

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS IV**

(Skripsi)

Oleh

HANNA WAHYU ARUMING TYAS



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV

Oleh

HANNA WAHYU ARUMING TYAS

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka peserta didik kelas IV SDIT Al Muhsin Metro. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada penerapan media audiovisual.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan *non-equivalent control grup design*. Penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh dengan jumlah 50 orang peserta didik. Instrumen yang digunakan menggunakan soal tes *multiple choice*.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan media audiovisual berupa peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik pada kelas eksperimen setelah mendapat perlakuan dengan menggunakan media audio visual. Hal ini ditunjukkan dengan pengujian hipotesis menggunakan rumus *excel* diperoleh data nilai signifikan $< t_{\text{tabel}}$ (dengan taraf signifikansi 5%, $\alpha = 0,05$).

Kata kunci: bahasa indonesia, hasil belajar, kurikulum merdeka, media audiovisual, media pembelajaran

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF AUDIO-VISUAL BASED LEARNING MEDIA ON STUDENT LEARNING OUTCOMES IN GRADE IV INDONESIAN LANGUAGE SUBJECTS

By

HANNA WAHYU ARUMING TYAS

The problem in this study is the low learning outcomes of Indonesian language in the Merdeka Curriculum for fourth grade students of SDIT Al Muhsin Metro. The purpose of this study is to determine the significant effect on the application of audiovisual media. This type of research is experimental research. The research design used is non-equivalent control group design. This study used a saturated sample technique with a total of 50 students. The instrument used multiple choice test questions. The results showed that there was a significant effect on the application of audiovisual media in the form of an increase in students' Indonesian learning outcomes in the experimental class after receiving treatment using audiovisual media. This was indicated by hypothesis testing using the excel formula obtained data significant value $< t_{table}$ (with a significance level of 5%, $\alpha = 0.05$).

Keywords: indonesian language, learning outcomes, independent curriculum, audiovisual media, learning media

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS IV**

Oleh

HANNA WAHYU ARUMING TYAS

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Skripsi : **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS AUDIO VISUAL TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS IV**

Nama Mahasiswa : *Hanna Wahyu Aruming Tyas*

No. Pokok Mahasiswa : 1953053011

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENGESAHKAN

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

[Signature]
Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.
NIP 19620203 198811 1 001

[Signature]
Destiani, M.Pd.
NIK 232104880508101

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

[Signature]
Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

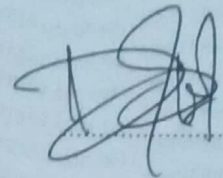
MENGESAIHKAN

1. Tim Penguji

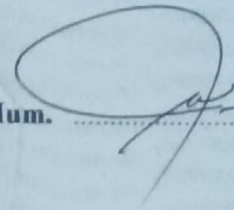
Ketua : **Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.**



Sekretaris : **Destiani, M.Pd.**



Penguji Utama : **Prof. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.**



Dehan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP. 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 13 September 2023

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hanna Wahyu Aruming Tyas
NPM : 1953053011
Program Studi : SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV" tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan Peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 13 September 2023

Yang membuat Pernyataan,



Hanna Wahyu Aruming Tyas

NPM 1953053011

RIWAYAT HIDUP



Peneliti dilahirkan di Desa Gandri, Kecamatan Penengahan, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung, pada tanggal 05 Mei 2002, sebagai anak pertama dari dua bersaudara, dari Bapak Saudi dan Ibu Muji Astuti.

Pendidikan formal yang ditempuh peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri Gandri lulus pada tahun 2013
2. SMP Negeri 1 Penengahan lulus pada tahun 2016
3. SMA Negeri 1 Kalianda lulus pada tahun 2019

Pada tahun 2019 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa program sarjana Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur SMMPTN. Peneliti melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sinar Pasemah Kecamatan Candipuro Kabupaten Lampung Selatan pada tahun 2022 periode 1. Peneliti juga melakukan program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 1 Sinar Pasemah pada tahun 2022.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur selalu terucapkan ke hadirat Allah SWT yang kuasa akan segala sesuatu. Salawat serta salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad saw.

Kupersembahkan skripsi ini untuk:

Bapakku Saudi dan ibuku Muji Astuti yang telah membesarkan, mendidik, membimbing, mendoakan, mendukung dan melimpahkan kasih sayangnya serta selalu memotivasiku untuk terus berjuang menggapai cita-cita.

Adikku Natasya Oktavia Rizki yang selalu mendukung, mendoakan dan memberikan semangat.

Para tenaga kependidikan yang telah berjasa memberikan bimbingan dan ilmu yang berharga.

Sahabat dan teman-teman seperjuangan. Almamater tercinta, Universitas Lampung.

SANWACANA

Alhamdulillah rabbil aalaamiin, puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul pengaruh media pembelajaran berbasis audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tentunya tidak mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia, D.E.A., I.P.M. selaku Rektor Universitas Lampung yang mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami, sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah mengesahkan skripsi ini, memfasilitasi dan memberikan semangat kemajuan serta dorongan untuk memajukan FKIP Universitas Lampung.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah menyetujui skripsi ini dan membantu memfasilitasi dalam menyelesaikan penelitian ini.
4. Drs. Rapani, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD Universitas Lampung yang telah membantu dalam menyelesaikan surat guna menyelesaikan syarat skripsi ini.

5. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd., selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, saran, dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Destiani M.Pd., selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran, dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.
7. Prof. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan bimbingan, kritik, dan saran untuk memperbaiki skripsi ini.
8. Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku dosen Pembimbing Akademik (PA) yang senantiasa membimbing selama kuliah.
9. Seluruh dosen serta staf karyawan PGSD FKIP Universitas Lampung, terima kasih atas semua ilmu yang telah diberikan selama proses perkuliahan dan membantu penelitian sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
10. Kepala sekolah dan wali kelas IV Maryam dan Ruqayyah SDIT Al Muhsin Metro yang telah memberikan izin dan bantuan selama penelitian.
11. Bapak Saudi dan Ibu Muji Astuti, selaku orangtua hebat yang telah memberikan semua perjuangan yang tak terhingga untuk memberikan yang terbaik untukku.
12. Adik tercinta Natasya Oktavia Rizki yang memberikan dukungan untukku.
13. Sahabat “Tim Hore” Anggi Cahyani Putri, Shela Selviana, Khofiah, Ummul Nanda Ridhotun, yang telah menjadi tempat keluh kesah serta memberikan semangat. Semoga sukses selalu untuk kalian.

