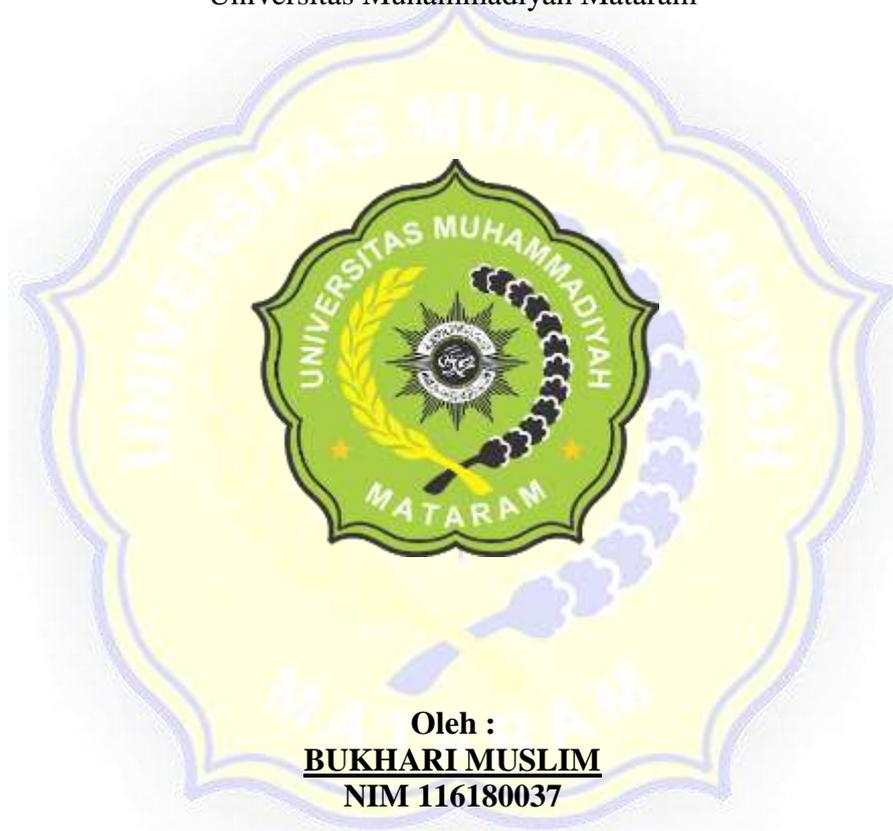


SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL
TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA TEMA 5 SUBTEMA 1 KELAS III SD**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan Skripsi Sarjana Sastra Satu
(S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL
TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA TEMA 5 SUBTEMA 1 KELAS III SD

Telah memenuhi syarat dan disetujui
Kamis, 13 Agustus 2020

Dosen Pembimbing I



Hafaturrahmah, M.Pd.
NIDN 0804048501

Dosen Pembimbing II



Sukron Fajiaturrahman, M. Pd
NIDN 0827079002

Menyetujui:

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Ketua Program Studi,



Hafaturrahmah, M.Pd.
NIDN 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

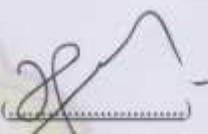
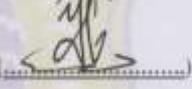
SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL
TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA TEMA 5 SUBTEMA 1 KELAS III SD

Skripsi atas nama Bukhari Muslim telah dipertahankan didepan dosen penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Kamis, 13 Agustus 2020

Dosen Penguji:

1. Haifaturrahmah, M.Pd (Ketua) 
NIDN 0804048501
2. Sintavana Muhardini, M.Pd (Anggota I) 
NIDN 0810018901
3. Yuni Mariyati, M.Pd (Anggota II) 
NIDN 0806068802

Mengesahkan

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Dekan,



Dr. Hj. Maemurah, S.Pd., MH
NIDN 0802056801

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Bukhari Muslim
Nim : 116180037
Alamat : Pagesangan Barat

Memang benar Skripsi yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 5 Subtema 1 Kelas III SD adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika di kemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, saya siap mempertanggungjawabkannya, termasuk bersedia meninggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun

Mataram, 13 Agustus 2020

Yang membuat pernyataan,


Bukhari Muslim
Nim 116180037



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
 Kotak Pos 108 Telp: 0370 - 633723 Fax: 0370-641906
 Website: <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail: upt.perpusummat@gmail.com

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
 PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bukhari Muslim
 NIM : 116180037
 Tempat/Tgl Lahir : Nunggi, 10 Agustus 1997
 Program Studi : Pgsd
 Fakultas : FKIP
 No. Hp/Email : 085 234 884 537
 Jenis Penelitian : Skripsi KTI

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Pgsd Tema 5 subtema 1 Di Sekolah Dasar.

Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di : Mataram
 Pada tanggal : _____

Penulis



 BUKHARI MUSLIM
 NIM. 116180037

Mengetahui,
 Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT


 Iskandar, S.Sos., M.A.
 NIDN. 0802048904

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. Menempatkan diri untuk dibutuhkan banyak orang

PERSEMBAHAN

1. Pertama dan paling utama, saya mengucapkan syukur kepada sang maha pencipta Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karunianya, salah satunya yaitu saya ditakdirkan untuk hidup bersama Ayah dan Ibu yang begitu menyayangi saya. Untuk **Ayahnya Syaiful H. Tayeb (Abah)** Dan **Ibunda Suciyati**, pada kesempatan ini anaknda mengucapkan syukur Alhamdulillah atas pengorbanan Ayah dan Ibu dalam membesarkan anaknda mulai dilahirkan di Dunia hingga sampai dewasa ini.
2. Untuk nenek saya **Hj. Jubaedah (Almarhum)** dan paman saya **Faisal, ST, M.Eng** bersama isterinya **Majdah, S.Pd.** pada kesempatan ini juga, saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas kasih sayangnnya, nasehatnya, serta bantuan-bantuan yang anaknda terima selama ini dalam melancarkan aktifitas-aktifitas perkuliahan sehingga anaknda sampai pada titik ini.

Terima kasih juga untuk kakak-kakak sekandung. Yaitu:

- **Resti Nurfaidah, A.Md.Keb**
- **Nurinayah, A.Md.Keb**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan ridho- Nya, sehingga skripsi *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 5 Subtema 1 Kelas III SD* dapat terselesaikan tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Daerah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penulis menyadari bahwa selesainya proposal ini atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis seyogyanya mengucapkan terima kasih mendalam kepada:

1. Bapak Dr. Arsyad Abd Gani. M.pd, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Ibu Dr.Hj. Maemunah, S.Pd, M.H selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd selaku ketua program studi PGSD.
4. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd selaku pembimbing ke I
5. Bapak Sukron Fujiaturrahman, M.Pd selaku pembimbing ke II
6. Kedua orang tua, sahabat, dan pihak-pihak lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Diharapkan, skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak. Selain itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dari para pembaca sekalian agar skripsi ini bisa lebih baik.

Mataram, 25 Agustus 2020
Penulis,

Bukhari Muslim
NIM. 116180037

Bukhari. 2020. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 5 Subtema 1 Kelas III SD

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 5 Subtema 1 Kelas III SD. Penelitian ini merupakan penelitian jenis *Quasi Experimental*. Populasi penelitian ini adalah seluruh seluruh siswa SDN 01 Nunggi dan SDN INPRES Nunggi 03. hasil perhitungan pengujian hipotesis dengan bantuan program *SPSS versi 26 for windows* dengan menggunakan teknik uji *Independent Sample T-Test* pada taraf signifikansi 5%, diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, dan sig (2-tailed) $0.000 \leq 0,05$. Maka dari hasil uji tersebut terdapat pengaruh pada hasil belajar. Sedangkan untuk minat belajar perhitungan pengujian hipotesis dengan bantuan program *SPSS versi for windows* dengan menggunakan teknik uji *Independent Sample T-Test* pada taraf signifikansi 5%, diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, dan sig (2-tailed) $0.007 \leq 0,05$. Maka terdapat pengaruh pada minat belajar. Kemudian dapat ditarik kesimpulan ada Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Pada Tema 5 Subtema 1 Siswa Kelas III SD. H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata Kunci: Media Audio Visual, Minat Belajar, Hasil Belajar.

Bukhari. 2020. The Effect of Audio-visual Media on Students' Interest and Learning Outcomes in Theme 5, Sub-theme 1 at the III Class in Elementary Level

ABSTRACT

This study examines the influence of using audio-visual media students' interest and learning outcomes in theme 5, sub-theme 1 at class III in Elementary. This research is a Quasi-Experimental study. The population was all students of SDN 01 Nunggi and SDN INPRES Nunggi 03. The results of hypothesis testing in the SPSS version 26 for windows program using the Independent Sample T-Test technique at the 5% significance level obtained a value of $t_{count} > t_{table}$, and sig (2-tailed) $0.000 \leq 0.05$. The results indicate that there is an influence on learning outcomes. On the contrary, the computation of learning interest in hypothesis testing with the SPSS version using the Independent Sample T-Test test technique at a significance level of 5%, the value of $t_{count} > t_{table}$, and sig (2-tailed) $0.007 \leq 0.05$ is obtained. It means that there is an influence on interest in learning. Then it can be concluded that there is an effect of audio-visual media on learning interest and learning outcomes in theme 5 sub-theme 1 for third-grade elementary school students. H_0 is rejected, and H_a is accepted.

Keywords: Audiovisual Media, Learning Interest, Learning Outcomes.

