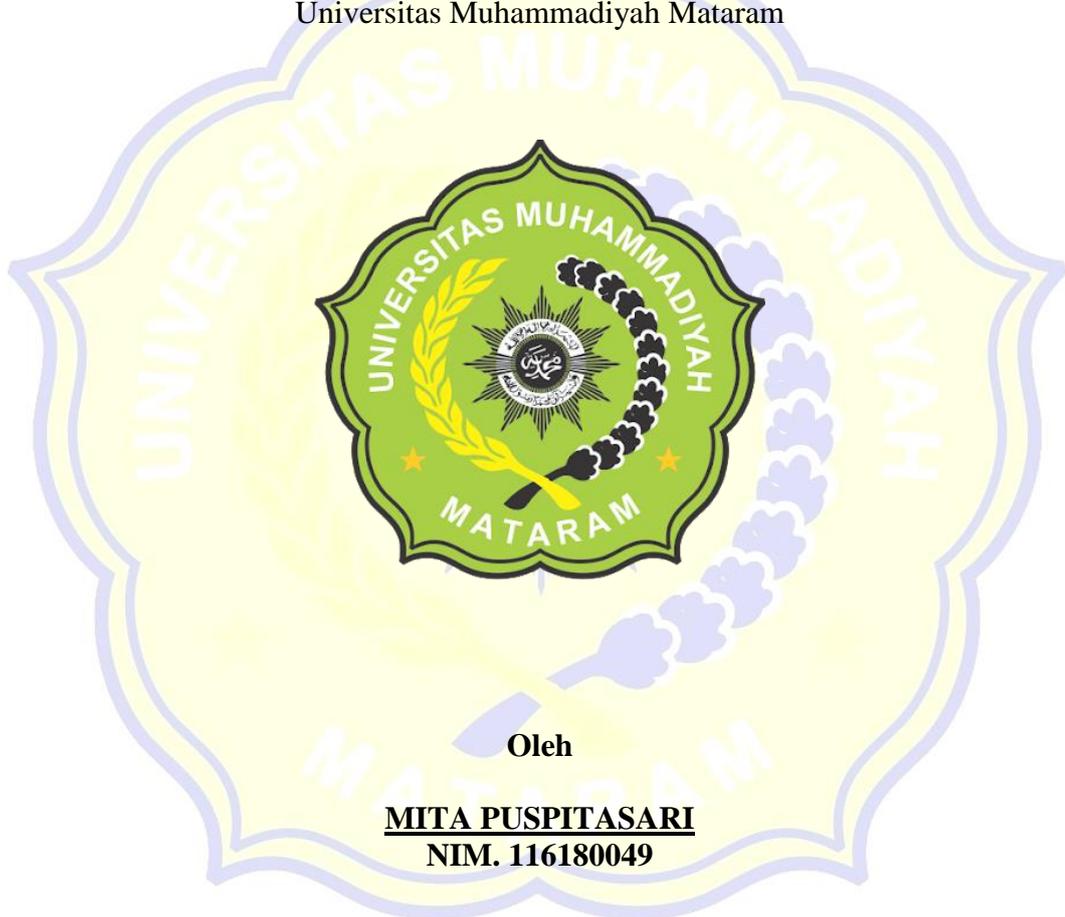


SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS MODEL
NUMBERED HEAD TOGETHER (NHT) TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS IV TEMA 7 SUBTEMA 2
PEMBELAJARAN 3 DI SDN 38 MATARAM
TAHUN AJARAN 2020/2021**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Strata 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
2020/2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS MODEL
NUMBERED HEAD TOGETHER (NHT) TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS IV TEMA 7 SUBTEMA 2
PEMBELAJARAN 3 DI SDN 38 MATARAM
TAHUN AJARAN 2020/2021**

Telah memenuhi syarat dan disetujui
Selasa, 19 Januari 2021

Dosen Pembimbing I


Haifaturrahmah, M.Pd.
NIDN. 0804048501

Dosen Pembimbing II


Baiq Desi Milandari, M.Pd.
NIDN. 0808128901

Menyetujui:

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Ketua Program Studi**


Haifaturrahmah, M.Pd.
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

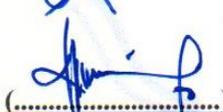
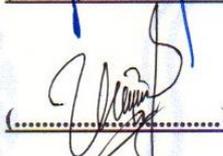
SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS MODEL
NUMBERED HEAD TOGETHER (NHT) TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS IV TEMA 7 SUBTEMA 2
PEMBELAJARAN 3 DI SDN 38 MATARAM
TAHUN AJARAN 2020/2021

Skripsi Atas Nama Mita Puspitasari Telah Dipertahankan Di Depan Dosen Penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Jum'at, 22 Januari 2021

Dosen Penguji:

- | | | |
|---|-----------|---|
| 1. <u>Haifaturrahmah, M.Pd</u>
NIDN. 0804048501 | (Ketua) |  |
| 2. <u>Sukron Fujiaturrahman, M.Pd</u>
NIDN. 0827079002 | (Anggota) |  |
| 3. <u>Nursina Sari, M.Pd</u>
NIDN. 0825059102 | (Anggota) |  |

Mengesahkan:

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Dekan,




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

LEMBAR PERNYATAAN

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

Nama : Mita Puspitasari

Nim : 116180049

Alamat : Lingkar Asri

Memang benar Skripsi yang berjudul “Pengaruh penggunaan media audio visual berbasis model *Numbered Head Together* (NHT) terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN 38 Mataram Tahun Ajaran 2020-2021” 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 mempertanggung jawabkannya, termasuk bersedia meninggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh.

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

Mataram, 22 Januari 2021

Yang membuat pernyataan,





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 BEBAS
PLAGIARISME

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

Nama : MITA PUSPITASARI
NIM : 116180049
Tempat/Tgl Lahir : SARIWA, 14 APRIL 1998
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 082 339 618 945 / mitapuspitasari72@gmail.com
Judul Penelitian :-

*Pengaruh Penggunaan Media Audio visual Berbasis Model
Numbered Head Together (NHT) terhadap Hasil Belajar
siswa kelas IV Tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 Di SDN
38 Mataram Tahun Ajaran 2020/2021

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 699,50%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari karya ilmiah dari hasil penelitian tersebut terdapat indikasi plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 09/03/2021

Penulis

METERAI
TEMPEL
39E42AHF933400801
6000
ENAM RIBURUPIAH
Mita Puspitasari
NIM 116180049

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

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



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 : Mita Puspitasari
NIM : 116180049
Tempat/Tgl Lahir : Santa, 14 April / 1998
Program Studi : PESP
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 082 339 618 945 / mithapuspitasari72@gmail.com
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 Berbasis Model Numbered Head Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 3 di SDN 38 Mataram Tahun Ajaran 2020/2021

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 : 09/03/2021

Penulis



Mita Puspitasari
NIM 116180049

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

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

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Selama Ada Niat dan Keyakina Semua Akan Jadi Mungkin”

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan atas segala kemudahan yang Allah berikan, sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir sebagai mahasiswa. Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kepada kedua orang tuaku tercinta bapak Ilham Hakim dan Ibu Sri Rohani yang selalu mendo'akan ku tanpa mengenal lelah. Terimakasih atas semua cinta yang telah bapak dan ibu berikan kepada saya. Segala perjuangan saya hingga titik ini saya persembahkan pada dua orang paling berharga dalam hidup saya. Hidup menjadi begitu mudah dan lancar ketika saya memiliki orang tua yang lebih memahami saya dari pada diri sendiri.
2. Teruntuk dosen pembimbing 1 dan dosen pembimbing 2 tercinta yang selalu membimbing, mendidik dan mengajarkan. Terima kasih untuk jasa-jasa yang tidak mampu terbalaskan.
3. Kepada adeku tersayang Deden Syahputra dan Tri Alea Fartika Sari, terimakasih telah menjadi penyemangat dan sumber inspirasi disaat kakamu keletihan menyelesaikan skripsi ini. Besar harapan kaka dapat menjadi contoh yang baik bagi kalian sehingga kalian mampu menjadi sosok yang jauh lebih hebat dari kaka.
4. Terima kasih sebesar-besarnya saya ucapkan untuk ketiga sahabatku Khaerunnissa, Kurnia, Eti susilawati yang udah ku anggap seperti keluarga sendiri terima kasih telah membantu saya menyelesaikan skripsi ini.
5. Teruntuk keluarga besarku kontrakan rempong kaka Triaminoz, Fira firmanita, Didin pratama putra, Shendy randika, Faidin terima kasih karena telah bersama denganku baik suka maupun duka.
6. Seseorang yang spesial yang selalu menemani dan mendukung dalam proses pengerjaan skripsi ini, walaupun belum ada.

