

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN (SBdP) KELAS III SDN NO.51 BIRANGLOE KABUPATEN JENEPONTO

Hikmawati Usman¹, Muhammad Irfan², Sri Wahyuni³

¹²³ Universitas Negeri Makassar

¹ Email: Hikmawatiusman.unm@gmail.com

² Email: irfanunm@gmail.com

²Email: srhyewahyuni013@gmail.com

Artikel info

Received; 7-04-2022

Revised; 10-04-2022

Accepted; 25-04-2022

Published; 16-04-2022

Abstrak

Penelitian ini memiliki latar belakang diantaranya melihat pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar siswa kelas III khususnya pada mata pelajaran SBdP. Masalah yang ditemukan, antara lain: (1) Bagaimana gambaran penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar pada mata pelajaran SBdP di kelas III (2) Bagaimanakah Gambaran Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP Kelas III dan (3) Apakah terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar pada mata pelajaran SBdP di kelas III. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengetahui gambaran penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar pada mata pelajaran SBdP siswa kelas III (2) Mengetahui Gambaran Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP DI Kelas III dan (3) mengetahui terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar pada mata pelajaran SBdP kelas III. Materi yang dibahas peneliti adalah pembahasan tentang media pembelajaran, media audio visual, media video pembelajaran, belajar dan hasil belajar, serta pembelajaran SBdP di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen bentuk *quasi eksperimental design*. Desain yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Sampel ini menggunakan teknik *nonprobability sampling* dengan bentuk *Sampling Purposive*. Prosedur pengumpulan data terdiri dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap akhir. Teknik pengumpulan data antara lain tes, lembar observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yaitu lembar observasi dan tes. Teknik analisis data terdiri dari analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Kesimpulan Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa : (1) kegiatan pembelajaran dengan penggunaan media audio visual (video pembelajaran) berlangsung dengan baik, dan (2) terdapat pengaruh terhadap hasil belajar SBdP terhadap penggunaan media audio visual.

Key words:

Media Audio Visual, dan
Hasil Belajar

artikel global journal basic education dengan akses terbuka dibawah lisensi
CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah wadah dimana pemerintah harus memberikan perhatian khusus, hal ini disebabkan oleh sekolah memegang peran tertinggi dalam mewujudkan masyarakat yang cerdas serta berakhlak mulia. Pendidikan adalah siklus memperluas informasi dan menciptakan kemampuan yang orang-orang sekarang miliki dalam diri mereka sendiri. Pengertian pendidikan lebih lanjut dijelaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Sanjaya (2014) menyatakan bahwa guru dalam aktivitas mengajarnya tidak hanya sebagai contoh teladan bagi siswa, melainkan sebagai pengelola dalam pembelajaran ditentukan oleh kualitas seorang guru. Menurut Karwono (2017) menyatakan bahwa menjadi seorang guru tentunya memiliki tugas dalam mengkreasikan pembelajaran sesuai keterampilan yang dimiliki agar pesan yang ingin disampaikan mudah diterima oleh siswa, dengan hal ini maka siswa akan mengalami perubahan perilaku pada dirinya.

Sebagai pendidik, guru haruslah mempunyai kualifikasi akademik (kompetensi pedagogic, kepribadian, sosial dan professional) yang dibuktikan dengan kemampuan bersangkutan atau keahlian relevan. Penanda indikator kompetensi pedagogic diantaranya guru harus paham mengembangkan dan memanfaatkan sumber belajar dalam menyampaikan pembelajaran. Syarwah, dkk, (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran memenuhi tiga kapasitas penting, diantaranya memotivasi minat, menyajikan informasi, serta memberi instruksi, apabila media tersebut dipergunakan perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang jumlahnya besar.

