

SKRIPSI
PENGARUH PENGGUNAAN AUDIO VISUAL SEBAGAI MEDIA BELAJAR
SISWA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA
PADA TEMA 1 SUBTEMA 1 KELAS IV SDN 2 KURANJI
TAHUN 2022/2023

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



Oleh :

ASRIATI
2019A1H012

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
2023

HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI
PENGARUH PENGGUNAAN AUDIO VISUAL SEBAGAI MEDIA BELAJAR
SISWA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA
PADA TEMA 1 SUBTEMA 1 KELAS IV SDN 2 KURANJI

TAHUN AJARAN 2022/2023

Telah Memenuhi Syarat dan Disetujui

Pada Tanggal, 23 Juni 2023

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Abdillah, M.Pd
NIDN. 0824048301



Baiq Desi Milandari, M.Pd
NIDN. 0808128901

Menyetujui:

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Ketua Program Studi,



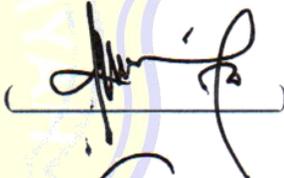
Hafidurrachmah, M.Pd
NIDN. 0864048501

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PENGARUH PENGGUNAAN AUDIO VISUAL SEBAGAI MEDIA BELAJAR
SISWA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA
PADA TEMA 1 SUBTEMA 1 KELAS IV SDN 2 KURANJI TAHUN AJARAN
2022/2023

Skripsi atas Nama Asriati telah dipertahankan di depan Dosen Penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Mataram, 27 Juni 2023

Dosen Penguji:

1. Abdillah, M.Pd (Ketua Penguji) 
NIDN.0824048301
2. Sukron Fujiaturrahman, M.Pd (Anggota Penguji I) 
NIDN.0827079002
3. Syafuruddin Muhdar, M.Pd (Anggota Penguji II) 
NIDN.0813078701

Mengesahkan:

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM


Dekan,

Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si.
NIDN.0821078501

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa program studi pendidikan guru sekolah dasar (PGSD) fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, universitas muhammadiyah mataram menyatakan bahwa:

Nama : Asriati

Nim : 2019A1H012

Alamat : Pagesangan

Memang benar skripsi yang berjudul “Pengaruh penggunaan audio visual sebagai media belajar siswa untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada tema 1 subtema 1 kelas IV SDN 2 kuraji Tahun Peajaran 2022/2023” adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di tempat manapun.

Skripsi ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah di publikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka jika kemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggungjawabkan, termasuk bersedia meninggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh.

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

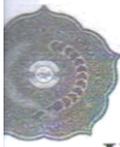
Mataram, 16 Juni 2023

Halaman Pernyataan



Asriati

NIM. 2019A1H012



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

**SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME**

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

Nama : Asriati.....
 NIM : 2019A1H012.....
 Tempat/Tgl Lahir : Taloko / 16 Juli 2001.....
 Program Studi : PGSD.....
 Fakultas : FKIP.....
 No. Hp : 082 340 530 229.....
 Email : asriati595@gmail.com.....

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

Pengaruh Penggunaan Audio visual sebagai Media Belajar siswa
 untuk Meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada Tema 1
 Subtema 1 kelas IV SDN 7 Kurangi

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 100%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milih orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya **bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum** 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.

Mataram, 07 - Agustus2023
 Penulis

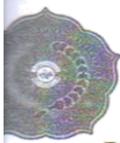
Mengetahui,
 Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Asriati.....
 NIM. 2019A1H012

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

ih salah satu yang sesuai



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

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

Nama : Asriati
 NIM : 2019A1H012
 Tempat/Tgl Lahir : Taloko / 16 Juli 2001
 Program Studi : PGSD
 Fakultas : FKIP
 No. Hp/Email : 082 340 520 229
 Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

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 Audio Visual Sebagai Media Belajar Siswa
 untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Tema 1
 Subtema 1 kelas IV SDN 2 Kurangi

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada 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.

Mataram, 07 Agustus 2023
 Penulis



Asriati
 NIM. 2019A1H012

Mengetahui,
 Kepala UPT, Perpustakaan UMMAT



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

MOTTO

“Yakinlah Kepada Allah, Bermimpilah Yang Besar, Kerja Keraslah, Maka Kesuksesan Akan Datang Kepadamu”

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan atas segala karunia dan rahmat serta kemudahan yang telah Allah berikan, sehingga sampai pada hari ini saya masih diberikan kelancaran sehingga bisa menyelesaikan tugas akhir sebagai mahasiswa.

1. Kedua orang tua tercinta Bapak A.Hamid dan Ibu Hanafiah, yang selalu senantiasa mendukung baik dari materi maupun moril, serta do'a yang tiada hentinya dipanjatkan dalam setiap langkah dan pengharapan yang saya jalani, tidak ada kata yang bisa menggambarkan hasil dari perjuangan yang telah kalian lakukan dan tidak bisa di ukir oleh untaian kata-kata belaka, saya hanya bisa mengucapkan terimakasih.
2. Keluarga besar saya di Desa Taloko, Nenek, Kakek, Paman, Bibi, Sepupu dan semua yang memberikan do'a dan dukungannya kepada saya.
3. Sahabat perjuangan saya, Hanifah, Auliana, terimakasih atas dukungan kalian dan keberadaan kalian telah melengkapi hidup saya.
4. Teruntuk semua Dosen yang selalu membimbing, mendidik dan mengajarkan berbagai macam hal, terimakasih atas jasa-jasanya.
5. Terakhir, skripsi ini saya persembahkan kepada seseorang yang selalu setia membantu, menemani, mendukung, memberikan motivasi, yaitu Mas Budi satu yang ingin ku ucap kamu adalah warna hidupku.

KATA PENGANTAR

Bismillahirramanirrahim.

Segala puji bagi Allah, Tuhan semesta alam, yang telah memberikan limpahan rahmat, karunia serta kasih yang tiada hentinya kepada kita semua. Sholawat serta salam semoga tetap tercurah pada nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan para pengikutnya hingga akhir zaman. Alhamdulillah, atas segala rahmat dan pertolongan-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Sebagai Media Belajar Siswa Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa”**

Saya ucapkan terimakasih kepada teman-teman seperjuangan yang telah mendukung dalam menyusun proposal, baik secara moral maupun materi.

Oleh karena itu, saya berharap adanya kritik dan saran dari berbagai pihak. Semoga kabaikan semuanya menjadi amal ibadah dan mendapat pahala yang berlimpah dari Allah SWT.

Penelitian ini dilaksanakan untuk memenuhi syarat-syarat memperoleh gelar sarjana PGSD pada fakultas keguruan dan ilmu pendidikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, arahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih.

1. Bapak Drs. Abdul Wahab, M.A., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Bapak Dr. Muhammad Nizar, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD
4. Bapak Abdillah, M.Pd., selaku pembimbing I
5. Ibu Baiq Desi Milandari, M.Pd., selaku pembimbing II

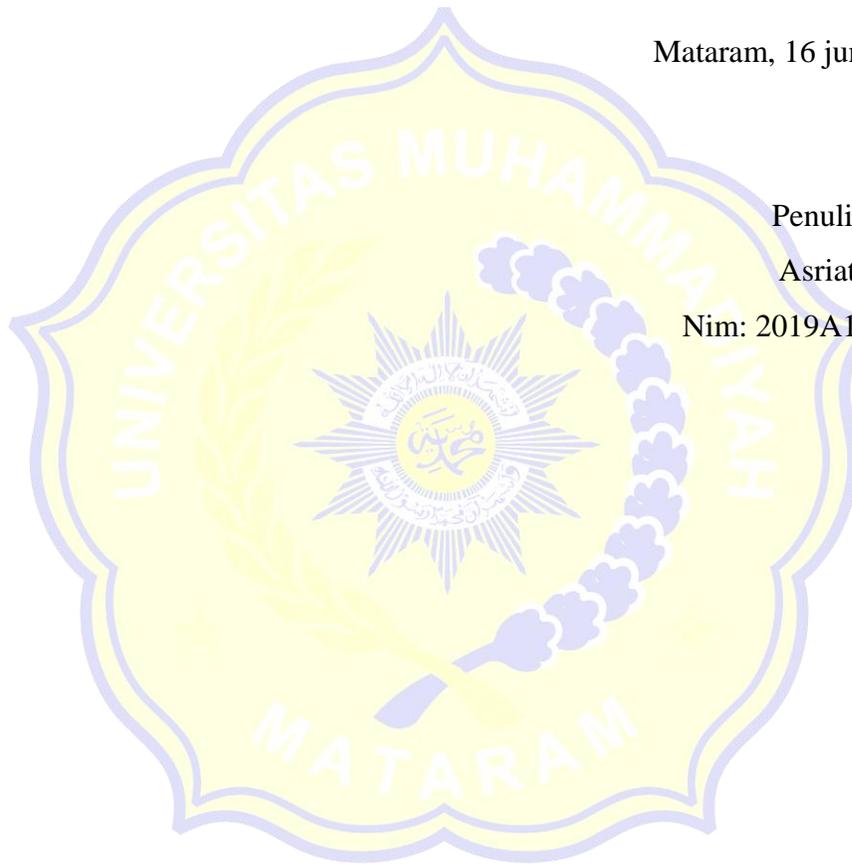
Diharapkan skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak. Selain itu, kritik dan saran yang membangun penulis harapkan dari para pembaca sehingga skripsi ini bisa lebih baik lagi.