7. Untuk semua teman-teman seperjuangan PGSD Angkatan 2016 lebih khususnya kelas B (*Bee Class*) yang tidak bisaku sebut satu-satu. Terimakasih telah menemani, berjuang bersama duduk dibangku kuliah yang penuh kenangan.
8. Almamater tercintaku Universitas Muhammadiyah Mataram.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayah nya dan tidak pula penulis haturkan sholawat serta salam atas junjungan nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat Islam dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang dan sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan proposal dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Model *Numbered Head Together* (NHT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema 7 Subtema 2 Di SDN 38 Mataram Tahun Ajaran 2020/2021”**

Penelitian ini dilaksanakan untuk melengkapi syarat-syarat memperoleh gelar sarjana PGSD pada fakultas keguruan dan ilmu pendidikan. Penulis menyadari bahwa proposal ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih:

1. Bapak Dr. H. 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, sekaligus Pembimbing I
4. Ibu Bq Desi Milandari, M.Pd selaku pembimbing II
5. Kedua orang tua, sahabat, dan pihak-pihak lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

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

Mataram, 22 Januari 2021

Penyusun

**Mita Puspitasari
Nim 116180049**

Mita Puspitasari 116180049. **Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Model *Numbered Head Together* (NHT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 3 di SDN 38 Mataram Tahun Ajaran 2020/2021.** Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Haifaturrahmah, M.Pd

Pembimbing 2 : Baiq Desi Milandari, M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual berbasis model *Number Head Together* (NHT) terhadap hasil belajar siswa kelas IV di sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen jenis penelitian *Quasi Experimental Tipe Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 38 Mataram. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah pada jumlah keseluruhan siswa yaitu 32 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar menggunakan tes berupa pilihan ganda (*pre-test* dan *post-test*) dan Dokumentasi. Pengujian hipotesis penelitian menggunakan perhitungan *Uji Independent Sampel T-Test*. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai $t_{hitung} 31.553 \geq t_{tabel} 1.697$ pada signifikansi 5% dengan $df = 31$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dan hasil tersebut dapat di simpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media audio visual berbasis model *Number Head Together* (NHT) terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN 38 Mataram.

Kata kunci: *Media audio visual, Model NHT, Hasil Belajar Siswa*

Mita Puspitasari 116180049. The Effect of Using Audio Visual Media Based on the Numbered Head Together (NHT) Model on the Learning Outcomes of Class IV Students Theme 7 Subtema 2 Learning 3 at SDN 38 Mataram Academic Year 2020/2021. Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Supervisor 1: Haifaturrahmah, M.Pd
Supervisor 2: Baiq Desi Milandari, M.Pd

ABSTRACT

The aim of this study is to determine the effect of using audio visual media based on the Number Head Together (NHT) model on the learning outcomes of fourth grade students in elementary schools. This analysis is an experimental study using Quasi Experimental Form None of the Control Group Style. The population of this research is the fourth grade student of SDN 38 Mataram. The sampling method was used by 32 students. The data collection method used in this study was a test of learning outcomes using multiple choice tests (pre-test and post-test) and documentation. Testing the study hypothesis using the T-Test Independent Sample Calculation. The results of this study showed that the value of t-count $31.553 \geq$ t-table 1.697 at 5% significance with $df = 31$, then H_a is accepted and H_o is rejected. The results showed that there is an effect of the use of audio-visual media based on the Number Head Together (NHT) model on the learning outcomes of fourth grade students at SDN 38 Mataram.

Keywords: Audio visual media, NHT Model, Student Learning Outcomes



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	v
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian yang Relevan.....	7
2.2 Kajian Teori	9
2.2.1 Media Pembelajaran	9
2.2.2 Media Audio Visual	13
2.2.3 Model NHT (<i>Number Head Together</i>).....	16
2.2.4 Hasil Belajar	19
2.2.5 Karakteristik Siswa di SD	21
2.3 Kerangka Berpikir.....	27
2.4 Hipotensi penelitian	29
BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1 Rancangan Penelitian	31

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	32
3.3 Ruang Lingkup Penelitian.....	33
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	33
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	34
3.6 Variabel Penelitian.....	36
3.7 Instrumen Penelitian	37
3.8 Uji Validitas dan Realibilitas	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	49
4.1 Hasil Penelitian	49
4.2 Pembahasan.....	60
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	64
5.1 Simpulan	64
5.2 Saran	65
DAFTAR PUSTAKA.....	66



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Rancangan Penelitian	32
Tabel 3.2. Data siswa kelas IV SDN 38 Mataram.....	33
Tabel 3.3. Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran.....	35
Tabel 3.4. Lembar Observasi Kelas Eksperimen	38
Tabel 3.5. Lembar Observasi Kelas Kontrol.....	39
Tabel 3.6. Kisi-Kisi Soal	41
Tabel 3.7. Kriteria Reliabilitas Soal	45
Tabel 4.1. Instrumen Validitas Butir Soal	51
Tabel 4.2. Hasil Uji Normalitas.....	52
Tabel 4.3. Hasil Uji Homogenitas	53
Tabel 4.4. Hasil Uji Hipotesis	53
Tabel 4.5. Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Belajar Siswa Tema 7 Sub Tema 2 Pembelajaran 3	54
Tabel 4.6. Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran	55
Tabel 4.7. Hasil belajar kelas eksperimen sebelum perlakuan.....	56
Tabel 4.8. Distribusi Frekuensi <i>Pre Test</i> kelas eksperimen	57
Tabel 4.9. Hasil belajar kelas kontrol sebelum perlakuan.....	57
Tabel 4.10. Distribusi Frekuensi <i>Pre Test</i> kelas kontrol	58
Tabel 4.11. Hasil belajar kelas eksperimen setelah perlakuan (<i>Post-test</i>)	59
Table 4.12. Distribusi frekuensi <i>Post-test</i> kelas control.....	59
Tabel 4.13. Hasil belajar kelas kontrol setelah perlakuan (<i>Post-test</i>)	60
Tabel 4.14 Distribusi frekuensi <i>Post-test</i> kelas control	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir29



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karna adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu belajar bisa terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, ketarampilan atau sikapnya.

Belajar adalah proses yang terjadi pada seseorang dari tidak tahu menjadi tahu. Seseorang dianggap sudah mengalami proses belajar jika sudah mengalami perubahan. Dalam proses belajar melalui bermacam-macam aktivitas seperti mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan. Pembelajaran ini merupakan prinsip atas asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar. Siswa diberikan pengetahuan maupun pengalaman untuk menambah pengetahuannya dan sekaligus akan mencari sendiri untuk mengembangkan cara berpikir dalam rangka memperkaya pengetahuannya.

Dalam proses pembelajaran ini memunculkan interaksi antara guru dengan siswa. Melalui interaksi antara guru dengan siswa dan interaksi antara sesama membuat proses belajar mengajar akan menimbulkan perubahan dalam salah satu aspek tingkah laku yang berdampak pada kualitas mutu pendidikan. Kualitas dan mutu pendidikan bergantung kepada proses belajar

mengajar oleh siswa dan guru. Hal ini membuat guru dan siswa berperan penting akan kualitas dan mutu pendidikan. Pengukuran pencapaian kualitas dan mutu pendidikan dituangkan dalam prestasi belajar siswa.

Selanjutnya prestasi belajar siswa diwujudkan dalam prestasi akademik yang diukur melalui hasil belajar. Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Dengan demikian, tugas utama seorang guru merancang kegiatan pembelajaran termasuk metode, media belajar, model, strategi belajar, dan instrumen. Yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun demikian bukanlah hal yang mudah bagi seorang guru untuk melakukan yang demikian dikarenakan guru menghadapi siswa yang memiliki perbedaan karakter masing-masing dan juga berbeda dengan banyak hal seperti kemampuan intelektual, kemampuan fisik, faktor latar belakang keluarga, kebiasaan dan pendekatan belajar yang kadang sangat mencolok antara siswa yang satu dengan siswa yang lain.

Pada hakikatnya, kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses komunikasi. Proses komunikasi harus diciptakan atau diwujudkan melalui kegiatan penyampaian dan tukar menukar pesan atau informasi oleh setiap guru dan siswa. Melalui proses komunikasi, pesan atau informasi dapat diserap dan dihayati orang lain. Agar tidak terjadi kesesatan dalam proses komunikasi perlu digunakan sarana yang membantu proses komunikasi yang disebut media dan model. Media dan model digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pembelajaran.