Kegiatan pembelajaran yang baik berdasarkan kurikulum 2013 adalah kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan tipe aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Hal itu sejalan dengan Permendikbud No 22 Tahun 2016 tentang standar proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyatakan bahwa : Standar Proses Pendidikan dasar dan menengah adalah kriteria mengenai pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai standar kompetensi lulusan. Standar proses dikembangkan mengacu pada standar kompetensi lulusan dan standar isi yang telah ditetapkan sesuai dengan ketentuan dan peraturan pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.

Media yang biasa dimanfaatkan bagi penggunaanya yaitu media audio visual berupa video pembelajaran, dengan menggabungkan komponen suara (audio) dan komponen gambar (visual) dianggap mampu meningkatkan keterampilan menyimak bagi siswa, menarik perhatian dalam aktivitas belajar sehingga dapat disimak dengan baik. Media audio visual ini terbagi dalam beberapa jenis diantaranya video pembelajaran. video merupakan media yang menyenangkan bagi siswa sehingga dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan antusias terhadap pembelajaran". Selanjutnya Suryansyah & Sujarwo (Hadi, 2017 h.99) mengatakan “ video memiliki suara berupa alunan musik, ilustrasi penjelas, serta suara yang diambil dari kondisi nyata sehingga video tersebut memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa”. Oleh sebab itu, video tergolong efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

Data yang ditemukan melalui hasil observasi pada 14 sampai dengan 19 februari 2022 oleh peneliti melalui observasi langsung, selama proses pembelajaran siswa merasa bosan dan kurang bersemangat karena pembelajaran yang monoton sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, dan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru. Guru belum pernah

memanfaatkan atau menerapkan media umum khususnya media audio visual berupa video pembelajaran yang dibuat sendiri sebagai instrument dalam menyampaikan materi. Guru hanya menyampaikan dan memberikan tugas melalui buku siswa atau modul dan memeriksanya ketika mata pelajaran yang bersangkutan kembali diajarkan pada minggu selanjutnya. Hal ini mengakibatkan siswa kurang termotivasi yang berpengaruh pada hasil belajarnya.

Dengan digunakanya media audio visual dapat membantu peserta didik untuk lebih mengenal pembelajaran SBdP dan lebih antusias pada saat pembelajaran di kelas. Mengingat media sangat penting dalam proses belajar mengajar khususnya mata pelajaran SBdP, penulis tertarik untuk mempelajari secara dalam tentang pengaruh penggunaan media audio visual pada pembelajaran SBdP kelas III SDN No. 51 Birangloe Kabupaten Jeneponto.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian Eksperimen bentuk Quasi Eksperimental Design dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk, mengetahui pengaruh yang timbul dari suatu perlakuan (treatment) yang diberikan secara sengaja oleh peneliti. Dalam hal ini, peneliti ingin mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual siswa kelas III SDN 51 Birangloe Kabupaen Jeneponto. Penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan interaksi sosial kepada siswa dengan menggunakan media audio visual kepada kelompok eksperimen dan kepada kelompok kontrol menggunakan media power point. Adapun Pola desain menurut Sugiyono (2016) yaitu sebagai berikut :

O ₁	X	O ₂
O ₃	-	O ₄

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN No. 51 Birangloe yang berjumlah 42 siswa, terdiri dari dua kelas yaitu kelas III.A dan III.B

Teknik penarikan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik Non probability Sampling dengan bentuk Sampling Purposive yang digunakan untuk menarik sampel dari populasi dalam dalam menentukan penempatan sampel pada penelitian ini. Kelas III.A dijadikan sebagai kelas eksperimen dalam penggunaan media audio visual. Alasan Calon Peneliti menggunakan kelas III.A sebagai sampel adalah berdasarkan hasil observasi awal Kelas III.A memiliki hasil belajar yang rendah dibandingkan dengan kelas III.B.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis statistic deskriptif dan analisis statistik inferensial. Teknik Analisis deskriptif digunakan untuk mengidentifikasi dengan cara mendeskripsikan atau menjelaskan data yang terkumpul untuk menarik kesimpulan dengan menghitung rata-rata (mean), simpangan baku dan varians dan tehnik analisis inferensial digunakan untuk menjawab hipotesis yang telah dirumuskan. Untuk mendapatkan hasil analisis data inferensial, terlebih dahulu dilakukan beberapa pengujian persyaratan analisis yaitu uji normalitas data, uji homogenitas data dan uji hipotesis.