Bandar Lampung, 13 September 2023

Penulis

Hanna Wahyu Aruming Tyas

NPM 1953053011

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	7
II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Teori.....	8
B. Penelitian yang Relevan	18
C. Kerangka Pikir.....	21
D. Hipotesis.....	23
III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Metode Penelitian.....	21
B. <i>Setting</i> Penelitian.....	24
C. Prosedur Penelitian.....	25
D. Populasi dan Sampel	26
E. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	27
F. Teknik Pengumpulan Data.....	29
G. Instrumen Penilaian.....	31
H. Teknis Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	35

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	39
1. Deskripsi Data Hasil Penelitian	39
2. Analisis Data Penelitian	40
3. Hasil Uji Persyaratan Analisis Data	42
B. Pembahasan	44
C. Keterbatasan Penelitian	46
V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	47
B. Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN.....	50

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Ketuntasan Ujian Tengah Semester (UTS) Ganjil pembelajaran Bahasa Indonesia peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Muhsin Metro Tahun Pelajaran 2022/2023.....	3
2. Data Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Muhsin Metro Tahun Ajaran 2022/2023.....	27
3. Kisi-Kisi Instrumen Pembelajaran Bahasa Indonesia	32
4. Kisi-kisi Penilaian Aktivitas Peserta Didik dengan Media Audio Visual.....	32
5. Koefisien reliabilitas KR 20.....	35
6. Deskripsi Hasil Penelitian.....	39
7. Distribusi Frekuensi Data Pretest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	40
8. Distribusi Frekuensi Data Posttest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	41
9. Rata-rata Hasil Pretest dan Posttest pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka berpikir Konsep Variabel.....	23
2. Hasil <i>Pretest</i>	45
3. Hasil <i>Posttest</i>	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	53
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	54
3. Surat Izin Penelitian	55
4. Surat Izin Uji Instrumen.....	56
5. Surat Balasan Izin Penelitian	57
6. Modul Ajar Kurikulum Merdeka Kelas Eksperimen	58
7. Modul Ajar Kurikulum Merdeka Kelas Kontrol.....	64
8. Soal Pretest dan Posttest.....	70
9. Lembar Observasi Penilaian Aktivitas Peserta Didik	65
10. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik dengan Media Pembelajaran Audio Visual	67
11. Uji Validitas Tahap 1	69
12. Uji Reliabilitas Tahap 1	70
13. Uji Validitas Tahap 2	71
14. Uji Reliabilitas Tahap 2	72
15. Nilai Hasil Belajar Pretest Eksperimen.....	73
16. Nilai Hasil Belajar Posttest Eksperimen	74
17. Nilai Hasil Belajar Pretest Kontrol	75
18. Nilai Hasil Belajar Posttest Kontrol	76
19. Uji Normalitas Pretest.....	77
20. Uji Normalitas Posttest	78

21. Uji Homogenitas Pretest	79
22. Uji Homogenitas Posttest	80
23. Uji Regresi Linear Sederhana	81
24. Dokumentasi Penelitian	82

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi semakin meningkat dan berubah. Perubahan dalam teknologi ini dapat menyebabkan beberapa hal. Salah satu bidang yang terkena dampak adalah bidang pendidikan. Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan seseorang dapat meningkatkan kesejahteraan hidupnya. Di era teknologi canggih ini pendidik dituntut untuk tidak gagap teknologi. Penggunaan teknologi berbasis elektronik atau multimedia yang canggih dapat mengubah kondisi atau suasana dalam suatu kegiatan pembelajaran yang mungkin tampak berbeda dan membantu peserta didik menjadi lebih aktif terlibat dalam pembelajaran.

Banyak hal yang memengaruhi sistem pendidikan suatu sekolah. Salah satu pencapaian tujuan yang harus dicapai adalah hasil belajar. Kegiatan belajar peserta didik menuntut peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, yang tercermin dari perhatian peserta didik terhadap penjelasan pengajar dan keseriusan peserta didik ketika mengajukan pertanyaan tentang hal-hal yang belum peserta didik pahami. Salah satu indikator peningkatan mutu dalam pendidikan ialah dengan penerapan dan pengembangan kurikulum yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan masyarakat, mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, pembelajaran yang mendukung aspek spiritual, intelektual, sosial, emosional, kinestetik dan mengembangkan potensi peserta didik (Sista, 2017). Tentunya, untuk mencapai hasil belajar yang maksimal diperlukan suatu inovasi untuk mengembangkan motivasi dan minat

belajar peserta didik sehingga tercipta peserta didik yang kreatif, inovatif, kritis dan mandiri.

Seiring dengan berkembangnya bidang pendidikan, diperlukan adanya media teknologi sebagai alternatif pembelajaran saat ini. Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran (Hamid dkk, 2020). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Miarso dalam Novika, 2019).

Ada banyak jenis media yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran . Pendidik harus selektif dalam memilih jenis media t. Di era digital, pendidik tidak hanya harus mampu menggunakan media pembelajaran klasik tetapi juga media pembelajaran yang modern. Beberapa temuan penelitian juga menunjukkan dampak positif media yang digunakan sebagai bagian integral dari pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung. Dampak penggunaan media dalam komunikasi dan pembelajaran meliputi (1) penyampaian pembelajaran menjadi lebih standar; (2) proses pembelajaran bisa lebih menarik; (3) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif; (4) lamanya waktu yang dibutuhkan untuk belajar bisa dipersingkat; (5) kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan; (6) proses pembelajaran dapat diberikan kapanpun diinginkan atau dibutuhkan; (7) menimbulkan sikap positif peserta didik terhadap apa yang dipelajari; dan (8) peran pendidik bisa berubah ke arah yang lebih positif (Hasan et al., 2020).

Berdasarkan hasil observasi, Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Muhsin Metro merupakan sekolah yang sudah cukup memiliki pengajar yang disiplin. Namun, pengajar kurang memiliki minat dan kemauan untuk menggunakan media audio visual untuk menciptakan dan mengembangkan pembelajaran. Kurangnya sarana dan prasarana dalam media pembelajaran masih perlu dioptimalkan karena kurang tercukupinya media Audio Visual seperti alat bantu LCD Proyektor. Peserta didik kurang aktif di dalam pembelajaran serta kurang memperhatikan pengajar, sehingga pembelajaran tersebut kurang optimal dalam hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berikut merupakan Data Ujian Tengah Semester (UTS) Ganjil pembelajaran Bahasa Indonesia peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Muhsin Metro.

Tabel 1. Nilai Ketuntasan Ujian Tengah Semester (UTS) Ganjil pembelajaran Bahasa Indonesia peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Muhsin Metro Tahun Pelajaran 2022/2023

No	KKM	Kelas	Nilai Ketuntasan		Σ
			Tuntas	Belum Tuntas	
1	70	IV Maryam	8	17	25
2	70	IV Ruqqayah	12	13	25
Jumlah Peserta Didik			20	30	50

Sumber: Dokumentasi pengajar kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Muhsin Metro

Berdasarkan dari tabel, terdapat nilai peserta didik masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam materi pembelajaran menyimak dan memirsa dalam Kurikulum Merdeka. Diketahui bahwa KKM pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Muhsin Metro yang ditetapkan sekolah adalah 70, maka diambil keseluruhan peserta didik kelas IV yang belum tuntas nilai UTS Bahasa Indonesia mencapai 30 orang peserta didik dari 50 orang peserta

didik sedangkan yang tuntas mencapai 20 orang peserta didik dari 50 orang peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa jumlah nilai peserta didik yang belum tuntas lebih banyak dibandingkan nilai peserta didik yang tuntas.

Mengatasi masalah untuk meningkatkan ketuntasan nilai Bahasa Indonesia tersebut, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik agar peserta didik tetap termotivasi untuk terlibat dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah penggunaan media audio visual seperti video pembelajaran. Media Audio Visual adalah seperangkat media yang secara serentak dapat menampilkan gambar dan suara dalam waktu yang bersamaan, yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Media pembelajaran ini mempunyai lebih dari satu komponen sehingga merupakan integrasi dari beberapa unsur sehingga dapat menampilkan suara dan gambar bergerak secara serentak telah direncanakan secara matang, sistematis dan logis sesuai dengan tujuan dan tingkat kesiapan peserta didik yang menerimanya (Ramli, 2012). Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar dan mengajar di kelas dapat membawa keberhasilan bagi pengajar maupun peserta didik (Yuanta, 2019). Video selain memberikan informasi dan hiburan juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang bertujuan agar proses pembelajaran akan lebih cepat ditangkap dan dipahami oleh peserta didik (Yudianto, 2017).