Dengan demikian, penggunaan media harus dipandang dari sudut kebutuhan siswa bukan dipandang dari sudut kepentingan guru.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas di SDN 38 Mataram 12 Februari 2020, peneliti mendapatkan beberapa informasi bahwa proses pembelajaran guru masih kurang menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dan juga pola pembelajarannya masih berpusat pada guru. Pembelajaran yang dilakukan di SDN 38 Mataram yang khususnya tematik, guru hanya mengajar menggunakan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Pola pembelajarannya pun lebih terpusat pada guru, sehingga cenderung membuat siswa merasa jenuh dan bosan untuk mengikuti proses belajar mengajar dengan baik dan berdampak pada penurunan hasil belajar siswa. Dari hasil ujian tengah semester tahun 2019, 53% siswa memperoleh nilai pada pembelajaran tematiknya yang masih di bawah KKM.

Situasi tersebut mendorong dikembangkannya pemikiran bahwa pembelajaran tematik sebaiknya bersifat kongkrit, artinya pembelajaran tematik harus diajarkan dengan menggunakan model maupun media yang dapat dilihat secara langsung oleh indra penglihatan siswa karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mempermudah siswa dalam upaya memahami materi pembelajaran, sehingga diharapkan siswa dapat mencapai target KKM yang telah ditentukan yaitu 70.

Media pembelajaran adalah suatu media alat perantara yang mengandung pesan berupa bahan ajar dan bertujuan untuk memudahkan siswa dalam melakukan proses pembelajaran. Menurut Sudrajat (2019: 14) 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. Media audio visual yaitu media pembelajaran yang memiliki karakteristik pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti penggunaan proyektor, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar. Media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Penerapan media audio visual dapat digabungkan dengan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT).

Model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) merupakan suatu pendekatan yang melibatkan banyak siswa dalam memperoleh materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran. Model *Numbered Head Together* (NHT) merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok yang berjumlah 3-5 orang dan setiap anggota kelompok diberi nomor kepala agar siswa mengerjakan dan memahami materi yang diajarkan secara bersama.

Pada prinsipnya, media audio visual ini digunakan untuk membantu guru untuk menyampaikan materi yang akan disampaikan, media audio visual dalam adalah media kombinasi antara audio dan visual yang diciptakan sendiri seperti slide yang dikombinasikan dengan kaset audio wingkel (2009:321). Menurut Wina Sanjaya (2010:172) Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara dan sebagainya. Media audio visual memainkan peran penting dalam proses pendidikan, terutama ketika digunakan oleh guru dan siswa. Media audio visual memberikan banyak

stimulus kepada siswa, karena sifat audio visual/suara gambar. Audio visual memperkaya lingkungan belajar, memelihara eksplorasi, eksperimen dan penemuan, dan mendorong siswa untuk mengembangkan pembicaraan dan mengungkapkan pikirannya. Materi yang dapat digunakan pada media audio visual dan model *Numbered head together* (NHT) adalah Materi Tema 7 Indahya keragaman di Negeriku Sub Tema 2 Indahya Keragaman Budaya Negeriku, yang mana pada media audio visual, guru dapat menampilkan ppt materi tentang teks bacaan berbagai agama, rumah adat yang ada di Indonesia, dan sikap kerja sama dilingkungan sosial. Pemaparan materi dilakukan oleh media, sehingga guru dapat melihat dan mengamati kegiatan siswa tersebut.

Berdasarkan uraian masalah di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Berbasis *Model Number Head Together* (NHT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 3 di SDN 38 Mataram”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, yang menjadi pokok masalahnya adalah “Bagaimana pengaruh penggunaan media audio visual berbasis *Number Head Together* (NHT) terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema 7 subtema 2 Pembelajaran 3 di SDN 38 Mataram”?.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media audio visual berbasis model *Number Head Together*

(NHT) terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema 7 subtema 2 di SDN 38 Mataram.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu pendidikan serta dapat dijadikan panduan atau referensi bagi peneliti yang lain.
- b. Diharapkan dapat bermanfaat dan bisa menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman tentang penggunaan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menambah daya tarik siswa terhadap pembelajaran tematik sehingga keluhan-keluhan tentang kesulitan belajar tidak lagi dijumpai karena siswa termotivasi untuk giat belajar tematik serta dalam mencari hal-hal baru tentang tematik.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan akan memberikan informasi kepada guru tentang pengaruh penggunaan media audio visual , sehingga guru dapat menggunakan atau menerapkan media audio visual tersebut pada saat mengajar yang selanjutnya.

c. Bagi peneliti

Sebagai dasar untuk menambah wawasan bagi peneliti dalam mengajarkan suatu materi dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Yang Relevan

Berikut adalah hasil penelitian yang relevan tentang media audio visual:

Penelitian Skripsi yang dilakukan oleh Indriani Syamsu (2018) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Model *Number Head Together* (NHT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Bidang Studi Pai di Kelas IV SD Negeri 2 Takalar. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, adapun kesimpulan yang dapat dipaparkan sebagai berikut:

Hasil belajar PAI peserta didik kelas IV IPA SD Negeri 2 Takalar dengan menggunakan Media Audio Visual berbasis model pembelajaran *numbered head together* menggunakan analisis deskriptif yaitu pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata nilai 3,44. Hasil belajar PAI peserta didik kelas IV IPA 1 SD Negeri 2 Takalar dengan model pembelajaran diskusi menggunakan analisis deskriptif yaitu pada kelas kontrol diperoleh rata-rata nilai 3,15. Terdapat pengaruh antara hasil belajar peserta didik kelas IV IPA 2 dan IV IPA SD Negeri 2 Takalar yang menggunakan Media Audio Visual dengan model pembelajaran *numbered head together* dan yang menggunakan model diskusi.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media audio visual dengan berbasis model *Number Head Together* (NHT), sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang, yaitu

terletak pada jenis penelitian, dimana penelitian terdahulu menggunakan analisis deskriptif sedangkan penelitian sekarang menggunakan *quasi experimental* dan juga muatan pembelajaran yang berbeda.

Penelitian Skripsi yang dilakukan oleh Desak Ketut Paramit (2019) dengan Judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD Negeri 9 Banjar setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) berbantuan media audio visual. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 siklus secara berdaur yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi/ evaluasi, serta refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 9 Banjar. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode tes. Data yang didapatkan selanjutnya dianalisis dengan metode analisis deskriptif kuantitatif. Dari hasil analisis data pada siklus I, rata-rata kelas hasil belajar IPA peserta didik mencapai 74,64, setelah dikonversikan ke dalam PAP hasil belajar, maka rata-rata kelas hasil belajar IPA peserta didik tergolong kategori sedang. Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan terjadinya peningkatan. Rata-rata kelas hasil belajar IPA peserta didik mencapai 83,21, rata-rata kelas hasil belajar IPA peserta didik tergolong kategori tinggi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) berbantuan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media audio visual berbasis model *Numbered head together* (NHT) sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian sekarang terletak pada jenis penelitiannya, dimana penelitian terdahulu menggunakan penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian sekarang menggunakan *quasi experimental*.

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator, dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar, yaitu siswa dan isi pelajaran. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Arsyad, 2010: 3).

Pengertian media pembelajaran adalah paduan antara bahan dan alat atau perpaduan antara *software* dan *hardware* (Sadiman, 1996: 5). Media pembelajaran bisa dipahami sebagai media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran. Pada hakikatnya proses pembelajaran juga merupakan komunikasi, maka media pembelajaran bisa dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses komunikasi tersebut, media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran.

Menurut Warsita (2008: 123). Media dapat dibagi dalam dua kategori, yaitu alat bantu pembelajaran (*instructional aids*) dan media pembelajaran (*instructional media*). Alat bantu pembelajaran atau alat untuk membantu guru (pendidik) dalam memperjelas materi (pesan) yang akan disampaikan. Oleh karena itu alat bantu pembelajaran disebut juga alat bantu mengajar (*teaching aids*).

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Arsyad (2010: 15), mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada orientasi pembelajaran akan sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dan menyampaikan pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa

meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya. Maksudnya: bahwasanya media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman, orang yang mendengarkan saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat, atau melihat dan mendengarkannya. Selanjutnya menjelaskan betapa pentingnya media pembelajaran karena media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan memperbaharui semangat mereka, membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa serta menghidupkan pelajaran.

Sanaky (2009: 6), mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

- 1) Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata kuliah yang tidak disenangi oleh
- 2) Mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media visual yang diproyeksikan dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada mata kuliah yang akan mereka terima. Dengan

demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi materi perkuliahan semakin besar.