Mataram, 16 juni 2023

Penulis

Asriati

Nim: 2019A1H012



Asriati, 2023. “Pengaruh Penggunaan Audio Visual Sebagai Media Belajar Siswa Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Tema 1 Subtema 1 Kelas IV SDN 2 Kuranji”. Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Abdillah, M.Pd
Pembimbing 2 : Baiq Desi Milandari, M.Pd

ABSTRAK

Tujuan pada penelitian ini bagaimana pengaruh penggunaan audio visual sebagai media belajar siswa untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada tema 1 subtema 1 kelas IV SDN 2 Kuranji Tahun 2023/2024. Penelitian ini merupakan penelitian *Quasi-Eksperimental Research* (Penelitian Eksperimen Semu) dengan menggunakan audio visual sebagai media belajar. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas IV SDN 2 Kuranji dengan jumlah siswa kelas IVA sebagai kelas eksperimen sebanyak 15 siswa dan siswa kelas IVB sebagai kelas kontrol sebanyak 15 siswa dengan jumlah total 30 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *random sampling* dengan hasil kelas IVA sebagai kelas Eksperimen dengan jumlah 15 siswa dan kelas IVB sebagai kelas Kontrol, dengan jumlah 15 siswa. Hasil nilai rata-rata yang ditunjukkan oleh kelas eksperimen pada *pre-test* sebesar 59,33 dan setelah dilakukan *post-test* meningkat menjadi 77,33 untuk kelas kontrol sendiri diperoleh nilai rata-rata dari *pre-test* sebesar 52,33 dan *post-test* mengalami peningkatan menjadi 59,33. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes kemampuan kognitif siswa penilaian berupa *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan soal. Data dianalisis menggunakan bantuan *software SPSS 25 for windows*. Pengujian hipotesis yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa nilai *sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai *sig.* $0,413 > 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya bahwa ada pengaruh dari penggunaan audio visual sebagai media belajar siswa untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada kelas IV SDN 2 Kuranji.

Kata kunci : *Media Belajar, Media Audio Visual, Kemampuan Kognitif*

Asriati, 2023. *"The Influence of Using Audiovisuals as a Learning Medium on Students' Cognitive Abilities in Theme 1 Subtheme 1 at Grade IV Students of SDN 2 Kuranji."* A Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Supervisor 1 : Abdillah, M.Pd

Supervisor 2 : Baiq Desi Milandari, M.Pd

ABSTRACT

The aim of this study is to investigate the influence of using audiovisuals as a learning medium to enhance students' cognitive abilities in Theme 1 Subtheme 1 of Grade IV at SDN 2 Kuranji during the academic year 2023/2024. This research employed a Quasi-Experimental Research (Pseudo-Experimental Research) design with audiovisuals being utilized as the learning medium. The population of this study consisted of all Grade IV students at SDN 2 Kuranji, totaling 30 students, with 15 students in Class IVA as the experimental group and 15 students in Class IVB as the control group. The sample was selected using a random sampling technique, with Class IVA as the Experimental group and Class IVB as the Control group, both consisting of 15 students each. The average scores for the Experimental group in the pre-test were 59.33 and increased to 77.33 in the post-test, while the Control group obtained an average score of 52.33 in the pre-test, which increased to 59.33 in the post-test. Data were collected through cognitive ability tests in the form of pre-tests and post-tests using standardized questions. The data were analyzed using SPSS 25 software for Windows. The hypothesis testing conducted by the researcher showed that the sig. value (2-tailed) was $0.000 < 0.05$ and the sig. value of $0.413 > 0.05$. Thus, the null hypothesis (H_0) was rejected, and the alternative hypothesis (H_a) was accepted, indicating that there was an influence of using audiovisuals as a learning medium on students' cognitive abilities in Grade IV at SDN 2 Kuranji.

Keywords: Learning Medium, Audiovisual Media, Cognitive Abilities

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM

KEPALA
UPT P3B
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM



DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAN KE ASLIAN	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	v
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan penelitian	5
1.4. Manfaat Penelitian.....	5
1.5. Batasan Operasional	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Penelitian yang Relevan	8
2.2 Kajian pustaka	10
2.2.1 Media Audio Visual	10
2.2.2 Kemampuan Kognitif	13
2.2.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif.....	14
2.2.4 Taksonomi Bloom	15

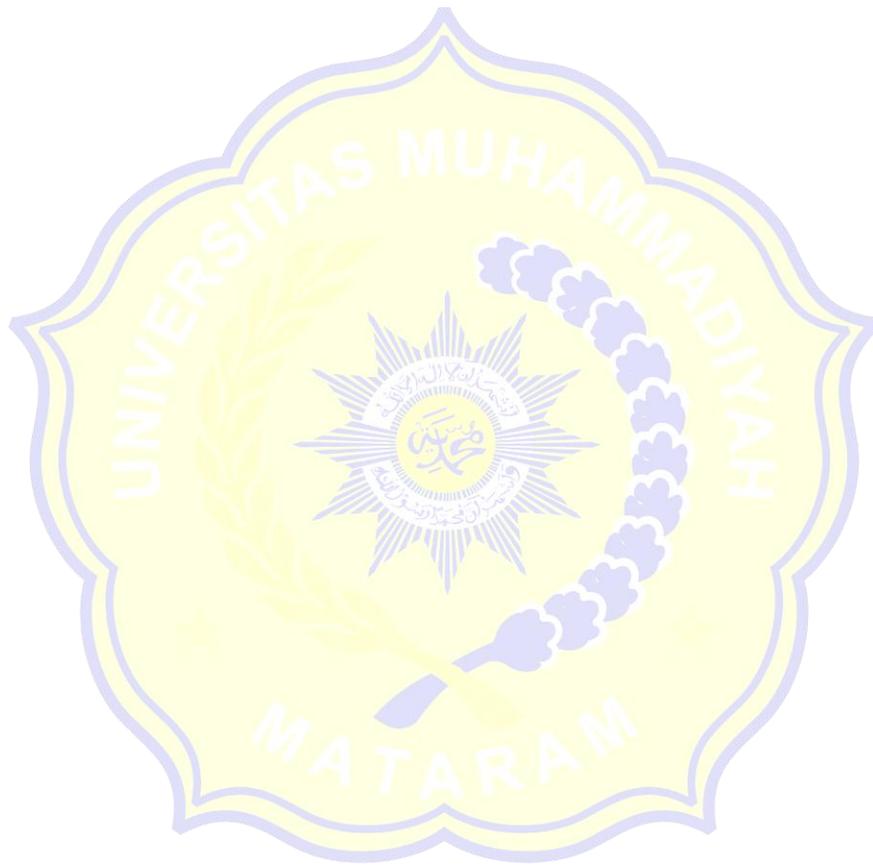
2.2.5 Pembelajaran Tematik di SD.....	19
2.3 Kerangka Berpikir	22
2.4 Hipotesis	24
BAB III METODOTE PENELITIAN	25
3.1 Rancangan Penelitian	25
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	27
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	27
3.4 Variabel Penelitian	28
3.5 Metode Pengumpulan Data	29
3.6 Instrumen Penelitian	31
3.7 Metode Analisis Data	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	48
4.1 Hasil Penelitian.....	48
4.2 Pembahasan	64
BAB V PENUTUP.....	68
5.1 Kesimpulan.....	68
5.2 Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Rancangan Penelitian.....	26
Tabel 3. 2 Jumlah Data Terperinci Kelas A dan B SDN 2 Kuranji	28
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Observasi Kelas Eksperimen	40
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Observasi Kelas Kontrol	41
Tabel 3. 7 Interpretasi Koefisien Validalitas	43
Tabel 4. 1 Data Observasi Kelas Eksperimen.....	49
Tabel 4. 2 Data Observasi Kelas Kontrol	51
Tabel 4. 3 Hasil Deskripsi Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol	53
Tabel 4. 4 Hasil Deskripsi Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen.....	54
Tabel 4. 5 Hasil Validitas Butir Soal	57
Tabel 4. 6 Hasil Uji Reliabilitas.....	58
Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas Data.....	60
Tabel 4. 8 Hasil Uji Homogenitas.....	61
Tabel 4. 9 Hasil Uji Hipotesis.....	63
Tabel 4. 10 Statistik Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Kerangka Berpikir..... 24



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2023 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diartikan sebagai usaha yang sengaja dan terorganisasi untuk mewujudkan lingkungan dan proses belajar. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya, termasuk kekuatan agama dan spiritual, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Menurut Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003, misi pendidikan nasional adalah menumbuhkembangkan keterampilan yang berkontribusi pada pembangunan bangsa, pembentukan dan pertumbuhan karakter bangsa yang bermartabat, dan kemajuan peradaban. Seorang siswa, ketika mereka berkembang menjadi manusia yang sadar sepenuhnya, mewujudkan sifat-sifat iman dan takwa. Transformasi ini mengantarkan mereka menjadi warga negara demokratis yang bertanggung jawab dan berdaya, yang bercirikan nilai-nilai luhur, ilmu pengetahuan, kreativitas, dan kemandirian. (Damitri & Adistana, 2020).

Proses pendidikan itu panjang dan keberhasilannya dipengaruhi oleh berbagai faktor. Dalam dunia pendidikan, anak memegang peranan penting sebagai fokus utama. Orang tua dan guru berfungsi sebagai pendidik utama,

sementara materi yang sesuai, lingkungan yang mendukung, dan metode pembelajaran yang beragam semakin meningkatkan pengalaman pendidikan. Jenis pendidikan ini memainkan peran penting dalam kehidupan kita sehari-hari. Pendidikan adalah proses transformatif yang bertujuan untuk membentuk sikap dan perilaku individu atau kelompok, memungkinkan mereka berkembang menjadi pembelajar seumur hidup dan memperoleh keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan. Pendidikan pada dasarnya dirancang untuk membantu siswa dalam transisi dari keadaan tidak tahu ke keadaan tahu. (Aryani et al., 2021).