Menurut Simarmata (2020) video sebagai media pembelajaran memiliki kontribusi yang positif terhadap hasil belajar peserta didik, kegiatan yang menggunakan video dapat memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga perhatian peserta didik terfokus pada video yang berisi informasi tentang materi pembelajaran. Dengan mempelajari media audio visual berupa video, peserta didik akan lebih mudah

memahami materi dan lebih bersemangat serta aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil uraian dari latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Belum maksimalnya penggunaan metode mengajar yang bervariasi, sehingga pengajar menggunakan metode ceramah yang hanya berpusat pada satu arah.
2. Kurangnya sarana dan prasarana di sekolah.
3. Pengajar kurang mengoptimalkan media pembelajaran yaitu khususnya media audio visual.
4. Peserta didik kurang kondusif dalam proses belajar mengajar Bahasa Indonesia di dalam kelas, sehingga kurangnya hasil belajar dalam kriteria ketuntasan minimal Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Muhsin Metro.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Media audio visual.
2. Peningkatan hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Muhsin Metro.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini apakah ada pengaruh yang signifikan pada penerapan media pembelajaran berbasis audio visual terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Muhsin Metro?

E. Tujuan Penelitian

Setelah mengetahui rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan pada penerapan media pembelajaran berbasis audio visual terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Muhsin Metro.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan yang berkaitan dengan penggunaan media Audio Visual terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik.

2. Manfaat praktis dalam penelitian ini diantaranya:

a. Peserta Didik

Peserta didik lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar tematik peserta didik, sehingga hasil belajar peserta didik dapat mencapai KKM.

b. Pendidik

Memberikan wawasan dan pengetahuan kepada pendidik tentang alternatif media pembelajaran sehingga di harapkan dapat

meningkatkan dan mengembangkan kemampuan profesional pengajar dalam menyelenggarakan pembelajaran di kelas.

c. Sekolah

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan kontribusi positif untuk menjadikan sumbangan tambahan dan wawasan pemikiran yang berguna untuk meningkatkan mutu pendidikan di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Muhsin Metro.

d. Peneliti

Memberikan ilmu pengetahuan yang baru, wawasan, pengalaman yang sangat berharga serta hasil penelitian ini dapat di jadikan sebagai bahan pertimbangan dan masukan untuk peneliti lebih lanjut. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat di jadikan referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian mengenai hal yang sama

G. Ruang Lingkup Penelitian

Agar tidak salah paham dengan masalah yang akan diajukan, maka perlu adanya batasan ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Objek penelitian ini adalah pengaruh media pembelajaran berbasis audio visual terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV.
2. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV Maryam binti Imron dan Ruqqoyah binti Muhammad Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Muhsin Metro.

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Belajar

a. Hakikat Belajar

Secara harfiah, belajar adalah yang tidak tahu menjadi tahu. Secara keilmuan, belajar merupakan perilaku kognitif yang memerlukan tingkat keterbukaan kondisi tertentu yang akan menghasilkan perubahan perilaku atau disposisi untuk bertindak (ditindak lanjuti). Belajar adalah suatu proses yang berlangsung di dalam diri seseorang yang mengubah tingkah lakunya, baik tingkah laku dalam berpikir, bersikap, dan berbuat (W. Gulo dalam Akhiruddin dkk, 2019). Suardi (2018) mengemukakan belajar merupakan suatu proses perilaku seseorang mengalami perubahan sebagai akibat pengalaman unsur. Menurut Sagne (dalam Suardi, 2018) belajar adalah proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi sehingga memiliki kompetensi baru berupa keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Menurut Rosyid dkk (2019) belajar adalah suatu proses yang didalamnya terjadi suatu interaksi antara individu dengan individu, dan individu dengan lingkungannya.

Berdasarkan hasil definisi dari para pakar, belajar adalah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, ketrampilan, kebiasaan dan tingkah laku yang dapat menghasilkan suatu hasil belajar yang relatif positif.

b. Prinsip Belajar

Menurut Hamalik (dalam Akhiruddin dkk, 2019) William Burton seorang pakar pembelajaran di Amerika Serikat menyimpulkan uraiannya yang cukup panjang tentang prinsip-prinsip belajar sebagai berikut.

- 1) Proses belajar ialah pengalaman, berbuat, mereaksi, dan melampaui (*under going*).
- 2) Proses itu melalui bermacam-macam ragam pengalaman dan mata pelajaran-mata pelajaran (mata kuliah) yang terpusat pada suatu tujuan tertentu.
- 3) Pengalaman belajar secara maksimum bermakna bagi kehidupan peserta didik.
- 4) Pengalaman belajar bersumber dari kebutuhan dan tujuan peserta didik sendiri yang mendorong motivasi yang kontinyu.
- 5) Proses belajar dan hasil belajar disyarati oleh hereditas (keturunan) dan lingkungan.
- 6) Proses belajar dan hasil usaha belajar secara materiil dipengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individual di kalangan para peserta didik.
- 7) Proses belajar berlangsung secara efektif apabila pengalaman dan hasil-hasil yang diinginkan disesuaikan dengan kematangan peserta didik.
- 8) Proses belajar yang terbaik apabila peserta didik mengetahui status dan kemajuan.
- 9) Proses belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai prosedur.
- 10) Hasil-hasil belajar secara fungsional bertalian satu sama lain, tetapi dapat didiskusikan secara terpisah. Proses belajar berlangsung secara efektif di bawah bimbingan yang merangsang dan membimbing tanpa tekanan dan paksaan.

- 11) Hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan.
- 12) Hasil-hasil belajar diterima oleh peserta didik apabila memberi kepuasan pada kebutuhannya dan berguna serta bermakna baginya.
- 13) Hasil-hasil belajar dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman-pengalaman yang dapat dipersamakan dan dengan pertimbangan yang baik.
- 14) Hasil-hasil belajar itu lambat laun dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda.
- 15) Hasil-hasil belajar yang telah dicapai adalah bersifat kompleks dan dapat berubah-ubah (*adaptable*), jadi tidak sederhana dan statis.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar mengacu pada hal-hal penting yang harus dilakukan pengajar agar proses pembelajaran peserta didik berlangsung sehingga proses pembelajaran yang dilakukan dapat mencapai efek yang diinginkan. Prinsip pembelajaran memberikan petunjuk tentang apa yang harus dilakukan pengajar agar peserta didik dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan sesuatu yang berhubungan dengan belajar sehingga individu yang melakukan akan menghasilkan hasil belajar. Menurut Oemar Hamalik (dalam Nurrita, 2018) hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Dalam Handayani dan Subakti (2021) hasil belajar merupakan suatu perubahan yang diperoleh setelah mengalami proses belajar. Menurut Susanto (2013) menyatakan bahwa hasil belajar yaitu

perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan-perubahan pada peserta didik akibat belajar yang menyangkut aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan dengan melalui tahap belajar terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang telah dilakukan supaya tercapai hasil belajar yang optimal. Hasil belajar yang difokuskan peneliti adalah ranah pengetahuan.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media menurut Djamarah dan Aswan (dalam Darda dan Thia 2019) menyatakan bahwa media adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar yang digunakan pendidik untuk membelajarkan peserta didik demi tercapainya tujuan pengajaran.

Menurut Adam (dalam Lina dan Anggun, 2019) media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik secara fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu pengajar untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Menurut pendapat Munadi (dalam Nurdyansyah 2019) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Berdasarkan hasil definisi dari para pakar, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Ramli (2012), secara garis besarnya fungsi dan manfaat media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga, sebagai berikut.