- 3) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa. Misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- 4) Fungsi kognitif media visual terlihat dari lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 5) Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Sudjana dan Rivai (2002: 2), mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa sehingga memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memamerkan, dll.

2.2.2 Media Audio Visual

1. Pengertian Media Audio Visual

a. Pengertian Media Audio Visual

Menurut Sudrajat (2019: 14) 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. Media audio visual yaitu media pembelajaran yang memiliki karakteristik pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti penggunaan proyektor, *tape recorder*, dan proyektor visual yang lebar.

Media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan

informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Beberapa contoh media audio visual adalah film bersuara, video, televise, dan *sound slide*. Media audio visual yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar. Contoh dari media audio-visual adalah program video/televise pendidikan, video/televise instruksional, dan program slide suara (*sound slide*).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media audio visual merupakan media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Contoh media audio visual adalah film, video, program tv, slide suara (*sound slide*) dan lain-lain.

b. Kelebihan dan Kelemahan Media Audio Visual

Setiap jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan begitu pula dengan media audio visual. Beberapa kelebihan dan kelemahan media audio visual dalam pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Kelebihan media audio visual
 - a) Film dan video dapat melengkapi pengalaman dasar siswa.
 - b) Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika perlu.
 - c) Di samping mendorong dan meningkatkan motivasi film dan video menanamkan sikap-sikap dan segi afektif lainnya.

- d) Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
- e) Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya jika dilihat secara langsung.
- f) Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun homogen maupun perorangan.
- g) Film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.

2) Kelemahan media audio visual

- a) Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
- b) Tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.
- c) Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dan kelemahan media audio visual yang berupa film dan video bukan merupakan suatu kendala dalam proses pembelajaran.

c. Langkah-langkah Menggunakan Media Audio Visual

Media pembelajaran audio visual memiliki langkah-langkah dalam penggunaannya seperti halnya media pembelajaran lainnya.

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media audio visual adalah sebagai berikut.

1) Persiapan

Kegiatan yang dilakukan oleh guru pada saat persiapan yaitu membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, mempelajari buku petunjuk penggunaan media, dan menyiapkan dan mengatur peralatan media yang akan digunakan.

2) Pelaksanaan/penyajian

Pada saat melaksanakan pembelajaran menggunakan media audio visual, guru perlu mempertimbangkan seperti memastikan media dan semua peralatan lengkap.

3) Tindak lanjut

Aktivitas ini dilakukan untuk memantapkan pemahaman siswa tentang materi yang telah disampaikan menggunakan media audio visual.

2.2.3 Model NHT (*Number Head Together*)

1) Pengertian NHT (*Number Head Together*)

Teknik kepala bernomor dalam belajar mengajar ini dikembangkan oleh Spencer Kagan. Tipe ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat, selain itu tipe ini juga mendorong siswa untuk meningkatkan semangat kerjasama mereka. (Anitalie 2008: 29).

(Suprijono, 2015: 111) mengatakan pembelajaran dengan menggunakan metode *number head together* diawali dengan *numbering*.

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil. Jumlah kelompok sebaiknya di pertimbangkan jumlah konsep yang dipelajari. Jika jumlah peserta didik dalam suatu kelas terdiri dari 40 orang dan terbagi menjadi 5 kelompok berdasarkan jumlah konsep yang dipelajari, maka tiap kelompok terdiri 8 orang. Tiap-tiap orang diberi nomor 1-8. Setelah kelompok terbentuk guru mengajukan beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh setiap kelompok. Beri kesempatan kepada tiap-tiap kelompok menyatukan kepala "*Head Together*" memikirkan jawaban atas pertanyaan dari guru. Dan langkah berikutnya guru memanggil peserta didik yang memiliki nomor yang sama dari tiap-tiap kelompok untuk mempertasikan jawabannya. Metode kerja kelompok teknik kepala bernomor atau NHT (*Numbered Heads Together*) adalah suatu metode belajar dimana setiap siswa diberi nomor kemudian dibuat suatu kelompok kemudian secara acak guru memanggil nomor dari siswa.

Dalam (Lie, 2008: 59) Model pembelajaran kooperatif tipe kepala bernomor merupakan salah satu dari sekian banyak tipe pembelajaran kooperatif, yang didefinisikan sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran kooperatif tipe kepala bernomor merupakan pembelajaran yang dilaksanakan secara kelompok, sehingga siswa diberikan kesempatan untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat untuk menyelesaikan proses pembelajaran.

- 2) Setelah kelompok terbentuk, tiap –tiap orang dalam kelompok diberi nomor berdasarkan jumlah anggota kelompok.
- 3) Setelah itu guru memberikan tugas dan masing–masing kelompok mengerjakannya. Kelompok memutuskan jawaban yang dianggap paling benar dan memastikan setiap anggota mengetahui jawaban ini. Setelah itu guru memanggil salah satu nomor.
- 4) Siswa dengan nomor yang dipanggil melaporkan hasil kerjasama mereka. Kelompok yang dimaksud disini merupakan kelompok belajar yang dibentuk secara heterogen berdasarkan prestasi belajar siswa, dengan jumlah anggota siswa yang terdiri dari 4 sampai 6 siswa. Dalam hal ini guru hanya bertindak sebagai fasilitator yang harus mengarahkan, membimbing dan memotivasi pelaksanaan diskusi antar sesama siswa supaya belajar lancar dan tujuannya dapat tercapai.

Metode kerja kelompok teknik kepala bernomor atau NHT (*Numbered Heads Together*) merupakan pendekatan struktural pembelajaran kooperatif yang telah dikembangkan oleh Ibrahim (2000:25). Meskipun memiliki banyak persamaan dengan pendekatan yang lain, namun pendekatan ini memberi penekanan pada penggunaan struktur tertentu yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa.

Model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) memberikan kesempatan kepada siswa untuk membagikan ide-ide dan

mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Adapun tahapan dalam pembelajaran NHT adalah penomoran, mengajukan pertanyaan, berfikir bersama, dan menjawab. Tahap 1 penomoran.. Guru membagi siswa kedalam kelompok beranggotakan 3-4 orang dan setiap siswa diberi nomor yang berbeda. Tahap 2 mengajukan pertanyaan. Guru mengajukan sebuah pertanyaan kepada siswa. Pertanyaan dapat bervariasi, pertanyaan dapat spesifik dan dalam bentuk kalimat tanya atau kalimat arahan. Tahap 3 berpikir bersama siswa menyatukan pendapatnya terhadap jawaban pertanyaan itu dan meyakinkan tiap anggota dalam kelompoknya mengetahui jawaban itu. Tahap 4 menjawab. Guru memanggil siswa dengan nomor tertentu, kemudian siswa yang nomornya sesuai mengacungkan tanganya dan mencoba untuk menjawab pertanyaan seluruh kelas. Nur (2000 : 22)

Dari kedua teori tersebut jadi kesimpulanya adalah pendekatan structural yang memiliki banyak persamaan dengan pendekatan yang lain, namun pendekatan ini memberikan penekanan pada pola penomoran.

2.2.4 Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Pengertian hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya, sedangkan menurut Sudjana (2005:19) hasil belajar harus didasarkan pada pengamatan tingkah laku melalui stimulus respon. Hasil belajar

berkenaan dengan kemampuan siswa di dalam memahami materi pelajaran. Hamalik (2007: 31) mengemukakan, “hasil belajar pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas dan keterampilan”.

Hasil belajar tampak sebagai terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan dan sebagainya (Hamalik, 2007: 155)

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

1) Faktor Internal

- a. Faktor jasmaniah (fisiologis) baik yang bersifat bawaan atau yang diperoleh, yang termasuk difaktor ini misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh dan sebagainya.
- b. Faktor non Intelektif yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, dan penyusaian diri.

2) Faktor Eksternal

- a. Lingkungan, lingkungan merupakan salah satu faktor yang berpengaruh penting dalam proses belajar. Proses belajar tidak

akan berlangsung baik manakala faktor lingkungannya tidak mendukung.

- b. Sekolah, sekolah merupakan tempat terjadinya proses belajar mengajar sehingga mempengaruhi hasil belajar.
- c. Sarana dan Prasarana, untuk mendapatkan hasil yang sempurna dalam belajar, sarana dan prasarana adalah suatu hal yang tidak kalah pentingnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- d. Pendekatan pembelajaran, pendekatan pembelajaran adalah suatu hal yang penting dalam meningkatkan hasil belajar.