MENGESAHKAN
BALIKAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MADARAH

KEPALA
UPT P3D
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
KEMAHAMATAN MADARAH

Humaira

Humaira, M.Pd
NIDN. 0803048601

DAFTAR ISI

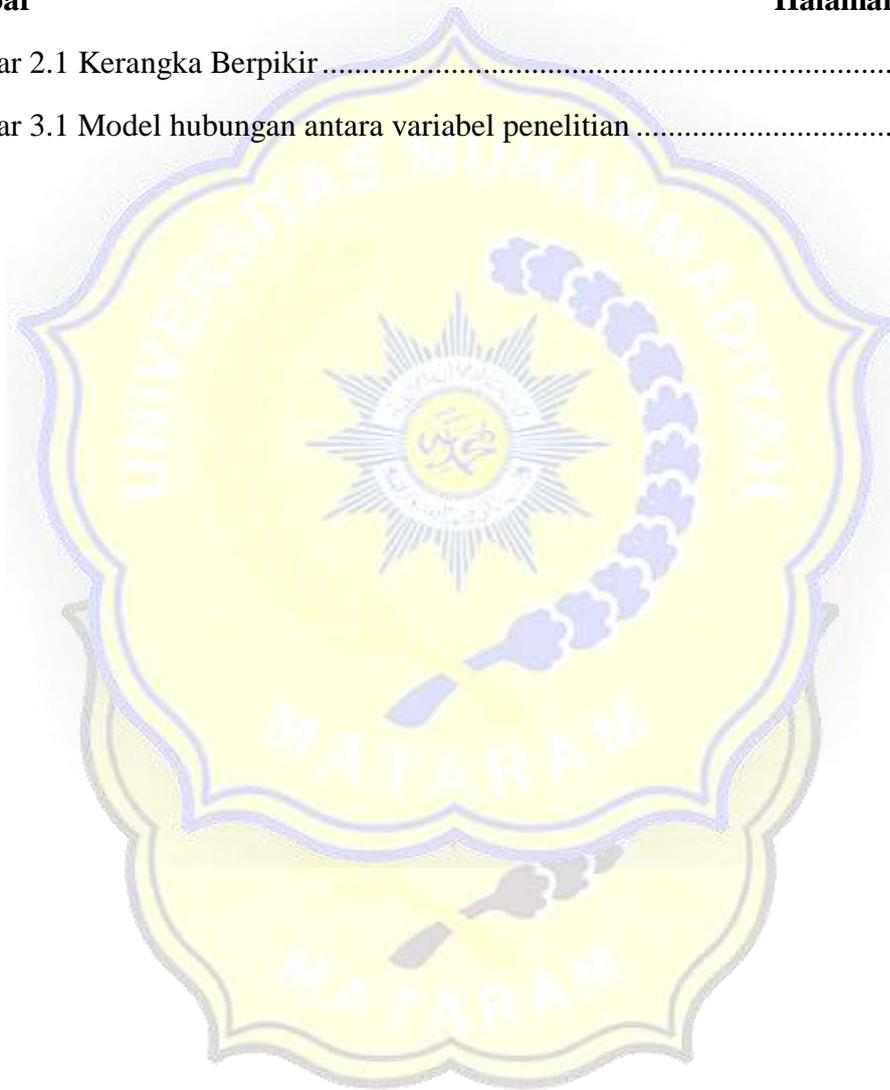
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian yang relevan	8
2.2 Kajian Teori	11
2.3 Kerangka Berpikir.....	44
2.4 Hipotesis.....	45
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
3.1 Rancangan penelitian	46
3.2 Tempat dan waktu penelitian	47
3.3 Populasi dan sampel.....	47
3.4 Variabel penelitian	48
3.5 Instrumen penelitian.....	50
3.6 Teknik analisis data.....	60

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	
4.1 Deskripsi lokasi dan subjek penelitian.....	64
4.2 Deskripsi data penelitian.....	65
4.3 Hasil ujian instrumen.....	70
4.4 Hasil analisis data.....	73
4.5 Pembahasan.....	79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan.....	83
5.2 Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	86



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	44
Gambar 3.1 Model hubungan antara variabel penelitian	49

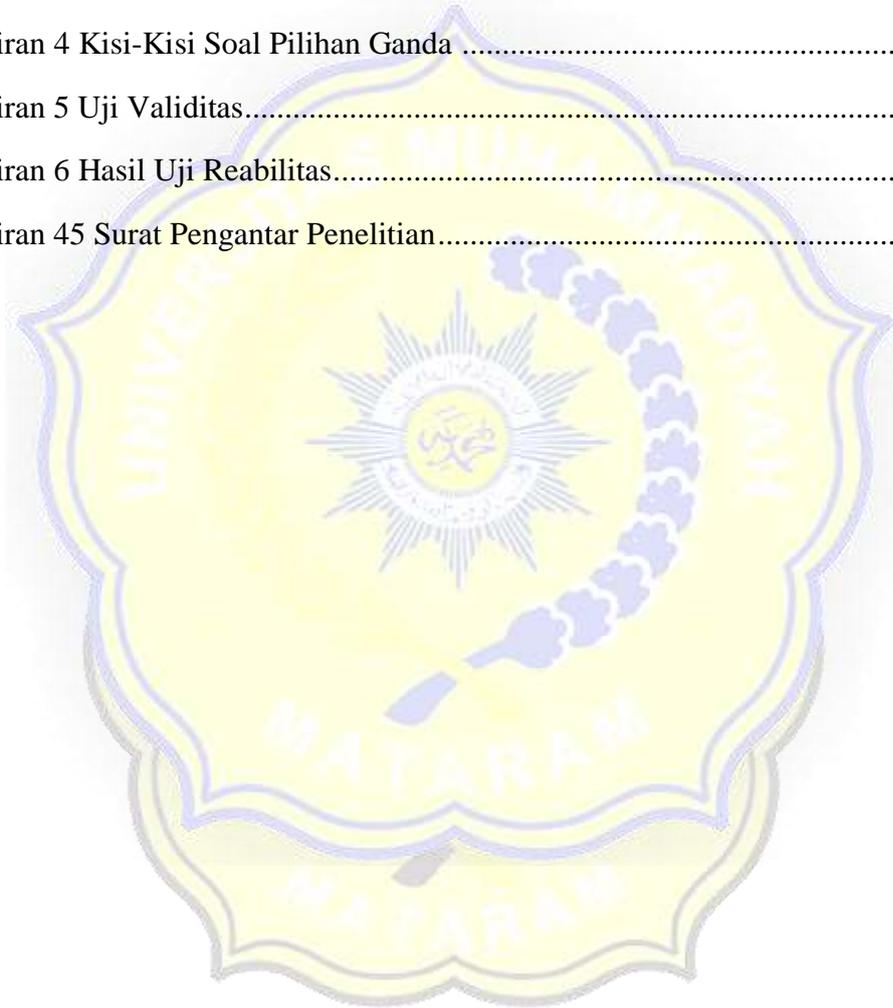


DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa Kelas III SD	4
Tabel 3.1 Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	46
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Soal Pilihan Ganda	51
Tabel 3.3 Presentase Rata-Rata Ketuntasan Klasikal	51
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Belajar.....	53
Tabel 3.5 Pedoman Criteria Minat Belajar Siswa.....	53
Tabel 3.6 Presentase Keterlaksanaan Pembelajaran	55
Tabel 3.7 Kategori Realibitas Soal	60
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Soal Evaluasi Tes	55
Tabel 3.7 Kategori Kevalidanp Roduk.....	56
Tabel 4.1 Deskripsi Subjek Penelitian	65
Tabel 4.2 Hasil Angket Minat Belajar Sebelum Dan Sesudah Perlakuan	66
Tabel 4.3 Data Hasil Angket Kelas Eksperimen.....	67
Tabel 4.4 Hasil Prettes Dan Posttest Kelas Control Hasil Belajar.....	68
Tabel 4.5 Hasil Prettes Dan Posttest Kelas Eksperimen Hasil Belajar	69
Tabel 4.6 Hasil Validitas Butir Angket.....	70
Tabel 4.7 Hasil Reliabilitas Soal.....	72
Tabel 4.8 Hasil Reliabilitas Angket	72
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar	73
Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas Angket.....	83
Table 4.11 Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar.....	75
Table 4.12 Hasil Uji Homogenitas Angket	75
Table 4.13 Hasil Uji Independent Sample T-Tes Hasil Belajar.....	77
Table 4.14 Hasil Uji Independent Sample T-Tes Angket	78

Daftar Lampiran

Lampiran 1 Rpp Kelas Eksperimen	88
Lampiran 2 Rpp Kelas Kontrol	90
Lampiran 3 Kisi-Kisi Tentang Minat Belajar Siswa.....	92
Lampiran 4 Kisi-Kisi Soal Pilihan Ganda	95
Lampiran 5 Uji Validitas.....	101
Lampiran 6 Hasil Uji Reabilitas.....	102
Lampiran 45 Surat Pengantar Penelitian.....	103



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan peranan penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan hidup manusia. Pendidikan menjadikan seseorang lebih bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, mempunyai keterampilan, bijak dalam mengambil keputusan, serta sangat berpotensi dalam mencerdaskan kehidupan bangsa sesuai dengan yang termaktub dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional BAB I Pasal 1 (1), pendidikan adalah : “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Guru sebagai motivator belajar bagi para siswanya, harus mampu untuk membangkitkan dorongan siswa untuk belajar. Selain itu, guru juga harus mampu memberikan pengajaran terbaiknya kepada seluruh siswa, hal ini bertujuan guna untuk menanamkan minat belajar siswa untuk terus meningkatkan potensi secara maksimal. Semangat belajar siswa dapat dilihat dari minat siswa untuk mengikuti suasana pembelajaran, aktif dalam bertanya, aktif dalam menjawab, dan aktif dalam menyimpulkan tujuan pembelajaran. Kesadaran guru dalam merencanakan dan mendesain materi

pembelajaran sehingga dalam penyampaian materi tersebut dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, inovasi, dan menyenangkan.

Guru harus mempunyai inisiatif terutama kreatifitas supaya peserta didik tertarik dengan gaya mengajar seorang guru yang dapat memberikan pengaruh serta meningkatkan minat dan Hasil belajar peserta didik. Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Sebagian terbesar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar. Kegiatan belajar juga merupakan suatu aktivitas yang mengikutsertakan aspek psikologis dan fisiologis. Aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis yaitu aktivitas yang merupakan aktivitas mental, misalnya aktivitas berfikir, memahami, menyimpulkan, menyimak, menelaah, membandingkan, membedakan, mengungkapkan, dan menganalisis. Sedangkan aktivitas psikologis lebih kepada keterampilan bergerak dan menciptakan hasil karya peserta didik.

Salah satu manfaat teknologi adalah untuk mempermudah pekerjaan atau aktifitas manusia pada umumnya. Hadirnya teknologi juga harus mampu memberi kontribusi dalam membantu mengembangkan dunia pendidikan. Pelaku pendidikan dalam hal ini adalah guru harus mempunyai kompetensi dasar dalam mempergunakan, mengembangkan, dan mengikutsertakan teknologi untuk membantunya dalam proses transformasi mata pelajaran. Hal ini bertujuan agar guru atau pendidik mampu membuat peserta didiknya merasa semangat ketika mempelajari mata pelajaran yang

diajarkan oleh guru tersebut, sehingga minat dan prestasi belajar peserta didik dapat meningkat dan mencapai kemajuan yang diharapkan guru, sekolah, dan orang tua siswa.

Upaya dalam meningkatkan minat serta prestasi belajar siswa dapat dilakukan dengan berbagai macam-macam cara, misalnya dalam memilih media, strategi, pendekatan dan metode pembelajaran yang tepat sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Hal yang paling penting juga, pengkajian seorang guru harus memperhatikan berbagai macam karakteristik siswa sekolah dasar pada umumnya, karena dalam tingkat sekolah dasar ada pembagian tingkat karakteristik siswa dalam didalamnya terbagi menjadi dua tingkatan, yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Hal ini menjadi dasar seorang guru dalam menentukan media yang akan digunakan dalam aktifitas pembelajaran.

Apalagi dengan perkembangan zaman saat ini, media pembelajaran seharusnya menjadi pilar utama dalam mempermudah seorang pendidik untuk menyampaikan informasi (materi) pembelajaran pada siswa dengan mudah dan kreatif. Pada wilayah tertentu khususnya di Desa Nunggi, Kecamatan Wera, Kabupaten Bima, Nusa Tenggara Barat, Peran media pembelajaran audio visual tidak terlalu diikutsertakan dalam membantu memberikan informasi pembelajaran (materi) khususnya dalam dunia pendidikan. Padahal dalam pandangan peneliti, peran media audio visual sangat penting dan tingkat kebermanfaatannya sangatlah tinggi dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Pada zaman

yang serba moderen ini, seorang pendidik harus mempunyai keahlian dalam memanfaatkan media pembelajaran audio visual untuk menciptakan hal baru dalam suasana pembelajaran sehingga dapat membentuk minat serta Hasil belajar siswa.