1) Membantu Pendidik dalam Bidang Tugasnya

Media pembelajaran bila digunakan secara tepat dapat membantu mengatasi kelemahan dan kekurangan pengajar dalam pembelajaran, baik penguasaan materi maupun metodologi pembelajarannya. Menurut analisis teknologi pembelajaran bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat:

- a) Meningkatkan produktivitas pesan-pesan pembelajaran yang disajikan, karena ia dapat mempercepat pemahaman pebelajar terhadap materi yang bersangkutan, sehingga secara langsung membantu penggunaan waktu secara efektif, dan meringankan beban pengajar yang bersangkutan.
- b) Membantu peserta didik mengembangkan kemampuan aktivitas kejiwaan pebelajar untuk memahami pesan menurut daya analisisnya. Pengembangan daya analisis dan nalar ini merupakan salah satu fungsi pembelajaran.
- c) Membantu peserta didik untuk berkreasi merencanakan program pendidikannya, sehingga pengembangan pesan-pesan pembelajaran dapat dirancang dengan baik

- d) Membantu mengintegrasikan pesan-pesan pembelajaran dengan materi ilmu bantu yang erat kaitannya dengan materi pembelajaran yang disajikan. Misalnya bagaimana berakhlak yang baik kepada masyarakat, kepada lingkungan dan sebagainya.
 - e) Membantu peserta didik menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara taat asas atau konsisten, karena pokok bahasan tidak menyimpang dari yang telah diprogramkan dan dapat diulang secara utuh kembali. Hal ini akan berbeda bila pesan-pesan materi pembelajaran tersebut disampaikan melalui metode ceramah.
- 2) Membantu para peserta didik
- Media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu peserta didik dalam hal berikut:
- a) Lebih meningkatkan daya keahaman terhadap materi pembelajaran.
 - b) Dapat lebih mempercepat daya cerna pebelajar terhadap materi yang disajikan.
 - c) Merangsang cara berpikir peserta didik.
 - d) Membangkitkan daya kognitif, afektif, dan psikomotor mereka yang mendalam akan pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan.
 - e) Membantu kuatnya daya ingatan peserta didik, karena sifat media pembelajaran mempunyai daya stimulus yang lebih kuat.
 - f) Membantu peserta didik memahami secara integral materi pembelajaran yang disajikan, sehingga pemahaman terhadap pokok bahasan yang disajikan secara utuh dan bermakna.
 - g) Membantu memperjelas pengalaman langsung yang pernah dialami mereka dalam kehidupan.

- h) Dapat membantu merangsang kegiatan kejiwaan pebelajar untuk memahami materi pembelajaran. Aspek-aspek kejiwaan seperti pengamatan, tanggapan, daya ingatan, emosi, berpikir, fantasi, intelegensi dan sebagainya dapat dibangun oleh media pembelajaran yang tepat dalam memilihnya.
- 3) Memperbaiki Pembelajaran (Proses Belajar Mengajar)
- Penggunaan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu dalam memperbaiki pembelajaran, antara lain sebagai berikut:
- a) Jika dalam implementasi pembelajaran tidak memperoleh hasil yang diinginkan sesuai dengan standar minimal, maka kewajiban pengajar untuk mengulangi pembelajaran tersebut. Di sini media dapat membantu dalam mempertinggi hasil yang akan dicapai, media yang digunakan lebih ditingkatkan kuantitas dan kualitasnya.
 - b) Penggunaan media yang satu ternyata belum dapat memuaskan pengajar dalam pembelajaran, maka pada pembelajaran berikutnya pengajar dapat menggunakan media yang lain, agar dapat mencapai hasil yang maksimal.

Adapun manfaat media pembelajaran menurut Sanjaya (dalam Lina dan Anggun, 2019) yaitu: 1) menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu; 2) memanipulasi keadaan, peristiwa atau keadaan tertentu; 3) menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan fungsi dan manfaat media pembelajaran diatas, disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat membantu pengajar dalam kegiatan pembelajaran serta dapat menarik minat dan perhatian peserta didik di kelas.

4. Media Pembelajaran Audio Visual

a. Pengertian Media Pembelajaran Audio Visual

Saparati (dalam Sulfemi dan Nurhasanah, 2018) menyampaikan media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Menurut Ardyanto (2018) Media audio visual merupakan sebuah alat bantu yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide, sehingga memudahkan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang sudah ditentukan.

Media audio visual merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Asyhar dalam Fadillah (2020) mendefinisikan bahwa media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Beberapa contoh media audio visual adalah film, video, program TV dan lain-lain.

Media audiovisual merupakan media pembelajaran yang pemakaiannya dilakukan dengan cara diproyeksikan melalui arus listrik dalam bentuk suara, misalnya, radio, tape recorder dan media yang diproyeksikan ke layar monitor dalam bentuk gambar dan suara misalnya, televisi, video, film, DVD dan VCD.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa media audio visual merupakan media pembelajaran yang pemakaiannya dilakukan dengan cara diproyeksikan ke layar monitor melalui arus listrik dalam bentuk gambar dan suara, misalnya televisi, video, film, DVD, dan VCD.

b. Manfaat Media Pembelajaran Audio Visual

Menurut Fadillah (2020) beberapa manfaat menggunakan media pembelajaran berbasis Audio Visual (Film atau Vidio) sebagai berikut.

- 1) Film dan vidio dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa saat mereka membaca, berdiskusi, praktik dan lainnya. Film merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat, seperti cara kerja jantung yaang berbunyi.
- 2) Film dan vidio dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat disaksikan secara berulang-ulang.
- 3) Selain meningkatkan motivasi, film dan vidio menanamkan sikap dan segi-segi efektif lainnya.
- 4) Film dan vidio mengandung nilai-nilai positif dapat mengundangpemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
- 5) Film dan vidio dapat ditunjukkan kepada kelompok besar dan kelompok kecil

5. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia

Menurut Lerner (dalam Farhrohman, 2017) mendefinisikan bahasa sebagai suatu sistem komunikasi yang terintegrasi, mencakup bahasa ujaran, membaca dan menulis. Menurut Chaer (2006) bahasa adalah sebuah sistem lambang berupa bunyi, bersifat arbitrer, digunakan oleh suatu masyarakat tutur untuk bekerja sama, berkomunikasi,dan mengidentifikasi diri.

Bahasa Indonesia merupakan alat yang digunakan sebagai bahasa media massa untuk menunjang perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Khair, 2018). Bahasa Indonesia juga digunakan sebagai alat pengembangan kebudayaan nasional, ilmu pengetahuan dan teknologi. Bahasa Indonesia yang benar adalah bahasa yang menerapkan kaidah

dengan konsisten, sedangkan bahasa yang baik adalah bahasa yang mempunyai nilai rasa yang tepat dan sesuai dengan situasi pemakaiannya.

Berdasarkan hasil definisi dari para pakar, disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi serta dapat mengembangkan kebudayaan, ilmu pengetahuan dan teknologi.