Pendapat di atas, baik faktor-faktor internal maupun faktor-faktor eksternal merupakan hal-hal yang harus diperhatikan, dicermati dan dipahami oleh guru, orang tua maupun anak didik, karena semua faktor-faktor tersebut di atas mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap proses pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan atau sasaran yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran.

2.2.5 Karakteristik Siswa di SD

a. Pengertian Karakteristik Siswa

Karakteristik siswa merupakan salah satu variabel dari kondisi pengajaran. Variabel ini didefinisikan sebagai aspek-aspek atau kualitas perseorangan siswa. Aspek-aspek ini bisa berupa bakat, minat, sikap, motivasi, belajar, gaya belajar, kemampuan berpikir dan kemampuan awal (hasil belajar) yang telah dimilikinya. Karakteristik siswa akan sangat mempengaruhi dalam pemilihan strategi pengelolaan, yang

berkaitan dengan bagaimana menata pengajaran, agar sesuai dengan karakteristik perseorang siswa (Uno, 2010:158)

Karakteristik siswa merupakan ciri atau sifat dan atribut yang melekat pada siswa yang menggambarkan kondisi siswa, misalnya kemampuan akademis yang telah dimiliki, gaya dan cara belajar serta kondisi sosial ekonomi (Pribadi, Benny, 2009:211).

Karakteristik siswa merupakan keseluruhan pola kelakuan dan kemampuan yang ada pada siswa sebagai hasil pembawaan dari lingkungan sosialnya sehingga menentukan pola aktivitas dalam meraih cita-citanya.

b. Pengertian Pembelajaran Tematik di SD

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu kegiatan yang menjadikan siswa tahu akan suatu hal yang belum pernah mereka ketahui sebelumnya. Proses pembelajaran kepada siswa hendaknya dapat bermakna bagi siswa itu sendiri. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan di Sekolah Dasar adalah pembelajaran tematik. Menurut Kunandar (2011: 340) mengemukakan pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai pemersatu materi dalam beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu kali tatap muka. Selanjutnya menurut Rusman (2017: 357) menyatakan bahwa “pembelajaran tematik merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-

prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik”. 20 Lebih lanjut menurut Sutirjo (2004:6) menyatakan bahwa “pembelajaran tematik merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa, melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran, pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pembelajaran yang bermakna kepada siswa serta menggunakan prinsip belajar yang menyenangkan.

c. Karakteristik Pembelajaran Tematik di SD

Sebagai suatu model pembelajaran, pembelajaran tematik memiliki karakteristik karakteristik sbagai berikut:

1. Berpusat pada siswa. Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak beperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.
2. Memberikan pengalaman langsung, pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan

pada sesuatu yang nyata (konkrit) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas. Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.
4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
5. Bersifat fleksibel. Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.
6. Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat, dan kebutuhan siswa. Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.
7. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

d. Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Tematik

1. Tujuan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik dikembangkan selain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, diharapkan siswa juga dapat:

- a. Meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna.
- b. Mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi.
- c. Menumbuh kembangkan sikap positif, kebiasaan baik, dan nilai nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan.
- d. Menumbuh kembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, serta menghargai pendapat orang lain.
- e. Meningkatkan gairah dalam belajar
- f. Memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

2. Manfaat Pembelajaran Tematik

Dengan menerapkan pembelajaran tematik, siswa dan guru mendapatkan banyak manfaat. Diantara manfaat tersebut adalah.

- a. Pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konseptual siswa terhadap realitas sesuai dengan tingkat perkembangan intelektualitasnya.
- b. Pembelajaran tematik memungkinkan siswa mampu mengeksplorasi pengetahuan melalui serangkaian proses kegiatan pembelajaran.

- c. Pembelajaran tematik mampu meningkatkan keeratan hubungan antar siswa.
- d. Pembelajaran tematik membantu guru dalam meningkatkan profesionalismenya.
- e. Menyenangkan karena bertolak dari minat dan kebutuhan anak
- f. Hasil belajar akan bertahan lebih lama karena berkesan dan bermakna
- g. Mengembangkan keterampilan berfikir anak sesuai dengan permasalahan yang dihadapi.
- h. Menumbuhkan keterampilan sosial dalam bekerja, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

e. Ciri-ciri Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki ciri-ciri atau karakteristik sebagaimana diungkapkan dalam jurnal ilmiah online tanggal akses 25 November 2019 dengan alamat www.pppgtertulis.or.id. sebagai berikut:

1. Berpusat pada siswa

Proses pembelajaran yang dilakukan harus menempatkan siswa sebagai pusat aktivitas dan harus mampu memperkaya pengalaman belajar. Pengalaman belajar tersebut dituangkan dalam kegiatan belajar yang menggali dan mengembangkan fenomena alam di sekitar siswa.

2. Memberikan pengalaman langsung kepada siswa

Agar pembelajaran lebih bermakna maka siswa perlu belajar secara langsung dan mengalami sendiri. Atas dasar ini maka guru

perlu menciptakan kondisi yang kondusif dan memfasilitasi tumbuhnya pengalaman yang bermakna.

3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Mengingat tema dikaji dari berbagai mata pelajaran dan saling keterkaitan maka batas mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas.

4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran.

5. Bersifat fleksibel

Pelaksanaan pembelajaran tematik tidak terjadwal secara ketat antar mata pelajaran. Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat, dan kebutuhan siswa.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan penjabaran sementara terhadap suatu gejala yang menjadi objek permasalahan dalam penelitian ini. Kerangka berpikir ini ialah suatu argumentasi peneliti dalam merumuskan hipotesis dengan menggunakan logika deduktif (untuk metode kuantitatif) dengan memakai pengetahuan ilmiah sebagai landasan dasarnya.

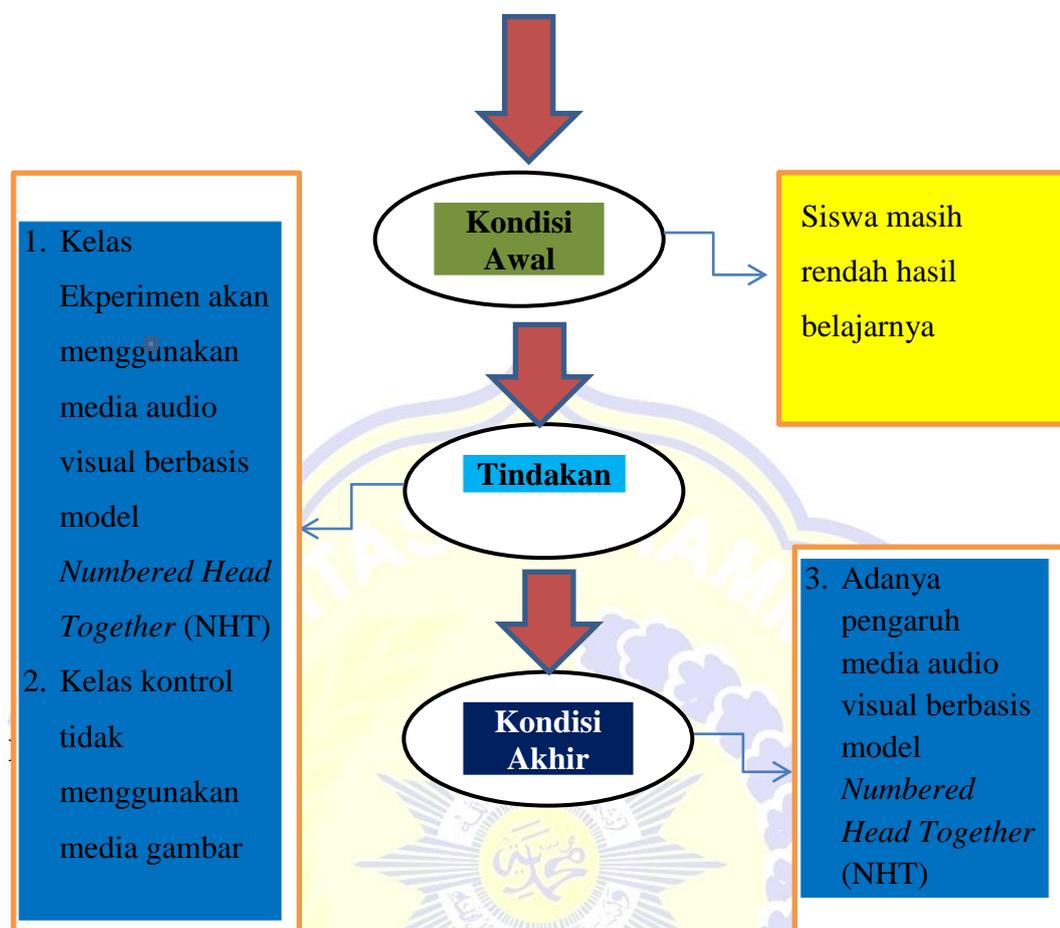
Pada dasarnya pembelajaran berupaya membekali siswa tidak hanya dari sisi pengetahuan saja, tetapi membelajarkan bagaimana ilmu dapat dipahami secara mendalam melalui suatu proses penemuan yang dilakukan sendiri oleh siswa melalui aktivitas belajar yang bermakna. Pembelajaran yang bermakna adalah pembelajaran dimana siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Guru hanya bertindak sebagai motivator dan fasilitator. Dengan keterlibatan siswa secara langsung maka hakikat pembelajaran akan

tercapai tidak hanya sebagai produk tetapi juga sebagai proses dan pengembangan sikap.