Pembelajaran juga menyiratkan bahwa setiap aktivitas sengaja dirancang untuk membantu individu memperoleh keterampilan dan nilai baru. Proses pembelajaran pada awalnya dikembangkan untuk digunakan guru atau pendidik guna memperoleh pemahaman tentang kemampuan dasar siswanya. Kemampuan ini meliputi keinginan kuat untuk melanjutkan pendidikan, minat belajar, minat bahasa, dan motivasi. Pendidik perlu menyadari faktor-faktor dasar ini untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih fokus dan efektif. Selain itu, pendidik juga harus mengembangkan strategi dan sumber daya untuk mendukung proses pembelajaran. (Massang et al., 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk menggali kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh siswa SD, khususnya kemampuan kognitifnya. Kemampuan kognitif adalah fondasi penting dalam pendidikan dan sangat penting bagi siswa

untuk menguasai keterampilan ini. Menurut Julaifah dan Haifaturrahmah (2019), tidak mungkin memperoleh kemampuan kognitif hanya melalui kegiatan menghafal. Kemampuan kognitif tidak dapat diajarkan secara efektif hanya melalui deskripsi atau penjelasan. Siswa tidak dapat memperoleh kemampuan hanya dengan pasif mendengarkan penjelasan atau ceramah dari pendidik. Kemampuan kognitif dapat ditingkatkan melalui perolehan pengetahuan dan selanjutnya didukung dengan metode dan media pembelajaran yang tepat. (Harefa & La'ia, 2021).

Ketiadaan metode pembelajaran yang didukung media dapat memberikan dampak yang signifikan bagi siswa. Siswa dapat dibujuk untuk mengambil peran aktif dalam pendidikan mereka jika mereka diminta untuk belajar melalui praktik pengajaran yang lebih tradisional, seperti ceramah, yang sering digunakan di sekolah. Akibatnya, hal ini dapat menyebabkan penurunan tingkat keberhasilan guru dan efektivitas sistem pendidikan sekolah secara keseluruhan. Menurut Fatimah dkk. (2022), perlu adanya inovasi yang signifikan dalam metode pengajaran, bahan ajar, dan media pembelajaran di sekolah dasar untuk meningkatkan pengalaman belajar. Pendidikan terus mengalami perubahan, termasuk revisi kurikulum. (Mariyah et al., 2021).

Konsep media pembelajaran telah didefinisikan oleh beberapa ahli antara lain Rosi dan Briedle. Menurut definisi mereka, media pembelajaran mengacu pada berbagai alat dan bahan yang dapat dimanfaatkan untuk mencapai tujuan

pendidikan. Contoh media pembelajaran antara lain radio, televisi, buku, surat kabar, majalah, dan lainnya (Muhardini et al., 2020:248). Tujuan media pembelajaran adalah untuk melibatkan siswa dengan konten pendidikan yang disajikan oleh seorang guru. (Isnaeni & Radia, 2021).

Peneliti telah mengamati beberapa sekolah di Kota Mataram dan Lombok Barat, antara lain SDN 38 Mataram, SDN 14 Mataram, dan SDN 2 Kuranji. Pengamatan ini telah mengungkapkan bahwa ada kurangnya inovasi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam hal kemampuan kognitif. Media yang digunakan di beberapa sekolah tersebut belum terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Misalnya di SDN 2 Kuranji, guru atau tenaga pendidik menggunakan papan yang ditempel di dinding kelas sebagai medianya. Namun, peneliti percaya bahwa ini bukan solusi atau media yang cocok untuk mendukung kemampuan kognitif siswa. Hal ini terlihat dari 13 siswa yang diamati, 7 diantaranya masih memiliki kemampuan kognitif yang kurang.

Kemampuan kognitif anak-anak ditandai dengan minat yang besar terhadap aktivitas teman-temannya dan kebutuhan yang berkembang untuk diterima sebagai bagian dari kelompok. Mereka merasa tidak bahagia ketika mereka tidak bisa bersama teman-temannya. Anak-anak tidak lagi puas bermain sendiri di rumah atau bersama saudaranya, atau melakukan aktivitas hanya dengan anggota keluarganya. Anak-anak memiliki keinginan alami untuk menghabiskan waktu

bersama teman-temannya, dan ketika mereka tidak dapat melakukannya, mereka mungkin mengalami perasaan kesepian dan ketidakpuasan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah pada penelitian ini bagaimana pengaruh penggunaan audio visual sebagai media belajar siswa untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada tema 1 subtema 1 kelas IV SDN 2 Kuranji Tahun 2023/2024.

1.3. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui dampak penggunaan materi audio visual sebagai media pembelajaran siswa terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa kelas IV SDN 2 Kuranji.
2. Untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa pada kelas IV SDN 2 Kuranji.
3. Untuk menambah pengetahuan pendidik dalam penggunaan media audio visual

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis adalah manfaat jangka Panjang dalam pengembangan teori pembelajaran.

- a) Untuk meningkatkan pemahaman ilmiah tentang pengaruh pemanfaatan sumber daya audio-visual di kelas terhadap kemampuan kognitif siswa.
 - b) Untuk menambah dan meningkatkan wawasan budaya kedaerahan dan dapat membangun pembelajaran yang interaktif baik di sekolah maupun di rumah serta dapat dijadikan sebagai pedoman.
 - c) Untuk menambah bahan ajaran atau media pembelajaran siswa baik di sekolah maupun di luar sekolah tentang pengaruh media audio visual terhadap kemampuan kognitif
2. Manfaat praktis mengacu pada manfaat yang secara langsung mempengaruhi komponen pembelajaran.
- a) Bagi peserta didik Mampu memotivasi peserta didik untuk belajar dengan menggunakan media audio visual agar dapat menjadi peserta didik yang lebih aktif serta mandiri dalam proses belajar mengajar.
 - b) Bagi guru memberikan masukan untuk para guru bahwa pembelajaran dengan menggunakan media audio visual dapat dijadikan salah satu jalan alternatif untuk meningkatkan hasil kemampuan kognitif peserta didik
 - c) Bagi sekolah menambah pengetahuan bahwa dengan adanya model pembelajaran dalam proses belajar mengajar mampu menjadikan peneliti dalam mempersiapkan diri menjadi pendidik yang profesional.

- d) Bagi peneliti selanjutnya dengan adanya penelitian diharapkan dapat menjadi kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

1.5 Batasan Operasional

Batasan operasional adalah pedoman yang digunakan untuk melaksanakan suatu kegiatan atau bekerja secara efektif, memastikan kejelasan dan mencegah kesalahpahaman. Dalam konteks ini, peneliti akan menguraikan beberapa istilah penting yang berkaitan dengan topik yang diangkat. Istilah-istilah berikut adalah:

1. Media berfungsi sebagai sarana komunikasi antara pengirim dan penerima pesan. Itu bisa berupa alat atau benda.
2. Audiovisual adalah alat yang ampuh yang menggabungkan elemen pendengaran dan visual untuk menyampaikan pesan. Ini memiliki kemampuan untuk melibatkan siswa dengan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keinginan mereka secara keseluruhan untuk belajar.
3. Kemampuan kognitif mengacu pada kapasitas keseluruhan anak untuk memanfaatkan otak mereka. Ini mencakup berbagai kemampuan kognitif dan sangat lazim. Proses kognitif ini terkait dengan tingkat kecerdasan yang membedakan individu dengan minat yang beragam.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian yang Relevan

Pada bagian ini peneliti membahas mengenai beberapa penelitian yang terdahulu yang menerapkan penggunaan *gedget* terhadap perkembangan kongnitif pada siswa. Hasil penelitian tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rizki Ananda (2017:21-30) dengan judul penelitian “Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 16 Bangkinang Kota”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran PKN di kelas IV SDN 16 Bangkinang Kota menyebabkan peningkatan hasil belajar siswa. Selama siklus I diperoleh rata-rata kelas untuk ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Rata-rata kelas pada Siklus II menunjukkan peningkatan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian diatas adalah penelitian sama menggunakan media audio visual yang berupa CD (film/video). Sementara perbedaan penelitian diatas yang akan dilakukan oleh peneliti terdapat pada kemampuan kognitif siswa pada kelas IV SDN 2 Kuranji persamaan peneliti ini sama-sama meneliti penggunaan media audio visual.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Fargil Prasetia (2016:257-266) dengan judul penelitian “Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika”. Uji t digunakan untuk mendapatkan hasil penelitian ini. Pengaruh metode pembelajaran penugasan kelompok terhadap hasil belajar matematika siswa dapat disimpulkan. Dalam proses melakukan uji-t, nilai t_{hitung} diperoleh dengan menolak hipotesis nol (H_0) dan menerima hipotesis alternatif (H_1).

Persamaan dari penelitian ini yaitu dapat dilihat dari penggunaan media yang sama, sedangkan perbedaan dari kedua penelitian ini yaitu penelitian terdahulu meneliti tentang hasil belajar, dan penelitian sekarang meneliti tentang kemampuan kognitif pada siswa.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Desti Patmawati, Rustono WS, Momoh Halimah (2018:308-316) dengan judul penelitian ini “Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan di Sekolah Dasar”. Penelitian yang dilakukan di SD Negeri 1 Parakansyasag Kecamatan Indihiang Kota Tasikmalaya ini melibatkan dua kelas yang berbeda, yaitu kelas III A dan III B. Penelitian bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa, khususnya terkait dengan materi jenis bekerja di kelas III A di SD Negeri 1 Parakansag, Kecamatan Indihiang, Kota Tasikmalaya.

Setelah dilakukan analisis, disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Pemanfaatan media audio visual sejalan dengan kesamaan yang ditemukan pada kedua penelitian tersebut. Perbedaan antara peneliti ini dan peneliti sebelumnya adalah bahwa peneliti sebelumnya berfokus pada prestasi akademik siswa, tetapi peneliti saat ini menyelidiki kemampuan kognitif siswa.

2.2 Kajian pustaka

2.2.1 Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media pembelajaran yang inovatif yang dapat meningkatkan proses pembelajaran serta menumbuhkan kerjasama, motivasi dan kreativitas belajar peserta didik (Nurfadhillah et al., 2021). Faishol & Mashuri, (2021) menyatakan bahwa Media audiovisual adalah alat yang ampuh yang menggabungkan elemen pendengaran dan visual untuk menyampaikan pesan. Ini memiliki kemampuan untuk melibatkan siswa dengan merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan keinginan mereka untuk belajar. Penggunaan media audio-visual, seperti film atau video, dapat sangat meningkatkan pengalaman belajar siswa sekolah dasar. Dengan memasukkan media-media tersebut ke dalam kelas, guru dapat menyajikan materi pelajaran dengan cara yang menarik dan mudah

diserap oleh siswa. Ini, pada gilirannya, dapat membantu memotivasi siswa dan menumbuhkan pemahaman yang lebih dalam tentang materi yang diajarkan.