Pengujian normalitas data hasil belajar siswa dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diteliti berasal dari data yang berdistribusi normal. Untuk uji normalitas digunakan uji *Shapiro-wilk* pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Hipotesis:

H₀ : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_a : sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

Kriteria pengujian apabila nilai probabilitas lebih besar dari taraf nyata yaitu 0.05 maka dapat dinyatakan bahwa H_a diterima dan H_0 Ditolak.

Uji Homogenitas dilakukan setelah uji normalitas data, uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari kedua kelompok memiliki variasi yang sama atau tidak, dengan kriteria ketika nilai signifikansi >0.05 maka varian sampel dapat dikatakan homogen.

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan *Independent Sample t-Test*. *Independent Sample t-Test* dilakukan untuk membandingkan rata-rata pada dua variable dalam dua kelompok yang berbeda. Kriteria pengujian ini, jika di nilai probabilitas lebih besar dari taraf nyata 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Selanjutnya untuk mendukung hipotesis penelitian diatas maka dirumuskan sebagai berikut:

Hipotesis nol (H_0) = Tidak terdapat perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar pada mata pelajaran SBDP siswa kelas III SDN 51 Birangloe Kabupaten Jeneponto.

Hipotesis Alternatif (H_a) = Terdapat perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar pada mata pelajaran SBDP SDN 51 Birangloe Kabupaten Jeneponto.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dari penelitian ini akan menggambarkan dan tujuan penelitian yang telah dilakukan, tujuan pertama untuk mengetahui gambaran penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar pada mata pelajaran SBDP kelas III SDN 51 Birangloe Kabupaten Jeneponto, tujuan kedua untuk mengetahui gambaran hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBDP Kelas III sdn 51 Birangloe Kabupaten Jeneponto tujuan ketiga untuk mengetahui terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar pada mata pelajaran SBDP kelas III SDN 51 Birangloe Kabupaten Jeneponto. Selanjutnya tujuan penelitian tersebut akan dijelaskan pada bab ini.

Total subjek pada penelitian ini berjumlah 35 siswa yang terdiri dari 22 siswa kelas III.A sebagai kelas eksperimen dan 20 siswa kelas III.B sebagai kelas kontrol. Data penelitian diperoleh melalui penggunaan instrumen tes dalam bentuk pilihan ganda berupa *pretest* dan *posttest* yang dilakukan secara luring di kelas untuk mengukur perbedaan hasil belajar pada kelas yang menggunakan media audio visual atau kelas eksperimen dengan kelas yang tidak menggunakan media audio visual atau kelas kontrol.

Penelitian dilaksanakan kurang lebih dua pekan dengan empat kali pertemuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada pertemuan pertama, kedua kelas diberikan *pretest* sebagai tes awal secara luring di kelas. Kemudian pada pertemuan kedua dan ketiga kegiatan pembelajaran dilakukan secara luring, perbedaan dari kedua kelas ini ada untuk kelas eksperimen kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual, sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan media power point, selanjutnya pada pertemuan keempat atau pertemuan terakhir, kedua kelas diberikan *Posttest* untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada hasil belajar siswa di kelas III.

Gambaran Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran SBDP Kelas III SDN 51 Birangloe Kabupaten Jeneponto

Proses pembelajaran pada saat penggunaan media audio visual yang dilakukan pada kelas eksperimen dan penggunaan media power point pada kelas kontrol dilakukan selama empat kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, pemberian *pretest* di kedua kelas. Kemudian pada pertemuan kedua dan ketiga materi pembelajaran yaitu tema 8 “Prajaya Muda Karena” sub

tema 1 “Aku Anggota Pramuka” pembelajaran 1 dan 3 dengan menggunakan media audio visual untuk kelas eksperimen sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan media power point. Selanjutnya pada pertemuan keempat pemberian *Posttest* di kedua kelas.