Menurut data hasil observasi dan wawancara guru wali kelas III SDN 01 Nunggi dan INPRES Nunggi III yang peneliti terima, dari total keseluruhan jumlah siswa kelas III SDN 01 Nunggi sebanyak 15 orang, terdapat beberapa siswa yang tidak begitu aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM) dalam kesehariannya. Bahkan, menurut informasi juga, dari total keseluruhan siswa tersebut ada sebanyak 3 orang siswa yang jarang hadir pada tiap minggunya. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas III SDN 01 Nunggi sangatlah kurang, sehingga terpengaruh dalam proses pencapaian Hasil belajarnya.

Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 01 Nunggi

Kategori	KKM	Ketuntasan	Jumlah Siswa
Tuntas	>75	53,3%	8
Tidak Tuntas	<75		7
Jumlah Siswa			15

Tabel 1.1 menunjukkan bahwa ketuntasan belajar hanya sebesar 53,3% (8 siswa) dari 15 siswa. Hal itu menunjukkan bahwa hasil belajar siswa jauh dari indikator keberhasilan belajar minimal yaitu 75% dari jumlah siswa atau yang mencapai KKM = 75 sehingga terdapat 7 siswa belum memenuhi KKM.

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti memikirkan solusi dan tertarik melakukan penelitian dengan judul, Pengaruh Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 5 Sub Tema 1 Kelas III SDN 01 Nunggi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah yang muncul adalah sebagai berikut:

- 1.2.1. Rancangan pembelajaran sangat berpengaruh terhadap minat dan prestasi belajar siswa.
- 1.2.2. Adanya kecenderungan cara mengajar pendidik yang monoton.
- 1.2.3. Kurangnya kreatifitas pendidik dalam menumbuhkan minat dan prestasi belajar siswa.
- 1.2.4. Minat belajar siswa yang sangatlah kurang.
- 1.2.5. Hasil belajar siswa yang tidak memuaskan dan memenuhi standar.

1.3 Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi pokok permasalahan yaitu memfokuskan penelitian pada pengaruh penggunaan media audio visual untuk meningkatkan minat dan Hasil belajar siswa kelas III SDN Nunggi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian. Yaitu, bagaimana pengaruh penggunaan media audio visual untuk meningkatkan minat dan Hasil belajar siswa kelas III SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual untuk meningkatkan minat dan Hasil belajar siswakeselas III SD.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, guru, sekolah dan bagi peneliti sendiri. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1.6.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan positif terhadap pendidikan secara umum dan khususnya mengenai konsep penggunaan media audio visual untuk meningkatkan minat dan Hasil belajar siswa.

1.6.2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Siswa

Dengan adanya pembelajaran menggunakan media audio visual ini, diharapkan siswa dapat meningkatkan minat dan Hasil belajarnya dengan maksimal.

b. Manfaat Bagi Guru

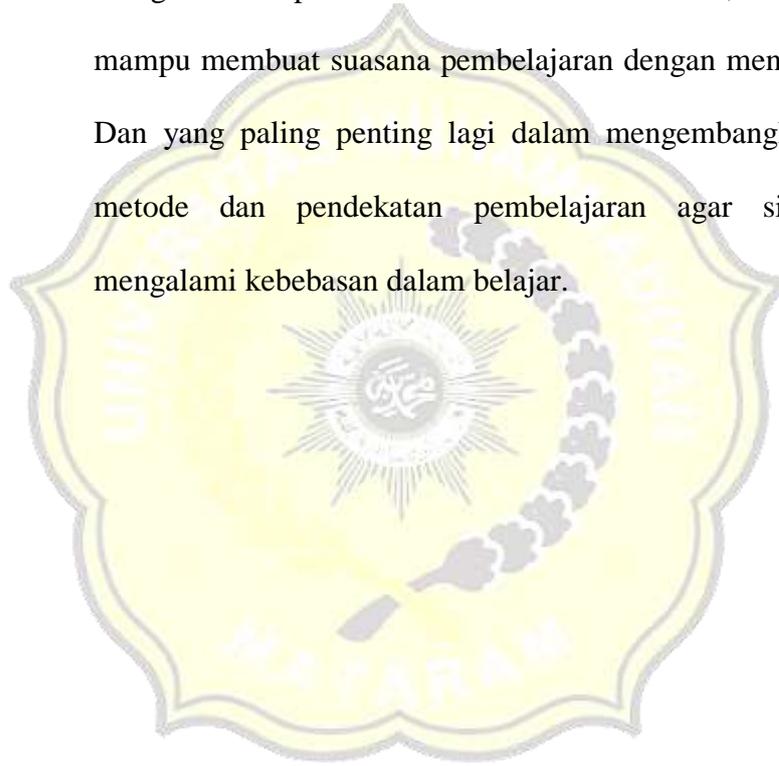
Memperoleh wawasan dalam melakukan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang membuat siswa lebih berminat, aktif, dan antusias dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan bagi sekolah untuk dapat melaksanakan dan mengembangkan kegiatan pembelajaran guna untuk membantu meningkatkan minat dan Hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti dapat memberikan pengalaman langsung sebagai calon peserta didik untuk lebih kreatif, inovasi, serta mampu membuat suasana pembelajaran dengan menyenangkan. Dan yang paling penting lagi dalam mengembangkan model, metode dan pendekatan pembelajaran agar siswa tidak mengalami kebebasan dalam belajar.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Yang Relevan

2.1.1. Penelitian ini dilakukan oleh Maria Virginingsih (2011) dengan judul Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Balung dikelas VIII-F pada pelajaran IPS subpokok bahasan macam-macam pasar. Pemilihan lokasi menggunakan metode *purposive area*, yaitu pemilihan tempat atau lokasi penelitian dilakukan dengan sengaja dan ditentukan sendiri oleh peneliti. Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini digunakan metode, observasi, dokumentasi, wawancara dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penerapan media audio visual, minat belajar siswa menjadi meningkat. Skor minat belajar siswa sebelum penerapan media audio visual sebesar 2,3, sedangkan skor minat belajar pada siklus I sebesar 3,0, dan pada siklus II 3,1. Minat belajar siswa terus mengalami peningkatan seiring dengan perbaikan cara mengajar guru. Selain itu hasil belajar siswa kelas VIII-F mengalami peningkatan setelah penggunaan media Audio Visual. Pada siklus I persentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 67,6%, dan pada siklus II sebesar 79,4%. Persentase tersebut memberikan informasi bahwa hasil belajar kelas VIII-F dapat dikatakan terjadi ketuntasan. Peningkatan hasil belajar siswa seiring dengan peningkatan minat belajar siswa.

2.1.2. Penelitian dilakukan oleh Endang Kartilah (2016) dengan judul Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Menggunakan Media Gambar Berbasis Audio Visual Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Panembahan Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi pembelajaran IPS menggunakan media gambar berbasis audio visual pada siswa kelas IV SD Negeri Panembahan Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Panembahan Yogyakarta dengan subyek penelitian siswa kelas IV yang berjumlah 25 siswa terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Adapun proses penelitian dilakukan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumen. Analisis data menggunakan rata-rata dan persentase ketuntasan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan prestasi belajar siswa. Pada prasiklus rata-rata prestasi belajar siswa 62 dengan ketuntasan 36% meningkat pada siklus I menjadi rata-rata belajar siswa 66,80 dengan ketuntasan 56% dan meningkat pada siklus II rata-rata belajar siswa 80,2 dengan ketuntasan 92%.

2.1.3. Mufti Miranda (2012) dengan judul Penggunaan Media Audio visual dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IIB MI Sananul Ula Piyungan Bantul Yogyakarta. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Penelitian

Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian seluruh siswa di kelas III B MI Sananul Ula yang berjumlah 18 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa metode, antara lain adalah: observasi, wawancara, tes dan catatan lapangan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif yaitu suatu prosedur penelitian yang menggunakan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan. Sedangkan untuk data prestasi belajar diperoleh dari rata-rata nilai tes evaluasi soal pilihan ganda pada pratindakan, *pre-test* dan *post-test* dalam siklus I dan II. Adapun kegiatan penelitian yang dilakukan ialah perencanaan tindakan, tindakan, observasi dan refleksi. Hasil dari penelitian ini adalah: nilai rata-rata dari pratindakan, siklus I dan siklus II yang mengalami peningkatan. Nilai rata-rata prestasi pada kegiatan pratindakan ialah mencapai 57,78. Nilai rata-rata prestasi *pre-test* pada siklus I mencapai 61,67 dan nilai rata-rata prestasi *post-test* pada siklus I menjadi 72,78 dengan *effectsize* sebesar 11,11. Pada siklus II nilai rata-rata prestasi *pre-test* yaitu 74,44, dan nilai rata-rata prestasi *post-test* pada siklus II mengalami kenaikan yaitu 84,44, dan *effectsize* sebesar 10,00. Persentase keberhasilan siswa dalam pratindakan, siklus I maupun II juga selalu mengalami peningkatan. Pada pratindakan siswa yang tuntas sebesar 33,33%, dalam siklus I meningkat menjadi 83,33%, dan dalam siklus II kembali meningkat menjadi 94,74%.

Berdasarkan pengkajian peneliti tentang perbedaan penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah terdapat dalam jenis penelitian dan tingkat jenjang pendidikan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dan jenis penelitian kuantitatif, serta pada muatan mata pembelajaran tematik. Dan tingkat jenjang pendidikannya dilakukan penelitian pada sekolah menengah pertama (SMP) dan sekolah dasar (SD). Sedangkan persamaan penelitian adalah sama-sama menggunakan variabel audio visual dan memiliki kemiripan metode penelitian.

2.2. Kajian Teori

2.2.1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Menurut Heinich dalam Rusman (2017:213) media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah “perantara”, yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a*

receiver). Heinich mencontohkan media ini, seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), computer dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Media salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini merupakan salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Hal tersebut sependapat dengan Gagne dalam Rusman (2017:214), menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar. Seperti yang telah dikemukakan Gagne, penggunaan media pembelajaran juga dapat memberi rangsangan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar dikuatkan oleh pendapat Miarso dalam Rusman (2017:214) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, prasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong proses terjadinya belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Selanjutnya menurut Aswan dalam Triswardani (2018:22) media adalah “alat bantu dalam proses belajar mengajar yang

digunakan guru untuk membelajarkan anak didik demi tercapainya tujuan pengajaran”. Lebih lanjut menurut Wati dalam Triswardani (2018:22) media sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens atau siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut.