6. Kurikulum Merdeka

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan mendefinisikan merdeka belajar sebagai sebuah proses pembelajaran yang memberikan keleluasaan dan wewenang kepada setiap institusi pendidikan agar terbebas dari administrasi yang berbelit. Asumsi utama merdeka belajar adalah pemberian kepercayaan kepada guru sehingga guru merasa merdeka dalam melaksanakan pembelajaran (Koesoema dalam Restu dkk, 2022). Suasana belajar lebih nyaman, guru dan murid bisa lebih santai berdiskusi, belajar bisa di luar kelas yang tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tapi lebih membentuk keberanian, mandiri, cerdas dalam bergaul dengan sesama, beradab, sopan, berkompetensi, dan tidak hanya mengandalkan sistem ranking yang menurut beberapa survei hanya meresahkan anak dan orang tua. Adapun Konsep Merdeka Belajar menurut pendapat (Sherly dalam Restu dkk, 2022) mengembalikan sistem pendidikan nasional kepada esensi undang-undang untuk memberikan kemerdekaan sekolah menginterpretasi kompetensi dasar kurikulum menjadi penilaian mereka.

Menerapkan kurikulum merdeka akan lebih relevan dan interaktif dimana pembelajaran berbasis proyek akan memberikan kesempatan luas kepada peserta didik untuk secara aktif menggali isu-isu yang faktual. Sekolah diberi kebebasan untuk memilih tiga pilihan dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka. Pertama, menerapkan

sebagian serta prinsip kurikulum merdeka dengan tidak mengganti kurikulum sekolah yang digunakan. Kedua, menggunakan kurikulum merdeka dengan memakai sarana pembelajaran yang sudah disiapkan. Ketiga, menggunakan kurikulum merdeka dengan mengembangkan sendiri perangkat ajar. Keunggulan dari adanya kurikulum merdeka yaitu lebih sederhana dan mendalam karena fokus pada materi yang penting dan pengembangan kompetensi peserta didik pada fase-fasenya. Serta, lebih merdeka dimana peserta didik tidak ada program peminatan. Guru mengajar sesuai dengan kemampuan dan tingkat perkembangan peserta didik untuk mengembangkan kurikulum dan pembelajaran sesuai karakteristiknya (Restu dkk, 2022).

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilaksanakan oleh:

1. Lina dan Anggun (2019), dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal dan Campuran”. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media pembelajaran audio visual animasi terhadap hasil belajar subtema benda tunggal dan campuran. Hasil pengujian hipotesis pada kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena t hitung $>$ t tabel ($4,6436 > 1,6675$). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi memberikan pengaruh terhadap hasil belajar subtema benda tunggal dan campuran di kelas V Sekolah Dasar Negeri Leuwiliang 01 Kecamatan Leuwiliang Kabupaten Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019.

Persamaan penelitian yang dilaksanakan oleh Lina dan Anggun dengan penelitian yang penulis laksanakan adalah terletak pada variabel bebas yaitu media audio visual dan variabel terikat yaitu hasil belajar.

Perbedaan dalam penelitian ini yaitu Lina dan Anggun menggunakan

pembelajaran IPA, sedangkan penulis menggunakan pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Retno Ambarwati dkk (2018), dengan judul “Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Negosiasi dengan Media Audio Visual pada Siswa Kelas X MA Ma’arif Ngalian tahun Pelajaran 2017/2018”. Hasil jumlah persentase minat siswa yang diperoleh pada tahap prasiklus sebesar 38,46%. Setelah diterapkan media audio visual, minat siswa meningkat menjadi 49,28% pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 77,14% pada siklus II. Peningkatan kemampuan menulis teks negosiasi dengan media audio visual dapat dilihat dari hasil rata-rata siswa pada setiap tindakannya. Pada prasiklus kemampuan siswa mencapai nilai rata-rata 56,23 atau masih dalam kategori kurang. Rata-rata nilai pada siklus I sebesar 74,61 atau dalam kategori cukup dan pada siklus II sebesar 80,21 atau dalam kategori baik.

Persamaan penelitian yang dilaksanakan oleh Retno Ambarwati dkk dengan penelitian yang penulis laksanakan adalah variabel bebas yaitu media audio visual. Perbedaan dalam penelitian ini yaitu pada variabel terikat. Jika pada Retno Ambarwati dkk variabel terikat yaitu kemampuan menulis, sedangkan pada penulis variabel terikat yaitu hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia.

3. Ahmad dkk (2018), dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Anak Melalui Media Animasi Audio Visual Siswa Kelas VI SD”. Setiap siklus terdapat instrumen yang berwujud tes dan nontes. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan analisis data penelitian keterampilan menyimak cerita anak pada pratindakan, siklus I, dan siklus II menunjukkan peningkatan nilai rata-rata kelas. Hal tersebut terlihat pada keaktifan siswa dan keantusiasan siswa dalam mengikuti pembelajaran menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual.

Persamaan penelitian yang dilaksanakan oleh Ahmad dkk dengan penelitian yang penulis laksanakan adalah variabel bebas yaitu media audio visual. Perbedaan dalam penelitian ini yaitu pada variabel terikat. Jika pada Ahmad dkk variabel terikat yaitu kemampuan menyimak, sedangkan pada penulis variabel terikat yaitu hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia.

4. Dyah Atminingsih dkk (2019), dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran PBL Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III SDN Baturagung”. Berdasarkan hasil analisis uji t diketahui t hitung lebih dari t tabel ($13 > 1,691$). Analisis ketuntasan klasikal posttest diketahui dengan presentase 94%, sedang ketuntasan klasikal pretest diketahui dengan presentase 50%. Nilai rata-rata ranah afektif dan psikomotor berturut-turut meningkat meningkat pada hari ke-1 (77,222), hari ke-2 (83,889), hari ke-3 (92,407) dan hari ke-1 (77,78), hari ke-2 (85,11), hari ke-3 (92,44). Disimpulkan bahwa model pembelajaran problem based learning (PBL) berbantu media audio visual, siswa dapat mencapai ketuntasan belajar ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Selanjutnya pada analisis uji t antara pretest dan posttest diketahui bahwa t hitung $>$ t tabel. Kesimpulannya bahwa model pembelajaran problem based learning (PBL) berbantu media audio visual efektif terhadap hasil belajar IPA kelas III SDN 1 Baturagung.

Persamaan penelitian yang dilaksanakan oleh Dyah Atminingsih dkk dengan penelitian yang penulis laksanakan adalah terletak pada salah satu variabel bebas yaitu media audio visual dan variabel terikat yaitu hasil belajar. Perbedaan dalam penelitian ini yaitu terkait salah satu variabel bebas yaitu model pembelajaran PBL.

5. Juliawanti Abu Yasid dkk (2019), dengan judul “Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Bernyanyi Unisono Kelas Vi B Mi Pesri Kendari”. Keberhasilan aktivitas belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran pada siklus I yang dilakukan oleh siswa sebesar 63,33. Pada siklus II keberhasilan aktivitas yang dilakukan oleh siswa sebesar 87,50%. Melalui penggunaan media audio visual pada pembelajaran bernyanyi di kelas VI B MI Pesri Kendari dapat ditingkatkan. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes siklus I yakni secara klasikal sebanyak 56,67% siswa yang mengalami ketuntasan dengan nilai rata-rata sebesar 71,1. Sementara itu, pada siklus II meningkat menjadi 86,67% dengan nilai rata-rata 83,9.

Persamaan penelitian yang dilaksanakan oleh Juliawanti Abu Yasid dkk dengan penelitian yang penulis laksanakan adalah terletak pada variabel bebas yaitu media audio visual dan variable terikat yaitu hasil belajar. Perbedaan dalam penelitian ini yaitu peneliti Juliawanti dkk menggunakan materi seni budaya, sedangkan penulis menggunakan materi pembelajaran Bahasa Indonesia.