Proses pembelajaran dengan penggunaan media audio visual pada tema 8 “Praja Muda Karana” sub tema 1 “Aku anggota pramuka” pembelajaran 1 dan 3 terlaksana efektif dan terjadi peningkatan, hal ini dibuktikan dengan hasil observasi yang telah dilakukan observer pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi di lembar observasi guru pertemuan 1 pada point 8, 9, 10 tidak terlaksana, kemudian hasil observasi di lembar observasi guru pertemuan 2 pada poin 5 tidak terlaksana. Selanjutnya hasil observasi di lembar observasi siswa pertemuan 1 pada poin 3, 9, 10, 11 tidak terlaksana, kemudian hasil observasi di lembar observasi siswa pertemuan 2 pada poin 9 tidak terlaksana. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa presentase tingkat pencapaian keterlaksanaan pembelajaran pada observasi guru pertemuan 1 mencapai 70% berada pada kategori cukup, sedangkan pertemuan 2 mencapai 90% berada pada kategori sangat baik, hal ini membuktikan bahwa terjadi peningkatan pada pertemuan 1 ke pertemuan 2. Kemudian presentase tingkat pencapaian keterlaksanaan pembelajaran pada observasi siswa pertemuan 1 mencapai 63,63% berada pada kategori kurang baik, sedangkan pertemuan 2 mencapai 90% berada pada kategori sangat baik, hal ini membuktikan bahwa terjadi peningkatan pada pertemuan 1 ke pertemuan 2. Presentase diperoleh dengan cara skor indikator yang terlaksana dibagi dengan skor indikator keseluruhan kemudian hasil yang diperoleh dikali 100, maka hasil presentase akan diperoleh. Berdasarkan hasil tersebut, penggunaan media audio visual berjalan efektif dibuktikan dengan hasil presentase dalam kategori sangat baik.

Gambaran Hasil Belajar Siswa

Gambaran Penggunaan Media Audio Visual telah diketahui, selanjutnya dilakukan analisis statistik deskriptif untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBdP. Sebelum memberikan *treatment* (Media Audio Visual) di kelas eksperimen dan untuk kelas kontrol tidak diberikan *treatment* (Media Power Point). Siswa diberikan *pre-test* untuk mengetahui hasil belajar atau kemampuan awal.

Dengan demikian terdapat peningkatan hasil belajar antara *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan *treatment* (Media Audio Visual) Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Susanto, 2013, yang menyatakan bahwa “hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dengan skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu”. Jadi dapat disimpulkan hasil belajar SBdP siswa terdapat peningkatan.

Data Pre-Test Hasil Belajar siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kegiatan pemberian *pre-test* dilakukan pada hari Selasa 17 Mei 2022 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 22 siswa yang terdiri dari 10 siswa (laki-laki) dan 12 siswa (perempuan). Setelah *Pre-test* dilakukan, data yang diperoleh selanjutnya diolah menggunakan bantuan IBM SPSS *Statistic Version 20* tujuan untuk mengetahui data deskriptif pada skor nilai *pre-test* siswa kelas eksperimen. Data hasil *pre-test* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Table 1 Deskriptif Skor Nilai *Pre-Test* Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik Kelas Eksperimen	Nilai Statistik Kelas Kontrol
Jumlah Sampel	22	20
Nilai Terendah	40	40
Nilai Tertinggi	85	75
Rata-Rata (Mean)	67,27	61,75
Rentang (Range)	45	35
Standar Deviasi	12,123	9,216
Median	65,00	65,00
Modus	65	65