Setiap anak normal berpotensi untuk mencapai ketuntasan belajar asalkan diberi waktu dan pengarahan yang sesuai. Akan tetapi masih ada beberapa siswa yang belum mencapai KKM disebabkan karena aktivitas belajar siswa hanya sebatas mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan tugas. Siswa beranggapan bahwa proses pembelajaran yang didominasi oleh metode ceramah hanya menimbulkan perasaan jenuh. Belum lagi jika guru tidak memberikan umpan balik kepada siswa saat proses pengajaran berlangsung. Keaktifan siswa merupakan kondisi siswa yang selalu berusaha melakukannya dengan baik dan benar. Keaktifan tidak hanya aktif secara fisik tetapi juga secara mental.

Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan diatas ialah dengan menggunakan media audio visual berbasis model *Numbered Head Together* (NHT) yang menekankan siswa terlibat langsung untuk menemukan sendiri jawaban dari suatu permasalahan yang diajukan melalui kegiatan mengamati dan keaktifan siswa yakni mampu berdiskusi dengan sesama temanya.

Pembelajaran seperti itu akan merangsang siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Penekanan belajar akan tampak bahwa siswa aktif dalam berproses dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.



Gambar 2.3 Bagan Kerangka Berpikir

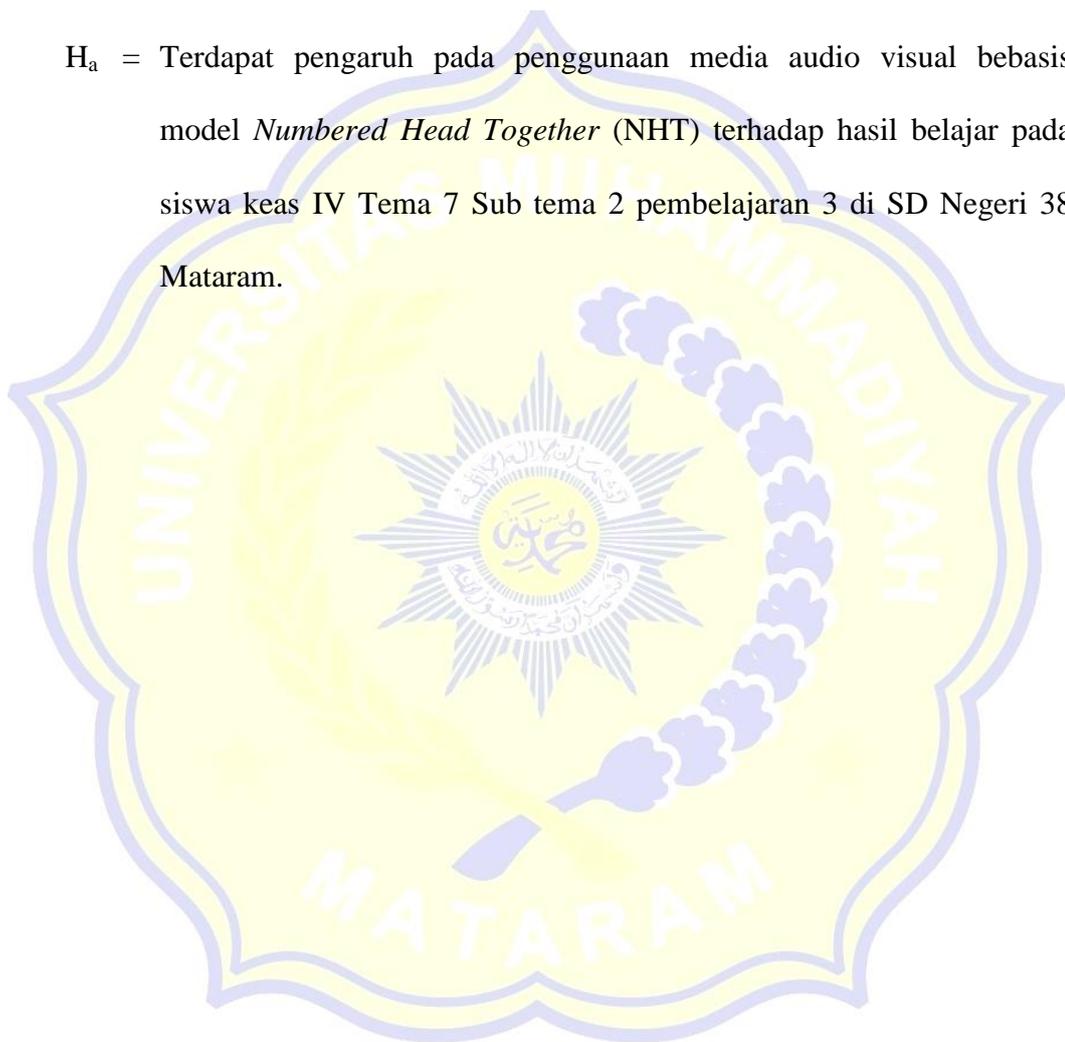
2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2012:107). Hipotesis Penelitian : Diduga terdapat pengaruh yang positif dan signifikan terhadap pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar pada siswa kelas IV Tema 7 Sub tema 2 pembelajaran 3 di SD Negeri 38 Mataram.

Hipotesis statistik :

H_0 = Tidak terdapat pengaruh pada penggunaan media audio visual berbasis model *Numbered Head Together* (NHT) terhadap hasil belajar pada siswa kelas IV Tema 7 Sub tema 2 pembelajaran 3 di SD Negeri 38 Mataram.

H_a = Terdapat pengaruh pada penggunaan media audio visual berbasis model *Numbered Head Together* (NHT) terhadap hasil belajar pada siswa kelas IV Tema 7 Sub tema 2 pembelajaran 3 di SD Negeri 38 Mataram.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Sugiyono (2016:107) penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* penelitian, Menurut Hadi, dkk (2005:151) eksperimen adalah penelitian dengan melakukan percobaan terhadap kelompok-kelompok eksperimen yang dikenakan perlakuan tertentu dengan kondisi-kondisi yang dikontrol.

Menurut Anurrahman (2018:27) *Quasi Experimental Design* atau eksperimen semu pada dasarnya sama dengan *true experimental* tetapi bedanya dalam pengontrolan variabel hanya variabel yang dipandang dominan tidak mengontrol semua variabel. Penelitian ini menggunakan *tipe nonequivalent control group design*. Yaitu dilakukan terhadap dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dalam penelitian ini diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media pembelajaran 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*.

Tabel 3.1. Rancangan Penelitian

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	—	O4

(Sugiyono, 2016:161)

Keterangan:

O_1 : Pemberian *Pre-test* awal pada kelas eksperimen

O_2 : Pemberian *Post-test* akhir pada kelas eksperimen

O_3 : Pemberian *Pre-test* awal pada kelas kontrol

O_4 : Pemberian *Post-test* akhir pada kelas kontrol

X : Pemberian perlakuan pada kelas Eksperimen

— : Tidak ada perlakuan pada kelas kontrol

Sebelum diberikan perlakuan, kelompok eksperimen dan kontrol akan diberikan tes awal (*pre-test*) secara bersamaan untuk mengetahui hasil belajar. Selanjutnya, kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan (X), yaitu penerapan media audio visual pada tema indahny keragaman di negeriku. Sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan berupa penerapan media audio visual, akan tetapi diberikan metode lainnya seperti ceramah, diskusi dan Tanya jawab. Setelah diberikan perlakuan, kelompok kontrol dan eksperimen akan diberikan tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Peneliti melakukan Penelitian di SDN 38 Mataram Jln. Gajah mada No. 41, Pagesangan, Kecamatan mataram, Kota Mataram Nusa Tenggara Barat

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester II Genap Selama 5 hari dimulai pada tanggal 10 sampai 14 oktober 2020.