Berdasarkan dari beberapa pendapat ahli yang telah diuraikan, peneliti dapat memahami dan menyimpulkan bahwa, media pembelajaran ialah suatu alat yang digunakan seseorang/pendidik dalam membantu menyampaikan informasi/materi pelajaran guna untuk kesempurnaan capaian pembelajaran. Media pembelajaran juga sangatlah penting dimanfaatkan sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran menurut Sudrajat (2013:40) bahwa media pembelajaran berfungsi untuk membantu mengatasi hambatan yang terjadi saat pembelajaran didalam kelas. Hamalik (dalam Arsyad, 2002: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan

rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

Rowntree (dalam Rohani, 1997:7-8) memaparkan media pembelajaran berfungsi membangkitkan motivasi belajar, mengulang apa yang telah dipelajari, menyediakan stimulus belajar, mengaktifkan respon peserta didik, memberikan balikan dengan segera dan menggalakkan latihan yang serasi.

Dari beberapa pendapat ahli yang diuraikan, secara mendasar fungsi media pembelajaran dapat diketahui bahwa media pembelajaran memiliki fungsi untuk meningkatkan keinginan dan memberikan rangsangan, sehingga mampu meningkatkan keinginan dalam proses pembelajaran. Dan lebih singkatnya, beberapa paparan fungsi media diuraikan, dapat disimpulkan bahwa media dapat meningkatkan motivasi, rangsangan dan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan

Ada beberapa fungsi media pembelajaran, dalam pembelajaran diantaranya (Rusman, 2017:216):

1) Sebagai Alat Bantu Dalam Proses Pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat memperjelas, mempermudah, mempercepat, penyampaian pesan atau materi pelajaran kepada para siswa, sehingga inti materi pembelajaran dapat disampaikan pada para siswa. Disamping itu, melalui alat bantu belajar ini memungkinkan siswa belajar secara mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan siswa, auditori, dan kinestetiknya. Dampak pada siswa lain dalam kelas diharapkan dapat memberikan stimulus, mempersamakan pengalaman, dan pemahaman objek pesan yang disampaikan dalam pembelajaran.

2) Sebagai Komponen Dari Subsistem Pembelajaran.

Pembelajaran merupakan sistem yang mana didalamnya memiliki sub-sub komponen diantaranya komponen media pembelajaran. Dengan demikian, memiliki pembelajaran merupakan sub komponen yang dapat menentukan keberhasilan proses maupun hasil pembelajaran.

3) Sebagai Pengarah Dalam Pembelajaran.

Salah satu fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai pengarah pesan atau materi apa yang disampaikan, atau

kompetensi apa yang akan dikembangkan untuk dimiliki siswa. Banyak pembelajaran tidak mencapai hasil prestasi belajar siswa dengan baik karena tidak memiliki atau tidak optimalnya alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran.

4) Sebagai Permainan Atau Membangkitkan Perhatian Dan Motivasi Siswa.

Media pembelajaran dapat membangkitkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar, karena media pembelajaran dapat mengakomodasi semua kecakapan siswa dalam belajar. Media pembelajaran dapat memberikan bantuan pemahaman pada siswa yang kurang memiliki kecakapan mendengar atau melihat atau yang kurang memiliki konsentrasi dalam belajar. Dapat pula alat bantu pembelajaran ini menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dan sumber belajar.

5) Meningkatkan Hasil Dan Proses Pembelajaran.

Secara kualitas dan kuantitas media pembelajaran sangat memberikan kontribusi terhadap hasil maupun hasil pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan rambu-rambu mekanisme media pembelajaran.

6) Mengurangi Terjadinya Verbalisme.

Dalam pembelajaran sering terjadi siswa mengalami verbalisme karena apa yang diterangkan atau dijelaskan guru lebih bersifat abstrak atau tidak berwujud, tidak ada ilustrasi nyata atau salah contoh, sehingga siswa hanya bisa mengatakan tetapi tidak memahami bentuk, wujud atau karakteristik objek. Dengan demikian, media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat yang efektif dalam memperjelas pesan yang disampaikan.

7) Mengatasi Keterbatasan Ruang, Waktu, Tenaga, dan Daya Indra.

Sering terjadi dalam pembelajaran menjelaskan objek pembelajaran yang sifatnya sangat luas, besar, sempit atau bahaya, sehingga memerlukan alat bantu untuk menjelaskan mendekati pada objek yang dimaksud.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Sejalan dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan teknologi tersebut, Arsyad (2016:31) “mengklasifikasikan media atas empat kelompok, yaitu: media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer”.

Menurut Gagne (2014:23) tanpa menyebutkan jenis dari masing-masing medianya, Gagne membuat 7 macam pengelompokan media, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar. Ketujuh kelompok media ini kemudian dikaitkan dengan kemampuan memenuhi fungsi menurut tingkatan hierarki belajar yang dikembangkannya yaitu pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar, contoh perilaku belajar, memberi kondisi eksternal, menuntun cara berpikir, memasukan ahli-ilmu, menilai prestasi, dan pemberi umpan balik.

Media Pembelajaran menurut taksonomi Leshin, dkk (dalam Arsyad, 2002: 79-90) adalah sebagai berikut:

- 1) Media berbasis manusia. Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirim dan mengkomunikasikan peran atau informasi.
- 2) Media berbasis cetakan. Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja atau latihan, jurnal, majalah, dan lembar lepas.
- 3) Media berbasis visual. Media berbasis visual (image) dalam hal ini memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan.

4) Media berbasis Audio Visual. Media audio visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian.

5) Media berbasis komputer Komputer memilih fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama Computer Managed Instruction (CMI). Modus ini dikenal sebagai Computer Assisted Instruction (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan, akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran.

Ragam dan bentuk dari media pembelajaran, pengelompokan atas media dan sumber belajar dapat juga ditinjau dari jenisnya, ada tiga jenis media yang dapat digunakan menurut Rusman dalam Triswardani (2018:27) yaitu:

1) Media Visual, merupakan media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan yang terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan yang biasanya berupa gambar diam atau gambar bergerak.

- 2) Media Audio, merupakan media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar.
- 3) Media Audio-Visual, yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Media pembelajaran yang beraneka ragam tentunya akan membuat siswa menjadi tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan guru.

Berdasarkan pendapat tentang jenis-jenis media yang telah diuraikan, peneliti menyimpulkan bahwa jenis-jenis media terdapat beberapa jenis yang biasa digunakan dalam pembelajaran. Media visual yaitu media yang jenisnya dapat dilihat oleh indra, dan audio merupakan jenis media yang bersuara, kemudian audio visual adalah kombinasi dari jenis media sebelumnya. Meskipun demikian guru juga harus memperhatikan kesesuaian media yang dihadirkan dalam pembelajaran. Melalui media yang sesuai maka apa yang akan menjadi tujuan dari pembelajaran tersebut akan mendekati kesesuaian bahkan sesuai dengan yang diperlukan oleh peserta didik. Media pembelajaran tentunya tidak harus yang bernilai mahal. Penggunaan media pembelajaran menggunakan sesuatu yang mudah didapatkan dan sesuai dengan yang dibutuhkan.

2.1.1. Audio Visual

a. Pengertian Media Audio Visual

Istilah media audio visual terdiri dari tiga kata yaitu media, audio dan visual. Adapun arti dari ketiga kata tersebut adalah; kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar informasi. 1 Menurut Arief S. Sadiman, dkk media secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan. Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara penggabungan kedua unsur inilah yang memuat media audio visual memiliki kemampuan yang lebih baik.

Menurut Andayani dalam Triswardani (2018:28) “media audio visual merupakan kombinasi dari media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang dengar yang menjadikan penyajian isi tema pembelajaran akan semakin lengkap”. Selanjutnya menurut Wati dalam Triswardani (2018:28) mendefinisikan media audio visual adalah Sebuah alat bantu yang dipergunakan dalam pembelajaran untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menyampaikan pengetahuan, sikap, dan ide dalam pembelajaran. Media audio visual merupakan seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara.

Dari berbagai definisi tentang media audio visual yang sebelumnya telah diuraikan disimpulkan bahwa, Media audio visual adalah media perpaduan antara audio dan visual yang dikombinasikan dengan satu gabungan antara suara dan gambar yang bisa dilihat dan didengar.

b. Langkah-langkah Menggunakan Media AudioVisual

Kegiatan pembelajaran apapun tentunya memiliki langkah-langkah agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Menurut Wati dalam Triswardani (2018:28) langkah-langkah dalam penggunaan media audio visual yaitu:

1) Persiapan Materi.

Dalam hal ini, seorang guru harus menyiapkan unit pelajaran terlebih dahulu, setelah itu baru menetapkan media audio visual yang tepat untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

2) Durasi Media.

Seorang guru harus menyesuaikan durasi media dengan jam pelajaran.

3) Persiapan Kelas.

Persiapan ini meliputi persiapan siswa dan persiapan alat.

4) Tanyajawab.

Setelah penggunaan media audio visual guru melakukan refleksi dan Tanya jawab dengan siswa, tujuannya untuk mengetahui sejauhmana pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Dalam hal ini, peneliti menyadari bahwa semua media pembelajaran mempunyai cara kerja atau langkah-langkah dalam mengimplementasikan pada peserta didik. Demikian pula dengan jenis media pembelajaran berbasis audio visual, peneliti memahami dalam menggunakan media tersebut haruslah mempunyai persiapan materi yang sesuai dengan media yang akan diajarkan oleh peserta didik. Kemudian setelah itu, pendidik haruslah mampu mendesai pembelajaran dengan menggunakan media tersebut semenarik mungkin agar siswa dapat terbantu dalam memahami materi yang akan disampaikan dan pembelajaran berjalan dengan efektif dan eesiensi.

c. Kelebihan dan Kelemahan Media Audio Visual

Menurut Fairiati (2017:28) Meskipun media audio visual sangat membantu dalam proses pembelajaran, namun masih terdapat kekurangan. Berikut beberapa kelebihan dan kekurangan media audio visual.

1) Kelebihan Media Audio Visual

(a) Gambar yang ditampilkan dapat mengatasi ruang dan waktu.

Tidak semua objek benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dengan adanya media audio visual maka segalahal menjadi mungkin, dengan membawa objek tersebut melalui media tersebut.

(b) Bisa menampilkan gambar, grafik, diagram, ataupun cerita.

(c) Menggunakan teknik-teknik seperti warna, gerak lambat, animasi, kartun tiga dimensi, empat dimensi, dan sebagainya.

(d) Dapat dipergunakan tidak hanya untuk satu orang, dapat dipergunakan untuk memberikan umpan balik.

2) Kelemahan Media Audio Visual

(a) Jalan film terlalu cepat, tidak semua orang dapat mengikutinya

(b) Biasanya pembuatannya memerlukan biaya tinggi dan peralatan mahal.

(c) Film bersuara tidak dapat diselingi dengan keterangan-keterangan selagi film diputar.

(d) Karna dapat digunakan oleh semua peserta didik, maka media yang digunakan akan cepat rusak.

(e) Tidak mudah dibawa kemana-mana, dan membutuhkan listrik.

(f) Memerlukan keahlian khusus.