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 20

Berdasarkan tabel 1 dengan jumlah sampel 22 siswa pada kelas eksperimen dan 20 siswa pada kelas kontrol. Diperoleh data *Pre-Test* kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu nilai terendah (minimum) 40, nilai tertinggi (maksimum) pada kelas eksperimen 85 dan kelas kontrol 75, rata-rata (mean) kelas eksperimen 67,27 sedangkan kelas kontrol 61,75, rentang (range) kelas eksperimen 45 sedangkan kelas kontrol 35, standar deviasi kelas eksperimen 12,123 sedangkan kelas kontrol 9,216, median kelas eksperimen dan kelas kontrol 65,00, dan modus (mode) kelas eksperimen dan kelas kontrol 65. Kemudian pada distribusi frekuensi hasil *pre-test* hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Table 2 Distribusi dan Presentase Skor Nilai *Pre-Test* Siswa Kelas Eksperimen

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
-----	------	----------	-----------	------------

1.	$85 < x \leq 100$	Sangat Baik	-	-
2.	$70 < x \leq 85$	Baik	10	45,46%
3.	$55 < x \leq 70$	Cukup	9	40,91%
4.	$40 < x \leq 55$	Kurang	3	13,63%
5.	≤ 40	Sangat Kurang	-	-
Jumlah			22	100

Berdasarkan table 2 diperoleh data siswa kategori baik sebanyak 10 siswa dengan presentase 45,46%, kategori cukup sebanyak 9 siswa dengan presentase 40,91%, kategori kurang sebanyak 3 siswa dengan presentase 13,63%, dan kategori sangat kurang dan sangat baik tidak ada. Sehingga total keseluruhan mencapai 100%.

Table 3 Distribusi dan Presentase Skor Nilai *Pre-Test* Siswa Kelas Kontrol

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1.	$85 < x \leq 100$	Sangat Baik	-	-
2.	$70 < x \leq 85$	Baik	5	25%
3.	$55 < x \leq 70$	Cukup	13	65%
4.	$40 < x \leq 55$	Kurang	2	10%
5.	≤ 40	Sangat Kurang	-	-
Jumlah			20	100

Berdasarkan table 3 diperoleh data siswa kategori baik sebanyak 5 siswa dengan presentase 25% , kategori cukup sebanyak 13 siswa dengan presentase 65%, kategori kurang sebanyak 2 siswa dengan presentase 10%. kategori sangat baik dan sangat kurang tidak ada. Sehingga total keseluruhan mencapai 100%.

Data *Post-Test* Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kegiatan pemberian *post-test* dilakukan pada hari jumat 20 Mei 2022 dengan jumlah subjek penelitian 22 siswa yang terdiri dari 10 siswa (laki-laki) dan 12 siswa (perempuan). Setelah *Post-Test* dilakukan data yang diperoleh selanjutnya diolah menggunakan bantuan IBM SPSS Statistic Version 20 tujuannya untuk mengetahui data deskriptif pada skor nilai *Post-Test* kelas eksperimen dapat dilihat di bawah ini :

Tabel 4 Deskriptif Skor Nilai *Post-Test* Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistic Deskriptif	Nilai Statistik Kelas Eksperimen	Nilai Statistik Kelas Kontrol
----------------------	----------------------------------	-------------------------------

Jumlah Sampel	22	20
Nilai Terendah	75	70
Nilai Tertinggi	95	80
Rata-Rata (Mean)	85,00	70,50
Rentang (Range)	20	20
Standar Deviasi	5,976	5,735
Median	85,00	75,00
Modus	85	75

Sumber : *IBM SPSS Statistic Version 20*

Berdasarkan tabel 4 dengan jumlah sampel pada kelas eksperimen 22 siswa sedangkan pada kelas kontrol sebanyak 20 siswa, diperoleh data *Post-Test* kelas eksperimen yaitu nilai terendah (minimum) 75 sedangkan kelas kontrol 70, nilai tertinggi (maksimum) kelas eksperimen 95 sedangkan kelas kontrol 80, rata-rata (mean) kelas eksperimen 85,00 sedangkan kelas kontrol 77,50, rentang (range) kelas eksperimen dan kelas kontrol 20, standar deviasi kelas eksperimen 5,976 sedangkan kelas kontrol 5,735, median kelas eksperimen 85,00 sedangkan kelas kontrol 75,00, dan modus (mode) kelas eksperimen 85 sedangkan kelas kontrol 75. Kemudian pada distribusi frekuensi hasil *post-test* hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Table 5 Distribusi dan Presentase Skor Nilai *Post-Test* Siswa Kelas Eksperimen