Menurut Abdullah dan Maryati (2019), media audio visual mengacu pada media yang memadukan unsur audio (suara) dan visual (gambar) untuk menyampaikan informasi. Alat audio visual biasa digunakan guru untuk mengkomunikasikan konsep, ide, dan pengalaman secara efektif melalui indera penglihatan dan pendengaran (Aeniyah & Meilana, 2021).

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah disebutkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media audio visual mengacu pada perpaduan unsur audio dan visual, seperti suara dan gambar. Contoh media audio-visual termasuk rekaman video, film dengan format berbeda, dan slide suara.

Media audio-visual menawarkan banyak manfaat di bidang pendidikan, berkat kemajuan teknologi. Secara khusus, pengembangan media pembelajaran semakin terfokus terutama dalam bentuk konten audio visual yang memuat kutipan-kutipan. (Okta Nadia & Desyandri, 2022).

1. Menumbuhkan perubahan perilaku signifikan tingkah laku siswa.
2. Menunjukkan hubungan antara satu dengan yang lainnya.

(Fa Biola & Patintingan, 2021) mengemukakan bahwa fungsi media pengajaran yaitu:

1. Fungsi Atensi mengacu pada kemampuan untuk berkonsentrasi dan memfokuskan perhatian seseorang pada tugas atau masalah yang dihadapi. Otak manusia memproses sejumlah informasi yang terbatas tetapi aktif dari berbagai sumber seperti indera, memori yang tersimpan, dan proses kognitif lainnya.
2. Fungsi afektif mengacu pada dinamika internal keluarga, yang berfungsi sebagai fondasi kekuatannya. Itu berkaitan dengan cinta timbal balik, dukungan, dan rasa hormat yang dibagikan di antara anggota keluarga.
3. Fungsi kognitif adalah proses multifaset di otak manusia yang mencakup berbagai aspek seperti ingatan (baik jangka pendek maupun jangka panjang), perhatian, perencanaan, penalaran, dan strategi berpikir.
4. Fungsi Kompensatoris media pembelajaran dapat diamati melalui temuan penelitian. Secara khusus, media visual yang menawarkan dukungan kontekstual untuk memahami teks telah ditemukan untuk membantu siswa yang kesulitan mengatur dan mengingat informasi dari teks.

Penyampaian pesan dari komunikator ke khalayak menggunakan alat ampuh yang efektif yaitu media. Ini dapat dikategorikan menjadi dua jenis utama:

1. Media audio visual diam, yaitu media yang menggabungkan suara dan gambar, seperti slide suara, tayangan slide suara, dan cetakan suara.
2. Audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan baik suara maupun gambar bergerak, seperti film bersuara dan kaset video.

2.2.2 Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif mengacu pada proses internal yang terjadi di dalam sistem saraf pusat ketika manusia terlibat dalam pemikiran. Menurut Hermawan dkk. (2019), Kemampuan kognitif mengacu pada berbagai proses mental termasuk pemecahan masalah, berpikir kritis, evaluasi, dan kreativitas. Teori Piaget dianggap sebagai salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif (Gabriela, 2021). Kognisi adalah proses internal yang terjadi di dalam sistem saraf pusat ketika manusia terlibat dalam pemikiran.

Menurut Umar Aliansyah dkk. (2021), kognitif mengacu pada proses berpikir di mana individu mampu menghubungkan, mengevaluasi, dan merenungkan suatu peristiwa atau beberapa

peristiwa. (Muhardini et al., 2020). Kemampuan kognitif merupakan dasar kemampuan berpikir daya ingat anak terhadap proses pembelajaran yang akan dilakukan (Jinan et al., 2022). Proses kognitif sangat erat kaitannya dengan inteligensi yang merupakan ukuran dari keragaman minat seseorang, terutama sekali minat ditunjukkan pada gagasan ide-ide yang muncul pada saat siswa dan guru belajar didalam ruangan belajar.

Menurut Sahabuddin dan Raehang (2022), perkembangan kognitif merupakan proses yang berkesinambungan. Namun, hasil dari proses ini tidak hanya melanjutkan dari hasil sebelumnya.

Berdasarkan berbagai pendapat yang dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah proses yang terjadi dalam pembelajaran melalui tahap daya pemikiran manusia dalam pusat susunan tahapan perkembangan kognitif. Kemampuan kognitif yang dimaksudkan adalah anak dapat mampu melakukan eksplorasi melalui panca indra anak sehingga anak dapat menegetahui hal-hal yang tidak tahu akan menjadi tahu.

2.2.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif

Menurut Winda Sari (2019), beberapa hal yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif seseorang adalah:

1. Faktor hereditasi/keturunan, yaitu teori keturunan, juga dikenal sebagai nativisme, dipelopori oleh filsuf Schopenhauer. Menurut teori ini mengemukakan bahwa manusia dilahirkan dengan potensi bawaan yang tidak dipengaruhi oleh lingkungan.
2. Faktor lingkungan, yaitu John Locke berpendapat bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan suci, sebanding dengan selembar kertas kosong yang belum ternoda. Konsep ini dikenal dengan teori tabula rasa. Tingkat kecerdasan seseorang ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang mereka peroleh dari lingkungannya.
3. Faktor kematangan, yaitu Setiap organ, baik fisik maupun psikis, dianggap matang ketika telah mengembangkan kemampuan untuk menjalankan fungsi spesifiknya. Hal ini berkaitan dengan usia kronologis seseorang.
4. Faktor Pembentukan adalah Faktor eksternal yang mempengaruhi perkembangan kecerdasan. Ada dua jenis bentukan: bentukan yang disengaja, yang terjadi melalui pendidikan formal, dan bentukan yang tidak disengaja, yang terjadi melalui pengaruh lingkungan.
5. Faktor Minat dan Bakat berfungsi sebagai kekuatan penuntun yang mengarahkan tindakan menuju tujuan dan memberikan motivasi untuk berusaha lebih keras dan meningkat. Bakat seseorang dapat mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Individu dengan bakat tertentu

cenderung belajar dan mengembangkannya dengan lebih mudah dan cepat.

2.2.4 Taksonomi Bloom

Menurut Kurniawan dkk. (2022), taksonomi Bloom adalah taksonomi yang biasa digunakan dalam proses kognitif. Dimensi proses kognitif Bloom dibagi menjadi enam bagian, yaitu sebagai berikut:

1. Mengingat (C1)

Mengingat adalah mendapatkan kembali atau pengambilan yang relevan yang tersimpan dimemori otak pada pendengaran maupun pengucapan seseorang pada saat menasehati maupun memberikan informasi dalam kategori mengingat dalam jangka waktu yang pendek maupun lama. Dengan mengenali siswa mencari informasi dalam jangka panjang dan pendeknya pada memori peserta didik proses mengingat kembali pengetahuan yang telah di terapkan oleh gurunya maupun nasehat orang lain peserta didik dapat membawa informasi dari proses mengingat apa yang telah ia dengarkan dan akan menceritakan kembali kepada teman sebayanya.

2. Memahami (C2)

Pemahaman mengacu pada organisasi dan interpretasi informasi dalam konteks pembelajaran, yang mencakup berbagai bentuk komunikasi seperti tulisan dan representasi grafis. Meemahaami

mengacu pada proses pembentukan makna dari materi pembelajaran, baik yang disampaikan secara lisan maupun tulisan, selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Mengaplikasi (C3)

Mengaplikasi mengacu pada tindakan memanfaatkan prosedur atau metode tertentu dalam situasi tertentu. Kategori ini terdiri dari dua proses kognitif: eksekusi dan implementasi.

- a. Eksekusi melibatkan penerapan prosedur yang sudah dikenal. Soal yang dibagikan merupakan soal latihan yang biasa digunakan untuk membantu siswa membiasakan diri dengan prosedur yang benar. Mereka dimaksudkan untuk dibaca dan dijawab untuk memperkuat pembelajaran.
- b. Meimplementasi terjadi ketika siswa menggunakan prosedur khusus untuk berhasil menyelesaikan tugas yang tidak biasa. Siswa tidak mengetahui prosedur yang dilakukan.

4. Menganalisis (C4)

Keterampilan untuk menganalisis keseluruhan entitas dengan memecahnya menjadi komponen-komponen individualnya dan memahami hubungan antara komponen-komponen ini dan entitas secara keseluruhan. Ini menyoroti pentingnya memecah elemen utama menjadi bagian-bagian yang lebih kecil untuk analisis. Dengan

demikian, individu dapat secara efektif memproses informasi yang masuk, mengidentifikasi pola atau hubungan, dan memahami faktor-faktor yang berkontribusi terhadap sebab dan akibat.

5. Menilai atau mengevaluasi (C5)

Mengevaluasi adalah proses pengambilan keputusan berdasarkan kriteria dan standar tertentu. Evaluasi melibatkan dua kategori utama: memeriksa dan mengkritisi. Pertama, pengecekan mengacu pada kemampuan untuk menguji konsistensi atau kesalahan internal dalam operasi atau hasil, serta untuk mendeteksi keefektifan prosedur yang digunakan. Hal ini terjadi ketika siswa menguji apakah kesimpulan sejalan dengan informasi yang disajikan dalam premis atau tidak. Mengkritik, kedua, melibatkan kapasitas untuk mengevaluasi hasil atau tindakan dengan menggunakan kriteria dan standar tertentu. Ini memerlukan identifikasi hasil yang dicapai melalui proses pemecahan masalah yang mengarah pada jawaban yang benar. Ketika datang ke upaya kritik, siswa memiliki kemampuan untuk mengevaluasi aspek positif dan negatif.

6. Mencipta (*Create*)

Menciptakan melibatkan perakitan berbagai bagian menjadi ide yang kohesif, dengan masing-masing komponen saling berhubungan untuk menghasilkan hasil yang menguntungkan. Proses penciptaan

umumnya berkaitan dengan pengalaman belajar siswa sebelumnya..