C. Kerangka Pikir

Menurut Sugiyono (2016) kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Kerangka pikir digunakan untuk membantu penulis memfokuskan penelitian dan memahami hubungan variabel. Pembelajaran lebih efektif bila menggunakan media karena pembelajaran tentang media merupakan bagian penting dalam pembelajaran di kelas.

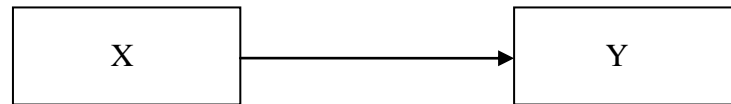
Kerangka kerja penelitian ini adalah *Inputs, Actions and Outputs*. *Inputs* merupakan masalah yang ada pada saat kegiatan pembelajaran terjadi.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, identifikasi masalah yang dapat ditemukan antara lain hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia belum mencapai KKM, kurangnya sarana dan prasarana dalam media pembelajaran masih perlu dioptimalkan karena kurang tercukupinya media Audio Visual dengan alat bantu LCD Proyektor, pengajar kurang memiliki minat dan kemauan untuk menggunakan media audio visual untuk menciptakan dan mengembangkan pembelajaran, pengajar belum menggunakan metode yang cukup bervariasi karena dalam proses belajar mengajar masih banyak menggunakan metode satu arah, peserta didik kurang aktif di dalam pembelajaran serta kurang memperhatikan pengajar, sehingga pembelajaran tersebut kurang optimal dalam hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan masalah-masalah tersebut, peneliti akan mengatasi dengan menggunakan media pada pembelajaran bahasa Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Muhsin Metro. Media pembelajaran mengacu pada segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai informasi dan transmisi informasi dalam kegiatan belajar mengajar untuk membangkitkan perhatian dan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan sudah sesuai dengan perkembangan teknologi yaitu menggunakan media audiovisual. Media audio visual adalah media pembelajaran yang menggunakan unsur suara dan gambar. Media audio visual sangat dibutuhkan dalam pembelajaran karena sebagian peserta didik merasa bosan saat belajar, sehingga pengajar harus dapat mengembangkan motivasi dan minat belajar peserta didik untuk memahami topik yang diajarkan. *Outputs* yang dapat diharapkan adalah dengan menerapkan media pembelajaran audio visual dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Muhsin Metro.

Proses penelitian diawali dengan pemberian soal-soal pretest kepada peserta didik kelas yang dijadikan sebagai kelas eksperimen yaitu kelas

yang diberi perlakuan media audio visual, kemudian disajikan soal-soal posttest di akhir sesi. Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran eksperimen diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia peserta didik kelas IV. Pengaruh antar variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada *picture* kerangka pikir sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka berpikir Konsep Variabel

Keterangan:

- X = Variabel bebas (Media audio visual)
- Y = Variabel terikat (Hasil belajar peserta didik)
- = Pengaruh

D. Hipotesis

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pikir, maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan media pembelajaran berbasis audio visual terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Muhsin Metro

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif melalui pendekatan eksperimen. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (*Quasi Experiment*). Sugiyono (2013) menjelaskan bahwa metode eksperimen semu (*Quasi Experiment*) mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Menurut Sugiyono (2013) menyatakan bahwa dalam desain *Nonequivalent Control Group Design* terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara random serta dilakukannya *pretest* dan *posttest* pada masing-masing kelompok.

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Muhsin Metro, yang beralamatkan di Jl. Wana Bakti 3, Margorejo, Kecamatan Metro Selatan, Kota Metro, Provinsi Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023 pada tanggal 28 Maret 2023-30 Maret 2023.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Muhsin Metro yang berjumlah 50 orang peserta didik. Adapun dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka ini pendidik menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning. Pendidik memberikan permasalahan ke peserta didik dan peserta didik memecahkan masalah tersebut untuk melatih keterampilan berpikir.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Tahap Persiapan

Penulis melaksanakan penelitian pendahuluan di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Muhsin Metro, seperti observasi dan *study* dokumentasi untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas dan peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar pengajar kelas IV. Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpulan data yang berupa tes dalam bentuk pilihan jamak. Penulis menganalisis data uji coba untuk mengetahui instrumen yang valid untuk dijadikan sebagai soal *pretest* dan *posttest*.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan memberikan *Pretest* untuk mengetahui kemampuan awal pemahaman pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang diberikan pada masing-masing kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya kegiatan yang dilakukan adalah melakukan pembelajaran dengan memberikan perlakuan (*treatment*) pada subjek penelitian, perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen atau kelas IV Maryam adalah pembelajaran dengan

menggunakan media audio visual dan pembelajaran pada kelas kontrol atau kelas IV Ruqqayah adalah pembelajaran tanpa menggunakan media audio visual. Setelah perlakuan (*treatment*) diberikan kepada kelas eksperimen, selanjutnya melakukan kegiatan *Posttest* pada semua peserta didik kelas eksperimen dan peserta didik kelas kontrol. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang menggunakan media audio visual dengan pembelajaran tanpa menggunakan media audio visual, terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

3. Tahap Evaluasi

Menganalisis data hasil tes dengan menghitung perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis tersebut, penulis akan mengetahui pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Muhsin Metro serta menginterpretasi hasil perhitungan data.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2016) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi awal dalam penelitian ini sebelum dilakukan tes uji kemampuan awal atau uji *pretest* adalah peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Muhsin Metro, yang terdiri dari dua kelas yaitu Kelas IV Ruqqayah serta Kelas IV Maryam. Peserta didik kelas Ruqqayah dan Maryam berjumlah 50 orang dengan rincian tabel berikut.

Tabel 2. Data Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Muhsin Metro Tahun Ajaran 2022/2023

No	Kelas	Σ Peserta didik
1	IV Maryam	25
2	IV Ruqqayah	25
	Σ	50

(Sumber: Pengajar Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Muhsin Metro)

2. Sampel Penelitian

Sampel dimaksudkan sebagian anggota populasi yang diambil menggunakan teknik tertentu. Pada penelitian ini peneliti memilih teknik pengambilan sampel yaitu sampel jenuh. Menurut Sugiyono (dalam Pratama, 2019), teknik penentuan sampel jenuh apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

E. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Menurut Sudaryono (2016) menyatakan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini terdiri dari variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*). Menurut Sugiyono (dalam Duli, 2019) variabel *independent* adalah anteseden, *predictor*, penyebab, sedangkan variabel *dependent* adalah variabel akibat. Variabel *independent* dilambangkan dengan (X) dan variabel *dependent* dilambangkan dengan (Y). Terdapat dua macam

variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel terikat dan variabel bebas sebagai berikut.

a. Variable Terikat (*dependent*)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Muhsin Metro (Y). Hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan faktor yang diamati peneliti untuk menentukan adanya pengaruh dari penerapan media audio visual.

b. Variable Bebas (*independent*)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media audio visual (X). Media audio visual merupakan variabel yang menentukan hubungan antara fenomena yang diamati.

2. Definisi Konseptual Variabel

a. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media pengajaran yang digunakan sebagai penyampaian pesan atau informasi dengan menampilkan unsur suara dan gambar saat pembelajaran berlangsung.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan pada peserta didik akibat belajar yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor dengan melalui pembelajaran terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari pembelajaran yang telah dilakukan supaya tercapai hasil belajar yang optimal.

3. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional diperlukan untuk mempermudah dalam pengambilan data dan memperjelas ruang lingkup dari variabel penelitian. Definisi operasional akan dijelaskan dalam variabel penelitian sebagai berikut.

a. Media Audio Visual (X)

Media audio visual adalah media pengajaran yang digunakan sebagai penyampaian pesan atau informasi dengan menampilkan unsur suara dan gambar saat pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran menggunakan media audio visual dalam pembelajaran akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diberikan pendidik karena dapat menghubungkan dengan yang didengar dan dilihat terhadap kehidupan sehari-hari. Penggunaan media audio visual digunakan pendidik dalam kegiatan pembelajaran yang penggunaan materi dengan cara penyerapannya melalui pandangan (gambar) dan pendengaran (suara).

b. Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan pada peserta didik akibat belajar yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor dengan melalui pembelajaran terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari pembelajaran yang telah dilakukan supaya tercapai hasil belajar yang optimal. Hasil belajar peserta didik diambil dari nilai *pretest* dan nilai *posttest* ranah kognitif. Tes yang diberikan merupakan tes formatif dalam bentuk tes objektif pilihan jamak 15 soal dengan skor 1 jika benar, dan 0 jika salah. Peserta didik dikatakan berhasil apabila mencapai nilai KKM sebesar 70.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah penting dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Teknik Tes

Teknik tes digunakan untuk mencari data mengenai hasil belajar peserta didik. Nasrudin (2019) menyatakan bahwa teknik tes adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan soal atau tugas serta alat lainnya kepada subjek yang diperlukan datanya. Penelitian bentuk tes berupa tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) dengan bentuk soal *multiple choice*. Teknik ini digunakan untuk mengetahui data kemampuan berpikir kreatif peserta didik untuk kemudian diteliti guna melihat pengaruh dari penggunaan media audio visual.

2. Teknik Nontes

Menurut Rukajat (2018) menyatakan bahwa teknik nontes merupakan teknik penilaian untuk memperoleh gambaran terutama mengenai karakteristik, sikap, atau kepribadian. Teknik nontes dalam penelitian ini sebagai berikut.

a. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data melalui pengamatan secara langsung di lapangan untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dalam penelitian. Menurut Hardani (2020) observasi adalah suatu teknik atau cara mengumpulkan data yang sistematis terhadap objek penelitian baik secara langsung maupun tidak langsung. Teknik observasi dalam penelitian ini dilakukan pada saat melaksanakan penelitian pendahuluan serta dilakukan untuk memperoleh data tentang situasi pembelajaran, kondisi sekolah atau

deskripsi tentang lokasi penelitian yang akan dilaksanakan di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Muhsin Metro.

b. Dokumentasi

Sumber informasi dalam teknik non tes ini yaitu dokumentasi, diantaranya foto, bahan statistik, serta dokumen. Menurut Riduwan (2014) mengemukakan bahwa dokumentasi merupakan ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto film documenter, dan data lain yang relevan dalam penelitian. Pada penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi untuk mengumpulkan data tentang hasil penilaian tengah semester genap tahun pelajaran 2022/2023. Selain itu, teknik ini digunakan untuk memperoleh foto atau gambar pada saat kegiatan penelitian berlangsung.

G. Instrumen Penilaian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur suatu fenomena yang diteliti.

1. Uji Coba Instrumen Penilaian

a. Instrumen Tes

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes. Instrumen tes digunakan untuk mendapatkan hasil belajaran pengetahuan peserta didik. Instrumen tes yang telah disusun kemudian diuji coba. Jumlah soal yang diajukan dalam tes uji coba ini sebanyak 15 soal bentuk tes objektif *multiple choice*. Adapun kisi-kisi instrumen soal yang diujikan dapat dilihat tabel berikut ini.

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Pembelajaran Bahasa Indonesia

Kemampuan	Sub Kemampuan	Nomor Soal	Jumlah Soal
Reseptif	Membaca dan Memirsa Peserta didik dapat membaca teks dengan fasih dan membedakan ide pokok dan ide pendukung dari teks sesuai jenjangnya.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15	15

b. Instrumen Nontes

Teknik nontes salah satunya adalah observasi. Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengadakan pencatatan dan pengamatan secara langsung mengenai data setelah didokumentasikan. Berikut ini merupakan kisi-kisi penilaian yang digunakan untuk menilai aktivitas peserta didik.

Tabel 4. Kisi-kisi Penilaian Aktivitas Peserta Didik dengan Media Audio Visual

No	Langkah-langkah pembelajaran	Indikator	Aspek yang dinilai	Bentuk penilaian
1	Penyajian materi dengan media audio visual	Mengolah informasi	1. Aktif mencatat 2. Membuat rangkuman	Tanda centang
2	Pendidik mempersiapkan media yang akan digunakan	Mempersiapkan diri peserta didik dalam menerima pembelajaran dengan menggunakan media audio visual	Persiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual	Tanda centang

3	Pendidik menyajikan materi dengan media audiovisual sesuai dengan keahliannya dan peserta didik mengamati secara teliti	Pendidik menyampaikan materi pembelajaran dengan media audio visual serta peserta didik mengamati secara teliti	Aktif merespon pendidik	Tanda centang
4	Evaluasi	Evaluasi dan penarikan kesimpulan secara general pembelajaran dengan media audio visual	Berani dalam menyimpulkan materi	Tanda centang

2. Uji Persyaratan Instrumen

a. Uji Validitas

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

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

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien antara variabel x dan y

x = Item butir soal

y = Skor soal

n = Jumlah Siswa

$\sum x$ = Jumlah skor x

Σy	= Jumlah skor y
Σxy	= Jumlah hasil perkalian tiap- tiap skor dari x dan y
Σx^2	= Jumlah hasil kuadrat x
Σy^2	= Jumlah hasil kuadrat y
$(\Sigma x)^2$	= Jumlah hasil kuadrat dari Σx
$(\Sigma y)^2$	= Jumlah hasil kuadrat dari Σy

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

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

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

b. Uji Reliabilitas

Suatu tes dapat dikatakan reliabel jika instrumen yang digunakan untuk mengukur objek yang sama, tetapi dalam waktu yang berbeda, akan tetap menghasilkan data yang sama atau relatif sama. Menghitung reliabilitas digunakan rumus KR.20 (*Kuder Richardson*) dengan bantuan *microsoft excel 2019* sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S_t^2 - \sum p_i q_i}{S_t^2} \right)$$

Keterangan :

- r_{11} = Koefisien reliabilitas tes
 N = Banyaknya butir item
 1 = Bilangan konstan
 S_t^2 = Varian total
 p_i = Proporsi testee yang menjawab dengan betul butir item yang bersangkutan
 q_i = Proporsi testee yang menjawab salah, atau : $q_i = 1 - p_i$
 $\sum p_i q_i$ = Jumlah dari hasil perkalian antara p_i dengan q_i

Sumber: Sudijono (2013)

Tabel 5. Koefisien reliabilitas KR 20

No	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1	0,80–1,00	Sangat kuat
2	0,60–0,79	Kuat
3	0,40–0,59	Sedang
4	0,20–0,39	Rendah
5	0,00–0,19	Sangat rendah

Sumber: Arikunto (2013)

H. Teknis Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan data yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang

digunakan dalam penelitian berdistribusi normal. Uji normalitas penelitian ini menggunakan rumus Chi Kuadrat (X^2) yang diungkapkan oleh Muncarno (2017)

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

- X^2_{hitung} = nilai chi kuadrat hitung
- f_o = frekuensi hasil pengamatan
- f_e = frekuensi yang diharapkan
- k = banyaknya kelas interval

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua sampel berasal dari populasi dengan variansi yang sama atau tidak. Uji homogenitas varians dilakukan dengan rumus yang diungkapkan oleh Muncarno (2017) sebagai berikut.