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1.	$85 < x \leq 100$	Sangat Baik	15	68,18%
2.	$70 < x \leq 85$	Baik	7	31,82%
3.	$55 < x \leq 70$	Cukup	-	-
4.	$40 < x \leq 55$	Kurang	-	-
5.	≤ 40	Sangat Kurang	-	-
Jumlah			22	100

Berdasarkan table 5 diperoleh data siswa kategori sangat baik sebanyak 15 siswa dengan presentase 68,18%, kategori baik sebanyak 7 siswa dengan presentase 31,82% kategori cukup, kurang dan sangat kurang tidak ada. Sehingga total keseluruhan mencapai 100%.

Table 6 Distribusi dan Presentase Skor Nilai *Post-Test* Siswa Kelas Kontrol

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1.	$85 < x \leq 100$	Sangat Baik	-	-

2.	$70 < x \leq 85$	Baik	16	80%
3.	$55 < x \leq 70$	Cukup	4	20%
4.	$40 < x \leq 55$	Kurang	-	-
5.	≤ 40	Sangat Kurang	-	-
Jumlah			20	100

Berdasarkan table 6 diperoleh data siswakategori kategori baik sebanyak 16 siswa dengan presentase 80% , kategori cukup sebanyak 4 siswa kategori sangat baik, kurang dan sangat kurang tidak ada. Sehingga total keseluruhan mencapai 100%.

Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran SBdP Kelas III SDN 51 Birangloe Kabupaten Jeneponto

Analisis Statistik Inferensial menguji beberapa point seperti uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Pengujian pertama yaitu uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-wilk* dengan hasil semua pre-test dan posttest di kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal lebih besar dari 0,05. Pengujian kedua yaitu uji homogenitas dengan menggunakan metode Shapiro wilk dengan hasil semua pretest dan posttest di kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi homogen lebih besar dari 0,05. Selanjutnya pengujian ketiga yaitu uji hipotesis dengan menggunakan Metode Independent Sample Test maka diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar pada mata pelajaran SBdP Kelas III SDN 51 Birangloe Kabupaten Jeneponto. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian *IBM SPSS Statistik version 20*

Tabel 7 Hasil Uji Hipotesis Data *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		T	Df	Nilai Probabilitas	Keterangan
Posttest	Kelas	4,140	40	0,000	0,000 < 0,05
Eksperimen dan					= ada perbedaan
Kelas Kontrol					

Sumber : *IBM SPSS Statistik version 20*

Berdasarkan tabel 7 dapat dilihat bahwa hasil yang diperoleh dari pengujian Sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak karena tidak terdapat perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa di kelas III SDN 51 Birangloe Kabupaten Jeneponto, dan H_a diterima, berarti terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa di kelas III SDN 51 Birangloe Kabupaten Jeneponto.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SDN 51 Birangloe Kabupaten Jeneponto selama kurang lebih 1 pekan, dimulai tanggal 17 mei sampai dengan 20 mei 2022. Subjek pada penelitian ini yaitu dua kelas, di kelas III.A dijadikan kelas eksperimen sejumlah 22 siswa dan kelas III.B dijadikan kelas kontrol sejumlah 20 siswa. Kegiatan penelitian dimulai dengan perizinan ke pihak sekolah dengan membawa berbagai surat izin sehari sebelum penelitian. Kemudian penelitian dilanjutkan dengan pemberian *pre-test* terlebih dahulu di kedua kelas dengan tujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa. Setelah pemberian *pre-test* penelitian dilanjutkan dengan *treatment* berupa penggunaan media audio visual dalam kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen sedangkan di kelas kontrol menggunakan media power point dalam kegiatan pembelajaran. Setelah pemberian *treatment* atau perlakuan, penelitian dilanjutkan dengan pemberian *posttest* sebagai tes akhir dengan tujuan untuk membandingkan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen (menggunakan media audio visual) dengan kelas kontrol (menggunakan media power point).