3.3 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah hubungan antara pengaruh penggunaan Media Audio Visual berbasis Model *Number head together* (NHT) terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan di SDN 38 Mataram. Data yang digunakan adalah hasil belajar siswa SDN 38 Mataram. Dengan variabel bebasnya penggunaan media audio visual sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

3.4.1 Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2019: 61), yang dimaksud dengan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi adalah SDN 38 Mataram kelas IV, dimana kelas-kelas yang ada berbentuk parallel sehingga seluruh siswa kelas IV A dan IV B berjumlah 64 siswa. Data populasi dalam penelitian yang akan dilaksanakan ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3.2. Data siswa kelas IV SDN 38 Mataram

No.	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah siswa
1.	Eksperimen	7	9	16
2.	Kontrol	6	10	16

Keterangan :

Jumlah populasi 32 siswa di dua kelas tersebut masing-masing di tiap-

tiap kelas yaitu kelas A 16 siswa dengan kelas B 16 siswa untuk laki-laki kelas eksperimen berjumlah 7 siswa sedangkan perempuan 9 untuk kelas kontrol 6 laki-laki dan 10 perempuan. Mengapa peneliti hanya mengambil 32 siswa karena faktor pandemic covid-19 yang tidak memungkinkan siswa untuk hadir semua.

3.4.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2019: 62). Pendapat lain mengatakan bahwa sampel adalah bagian dari keseluruhan individu yang menjadi subyek yang akan diteliti (Sugiyono, 2014: 88).

Peneliti mengambil sampel kelas IV SDN 38 Mataram. Dimana terdapat dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen berjumlah 16 siswa sedangkan kelas kontrol berjumlah 16 siswa. Jadi jumlah dari kedua sampel tersebut adalah 32 Siswa.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Teknik Observasi

Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk melihat keterlaksanaan media audio visual berbasis model *Numbered Head Together* (NHT) dalam kegiatan belajar mengajar. Observer ini dilakukan oleh 1 orang untuk melihat keaktifan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Aspek keterlaksanaan pembelajaran yang dicapai dianalisis dengan dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{keterlaksanaan} = \frac{\text{indikator yang dicapai}}{\text{jumlah indikator maksimal}} \times 100 \%$$

Pedoman kesimpulan keterlaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran

Persentase Keterlaksanaan	Kategori
>90	Sangat baik
80<k<90	Baik
70<k<80	Cukup
60<k<70	Kurang

Sudjana (2008:118)

3.5.2 Teknik Tes

Menurut Sudijono (2015:139), tes merupakan cara yang dipergunakan atau prosedur yang perlu ditempuh dalam rangka pengukuran dan penilaian dibidang pendidikan yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas baik berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab atau perintah-perintah yang harus dikerjakan, sehingga dapat dihasilkan nilai yang melambangkan tingkah laku atau prestasi.

Menurut *Taksonomi Bloom*, yang diambil dari ranah kognitif yaitu: (C1) mengingat, (C2) memahami, (C3) mengaplikasikan. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur pengetahuan peserta didik setelah diberikan perlakuan berupa pengaruh penggunaan media audio visual berbasis model *Numbered Head Together* (NHT) dan mencatat di papan tulis dalam menjelaskan materi. Teknik tes dalam penelitian ini adalah melakukan tes hasil belajar kognitif sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) dan setelah diberikan perlakuan (*post-test*).

Bentuk soal dalam penelitian ini yaitu pilihan ganda, yang terdiri dari 30 butir soal pilihan ganda.

3.5.3 Teknik Dokumentasi

Dokumentasi perolehan data menggunakan foto kegiatan belajar peserta didik dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, dengan pengumpulan data tentang profil sekolah, sarana dan prasarana dan struktur organisasi jumlah siswa dan nilai siswa kelas IV SDN 38 Mataram. Dokumentasi dilakukan untuk mendukung data penelitian agar lebih kredibel dan dapat dipercaya.

3.6 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2014: 38), menjelaskan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variabel tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi dalam penelitian ini hanya terdapat satu variabel (variabel tunggal) yaitu faktor yang mempengaruhi penggunaan media audio visual berbasis nht terhadap hasil belajar pada siswa kelas IV tema 7 subtema 2 di SDN 38 Mataram.

3.6.1 Variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi variabel lainnya atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Media Audio Visual Berbasis Model *Numbered Head Together* (NHT).

3.6.2 Variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2019: 4). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

3.7 Instrumen Penelitian

Menurut Suharsaputra (2014:148) mengemukakan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk menjembatani antara subjek atau objek dan mengetahui sejauh mana data mencerminkan konsep yang ingin diukur tergantung pada instrumen yang substansinya disusun berdasarkan penjabaran konsep/penentuan indikator yang dipergunakan untuk mengumpulkan data.

Pengertian instrumen penelitian menurut peneliti adalah alat yang digunakan untuk mengukur nilai variabel yang akan diteliti. Adapun instrument penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

3.7.1 Lembar Observasi

Observasi digunakan sebagai lembar pengamatan yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan atau ketercapaian tujuan pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar di kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi ini juga digunakan sebagai bahan hasil belajar peserta didik.

Tabel 3.4
Kisi-kisi Lembar Observasi Kelas Eksperimen

No	Aspek-aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
KEGIATAN AWAL					
1.	Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa.				
2.	Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa.				
3.	Siswa merespon pertanyaan dari guru berhubungan dengan materi pembelajaran sebelumnya.				
4.	Guru menstimulus rasa ingin tahu siswa tentang topik yang akan dipelajari yaitu tentang bangun datar melalui contoh dalam kehidupan sehari-hari				
5.	Siswa menerima informasi tentang kompetensi dasar, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, manfaat, serta ruang lingkup materi.				
KEGIATAN INTI					
6.	Guru memberikan pre-test mengenai materi yang akan dipelajari				
7.	Siswa mampu menjawab soal test yang diberikan oleh guru				
8.	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 3-5 orang siswa.				
9.	Guru memberikan nomor yang berbeda kepada setiap kelompok dan nama kelompok yang berbeda				
10.	Guru menyuruh salah satu siswa untuk maju kedepan dan membacakan hasil diskusi kelompoknya				
11.	Salah satu siswa maju kedepan dan membacakan hasil diskusi kelompoknya				
12.	Guru menyajikan materi teks tentang rumah adat suku manggarai dan menampilkan contoh rumah adat yang ada di Indonesia dengan menggunakan media Audio Visual				
13.	Siswa mengamati contoh rumah adat yang ada di Indonesia dengan menggunakan media audio visual				
14.	Guru membagikan LKS kepada beberapa kelompok				
15.	Siswa mengerjakan LKS bersama kelompoknya				
16.	Guru dan siswa menyimpulkan jawaban akhir dari semua pertanyaan yang berhubungan				

	dengan materi yang disajikan.				
KEGIATAN PENUTUP					
17.	Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung.				
18.	Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran. Siswa juga memperhatikan penguatan materi dan apresiasi dari guru.				
19.	Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.				
20.	Siswa menyimak pesan moral dalam pembelajaran yang telah dilaksanakan.				
21.	Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa. Selanjutnya, siswa menjawab salam penutup dari guru.				
	Jumlah Skor Perolehan				
	Jumlah Skor Keseluruhan				
	Nilai Rata-rata				
	Kategori				

Tabel 3.5
Kisi-kisi Lembar Observasi Kelas Kontrol

No	Aspek-aspek yang diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
KEGIATAN AWAL					
1.	Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa.				
2.	Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh ketua kelas.				
3.	Siswa merespon pertanyaan dari guru berhubungan dengan materi pembelajaran sebelumnya				
4.	Guru menstimulus rasa ingin tahu siswa tentang topik yang akan dipelajari yaitu tentang bangun datar melalui contoh dalam kehidupan sehari hari				
5.	Siswa menerima informasi tentang kompetensi dasar, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, manfaat, serta ruang lingkup materi.				
KEGIATAN INTI					
6.	Guru memberikan pre-test mengenai materi yang akan dipelajari				
7.	Siswa mampu menjawab soal test yang diberikan oleh guru				
8.	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 3-5 orang siswa.				