Proses *create* dapat dipecah menjadi tiga bagian yaitu antara lain:

Pertama, Merumuskan mengacu pada proses menggambarkan masalah secara efektif dan membuat pilihan berdasarkan informasi yang selaras dengan kriteria tertentu. Selama proses pembelajaran, siswa seringkali disuguhkan dengan deskripsi masalah dan ditugasi untuk mencari solusinya.

Kedua, Perencanaan melibatkan proses berlatih langkah-langkah untuk mengembangkan solusi untuk masalah. Para siswa diberikan pertanyaan sebagai tujuan pembelajaran, dan mereka kemudian dapat mengembangkan rencana untuk memecahkan masalah.

Ketiga, Produksi melibatkan pelaksanaan sistematis dari rencana untuk mengatasi dan menyelesaikan masalah. Selama proses tersebut, siswa akan menerima deskripsi produk dan akan diminta untuk membuat produk berdasarkan deskripsi tersebut.

2.2.5 Pembelajaran Tematik di SD

Menurut Yanti dkk. (2021), pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran terpadu yang memanfaatkan pendekatan tematik. Pendekatan ini menggabungkan beberapa mata pelajaran untuk menciptakan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Siswa akan memahami konsep-konsep yang telah dipelajari melalui pengalaman

belajar dan mengubungkan dengan konsep yang telah dipahaminya. Artinya bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang mengaitkan atau memadukan beberapa mata pembelajaran dalam satu tema tertentu, terhadap siswa yang telah mengetahui dari konsep-konsep yang telah dipelajari.

Menurut Murahmanita dkk. (2021), pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang dimulai dengan tema atau topik tertentu dan kemudian mengeksplorasinya dari sudut atau perspektif yang berbeda, mengambil mata pelajaran yang biasanya diajarkan di sekolah. Menurut Trianto (2011:147), pembelajaran tematik mengacu pada model pembelajaran terpadu yang memanfaatkan tema untuk menghubungkan beberapa mata pelajaran, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Berdasarkan penilaian para ahli diatas diperkirakan pembelajaran topikal akan menemukan bahwa menghubungkan atau mengabungkan beberapa mata pelajaran dalam satu topik tertentu, siswa tidak akan menganggap mata pelajaran secara mandiri yang luas.

1. Materi Pembelajaran Tema 1 Subtema 1

No	Mata pelajaran	Pembahasan
1.	IPS	Keragaman Budaya Indonesia merupakan negara kepulauan yang terdiri berbagai suku bangsa dan masyarakat yang terikat dalam

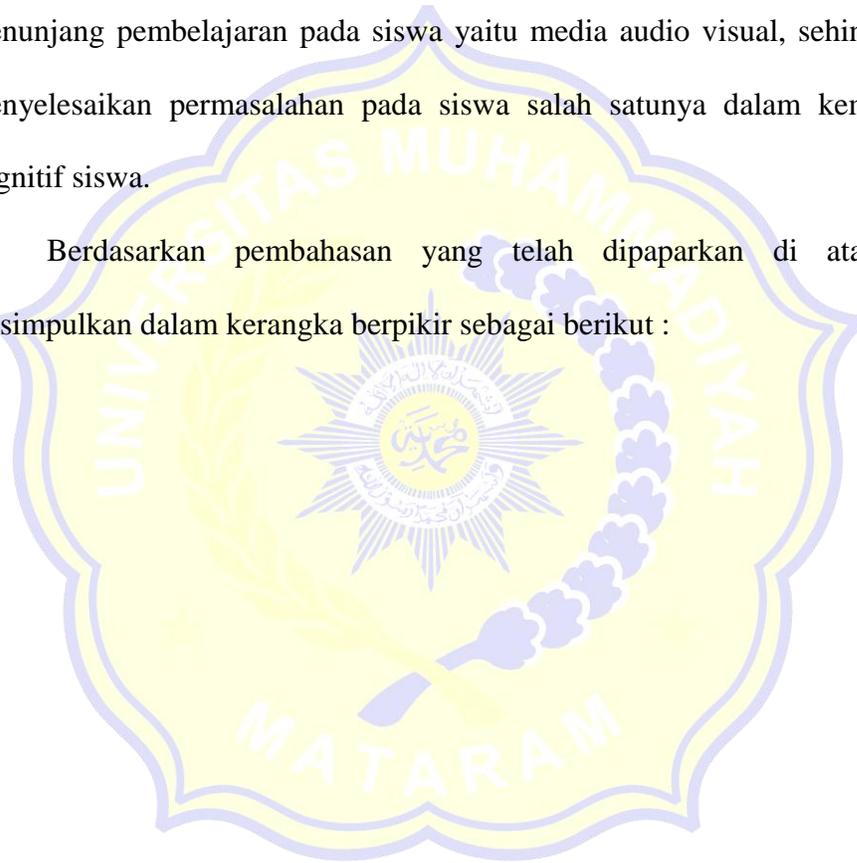
		<p>suatu negara kesatuan republik indonesia (NKRI) misal, Ibadah merupakan upacara kematian konvensional dari Bali, gerebeg, Suro adalah budaya untuk memperingati hari Suro mulai dari wilayah Surakarta, Jawa Tengah.</p> <p>2. Manfaat Keberagaman Budaya di antara lainnya:</p> <ul style="list-style-type: none">a. Menumbuhkan Sikap Nasionalisme adanya budaya yang dapat menciptakan rasa cinta terhadap tanah air dan bangsa oleh karena itu dalam hal budaya ini dapat memiliki rasa kesatuan dari berbagai macam suku dan bangsa.b. Identitas Bangsa di Mata Internasional dalam kemajuan budaya akan menumbuhkan suatu solidaritas kemajuan suatu bangsa yang akan bisa membangun masyarakat yang lebih sejahtera dan makmur.c. Perangkat Pemersatu Negara dalam hal ini lokal yang berbeda, akan membuat negara Indonesia menjadi negara yang lebih maju dan tidak terpisah malah menambah akan kekayaan bagi bangsa Indonesia.d. Sebagai Simbol Peristiwa dengan adanya keragaman sosial terhadap bidang industri perjalanan.
--	--	--

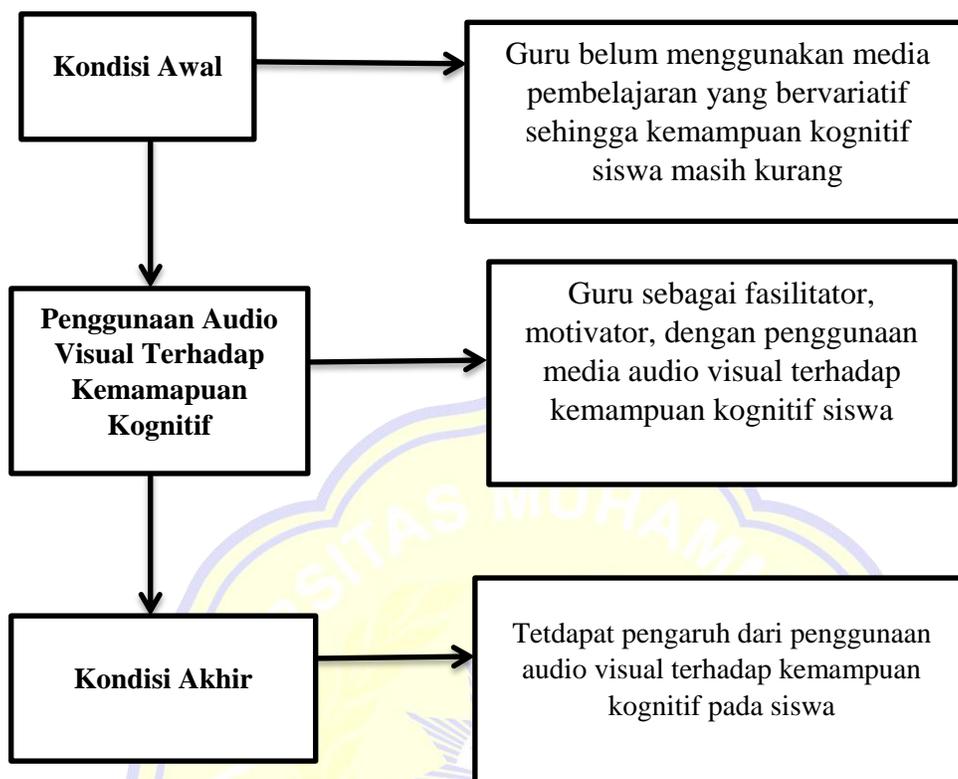
2.	IPA	<p>Sifat-Sifat bunyi Selain kaya dalam keragaman sosial, gerakan tradisional Indonesia juga kaya dalam berbagai instrumen. Setiap area cara memainkan alat musik itu merupakan unik.</p> <p>Dalam cara memainkan alat musik yang di iringi akan mempengaruhi suara yang terdengar dari seruan alat musik yang akan dimainkan.</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Kecapi berasal dari Jawa Barat, cara memainkannya dengan cara dipetik. b. Tifa dari Papua cara memainkannya dengan cara dipukul. c. Saluang berasal dari Sumatra Barat, cara memainkannya dengan cara ditiup.
3.	Bahasa Indonesia	<p>Gagasan pokok dan gagasan pendukung setiap tulisan bacaan terdiri dari beberapa bagian setiap bagian memiliki pemikiran prinsip yang di ujung oleh pemikiran pendukung. Pokok dari pikiran ialah yang akan dilangsungkan berbagai hal untuk membicarakan dalam proses bacaan yang berlangsung berupa kalimat pokok atau bagian. Sedangkan pikiran pendukung ialah data tambahan yang menggambarkan suatu pikiran terhadap kemampuan pendukung</p>

2.3 Kerangka Berpikir

Ada beberapa permasalahan yang ada di sekolah salah satunya guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi sehingga proses belajar siswa masih kurang lebih khususnya dalam kemampuan kognitif pada siswa, dari permasalahan tersebut media yang cocok digunakan dalam menunjang pembelajaran pada siswa yaitu media audio visual, sehingga bisa menyelesaikan permasalahan pada siswa salah satunya dalam kemampuan kognitif siswa.

Berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan dalam kerangka berpikir sebagai berikut :





Gambar 3. 1 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

Berdasarkan uraian di atas, dapat diperoleh hipotesis sementara yaitu:

1. H_0 = Tidak dapat pengaruh penggunaan audio visual sebagai media belajar siswa untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada tema Tema 1 Pembelajaran 1 kelas IV SD.
2. H_a = Terdapat pengaruh penggunaan audio visual sebagai media belajar siswa untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada tema Tema 1 Pembelajaran 1 kelas IV SD.

BAB III

METODOTE PENELITIAN

1.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimental adalah metode yang digunakan untuk menilai dampak perlakuan tertentu pada subjek atau objek tertentu. Menurut Widayat dkk. (2023), Metode penelitian eksperimen adalah pendekatan penelitian yang berusaha mengkaji dampak suatu perlakuan terhadap individu dalam kondisi yang terkendali.

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi-Experimental Research* atau disebut juga dengan *Pseudo-Experimental Research*. Pendekatan ini tidak memungkinkan kontrol penuh atas variabel yang dapat mempengaruhi temuan penelitian. Dalam hal ini sampel yang dipilih dari populasi tidak diacak karena subjek sudah dibentuk menjadi kelompok-kelompok kelas.

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa pada materi Pembelajaran Tema 1 kelas IV SD dapat digunakan penelitian eksperimen yang merupakan bagian dari penelitian ini. Penelitian ini menggunakan desain penelitian yang bercirikan sebagai:

Tabel 3. 1 Rancangan Penelitian

Kelas	0 ₁	Perlakuan	0 ₂
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	O	O4

Keterangan :

O1 : *Pre-test* Kelas Eksperimen

O2 : *Post-test* Kelas Eksperimen

O3 : *Pre-test* Kelas Kontrol

O4 : *Post-test* Kelas Kontrol

X : *Treatment* (Perlakuan) Pada Kelas Eksperimen

O: Tanpa perlakuan pada kelas kontrol

Sebelum mendapat perlakuan, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol akan menjalani tes awal yang disebut pre-test untuk menilai kemampuan kognitif mereka. anak kelas IV SD yang termasuk dalam kelompok eksperimen akan mendapatkan perlakuan berupa pemanfaatan media audio visual sebagai alat bantu belajar. Treatment ini dimaksudkan untuk meningkatkan kapasitas kognitif anak. Sedangkan kelompok kontrol akan mengikuti model pembelajaran konvensional dengan menggunakan lingkungan sekolah sebagai lingkungan belajarnya.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Pemeriksaan ini dilakukan di gedung Kelas IV lokasi SDN 2 Kuranji. Penelitian ini dilakukan selama semester pertama bulan Mei tahun ajaran 2022/2023.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi berfungsi sebagai sumber dari mana sampel diambil. Menurut Nasution (2022), konsep populasi mengacu pada sekelompok objek atau subjek tertentu yang memiliki karakteristik atau kuantitas tertentu. Peneliti memilih dan mempelajari populasi ini untuk menarik kesimpulan dan membuat generalisasi.

Berdasarkan penjelasan yang telah diberikan, dapat disimpulkan bahwa populasi mengacu pada jumlah keseluruhan objek atau subjek yang diteliti. Populasi ini kemudian digeneralisasikan berdasarkan data yang dikumpulkan di lapangan oleh peneliti. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV A dan IV B SDN 2 Kuranji yang berjumlah 30 siswa.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian dari kelompok populasi yang dipilih secara cermat untuk mewakili seluruh kelompok, berdasarkan karakteristik tertentu (Enawar & Sori, 2021). Dalam sampel berikut, ada teknik yang dapat digunakan untuk melakukan penelitian.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah metode Random Sampling. Untuk pemilihan sampel kelas eksperimen dan kontrol digunakan metode undian acak. Setelah dilakukan pengundian, ditentukan bahwa Kelas IV A dan Kelas IV B masing-masing akan berfungsi sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan mengajar menggunakan media audio visual berupa penggunaan video pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional tanpa menggunakan alat bantu hanya menggunakan buku paket.

Tabel 3. 2 Jumlah Data Terperinci Kelas A dan B SDN 2 Kuranji

No	Kelas A dan B	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	Kelas Eksperimen (A)	7	8	15
2.	Kelas Kontrol (B)	6	9	15
	Keseluruhan			30

3.4 Variabel Penelitian

Variabel adalah nilai-nilai yang telah ditetapkan untuk tujuan studi dan penarikan kesimpulan. Variabel adalah kualitas yang dipelajari peneliti dan digunakan untuk menarik kesimpulan. (Sugiyono, 2010:60).

Berdasarkan definisi yang baru saja disampaikan, variabel yang akan digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Independent (Bebas)

Variabel independen, juga dikenal sebagai variabel stimulus, prediktor, atau anteseden. Variabel bebas adalah variabel yang berdampak pada penyebab perubahan atau munculnya variabel terikat (terikat). Variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah media audio visual yang juga disebut sebagai variabel bebas.

2. Variabel Dependent (Terikat)

Variabel-variabel ini umumnya dikenal sebagai variabel output dan konsekuensi. Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau ditentukan oleh variabel independen. Kemampuan kognitif merupakan variabel dependen dalam penelitian ini.

3.5 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pengukuran kemampuan kognitif siswa melalui penggunaan tes. Tes ini berfungsi sebagai sarana untuk menilai prestasi siswa. Selain itu, digunakan metode nontes seperti pendokumentasian daftar kemampuan kognitif siswa selama pembelajaran tematik, khususnya pada tema 1 subtema 1.

1. Tes

Tes digunakan sebagai sebagai instrument penelitian informasi sebagai pengembangan dari inkuiri. Dalam penelitian ini, tes digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang kemampuan kognitif siswa. Jenis test yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quis* yang terdiri dari berbagai pertanyaan atau soal pilihan ganda yang digunakan 25 nomor.

- a) Tes awal (*pre-test*). *Pre-test* adalah Sebuah tes pra-perlakuan sebelum dilakukan pada kelompok untuk menilai kemampuan belajar kognitif siswa.
- b) Tes akhir (*post-test*). *Post-test* yaitu tes diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran terjadi. Tes akhir ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan kognitif pada pada penggunaan audio visual pada kelompok eksperimen dan model pembelajaran konvesional (ceramah) pada kelompok kontrol.

2. Observasi

Observasi merupakan metode berharga yang memungkinkan kita untuk menyaksikan langsung dan memahami berbagai proses dan tahapan yang terlibat dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa. Pengamatan adalah alat yang berharga untuk menilai dampak pendidik atau guru pada proses belajar siswa ketika mereka memasukkan alat bantu audio-visual untuk meningkatkan kemampuan kognitif.

3. Dokumentasi

Dokumentasi mengacu pada tindakan membuat pengamatan dalam situasi tertentu atau menggunakan alat tertentu. Artinya dokumentasi melibatkan secara aktif termasuk atau berperan dalam proses observasi, disebut juga dengan observasi partisipatif. Observasi dapat dikategorikan menjadi observasi terstruktur dan observasi tidak terstruktur berdasarkan instrumen yang digunakan.

3.6 Instrumen Penelitian

Kuesioner merupakan instrumen pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang diperlukan dengan cara yang tertata dan lebih mudah, yang meliputi:

1. Lembar soal

Soal tes digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang kemampuan kognitif siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Soal-soal tes yang akan diberikan berupa berbagai soal keputusan yang berjumlah 25 soal. Evaluasi uji aturan tentang pengaruh susulan siswa terhadap kemampuan kognitif siswa yang telah dicapai. Tes instrument tes diarahkan untuk menentukan keabsahan suatu benda, tingkat kesulitannya, dan keandalannya. Instrument suatu benda yang layak adalah instrument tes yang terlalu sulit dan tidak terlalu merepotkan. Seluk-beluk lebih dapat ditemukan dalam tabel 3.4 terlampir

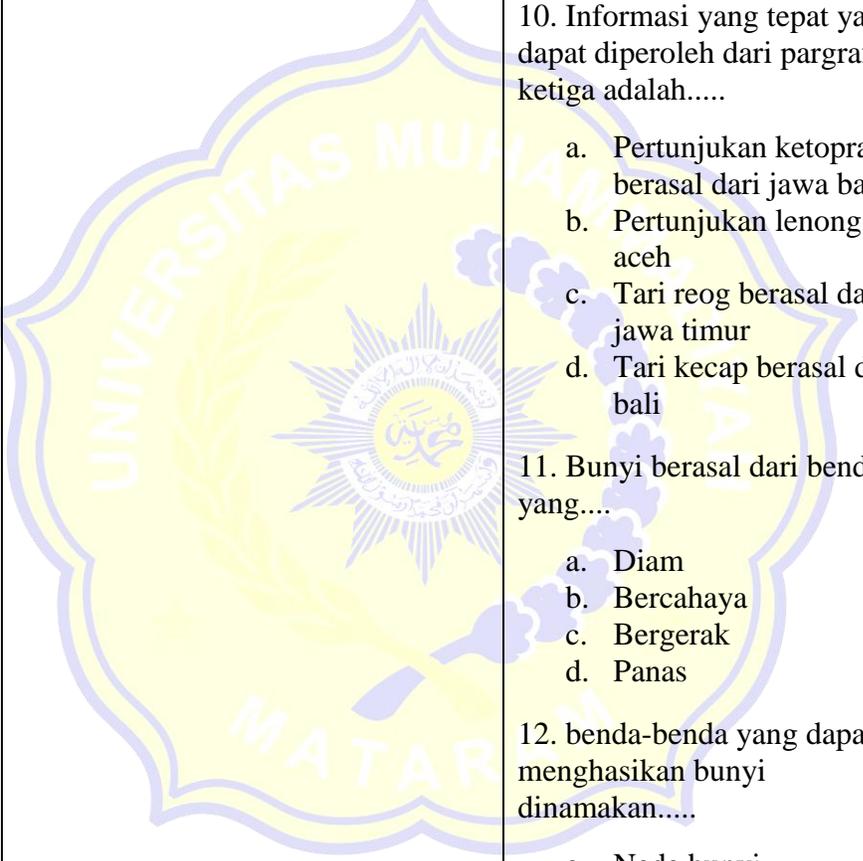
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Soal