Dari uraian dapat disimpulkan bahwa kelebihan media audio visual ialah bisa membangkitkan minat dan semangat belajar siswa, dengan syarat guru harus mampu mendesain isi media tersebut sesuai dengan materi belajar dan bersifat menyenangkan. Sedangkan kelemahan media audio visual, tidak semua materi pelajaran bisa dikombinasikan dengan media audio visual sebagai alat untuk menyampaikan materi pelajaran dengan baik, serta selalu bergantung pada aliran listrik dan memerlukan keahlian khusus. Jadi penggunaan media audio visual bersifat kondisional atau sesuai keadaan.

2.1.2. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat memang sangat berpengaruh pada diri seseorang. Dengan adanya minat seseorang akan melakukan sesuatu hal yang kiranya akan menghasilkan sesuatu bagi diri seseorang tersebut. Sesuai dengan pendapat yang diungkapkan oleh Slameto dalam Haryati (2015:5) “Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan”. Guru harus berusaha membangkitkan minat siswa untuk menguasai pengetahuan yang terkandung dalam bidang studinya dengan cara yang kurang lebih sama dengan kiat membangun sikap positif. Perasaan senang akan menimbulkan minat pula, yang diperkuat lagi oleh sikap yang positif, sebaliknya perasaan yang tidak senang menghambat dalam belajar

karena tidak melahirkan sikap yang positif dan tidak menunjang minat dalam belajar.

Elizabeth B. Hurlock dalam Haryati (2015:5) menyatakan bahwa minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan. Bila mereka melihat bahwa sesuatu akan menguntungkan dan memberi kepuasan mereka akan merasa berminat. Namun, jika kepuasan berkurang, minatpun berkurang. Hal ini menjelaskan tingkah laku individu terhadap sesuatu sangat dipengaruhi oleh besar kecilnya minat terhadap sesuatu tersebut. Minat memberi dorongan pada anak untuk berusaha lebih keras daripada anak yang kurang berminat. Begitu juga dalam pembelajaran, penting bagi guru untuk membangkitkan minat pada diri siswa sehingga mereka memiliki ketertarikan untuk meningkatkan prestasi. Ketika siswa dapat mencapai prestasi yang bagus, hal ini akan memberi kepuasan bagi siswa. Minat belajar menurut Priansa dalam Sugiryati (2016:30) adalah sesuatu keinginan atas kemauan yang disertai perhatian dan keaktifan yang disengaja yang akhirnya melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tentang minat yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti menyimpulkan bahwa minat adalah suatu rasa ketertarikan, keinginan, atau rasa semangat yang kuat

menguasai individu secara mendalam disertai dengan perasaan senang yang menjadikan individu tersebut merasa senang dalam melakukan sesuatu. Minat tak bisa kita lihat secara langsung, akan tetapi bisa kita lihat dengan adanya gejala tertentu yang ada pada perilaku individu pada saat kegiatan belajar mengajar. Dan minat belajar juga sangat berkontribusi mencapai prestasi belajar.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat pada hakikatnya merupakan sebab akibat dari pengalaman. Minat berkembang sebagai hasil dari pada suatu kegiatan dan akan menjadi sebab akan dipakai lagi dalam kegiatan yang sama. Menurut Dewi (2018:15) Faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut:

1) *The Faktor Inner Urge*/Faktor Dorongan Dari Diri Sendiri

Rangsangan yang datang dari lingkungan atau ruang lingkup yang sesuai dengan keinginan ketertarikan atau kebutuhan seseorang akan mudah menimbulkan minat. Misalnya kecenderungan terhadap belajar, dalam hal ini seseorang mempunyai hasrat ingin tahu terhadap ilmu pengetahuan.

2) *The Fector Of Attention*/Faktor Perhatian

Perhatian adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dalam hubungan dengan pemilihan rangsangan yang datang dari lingkungannya. Jika seorang sedang berjalan di jalan besar, ia sadar

akan adanya lalu lintas disekelilingnya, akan kendaraan-kendaraan dan orang-orang yang lewat. Perhatian adalah pemusatan atau konsentrasi dariseluruh aktivitas individu yang ditunjukkan kepadasuatu obyek atau kepada sekumpulan obyek-obyek dan minat adalah sesuatu yang menimbulkan perhatian saling kuat.

3) *The Factor Of Social Motive*/Faktor Motivasi Sosial

Minat seseorang terhadap obyek atau sesuatuhal. Disamping itu juga dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri manusia dan oleh motif sosial, misal seseorang berminat pada prestasi tinggi agar dapat status yang tinggi pula. Motivasi merupakan bagian penting dalam setiap kegiatan, termasuk aktivitas belajar, tanpa motivasi tidak ada kegiatan yang nyata.

4) *Emosional Factor*/Faktor Emosional

Faktor perasaan dan emosi ini mempunyai pengaruh terhadap obyek misalnya perjalanan sukses yang dipakai individu dalam suatu kegiatan tertentu dapat pula membangkitkan perasaan senang dan dapat menambah semangat atau kuatnya minat dalam kegiatan tersebut.

5) Kognitif/Pengetahuan

Kognitif adalah yang umumnya dikaitkan dengan proses belajar. Kognisi adalah kemampuan psikis atau mental manusia yang berupa mengamati, melihat, menyangka, memperhatikan, menduga, dan menilai. Dengan kata lain, kognisi menunjuk pada konsep tentang pengenalan. Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilaidan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelegensi*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Setelah peneliti mengkaji faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar di atas, peneliti menyimpulkan bahwa minat belajar dapat timbul karena kesadaran diri dari seseorang dan dibantu dengan pemberian stimulus dari orang lain. Pada kuncinya, minat belajar juga akan ada ketika individu mendapat sesuatu pencerahan yang akan memotivasi dirinya sendiri, sehingga dengan adanya motivasi dan kepercayaan diri tersebut individu akan mendapatkan suatu pengetahuan baru. Dan yang paling penting, keikutsertaan lingkungan sosial juga akan membantu pembentukan minat belajar seseorang.

c. Fungsi Minat Dalam Belajar

Peranan dan fungsi penting untuk meraih sukses dalam belajar. Minat juga sebagai dasar untuk individu semangat dan aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Hal ini fungsi minat sangatlah penting untuk ditingkatkan, sehingga siswa akan selalu tak merasa puas dengan pelajaran yang diikutinya. Beberapa fungsi minat belajar oleh para ahli:

Minat dalam belajar memiliki fungsi sebagai berikut (Alifus Sabirin, 2014:21)

- 1) Sebagai kekuatan yang mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang berminat kepada pelajaran akan tampak terdorong terus untuk tekun belajar.
- 2) Pendorong siswa untuk berbuat dalam mencapai tujuan
- 3) Penentu arah perbuatan siswa yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai
- 4) Penseleksi perbuatan sehingga perbuatan siswa yang mempunyai motivasi senantiasa selaktif dan tetap terarah kepada tujuan yang ingin dicapai.

Menurut Dewi (2018:17) Peranan dan fungsi penting minat dengan pelaksanaan belajar atau studi, antara lain, ialah:

1) Minat Memudahkan Terciptanya Konsentrasi

Minat memudahkan terciptanya konsentrasi dalam pikiran seseorang. Perhatian sertamerta yang diperoleh secara wajar dan tanpa pemaksaan tenaga kemampuan seseorang memudahkan berkembangnya konsentrasi, yaitu memusatkan pemikiran terhadap sesuatu pelajaran. Jadi, tanpa minat konsentrasi terhadap pelajaran sulit untuk diperhatikan.

2) Minat Mencegah Gangguan Perhatian di Luar

Minat belajar mencegah terjadinya gangguan perhatian dari sumber luar misalnya, orang berbicara. Seseorang mudah terganggu perhatiannya atau sering mengalami pengalihan perhatian dari pelajaran kepada suatu hal yang lain, itu disebabkan karena minat belajarnya kecil.

3) Minat Memperkuat Melekatnya Bahan Pelajaran dalam Ingatan.

Daya mengingat bahan pelajaran hanya mungkin terlaksana kalau seseorang berminat terhadap pelajarannya. Misalnya, jika kita membaca suatu bacaan dan didukung oleh minat yang kuat maka kita pasti akan bisa mengingatnya dengan baik walaupun hanya dibaca atau disimak sekali. Sebaiknya, suatu bahan bacaan

yang mengulang-ulang dihafal mudah terlupakan, apabila tanpa minat.

4) Minat Memperkecil Kebosanan Belajar dalam Diri Sendiri.

Segala sesuatu yang membosankan, sepele dan terus menerus berlangsung secara otomatis tidak akan bisa memikat perhatian. Bahwa kebosanan melakukan sesuatu hal juga lebih banyak berasal dari dalam diri seseorang daripada bersumber pada hal-hal di luar dirinya. Oleh karena itu, penghapusan kebosanan dalam belajar dari seseorang juga hanya bisa terlaksana dengan hanya menumbuhkan minat belajar dan kemudian meningkatkan minat itu sebesar-besarnya.

Dara beberapa pendapat yang telah diuraikan disimpulkan bahwa minat bisa mendorong siswa untuk mengoptimalkan dan tekun belajar, karena proses pencapaian keberhasilan belajar tergantung pada minat. Proses belajar akan terhambat jika kurangnya minat belajar siswa. Tak bisa dibantah bahwa minat merupakan salah satu faktor untuk meraih sukses dalam belajar.

d. Indikator Minat Belajar

Indikator merupakan alat pantau yang dapat memberi petunjuk kearah minat belajar. Menurut Oktavia (2013:15) berikut ini penjelasan dari masing-masing indikator yang dapat memunculkan minat belajar bagi seorang siswa, yaitu:

1) Perasaan Senang

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.

2) Ketertarikan Siswa

Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

3) Perhatian Siswa

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat belajar pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

4) Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.

Menurut Slameto siswa yang berminat belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus.
- 2) Ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati.
- 3) Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan terhadap sesuatu yang diminati.
- 4) Ada rasa keterikatan pada sesuatu aktivitas-aktivitas yang diminati. Keterikatan pada suatu objek untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek.
- 5) Partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

Partisipasi yang dimaksud ialah keikutsertaan peserta didik pada kegiatan yang berlangsung merupakan bentuk adanya rasangsangan dalam diri peserta didik sehingga ini menunjukkan bahwa minat belajar ada pada peserta didik.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan pada sebelumnya, peneliti mengambil kesimpulan bahwa indikator minat belajar itu terdiri dari beberapa aspek yaitu; perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, partisipasi dan keterlibatan siswa . Peneliti berencana menggunakan beberapa aspek tersebut sebagai indikator minat belajar. Sebab dalam beberapa aspek minat belajar tersebut dapat dilihat melalui proses pembelajaran berlangsung dengan mengamati gejala yang ditampilkan oleh para siswa sesuai dengan aspek tersebut.