- 1) Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat.
- 2) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian ini taraf signifikannya adalah $\alpha = 5\%$ atau 0,05.
- 3) Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Harga F_{hitung} tersebut kemudian dikonsultasikan dengan F_{tabel} untuk diuji signifikansinya. Apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka H_0 diterima dan

H_a ditolak. H_0 diterima berarti homogen, jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka tidak homogen.

2. Uji Hipotesis

a. Uji Regresi Linier Sederhana

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh X (media audio visual) terhadap Y (hasil belajar Bahasa Indonesia). Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan analisis regresi sederhana sebagai berikut.

$$\hat{Y} = \alpha + Bx$$

Keterangan :

\hat{Y} = Variabel terikat.

X = Variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu untuk diproyeksikan.

α = Nilai konstanta harga Y, jika X = 0.

b = Nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau penurunan (-) variabel Y.

$$b = \frac{n \cdot \Sigma XY - \Sigma X \cdot \Sigma Y}{n \cdot \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2} \quad \alpha = \frac{\Sigma Y - b \cdot \Sigma X}{n}$$

Sumber: Muncarno (2017)

Kriteria Uji berbantuan *Excel*:

Jika Nilai signifikan < T_{tabel} , maka H_0 ditolak artinya signifikan.

Nilai signifikan > T_{tabel} , maka H_0 diterima artinya tidak signifikan dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$

Rumusan Hipotesis

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri Islam Terpadu Al Muhsin Metro.

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri Islam Terpadu Al Muhsin Metro.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan media audiovisual terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Muhsin Metro.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan media audiovisual, maka ada beberapa saran yang dikemukakan oleh peneliti, sebagai berikut.

1. Peserta didik

Peserta didik diharapkan agar lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual.

2. Pendidik

Pendidik diharapkan saat kegiatan pembelajaran berlangsung dapat menggunakan media audiovisual sebagai salah satu alternatif agar peserta didik lebih aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pendidik dapat melibatkan peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran agar peserta didik termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

3. Sekolah

Sekolah diharapkan mendukung serta memfasilitasi penerapan media pembelajaran yang lebih bervariasi, salah satunya media audio visual. Hal ini membuat kegiatan pembelajar peserta didik menjadi lebih berpartisipasi atau aktif dalam pembelajaran. Proses pembelajaran tidak hanya fokus pada yang didapat peserta didik, namun bagaimana memberikan pengetahuan serta pengalaman bermakna bagi peserta didik serta sekolah.

4. Peneliti lanjutan

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti merekomendasikan bagi peneliti lanjutan untuk dapat menerapkan media audio visual dalam pembelajaran yang berbeda sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Selain itu materi pembelajran harus dipersiapkan dengan baik agar memperoleh hasil yang baik dan terbatasan penelitian ini dapat meminimalisasi untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Siti Hajar, dan Farid Fauzi Almu. 2018. Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Anak Melalui Media Animasi Audio Visual Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 3 (1): 25-26.
- Akhiruddin dkk. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Cahaya Bintang Cemerlang, Makassar.
- Ambarwati, Retno., Khabib Sholeh, dan Nurul Setyorini. 2018. Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Negosiasi dengan Media Audio Visual pada Siswa Kelas X MA Ma'arif Ngalian tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Surya Bahtera*, 6 (52): 361–368.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Atminingsih, Dyah., Arfilia Wijayanti, dan Asep Ardiyanto. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran PBL Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III SDN Baturagung. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 7 (2): 141–148.
- Chaer, Abdul. 2006. *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Duli, N. 2019. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar untuk Penulisan Skripsi dan Analisis Data dengan SPSS*. Deepublish, Yogyakarta.
- Elsana T. 2018. *Penerapan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta didik pada Sub Tema Keberagaman Budaya Bangsa (Penelitian Tindakan Kelas pada Peserta didik Kelas IV SDN Karapiak 02 Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung)*. (Skripsi). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Pasundan: Bandung.
- Fadillah, Maira. 2020. Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa dengan Pemanfaatan Media Audio-Visual di Kelas Rendah. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran*, 1 (1): 12-16.
- Farhurohman, O. 2017. Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. Primary : Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar, 9 (1): 23–34.

- Gunawan dan Asnil Aidah Ritonga. 2019. *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Rajawali Press, Medan.
- Gabriela, Novika Dian Pancasari. 2021. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Pengajar Sekolah Dasar*, 2 (1): 104–113.
- Hamid, Mustofa Abi dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Handayani, E. S., & Subakti, H. 2021. Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5 (1): 151–164.
- Hardani, dkk. 2020. *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif*. Pustaka Ilmu, Yogyakarta.
- Hasan, Muhammad., dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group, Klaten.
- Khair, U. 2018. Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. AR-RIAYAH: *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2 (1): 81.
- Nasrudin, Juhana. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Panca Terra Firma, Bandung.
- Nurdin, I. dan Hartati, S. 2019. *Metodologi Penelitian Sosial*. Media Sahabat Cendekia, Surabaya.
- Nurdyansyah. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. UMSIDA Press, Jawa Timur.
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3 (1): 171.
- Novita, Lina dan Anggun Novianty. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal dan Campuran. *Journal of Teaching in Elementary Education*, 3 (1): 46–53.
- Pratama, Siswa. 2019. Analisa Pengaruh Sumberdaya Manusia, Prasarana dan Lingkungan Kerja terhadap Kinerja Studi Pada Pegawai Universitas Pembangunan Panca Budi Medan. *Jumant*, 11 (1): 235–250.
- Ramli, Muhammad. 2012. *Media dan Teknik Pembelajaran*. Antasari Press, Banjarmasin.
- Restu Rahayu, dkk. 2022. Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal BASICEDU*, 6 (4): 6313–6319.
- Riduwan. 2014. *Belajar Mudah Meneliti*. Alfabeta, Bandung.
- Rukajat, A. 2018. *Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Deepublish, Yogyakarta.

- Saputro, Kuncoro Adi., Christina Kartika Sari, SW Winarsi. 2021. Peningkatan Keterampilan Membaca Dengan Menggunakan Media Audio Visual Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3 (5): 1910–1917.
- Simarmata, J, dkk. 2020. *Elemen-Elemen Multimedia untuk Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, Jakarta.
- Sista, T. R. 2017. Implementasi Manajemen Kurikulum dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Jurnal Educant*, 1 (1): 25–45.
- Suardi, M. 2018. *Belajar & pembelajaran*. Deepublish, Yogyakarta.
- Sudaryono. 2016. *Manajemen Pemasaran Teori dan Implementasi*. Andi Offset, Yogyakarta.
- Sudijono. 2013. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.
- Sulfemi, W. B., dan Nurhasanah. 2018. Penggunaan Metode Demontrasi dan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPS. *PENDAS MAHAKAM: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3 (2): 151–158.
- Supatminingsih, T., Hasan, M., Sudirman. 2020. *Belajar dan Pembelajaran*. Media Sains Indonesia, Bandung.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah*. Kencana, Jakarta.
- Yasid, Juliawanti Abu., Haerun Ana, dan Aris Badara. 2019. Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Bernyanyi Unisono Kelas Vi B Mi Pesri Kendari. *Jurnal Pembelajaran Seni dan Budaya*, 4 (2): 65–69.
- Yuanta, Friendha. 2020. Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1 (02): 91–100.
- Yudianto, Arif. 2017. Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. Seminar Nasional Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sukabumi.