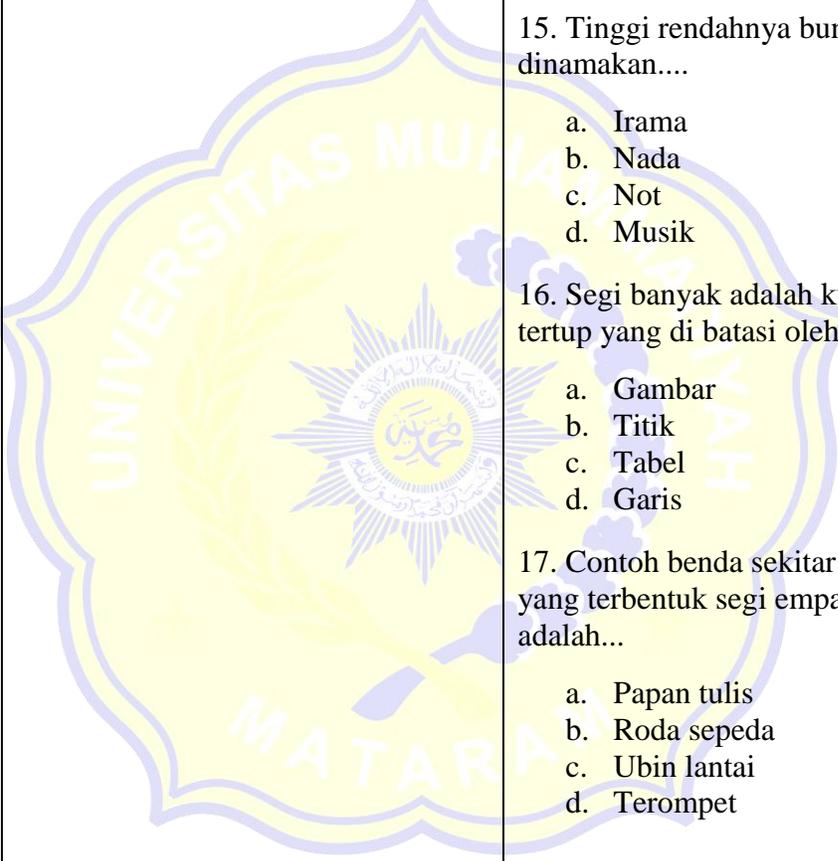
Indikator	Bentuk Soal
<p>3.1.1 Sebutkan gagasan utama dan gagasan pendukung untuk setiap paragraf dalam teks tertulis.</p>	<p>1. Keberagaman budaya di Indonesia harus di syukuri karena.....</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Merupakan suatu kelemahan bangsa b. Merupakan anugrah dari tuhan c. Mejadikan Indonesia negara adi kuasa d. Membuat bangsa Indonesia di takuti
<p>3.1.2 Saya akan membantu Anda menyajikan gagasan utama dan gagasan pendukung untuk setiap paragraf teks tulis Anda dalam bentuk peta pikiran.</p>	<p>2. Dalam menjaga keberagaman budaya yang dimiliki bangsa Indonesia maka kita harus menerapkan sikap...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Menonjolkan budaya sendiri b. Saling menghargai budaya daerah lain c. Mencintai budaya daerah luar d. Mencari budaya yang terbaik
<p>3.2.1 Di kelas kami, kami memiliki teman-teman yang berasal dari latar belakang budaya, suku, dan agama yang beragam, yang mencerminkan kekayaan identitas bangsa Indonesia.</p>	<p>3. Contoh sikap tidak mau menghargai keberagaman yang ada seperti...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Menonton pertunjukan budaya lain b. Mencintai berbagai budaya daerah c. Mau berteman hanya satu suku
<p>4.2.1 Salah satu cara untuk mengungkapkan keragaman budaya, suku, dan agama teman-teman kita di kelas adalah melalui komunikasi lisan dan tulisan yang turut membentuk jati diri bangsa</p>	<p>3. Contoh sikap tidak mau menghargai keberagaman yang ada seperti...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Menonton pertunjukan budaya lain b. Mencintai berbagai budaya daerah c. Mau berteman hanya satu suku

<p>Indonesia.</p> <p>2.6.1 Berikan penjelasan yang komprehensif tentang cara membuat suara menggunakan banyak objek di sekitar Anda.</p> <p>4.6.1 Menyajikan Laporan Pengamatan Produksi Bunyi Sistematis dari Berbagai Objek</p>	<p>d. Menghargai budaya lain walau berbeda</p> <p>4. Walau memiliki banyak keberagaman dan perbedaan, namun bangsa Indonesia tetap bersatu seperti dalam semoyang.....</p> <ol style="list-style-type: none"> Bhineka tunggal ika Tutwuri handayani Ing ngarsa sung tuladha Negara ketargama <p>5. Beriku ini contoh keberagaman alat musik dari indonesia, kecuali...</p> <ol style="list-style-type: none"> Kendang Tifa Kecapi Pianika <p>6. Ide utama yang dibahas dalam sebuah bacaan dinamakan...</p> <ol style="list-style-type: none"> Judul Tema Gagasan pokok Alur <p>Perhatikan bacaan berikut untuk mengisi soal nomor 7 sampai 10</p> <p>Indonesia terkenal dengan keragaman budayanya yang kaya, menjadikannya salah satu negara di dunia yang memiliki beragam tradisi budaya. Indonesia adalah negara yang terkenal dengan banyaknya suku, ras, dan budaya yang sangat beragam. Salah satu alasannya adalah</p>
---	--

 The image shows a large, semi-transparent watermark logo of Universitas Muhammadiyah Mataram. The logo is circular with a scalloped edge, featuring a central emblem with Arabic calligraphy and a starburst design. The text "UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH" is written along the top inner edge, and "MATARAM" is written along the bottom inner edge.	<p>Indonesia merupakan negara kepulauan dengan ribuan pulau. Pulau-pulau terbentang dari Sabang sampai Merauke. Keanekaragaman budaya Indonesia dianggap sebagai aset berharga di mata dunia. Keanekaragaman budaya Indonesia yang kaya telah melahirkan beragam kesenian daerah, seperti tarian tradisional, pertunjukan, gaya arsitektur, persenjataan, dan alat musik. Setiap daerah memiliki ciri khas yang unik dalam berbagai bentuk keseniannya. Bahkan, banyak daerah yang memiliki berbagai bentuk kesenian daerah. Kesenian daerah tersebut terus dilestarikan dan dipraktekkan hingga saat ini. Kesenian daerah di Indonesia memang luar biasa mempesona, terutama tarian unik yang berasal dari masing-masing daerah. Ada beberapa tarian tradisional di Indonesia, seperti tari Bungong Jeungpa dari Aceh, tari Gamiong dan Jawa Tengah, tari Kecak dari Bali, tari kipas Paka Rena dari Sulawesi Selatan, dan masih banyak lagi. Contoh pertunjukan daerah antara lain pertunjukan reok dari Jawa Timur, pertunjukan ketoprak dari Jawa Tengah, pertunjukan lenong dari DKI Jakarta, pertunjukan wayang kuli dari Yogyakarta,</p>
--	---

	<p>pertunjukan makyong dari Riau, dan masih banyak lagi. Saya melihat contoh-contoh kesenian daerah yang berasal dari Indonesia cukup menarik. Kesenian daerah sangat digemari baik oleh penduduk lokal maupun wisatawan mancanegara di daerah tersebut.</p> <p>7. Gagasan pokok dari paragraf pertama adalah....</p> <ol style="list-style-type: none"> Indonesia adalah salah satu negara terkaya di dunia Inonesia kaya akan keberagaman budaya daerah Budaya daerah indonesia terbaik didunia Menjadi sumber keberagaman budaya di mata dunia <p>8. Contoh kesenian daerah di Indonesia menurut paragraf kedua adalah sebagai berikut, kecuali.....</p> <ol style="list-style-type: none"> Senjata daerah Tarian daerah Alat musik daerah Pertunjukan daerah <p>9. Gagasan pokok pada paragraf ketiga adalah.....</p> <ol style="list-style-type: none"> Kesenian daerah di Indonesia disukai penduduk penduduk dunia Kesenia daerah di Indonesia banyak berupa
--	---

	<p>tarian daerah</p> <p>c. Kesenian daerah di Indonesia seperti tarian dan pertunjukan sangat menarik</p> <p>d. Tarian daerah dan pertunjukan daerah perlu di lestarikan penduduk Indonesia</p> <p>10. Informasi yang tepat yang dapat diperoleh dari paragraf ketiga adalah.....</p> <p>a. Pertunjukan ketoprak berasal dari jawa barat</p> <p>b. Pertunjukan lenong dari aceh</p> <p>c. Tari reog berasal dari jawa timur</p> <p>d. Tari kecap berasal dari bali</p> <p>11. Bunyi berasal dari benda yang....</p> <p>a. Diam</p> <p>b. Bercahaya</p> <p>c. Bergerak</p> <p>d. Panas</p> <p>12. benda-benda yang dapat menghasikan bunyi dinamakan.....</p> <p>a. Nada bunyi</p> <p>b. Sumber bunyi</p> <p>c. Frekuensi bunyi</p> <p>d. Irama bunyi</p> <p>13. Bunyi tidak dapat merambat melalui.....</p> <p>a. Ruang hampa</p> <p>b. Benda padat</p>
---	---