2.1.3. Hasil Belajar

Belajar merupakan serangkaian proses kegiatan berinteraksi dengan lingkungan dalam memperoleh suatu pengetahuan atau keterampilan sehingga terjadi perubahan tingkah laku dalam diri individu secara keseluruhan. Sehingga belajar menjadi unsur yang sangat fundamental dalam menyelenggarakan jenis dan jenjang pendidikan. Hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar siswa di sekolah dan lingkungan sekitarnya. Pandangan seseorang tentang belajar akan mempengaruhi tindakan-tindakannya yang berhubungan dengan belajar. Setiap orang mempunyai pandangan yang berbeda tentang belajar. Pada hakikatnya belajar bukanlah suatu tujuan. Belajar adalah suatu proses pendidikan yang dilakukan untuk mencapai tujuan. Tujuan belajar adalah perubahan tingkah laku siswa ke arah positif, sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melewati kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan

suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap (Ahmad Susanto, dalam Selfiana 2018:33).

Kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotoris berorientasi pada proses belajar mengajar yang dialami siswa (Sudjana, dalam Hastuti 2014:35).

Berdasarkan beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa proses atau kegiatan belajar akan menghasilkan hasil belajar. Hasil belajar merupakan capaian peserta didik dalam merespon mata pelajaran ketika proses pembelajaran yang berlangsung. Hasil belajar juga akan menentukan peserta didik apakah memenuhi standar nilai yang telah ditetapkan.

Hasil belajar dibagi menjadi lima kategori yaitu (Gagne, dalam Selfiana, 2018:33) :

1) Informasi verbal (*Verbal Information*)

Informasi verbal adalah kemampuan yang memuat siswa untuk memberikan tanggapan khusus terhadap stimulus yang relatif khusus. Untuk menguasai kemampuan ini siswa

hanya dituntut untuk menyimpan informasi dalam sistem ingatannya.

2) Keterampilan Intelektual (*Intellectual Skill*)

Kemampuan intelektual adalah kemampuan yang menuntut siswa untuk melakukan kegiatan kognitif yang unik. Unik disini artinya bahwa siswa harus mampu memecahkan suatu permasalahan dengan menerapkan informasi yang belum pernah dipelajari.

3) Strategi Kognitif (*Cognitive Strategies*)

Strategi kognitif mengacu pada kemampuan mengontrol proses internal yang dilakukan oleh individu dalam memilih dan memodifikasi cara berkonsentrasi, belajar, mengingat, dan berpikir.

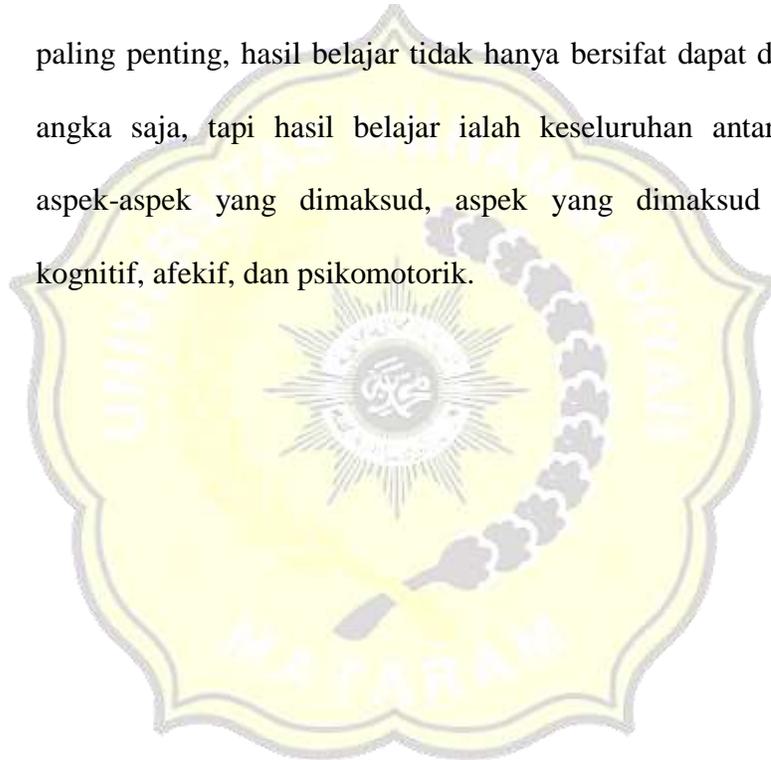
4) Sikap (*Attitudes*)

Sikap ini mengacu pada kecenderungan untuk membuat pilihan atau keputusan untuk bertindak di bawah kondisi tertentu.

5) Keterampilan Motorik.

Keterampilan motorik mengacu pada kemampuan melakukan gerakan atau tindakan yang terorganisasi yang direfleksikan melalui kecepatan, ketepatan, kekuatan, dan kehalusan.

Dari pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada satu pokok bahasan. Hasil belajar tidak berupa nilai saja, tetapi dapat berupa perubahan perilaku yang menuju pada perubahan positif. Dan yang paling penting, hasil belajar tidak hanya bersifat dapat dinilai dengan angka saja, tapi hasil belajar ialah keseluruhan antara perubahan aspek-aspek yang dimaksud, aspek yang dimaksud ialah aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.



b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu saja, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu (Slemon, dalam Susanti 2019:44)

a. Faktor Internal, meliputi:

1) Faktor Jasmani

Yang termasuk ke dalam faktor jasmani yaitu faktor kesehatan dan cacat tubuh.

2) Faktor Psikologis

Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong dalam faktor psikologi yang mempengaruhi belajar, yaitu: intelegensi, perhatian, minat, bakat, kematangan dan kesiapan.

3) Faktor Kelelahan

Kelelahan pada seseorang dapat dibedakan menjadi dua, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan

kebosanan sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

b. Faktor eksternal, meliputi:

1) Faktor Keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.

2) Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini adalah mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

3) Faktor masyarakat

Masyarakat sangat berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Faktor ini meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan dalam masyarakat.

Simpulan peneliti Faktor-faktor diatas sangat berpengaruh terhadap proses belajar mengajar. Ketika dalam proses belajar peserta didik tidak memenuhi faktor tersebut dengan baik, maka hal tersebut akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Oleh karena itu, untuk mencapai hasil belajar yang telah direncanakan, seorang guru harus memperhatikan faktor-faktor diatas agar hasil belajar yang dicapai peserta didik bisa maksimal.

c. Indikator-Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dikatakan berhasil apabila telah mencapai tujuan pendidikan. Di mana tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar peserta didik secara umum dapat diklasifikasikan menjadi tiga yakni: aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.

1) Aspek Kognitif

Penggolongan tujuan ranah kognitif oleh Bloom, dalam Susanti hlm 56 mengemukakan adanya 6 (enam) kelas/ tingkat yakni:

- a) Pengetahuan, dalam hal ini siswa diminta untuk mengingat kembali satu atau lebih dari fakta-fakta yang sederhana.
- b) Pemahaman, yaitu siswa diharapkan mampu untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana di antara fakta-fakta atau konsep.

- c) Penggunaan/penerapan, disini siswa dituntut untuk memiliki kemampuan untuk menyeleksi atau memilih generalisasi/ abstraksi tertentu (konsep, hukum, dalil, aturan, cara) secara tepat untuk diterapkan dalam suatu situasi baru dan menerapkannya secara benar.
- d) Analisis, merupakan kemampuan siswa untuk menganalisis hubungan atau situasi yang kompleks atau konsep-konsep dasar.
- e) Sintesis, merupakan kemampuan siswa untuk menggabungkan unsur-unsur pokok ke dalam struktur yang baru.
- f) Evaluasi, merupakan kemampuan siswa untuk menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki untuk menilai suatu kasus.

Dalam proses belajar mengajar, aspek kognitif inilah yang paling menonjol dan bisa dilihat langsung dari hasil tes. Dimana disini pendidik dituntut untuk melaksanakan semua tujuan tersebut. Hal ini bisa dilakukan oleh pendidik dengan cara memasukkan unsur tersebut ke dalam pertanyaan yang diberikan. Pertanyaan yang diberikan kepada siswa harus memenuhi unsur tujuan dari segi kognitif, sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

a. Aspek Afektif

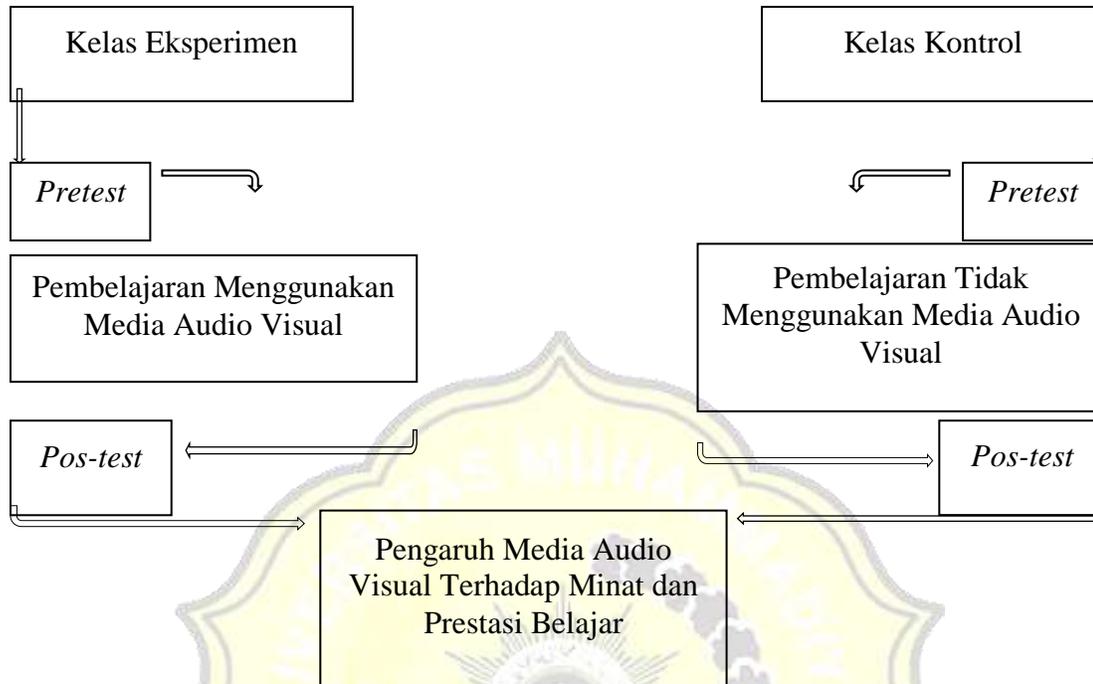
Tujuan ranah afektif berhubungan dengan hierarki perhatian, sikap, penghargaan, nilai, perasaan, dan emosi. Kratwohl, Bloom, dan Masia mengemukakan taksonomi tujuan ranah kognitif meliputi 5 kategori yaitu menerima, merespons, menilai, mengorganisasi, dan karakterisasi.

b. Aspek Psikomotorik

Tujuan ranah psikomotorik berhubungan dengan ketrampilan motorik, manipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan koordinasi saraf dan koordinasi badan. Kibler, Barket, dan Miles mengemukakan taksonomi ranah psikomotorik meliputi gerakan tubuh yang mencolok, ketepatan gerakan yang dikoordinasikan, perangkat komunikasi nonverbal, dan kemampuan berbicara.