9.	Guru memberikan nomor berbeda kepada setiap siswa dalam kelompok dan nama kelompok yang berbeda				
10.	Guru menyajikan materi teks tentang rumah adat suku manggarai dan menampilkan contoh rumah adat yang ada di Indonesia dengan menggunakan media Gambar				
11.	Siswa mengamati contoh rumah adat yang ada di Indonesia				
12.	Guru membagikan LKS				
13.	Guru menyuruh siswa membaca teks tentang rumah adat suku manggarai				
14.	Siswa membaca teks tentang rumah adat suku Manggarai				
15.	Guru menyebutkan satu nomor dari beberapa kelompok yang dibagikan dengan nomor yang sama.				
16.	Siswa mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas dengan penuh tanggung jawab				
17.	Guru dan siswa menyimpulkan jawaban akhir dari semua pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang disajikan.				
KEGIATAN PENUTUP					
18.	Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung				
19.	Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran. Siswa juga memperhatikan penguatan materi dan apresiasi dari guru.				
20.	Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.				
21.	Siswa menyimak pesan moral dalam pembelajaran yang telah dilaksanakan.				
22.	Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa. Selanjutnya, siswa menjawab salam penutup dari guru.				
	Jumlah Skor Perolehan				
	Jumlah Skor Keseluruhan				
	Nilai Rata-rata				
	Kategori				

3.7.2 Lembar Soal

Soal digunakan untuk mengukur kemampuan siswa. Soal umumnya digunakan untuk mengukur kemampuan intelegensi siswa, yaitu mengenai hasil belajarnya. Soal diberikan kepada siswa baik kepada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Soal diberikan sebelum kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan perlakuan. Soal juga diberikan setelah kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol diberikan perlakuan. Kemudian akan didapatkan data rata-rata kelas antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan dan sesudah dilakukan perlakuan. Soal yang digunakan adalah soal pilihan ganda dengan jumlah yang terdiri dari 30 butir soal. Yang diambil dari ranah kognitif, C1). Pengetahuan, C2). Pemahaman, C3). Penerapan.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Soal

Tema / Sub Tema	Muatan pembelajaran	Kompetensi dasar	Indikator	Aspek yang diukur			Jumlah Soal Tes
				C1	C2	C3	
Indahnya keragaman di negeriku/sub tema 2	Bahasa Indonesia	3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.	3.7.1 Menuliskan informasi baru yang terdapat dalam teks	3,4 ,26	25, 27, 29	21,2 8	8
		4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.	4.7.1 Menyajikan informasi baru yang terdapat dalam teks				
	IPS	3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai	3.2.1 Menjelaskan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas	12, 13, 14, 18, 20	15, 19, 30	16,2 3	10

		identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.				
		4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang	4.2.1 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor penyebab keragaman masyarakat inonesia				
PPKN	1.4 Menyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah tuhan yang Maha Esa.	1.4.1 Menceritakan bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia	5,6 ,17	1,2 ,9, 11	7,8,1 0,22, 24	12	
	2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya diindonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	2.4.1 Menerapkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya diindonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.					

		3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	3.4.1 Mengenal dan memahami hubungan antara pulau-pulau dan suku bangsa yang ada di Indonesia				
		4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan	4.4.1 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.				
Jumlah soal							30 Soal

3.7.3 Dokumentasi

Adapun dokumentasi yang dimaksud dalam penelitian ini ialah dokumentasi siswa kelas IV A dan kelas IV B SD Negeri 38 Mataram, pada saat mengikuti prosedur penelitian yang telah disusun oleh peneliti. Dokumentasi diperoleh dari serentetan kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dalam mengumpulkan data dari kegiatan tes hasil belajar dan pada proses pembelajaran.

3.8 Teknik Analisis Data

3.8.1 Uji Coba Instrumen

Instrumen penelitian digunakan untuk memperoleh, mengolah, dan menginterpretasikan informasi yang diperoleh dari para responden yang dilakukan dengan menggunakan pola ukur yang sama. Untuk dapat

dikatakan instrumen penelitian yang baik, paling tidak memiliki lima kriteria, yaitu: validitas, reliabilitas, normalitas dan homogenitas.

Instrumen hasil belajar berupa soal pilihan ganda dengan 30 soal dalam penelitian ini akan diujikan terlebih dahulu sebelum digunakan untuk mengumpulkan data. Pengujian kesahihan tes meliputi uji validitas butir soal dan uji reliabilitas.

3.8.1.1 Uji Validitas

Menurut Sudijono (2015:163) validitas adalah salah satu ciri yang menandai tes hasil belajar yang baik. Untuk dapat menentukan apakah suatu tes hasil belajar telah memiliki validitas atau daya ketepatan mengukur, dapat dilakukan dari dua segi, yaitu: dari segi tes itu sendiri sebagai suatu totalitas, dan dari segi itemnya, sebagai bagian tak terpisahkan dari tes tersebut.

Sebagaimana pendapat Taniredja (2012:42) yang mengungkapkan bahwa sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur dan mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat.

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

Rumus:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

(Arikunto, 2010:213)

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antar variabel X dan variabel Y

N = Jumlah siswa

$\sum X$ = Jumlah nilai variabel X

$\sum Y$ = Jumlah nilai variabel Y

$\sum XY$ = Jumlah nilai perkalian variabel X dan Y

$(\sum X^2)$ = Jumlah nilai variabel X dikuadratkan

$(\sum Y^2)$ = Jumlah nilai variabel Y dikuadratkan

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat nilai variabel X

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat nilai variabel Y

Nilai r_{xy} akan dikonsultasikan dengan tabel r *Product Moment*. Jadi

kemungkinan yang terjadi, yaitu:

1. Jika $r_{xy} \geq r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan valid.
2. Jika $r_{xy} \leq r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan tidak valid.

3.8.1.2 Uji Reliabilitas

Menurut Mahmud (2011:167), reliabilitas adalah tingkat ketepatan, ketelitian atau keakuratan sebuah instrumen. Reliabilitas menunjukkan apakah instrumen tersebut secara konsisten memberikan hasil ukuran yang sama tentang sesuatu yang diukur pada waktu yang berlainan.

Menurut Arikunto (2010:221), menyatakan bahwa “reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik”.

Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan teknik *Alpha Cronbach's* yang dianalisis dengan menggunakan aplikasi SPSS.16.0 *for windows*.

Tabel 3.7 Kriteria Reliabilitas Soal

Harga r	Keterangan
0,00 – 0,20	Sangat rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Sedang
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat tinggi

(Arikunto, 2010: 223)

3.8.2 Uji Prasyarat

3.8.2.1 Uji Normalitas

Pengujian normalitas data dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data dilakukan dengan uji kolmogorov-smirnov yang menggunakan program analisis statistic SPSS 16.0 *for windows*. Data dapat dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansinya lebih dari 0.05 dengan taraf signifikansi 5%.

3.8.2.2 Uji Homogenitas

Analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah menggunakan uji-t, sebelum dilakukan uji-t tersebut dilakukan uji prasyarat yaitu uji homogenitas. Uji homogenitas adalah untuk mengetahui apakah kedua sampel tersebut homogen atau tidak.

Untuk memudahkan peneliti dalam melakukan perhitungan uji homogenitas, maka peneliti menggunakan aplikasi SPSS.16.0 *for*

windows teknik *Levene Test*. *Levene Test*, adalah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui bahwa data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians sama (homogen) dan digunakan untuk melihat perbedaan yang muncul karena adanya perlakuan, untuk menyimpulkan ada tidaknya perbedaan rata-rata dengan cara membandingkan variansinya.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas *Levene Test*, yaitu: jika nilai $\text{sig} \geq 0.05$, maka data homogen, dan jika nilai $\text{sig} \leq 0.05$, maka data tidak homogen.

3.8.3 Uji Hipotesis

Uji hipotesis akhir bertujuan untuk mengatasi atau mengetahui tingkat kemampuan siswa. Hasil yang diharapkan dari ujian hipotesis akhir adalah adanya perbedaan kemampuan siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hipotesis nol (H_0) diharapkan ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Berdasarkan hipotesis yang diajukan, uji hipotesis yang akan digunakan adalah uji statistik *t* langkah-langkah uji hipotesis. Menentukan hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a).

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media audio visual berbasis model *Numbered Head Together* (NHT) terhadap hasil belajar pada siswa kelas IV SDN 38 Mataram.

H_a : Terdapat pengaruh pada penggunaan media audio visual berbasis model *Numbered Head Together* (NHT) terhadap hasil belajar pada siswa kelas IV SDN 38 Mataram.

Uji t digunakan untuk menguji perbedaan antara nilai rata-rata kelas eksperimen dan kontrol. Dalam pegujian perbedaan nilai rata-rata dalam penelitian ini menggunakan program aplikasi SPSS 16.0 *for windows* dengan teknik *Uji Independent Sample T-Test*.