	<p>c. Benda cair d. Benda gas</p> <p>14. Berikut ini sumber adalah contoh sumber bunyi, kecuali....</p> <p>a. Alat musik b. Pita suara c. Sirine kendaraan d. Lampu jalan</p> <p>15. Tinggi rendahnya bunyi dinamakan....</p> <p>a. Irama b. Nada c. Not d. Musik</p> <p>16. Segi banyak adalah kurva tertutup yang di batasi oleh....</p> <p>a. Gambar b. Titik c. Tabel d. Garis</p> <p>17. Contoh benda sekitar kita yang terbentuk segi empat adalah...</p> <p>a. Papan tulis b. Roda sepeda c. Ubin lantai d. Terompet</p> <p>18. Sarang lebah adalah contoh segi banyak berupa.....</p> <p>a. Segi tiga b. Segi enam c. Segi empat d. Segi delapan</p> <p>19. Manfaat segi banyak dalam</p>
---	---

	<p>kehidupan sehari-hari contohnya adalah.....</p> <ol style="list-style-type: none"> Membuat manusia membuat huruf Membuat manusia mudah membuat bentuk bangunan Membuat manusia mudah menggunakan tali Mempercepat pembuatan makanan <p>20. Segi banyak beraturan adalah segi banyak yang mempunyai.... dan... yang sama besar.</p> <ol style="list-style-type: none"> Sudut dan lebar Panjang dan lebar Sisi dan sudut Luas dan keliling <p>21. Sarang lebar merupakan termasuk segi banyak...</p> <ol style="list-style-type: none"> Tidak beraturan Beraturan Segi empat Segi tak terhingga <p>22. Berikut ini adalah contoh permainan tradisional yang ada di Indonesia, kecuali....</p> <ol style="list-style-type: none"> Banteng-bantengan Game online Gobak sodor Petak umpet <p>23. Indonesia adalah negara yang terdiri dari....bangsa.</p> <ol style="list-style-type: none"> Sedikit suku Satu suku Jutaan suku
--	--

	<p>d. Banyak suku</p> <p>24. Keragaman yang dimiliki negara kita bukanlah sebuah kelemahan, namun bisa menjadi suatu....</p> <p>a. Kekayaan bangsa b. Kekurangan bangsa c. Dasar negara d. Alat berdebat</p> <p>25. anti berasal dari daerah yang mempunyai tarian daerah yaitu gambyong dan memiliki rumah adat joglo. Daerah asala santi adalah....</p> <p>a. Jawa timur b. Nusa tenggara timur c. Sulawesi utara d. Jawa tengah</p>
--	--

2. Lembar Observasi

Observasi melibatkan mencatat informasi faktual yang dapat diamati secara langsung ketika memeriksa latihan yang telah diselesaikan dengan cermat. Sementara itu ada dua cara berbeda untuk menyebutkan fakta yang dapat diamati, yaitu persepsi tidak tepat (saksi mata tidak menggunakan instrumen pengamatan). Artinya dalam eksplorasi ini, analisis menerapkan persepsi yang efisien, yaitu persepsi-persepsi spesifik yang disebutkan dengan terlebih dahulu menemukan aturan fakta objektif. Seluk beluk dapat ditemukan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Observasi Kelas Eksperimen

No	Aspek yang Diamati	Skor			
		4	3	2	1
Kegiatan Awal					
1	Guru mengucapkan salam				
2	Guru menyuruh salah satu siswa untuk memimpin do,a				
3	Guru memberikan motivasi				
4	Guru menyampaikan gambaran pembelajaran				
Kegiatan Inti					
5	Guru menjelaskan materi yang diajarkan				
6	Guru membimbing siswa dalam kegiatan belajar				
7	Guru mendemonstrasikan penggunaan alat bantu audiovisual kepada siswa.				
8	Guru memanfaatkan alat bantu audio visual dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa.				
9	Guru menjelaskan hal-hal yang belum dipahami oleh siswa				
Kegiatan Penutup					
10	Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap berbagai kegiatan pembelajaran.				
11	Guru meminta siswa berdoa sebelum mengakhiri pembelajaran.				
12	Menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam				

Keterangan :

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup Baik

1 = Kurang Baik

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Observasi Kelas Kontrol

No	Aspek yang Diamati	Skor			
		4	3	2	1
Kegiatan Awal					
1	Guru mengucapkan salam				
2	Guru menyuruh salah satu siswa untuk memimpin do,a				
3	Guru memberikan motivasi				
4	Guru menyampaikan gambaran pembelajaran				
Kegiatan Inti					
5	Guru menjelaskan materi yang diajarkan				
6	Guru membimbing siswa dalam kegiatan belajar				
7	Guru menawarkan instruksi untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa.				
8	Guru memberikan penjelasan tentang konsep yang belum dikuasai siswa.				
Kegiatan Penutup					
9	Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran				
10	Guru meminta siswa berdo'a sebelum menutup pembelajaran				
11	Menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam				

Keterangan :

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup Baik

1 = Kurang Baik

3.7 Metode Analisis Data

Berikut penjelasan metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Uji Validitas

Tujuan uji validitas adalah untuk menilai validitas tes ini sebelum diberikan kepada subjek penelitian. Untuk menguji validitasnya, pengujian harus dilakukan dalam setting yang berbeda dari lingkungan penelitian. Dalam hal ini, tes akan diberikan kepada 15 siswa kelas IV di SDN 2 Kuranji, dengan menggunakan rumus korelasi product moment.

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

(Arikunto, 2006 : 162)

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 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 $\sum y$

Setiap hal dapat dinyatakan substansial jika r hitung dari r tabel dengan tingkat kepentingan 0,05 atau 5 %.

Dalam hal efek lanjutan dari r_{hitung} diketahui, maka dibicarakan dengan nilai r_{tabel} kedua dengan tingkat kepentingan 5%. Pilihan dengan membandingkan r_{hitung} dan r_{tabel} adalah sebagai berikut. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, penyelidikan di anggap sah.

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, Pertanyaan seharusnya tidak valid.

Tabel 3. 5 Interpretasi Koefisien Validalitas

Interval	Kategori
0,00-0,19	Sangat Rendah
0,20-0,39	Rendah
0,40-0,59	Sedang
0,60-0,79	Tinggi
0,80-1,00	Sangat Tinggi

Sumber: Sugiyono (2015)

2. Uji Reliabilitas

Arikunto (2010) menjelaskan bahwa tujuan dari uji reliabilitas adalah berarti menunjukkan dapat dipercaya digunakan sebagai pengumpulan data sebab instrument tersebut sudah baik. Salah satu ukuran reliabilitas yang paling sering digunakan adalah koefisien *Alpha Crombach*. Cara pengukurannya adalah seluruh item pertanyaan yang telah valid dimasukan dan di ukur koefisien *Alpha Crombach*.

Uji reliabilitas untuk instrument menggunakan *Alpha Crombach* dengan rumus:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrument

k = Banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah Varians butir

σ_t^2 = Varians Total

Untuk menilai reliabilitas suatu alat ukur dapat digunakan kriteria sebagai berikut:

No	Koefisien	Kualifikasi
1.	0,80-1,00	Sangat tinggi
2.	0,60-0,80	Tinggi
3.	0,40-0,60	Cukup

4.	0,20-0,40	Rendah
5.	Negatif-0,20	Sangat Rendah

Ketergantungan dapat dikatakan memiliki faktor yang besar, jika nilai standar inkuiri yang digunakan dalam instrument tersebut antara 0,6 samapai dengan 1,00.

3. Uji Normalitas Data

Tujuan dilakukannya uji normalitas data adalah untuk menilai apakah data yang diperoleh dari sekelompok variabel atau data berdistribusi normal. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi *SPSS 25 for Windows* untuk mengetahui apakah data yang terkumpul mengikuti distribusi normal.

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menguji hipotesis penelitian ini dengan menggunakan uji-t. Sebelum melakukan uji-t, perlu dilakukan uji prasyarat yaitu uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah bentuk dua sampel homogen atau tidak.

Peneliti menggunakan teknik uji Levene pada *software SPSS for Windows* untuk memudahkan perhitungan uji homogenitas. Uji Levene dilakukan untuk mengetahui apakah data sampel berasal dari populasi dengan varian yang homogen. Metode ini digunakan untuk mendeteksi perbedaan yang terjadi akibat perlakuan dengan cara

membandingkan varians dan menilai ada tidaknya perbedaan rata-rata yang signifikan.

Dalam uji homogenitas Levene, dasar pengambilan keputusan adalah sebagai berikut: jika nilai signifikansi (nilai sig) lebih besar atau sama dengan 0,05, maka data dinilai homogen. Sebaliknya, jika nilai sig data kurang dari atau sama dengan 0,05, maka data dianggap tidak homogen.

5. Uji Hipotesis

Dalam penelitian kuantitatif, pendekatan analisis data yang dapat digunakan untuk menguji hipotesis data disebut uji statistik. Tujuan pengujian ini adalah untuk mengetahui apakah data mendukung hipotesis atau tidak. pengaruh penggunaan materi audio visual terhadap kemampuan kognitif siswa di SDN 2 Kuranji. Adapun beberapa rumus uji-t sebagai berikut :

$$= \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Sugiyono (2017:273)

Keterangan :

X_1 : Rata-rata nilai kelompok eksperimen

X_2 : Rata-rata nilai kelompok kontrol

S_1^2 : Standar devinisi nilai kelompok eksperimen

S_2^2 : Standar devinisi nilai kelompok kontrol

n_1 : Jumlah siswa dalam kelompok eksperimen

n_2 : Jumlah siswa kelompok kontrol

Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah :

- 1) H_a : Terdapat pengaruh dari penggunaan audio visual terhadap kemampuan kognitif pada siswa kelas IV SD.
- 2) H_o : Tidak terdapat pengaruh dari penggunaan audio visual terhadap kemampuan kognitif pada siswa kelas IV SD.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel/sig} < \alpha$ maka H_o dan H_a diterima

Jika $t_{hitung} < t_{tabel/sig} > \alpha$ maka H_o dan H_a ditolak

Sebelum melakukan uji-t pada penelitian tersebut di atas, Untuk memenuhi kriteria tersebut perlu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap data yang akan dievaluasi. Prinsip ini berlaku untuk semua jenis penelitian eksperimental.