Pelaksanaan penelitian dibagi menjadi dua kelas sesuai dengan asal kelasnya. Dalam proses pembelajaran ini telah didiskusikan antara peneliti dengan guru kelas 3. Dengan melakukan tes secara tatap muka di kelas tentunya menghasilkan data yang real (asli) dari siswa dengan pengawasan langsung dari peneliti dan juga waktu penyelesaian tes bisa serentak diselesaikan seluruh siswa. Kemudian penelitian dilaksanakan dengan pemberian *treatment* atau perlakuan. Selama proses pembelajaran berlangsung siswa sangat antusias dalam belajar sebagian siswa juga aktif dalam proses pembelajaran karena pembelajaran yang menyenangkan.

Penggunaan media audio visual mampu membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan dengan jumlah siswa yang berpartisipasi semakin meningkat dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Selain itu dibuktikan juga melalui hasil tes yang meningkat setelah penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran, juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan penggabungan audio (suara) dan visual (gambar) tentunya melatih indera penglihatan dan pendengaran siswa. Hal ini dapat menciptakan pembelajaran yang nyata dan menyenangkan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu : (1) tes berupa pilihan ganda terdiri dari 20 butir soal, tujuannya untuk mengetahui tes hasil belajar (*posttest*), (2) observasi yang dilakukan bertujuan untuk memperoleh data gambaran tentang penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa, dan (3) dokumentasi dikumpulkan bertujuan untuk mengumpulkan data siswa, kegiatan penelitian, media audio visual serta hasil tes siswa.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu: (1) analisis statistik deskriptif dan (2) analisis statistik inferensial. Pemberian perlakuan dalam pembelajaran bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Analisis perhitungan dilakukan dengan bantuan *IBM SPSS 20*

PENUTUP

Simpulan

Sehubungan dengan hasil dari penelitian, oleh sebab itu disimpulkan sebagai berikut : Kegiatan belajar menggunakan media audio visual (video pembelajaran) di kelas III berlangsung

dengan baik, dapat dibuktikan berdasarkan keterlaksanaan pembelajaran yang dilihat bahwa kegiatan pembelajaran meningkat setiap pertemuan. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBdP antara Kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Artinya dengan menggunakan media pembelajaran audio visual pada kelas eksperimen dapat meningkatkan hasil belajar siswa lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran power point (ppt) dapat dibuktikan berdasarkan nilai *pre test* dan *post test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penggunaan media audio visual (video pembelajaran) memiliki pengaruh pada hasil belajar, dapat dibuktikan sesuai uji hipotesis nilai probabilitas 0,000 lebih kecil dari 0,005 atau adanya perbedaan hasil tes yang diperoleh setelah penggunaan media audio visual.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainina, I. A (2014), Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah *Indonesia Journal of History, Education*, 3 (1)
- Anwar, M. (2018). *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok : Rajawali Pers.
- Assyari, Sularsih, & Husyairi M. (2020). *Cakap dan Kreatif Mendidik Tasikmalaya*: Edu Publisher.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Farida, N. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa kelas IV di SD Dharma Karya UT*. Jakarta: Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri.
- Hadi, S. (2017), Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Transformasi Pendidikan Abad 21*, 1 (15) , 96-102.
- Karwono, (2017). *Belajar dan Pembelajaran serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok: Rajawali Pers.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Maulidah, & Syakur, A. (2018). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia dalam Materi Dongeng Pada Murid Kelas V (JKPD) *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 3(1), 408-416
- Mareza, I., (2017). Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) Sebagai Strategi Intervensi umum bagi anak berkebutuhan khusus, *Scholaria*, vol. 7. No. 1
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Undang-Undang Dasar Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*