Dalam uraian sebelumnya, peneliti memahami kemudian menyimpulkan indikator hasil belajar tidak hanya aspek kognitif, melainkan aspek afektif dan psikomotoriknya juga. Untuk melihat keberhasilan beberapa indikator hasil belajar ini, pendidik dapat melihatnya dari segi penguasaan materi, sikap dan ketrampilan yang dilakukan oleh peserta didik setelah melakukan proses belajar mengajar.

2.2. Kerangka Berfikir



(Gambar 2.1 Kerangka Berfikir)

Berdasarkan kerangka berfikir di atas, peneliti akan memberikan penjelasan bahwa dalam penelitian ini terdapat dua kelas yang akan di libatkan. Dua kelas tersebut akan dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen akan diberikan perlakuan dengan menggunakan media audio visual. Sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan. Setelah pembagian kelas, peneliti akan memberikan *pretest* terlebih dahulu untuk melihat minat dan untuk melihat sejauhmana prestasi belajar siswa. Dan kemudian akan diberikan *postest* setelah adanya perlakuan dengan media audio visual.

2.3. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu pernyataan yang penting kedudukannya dalam penelitian. Hipotesis dikatakan sementara karena kebenarannya masih perlu diuji atau dites kebenarannya dengan data yang asalnya dari lapangan. Hipotesis juga penting perannya karena dapat menunjukkan harapan dari si peneliti yang direfleksikan dalam hubungan ubahan atau variable dalam permasalahan penelitian. Jadi, dari pendapat di atas bahwa hipotesis adalah dugaan sementara dari permasalahan yang perlu diuji kebenarannya melalui analisis.

Berdasarkan pada kajian pustaka dan kerangka berfikir diatas maka peneliti mengajukan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

H_0 : (Tidak ada pengaruh media audio visual terhadap minat dan hasil belajar)

H_a : (Terdapat pengaruh antara minat belajar dan hasil belajar)

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dimana penelitian eksperimen menurut Sugiyono (2015:107) bahwa penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Objek dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media audio visual (X) terhadap Minat Belajar (Y1) dan Hasil Belajar (Y2). Jenis penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* adapun dua tipe yaitu *Quasi Experimental Design* yaitu *Time-Series Design* dan *Nonequivalent Control Group Design*.

Penelitian ini menggunakan tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian dilakukan terhadap dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dalam penelitian ini diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media Audio Visual, sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol dilakukan menggunakan pembelajaran biasa. Secara prosedural penelitian ini menggunakan pola rancangan penelitian *quasi experimental tipe nonequivalent control group design*. Untuk mempermudah memahami, peneliti menyajikan *table* penentuan kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 3.1 Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	<i>Pre-Test</i>	Perlakuan	<i>Post-Test</i>
Eksperimen	O1	X	O3
Kontrol	O2	-	O4

Keterangan:

E : Kelompok eksperimen

K : Kelompok kontrol / pembanding

X : Perlakuan eksperimen dengan media audio visual

O₁ : *Pretest* kelas eksperimen

O₂ : *Posttest* kelas kontrol

O₃ : *Pretest* kelas eksperimen

O₄ : *Posttest* kelas kontrol

Rustam (dalam Virgianingsih, dkk, 2017: 42)

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat melakukan penelitian ini di SDN 01 Nunggi dan INPRES Nunggi 03, beralamatkan Desa Nunggi, Kecamatan Wera, Kabupaten Bima, Nusa Tenggara Barat. Waktu penelitian dilaksanakan pada Tahun Ajaran Genap 2019/2020

3.3 Populasi Dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulanya (Sugiyono, 2013:117). Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam lainnya. Populasi juga bukan hanya sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari,

tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek/obyek itu.

Berdasarkan pada uraian sebelumnya, peneliti menyimpulkan bahwa populasi penelitian di SDN 01 Nunggi = 116 siswa dan SDN INPRES Nunggi 03 = 98 siswa. Jadi jumlah populasi adalah sebanyak 212 siswa.

3.3.2 Sampel

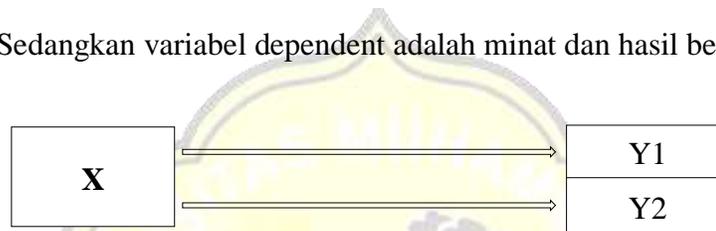
Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono 2013:117). Jadi, pemilihan sampel ini dipilih dengan menggunakan teknik *probability sampling* dengan jenis *disproportionate stratified random sampling*, dikarenakan dua kelompok ini terlalu kecil. Sampel adalah sebagian dari populasi yang dijadikan objek/subjek penelitian. Jadi sampel adalah keterwakilan dari jumlah populasi. Sampel dari penelitian ini adalah peserta didik yang berasal dari kelas III SDN 01 Nunggi dan INPRES Nunggi 03 untuk dijadikan sampel dalam penelitian yang akan peneliti lakukan dan dengan harapan agar hasil penelitian dapat menggambarkan semua populasi sebanyak 30 siswa.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga memperoleh

informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2013:60).

Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis variable. Yaitu variabel independent (X), dan variabel dependent (Y). variabel independent sering disebut variabel bebas. Sedangkan variabel dependent adalah variabel terikat. Yang dijadikan variabel independent dalam penelitian ini adalah media audio visual. Sedangkan variabel dependent adalah minat dan hasil belajar.



Gambar 3.1 Hubungan Antara Variabel Penelitian

Keterangan : X = Media Audio Visual
Y1 = Minat Belajar
Y2 = Hasil Belajar

Untuk mencari besarnya hubungan antara X dan Y1, dan Y2 digunakan teknik korelasi sederhana. Korelasi sederhana digunakan untuk mengetahui hubungan di antara dua variabel, dan jika ada hubungan, bagaimana arah hubungan tersebut. Keeratan hubungan antara satu variable dengan variable yang lain biasa disebut dengan Koefisien Korelasi yang ditandai dengan “r” (Sugiyono, 2013:70). Jika data terdistribusi normal maka pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi sederhana, dengan bantuan program *SPSS 16.00*.

3.5 Instrumen Penelitian

Dalam kegiatan penelitian, teknik pengumpulan data sangat berperan penting dalam menyimpulkan sesuatu yang ingin dicapai oleh peneliti. Data juga sebagai acuan atau patokan peneliti untuk menentukan keberhasilan dari sesuatu yang telah direncanakan.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

3.5.1. Tes

Tes merupakan salah satu jenis *asesmen* yang menggunakan prosedur untuk memperoleh informasi dan mengonvensikan atau mengubah informasi tersebut kedalam skor atau bilangan. Tes sebagai instrumen pengumpulan data adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Riduwan, dalam Rahmayanti (2016:52).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *pretest* (tes awal dan *posttest* (tes akhir). Instrumen tes digunakan untuk mengukur variabel hasil belajar siswa. Instrumen tes ini berupa soal pilihan ganda (tes objektif) dengan jumlah soal 45 dan empat opsi jawaban yang akan dimunculkan pada saat *pretest* dan *posttest*.

Tabel 3.2. Kisi-Kisi Soal Pilihan Ganda

Muatan Terpadu	Kopetensi Dasar	Item soal	Jumlah
SBdP	3.2. Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu. 3.3. Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu.	41, 42, 43, 44, 45	5
Matematika	3.4. Menggeneralisasi ide pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan bendabenda konkret. 4.3. Menyajikan pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda-benda konkret.	8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26.	19
Bahasa Indonesia	3.3. Menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan. 4.3. Menyajikan hasil penggalan informasi tentang konsep perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40.	21

Table 3.3 % Rata-Rata Ketuntasan Klasikal

No	Tingkat keberhasilan	Predikat keberhasilan
1	86-100 %	Sangat tinggi
2	71-85 %	Tinggi
3	56-70 %	Sedang
4	41-55 %	Rendah
5	40 %	Sangat rendah

Sumber : (Ridwan, dalam Rahmania 2015:63)

3.5.2. Non Tes

Dengan teknik non tes, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai macam bentuk, yaitu dengan pengamatan

yang sistematis (observasi), kemudian melakukan wawancara, dan bisa dengan penyebaran angket. Dalam penelitian ini, peneliti menguji minat siswa dengan beberapa bentuk dari teknik pengumpulan data dari non tes. Menurut Sugiyono (2013:193) berikut ini beberapa teknik pengumpulan data non tes yang digunakan dalam penelitian.

a. *Interview* (Wawancara)

Wawancara merupakan percakapan antara dua orang atau lebih dan berlangsung antara narasumber dan pewawancara. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit atau kecil (Sugiyono, 2013:194).

b. Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2013:199). Dalam hal ini peneliti mengajukan Pertanyaan sebanyak 30 item kepada responden.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Item	Jumlah
Minat Belajar	1. Perasaan Senang	a. Memperhatikan Pelajaran b. Mengulangi Pelajaran c. Tidak sabar untuk memulai pembelajaran	3, 16,21, 25, 30	5
	2. Perasaan Tertarik	a. Senang Berdiskusi Dikelas b. Berusaha Menjawab Pertanyaan Dari Guru c. Keinginan Untuk Bertanya.	11, 22, 23, 26, 27	5
	3. Bersikap Positif Dan Negatif	a. Bersikap Positif b. Bersikap Negatif	9, 10, 15, 19, 24,	5
	4. Ketekunan Dalam Belajar	a. Mengikuti KBM Di Kelas b. Belajar Sendiri Di Rumah c. Menggunakan Waktu Luangnya Dengan Mengulangi Mata Pelajaran	1, 4, 6, 12, 28	5
	5. Terpenuhinya Kebutuhan	a. Mendapat Pengetahuan Baru b. Mendapat Banyak Manfaat Dari Pembelajaran Tersebut.	14, 17, 29, 20, 5	5
	6. Penuh Perhatian	a. Melengkapi Buku Catatan b. Selalu Mengerjakan Latihan c. Tepat Waktu Dalam Segala Hal	2, 7, 8, 13, 18	5

Keterangan : Indikator angket minat disesuaikan dengan kajian teori dan kombinasi di Virgianingsi (2011).

Tabel 3.5 Pedoman kriteria minat belajar siswa

Interval	Nilai	Kategori
$M \geq Mi + 1,5 Sdi$	$M \geq 75,05$	Sangat Tinggi
$Mi + 0,5 SDi \leq M < Mi + 1,5 Sdi$	$58,35 \leq M < 75,05$	Tinggi
$Mi - 0,5 SDi \leq M < Mi + 0,5 Sdi$	$41,65 \leq M < 58,35$	Cukup
$Mi - 1,5 SDi \leq M < Mi - 0,5 Sdi$	$25 \leq M < 41,65$	Kurang
$M < Mi - 1,5 Sdi$	$M < 25$	Sangat Kurang

(Sugiyono, 2015: 187)

Berdasarkan tabel tersebut, ada lima kriteria minat belajar siswa yakni sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Jika nilai Standar Deviasi ideal (SDi) dan rata-rata/mean ideal (Mi) dikonversikan ke dalam lima kategori rumus di atas, jika nilai rata-rata lebih besar atau sama dengan 75,05, maka kriteria minat belajar siswa termasuk dalam kategori sangat tinggi. Jika nilai rata-rata lebih besar atau sama dengan 58,35 dan lebih kecil dari 75,05 maka kriteria minat belajar siswa termasuk dalam kategori tinggi. Jika nilai rata-rata lebih besar atau sama dengan 41,65 dan lebih kecil dari 58,35 maka kriteria minat belajar siswa termasuk dalam kategori sedang. Jika nilai rata-rata lebih besar atau sama dengan 25 dan lebih kecil dari 41,65 maka kriteria minat belajar siswa termasuk dalam kategori rendah. Sedangkan minat belajar siswa termasuk dalam kategori sangat rendah jika nilai rata-rata lebih kecil dari 25.

3.5.3. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik bila dibandingkan dengan teknik lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Kalau wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang saja, tetapi juga obyek-obyek alam yang lain.

Observasi ini dilakukan oleh guru untuk melihat keterlaksanaan proses pembelajaran di dalam kelas yang bertujuan untuk menganalisis dengan hitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

Keterlaksanaan = $\frac{\text{indicator yang dicapai}}{\text{jumlah indicator maksimal}} \times 100\%$

$$\text{Maksimal} \times 100\% \text{ keterlaksanaan} = \frac{\text{Indicator yang dicapai}}{\text{jumlah indicator maksimal}} \times 100\%$$

Pedoman kesimpulan keterlaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.2 Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran

Presentasi keterlaksanaan	Kategori
>90	Sangat baik
80 < k < 90	Baik
70 < k < 80	Cukup
60 < k < 70	Kurang
K < 60	Sangat kurang

Sudjana (2008:118)

3.6 Instrumen Penelitian

3.6.1 Validitas

Uji validitas instrumen tes (prestasi belajar) dan non tes (minat belajar). Dalam penelitian ini peneliti menguji dengan menggunakan pengujian validitas dengan mengacu pada pendapat ahli (*judgment expert*). Validitas konstruk dilakukan dengan cara mengkonsultasikan *indicator* yang digunakan dalam instrumen penelitian kepada ahli, dalam hal ini dosen pembimbing dan guru kelas III di SDN 01 dan SDN Inpres 03 Nunggi.

Untuk menentukan validitas butir soal dalam penelitian ini digunakan rumus persamaan korelasi *Product Moment* dengan angka kasar pada persamaan di bawah ini:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

- r_{xy} = Koefisien antara variabel x dan y
- x = Item butir soal
- y = Skor Soal
- n = Jumlah Siswa
- $\sum x$ = Jumlah skor x
- $\sum y$ = Jumlah skor y
- $\sum xy$ = Jumlah hasil perkalian tiap- tiap skor dari x dan y
- $\sum x^2$ = Jumlah hasil kuadrat x
- $\sum y^2$ = Jumlah hasil kuadrat y
- $(\sum x)^2$ = Jumlah hasil kuadrat dari $\sum x$
- $(\sum y)^2$ = Jumlah hasil kuadrat dari $\sum y$

Tiap butir soal dapat dinyatakan valid jika $r_{hitung} \geq$ dari r_{tabel} dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5%. Jika hasil r_{hitung} sudah diketahui dikonsultasikan dengan nilai r tabel *product moment* dengan taraf signifikansi 5% keputusan dengan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} sebagai berikut:

Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan valid

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan tidak valid

Untuk memudahkan peneliti dalam melakukan perhitungan uji validasi, maka peneliti menggunakan aplikasi SPSS.26.0 *for windows*

a. Tes Hasil Belajar

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Syahrir (2010: 288)

Tes tertulis ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa yang meliputi tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest). Kedua tes tersebut berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari 45 butir soal yang belum valid. Tes awal bertujuan untuk mengetahui apakah kemampuan awal dari kedua kelas sampel adalah sama atau tidak. Selanjutnya kedua kelas sampel diberikan tes akhir setelah mendapat perlakuan. Tes akhir bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar pada siswa dari kedua sampel yaitu kelas eksperimen (yang diajarkan dengan menggunakan media audio visual) dan kelas kontrol (yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran biasa).

b. Skala Minat Belajar

Minat siswa yang digunakan adalah skala likert. Penggunaan skala likert bertujuan untuk mengetahui bagaimana minat siswa terhadap matematika apakah tinggi, rendah atau sedang, serta untuk mengetahui minat siswa terhadap penggunaan media audio visual dalam meningkatkan minat dan hasil belajar. Angket minat siswa ini memuat 30 pernyataan yang menghendaki siswa untuk menyatakan minatnya dalam bentuk: 4 (selalu), 3 (sering), 2 (kadang-kadang), 1 (tidak pernah). Untuk pernyataan yang bersifat positif kategori selalu diberi skor tertinggi, makin menuju ke setuju skor yang diberikan berangsur-angsur menurun. Sebaliknya untuk pernyataan yang bersifat negatif untuk kategori selalu diberikan skor terendah, makin menuju ke tidak pernah skor yang diberikan berangsur-angsur tinggi.

Pemberian skor tiap pernyataan adalah: Pernyataan positif :
Selalu (4) Sering (3) Kadang-kadang (2) Tidak pernah (1) Pernyataan negatif : Selalu (1) Sering (2) Kadang-kadang (3) Tidak pernah (4)

3.6.2 Reliabilitas

Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan teknik *Alpha Cronbach'syang* dianalisis dengan menggunakan aplikasi *SPSS. 16.0 for windows*. Adapun rumus yang digunakan untuk perhitungan manual, adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{2r_{\frac{11}{22}}}{1 + r_{\frac{11}{22}}}$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas yang sudah disesuaikan
 $r_{\frac{11}{22}}$ = Korelasi antara skor-skor setiap belahan tes

Reabilitas menunjukkan bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2010: 221). Fungsi reabilitas adalah menyongkong terbentuknya validitas pengujian. Reabilitas instrumen dilakukan dengan teknik belah dua (*split half*) yang dianalisis dengan rumus spearman Brown. Untuk menguji reabilitas butir soal digunakan rumus sebagai berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{\pi}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Arikunto (2009:135)

Keterangan:

r_{11} = Reabilitas Tes
 n = Banyak butir pertanyaan
 S^2 = Standar deviasi dari tes
 p = Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar
 q = Proporsi subjek yang menjawab item dengan salah $q = 1-p$
 $\sum pq$ = Jumlah dari hasil perkalian antara p dan q

Hasil r_{11} kemudian dikonsultasikan dengan r_{tabel} dengan taraf signifikann (α) = 0,05 serta derajat kebebasan (dk) = $n - 2$ (Sugiyono, 2010).

Jika $r_{11} \geq r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan reliabel.

Jika $r_{11} < r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan tidak reliabel

Untuk mengetahui tinggi rendahnya reabilitas tes digunakan kategori sebagai berikut :

Tabel 3.5. Kategori Reabilitas Soal

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
$0,00 < r \leq 0,20$	Reabilitas Sangat rendah
$0,20 < r \leq 0,40$	Reabilitas Rendah
$0,40 < r \leq 0,60$	Reabilitas Sedang
$0,60 < r \leq 0,80$	Reabilitas Tinggi
$0,80 < r \leq 1,00$	Reabilitas Sangat tinggi

3.7 Teknik Analisis Data

Di dalam menganalisis data hasil penelitian, penulis menggunakan tahapan, yaitu sebagai berikut:

1. Analisis Deskriptif

Statistik diskriptif digunakan untuk menyajikan data yang diperoleh melalui hasil pretes dan posttes hasil belajar. Perhitungan statistik deskriptif ini menggunakan bantuan Ms. Excel dan program SPSS IBM 16.

2. Analisis Hipotesis

Sebelum melakukan uji hipotesis maka dilakukan terlebih dahulu uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas.

a) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan terhadap data *pretes* dan *posttes* hasil belajar, keterampilan

proses hasil belajar dan minat belajar baik pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perhitungan uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji normalitas metode *Kolmogorov-Smirnov* dengan fasilitas program SPSS IBM V25. Hipotesis yang diajukan untuk mengukur normalitas ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Data Berdistribusi Normal

H_a : Data Tidak Berdistribusi Normal

Adapun kriteria pengujian yang digunakan untuk mengukur normalitas populasi dalam penelitian ini adalah H_0 diterima apabila nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* > alfa yang ditetapkan yaitu 0,05.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah subyek penelitian berasal dari populasi yang homogen atau tidak homogen. Uji homogenitas ini dilakukan terhadap data pretes dan postes hasil dan minat belajar siswa baik pada kelompok eksperimen dan kontrol.

Perhitungan uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan homogenitas *Levene* dengan fasilitas program SPSS IBM V25. Hipotesis yang dianjurkan untuk mengukur homogenitas ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Varian Variabel Adalah Sama (Homogen)

H_a : Varian Variabel Adalah Tidak Sama (Heterogen)

Adapun criteria pengujian yang digunakan untuk menentukan homogenitas varian dalam penelitian ini adalah H_0 diterima apabila nilai *Sig. (2-tailed)* > alfa yang ditetapkan 0,05.

c) Uji Hipotesis

(Sugiyono, dkk., 2018:379) karena hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang diajukan, maka untuk merumuskan hipotesis adalah rumusan masalah dan kerangka berpikir. Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian dan berdasarkan.

Berikut rumus t-hitung menurut sugiyono (2014: 96) :

$$t = \frac{x - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan :

- t_{hitung} = nilai t yang dihitung
- x = rata-rata nilai X
- μ_0 = nilai yang dihipotesiskan
- S = simpangan baku
- N = jumlah anggota sampel

Setelah diperoleh harga t_{hitung} kemudian dibandingkan dengan harga t_{tabel} dengan $db = n-1$ dan taraf kepercayaan 95% (taraf signifikansi 5%).

Kriteria pengujiannya, apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka korelasi tersebut signifikansi. Hipotesis yang akan diuji adalah sebagai berikut:

Setelah diperoleh harga t_{hitung} kemudian dibandingkan dengan harga t_{tabel} dengan $db = n-1$ dan taraf kepercayaan 95% (taraf signifikansi 5%).

Kriteria pengujiannya, apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka korelasi tersebut signifikasi. Hipotesis yang akan diuji adalah sebagai berikut:

H_0 = pengaruh penggunaan media audio visual untuk meningkatkan minat dan Hasil belajar siswa kelas III SD 01 Nunggi.

H_a = Terdapat pengaruh penggunaan media audio visual untuk meningkatkan minat dan Hasil belajar siswa kelas III SD 01 Nunggi.

Untuk membuktikan bagaimana pengaruh sebenarnya antara penggunaan media audio visual untuk meningkatkan minat dan Hasil belajar siswa kelas III SD 01 Nunggi, peneliti membuktikannya melalui penelitian di lapangan.

