
Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran SBDP Siswa Kelas V SD Inpres 3/77 Data Kecamatan Mare Kabupaten Bone

Evi Alfianti ^{*1}, Wanda Kartikasari ²

^{1,2}Prodi PGSD, Universitas Lamappapoleonro; Jl.kesatrian no.60,telp.(0484) 21899

e-mail: ^{*1}Evialfianti921@gmail.com ² andakartikasarii23@gmail.com

Abstract. his study focuses on the influence of audio-visual media on learning outcomes in fifth grade SBdP learning at SD Inpres 3/77 Data, Mare District, Bone Regency. The purpose of this study was to determine the effect of audio-visual media on learning outcomes in fifth grade SBdP SD Inpres 3/77 Data, Mare District, Bone district. This research is a quantitative research that emphasizes its analysis on numerical data (numbers) processed by statistical methods. The population in this study were students of SD Inpres 3/77 Data, Mare District, Bone Regency. The sampling technique used is non-probability sampling, namely saturated sampling technique. The samples in this study were class V SD Inpres 3/77 Data, Mare District, Bone Regency. Data collection techniques using tests and documentation to determine the initial value of students before being treated and after being treated. Research data were analyzed by descriptive analysis and inferential analysis consisting of normality test, homogeneity test, and hypothesis testing using simple regression analysis.

Keywords : Education, AudioVisual Media

Abstrak . Penelitian ini memfokuskan pada pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar pada pembelajaran SBdP kelas V SD Inpres 3/77 Data Kecamatan Mare Kabupaten Bone. Tujuan Penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar pada pembelajaran SBdP kelas V SD Inpres 3/77 Data Kecamatan Mare kabupaten Bone. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menekankan analisisnya pada data-data *numeric* (angka) yang diolah dengan metode statistika. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SD Inpres 3/77 Data Kecamatan Mare Kabupaten Bone. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *non probability sampling* yaitu teknik sampling jenuh. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas V SD Inpres 3/77 Data Kecamatan Mare Kabupaten Bone. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes dan dokumentasi untuk mengetahui nilai awal sebelum siswa sebelum dilakukan perlakuan dan setelah dilakukan perlakuan. Data penelitian dianalisis dengan analisis deskriptif dan analisis inferensial yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis dengan menggunakan analisis regresi sederhana.

Kata kunci : Pendidikan, Media Audio Visual.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan di hampir semua aspek kehidupan manusia, termasuk dalam pendidikan formal. Keberhasilan pencapaian kompetensi suatu mata pelajaran khususnya pada pembelajaran SBdP bergantung kepada beberapa aspek antara lain ialah siswa, guru, mata pelajaran, kurikulum, metode pembelajaran, sarana dan prasarana.

Seni budaya dan prakarya (SBdP) merupakan salah satu materi pokok yang diwajibkan dalam kurikulum 2013. Beberapa aspek di dalamnya meliputi aspek seni rupa, seni musik, seni tari, dan keterampilan. Materi pokok dalam SBdP bukan hanya sekedar materi namun juga terdapat bagian yang memiliki andil dalam pembentukan kepribadian seorang anak sebagai dasar dalam pembentukan akhlak terpuji dan keperibadian yang baik.

Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal terutama pada pembelajaran SBdP tentunya diperlukan sebuah inovasi yang menumbuhkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran untuk menciptakan siswa yang kreatif, inovatif, kritis serta mandiri. Melalui perkembangan dalam dunia Pendidikan diperlukan media sebagai alternatif pembelajaran masa kini.

Menurut Muin (2017) fungsi dan tujuan SBdP yaitu dapat mengembangkan sikap siswa, kemampuan yang dimiliki siswa, dan semangat dalam berkarya, sehingga menciptakan generasi-generasi yang kreatif dan mampu berpikir kritis. Permasalahan-permasalahan yang timbul dalam pembelajaran SBdP yaitu tidak semua siswa menaruh perhatian atau minat terhadap materi, kesulitan siswa dalam pemahaman materi yang telah diajarkan, dan kurangnya pengelolaan waktu yang baik, serta tidak semua latar belakang guru pengampu mumpuni dalam hal seni budaya dan prakarya (SBdP).

Melibatkan media audio visual sebagai sarana dalam pembelajaran tentunya mempunyai beberapa fungsi terhadap pembelajaran yaitu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif. Menurut Hamdani (2011) media audio visual merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar. Audio visual akan menjadi penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran serta tugas guru. Karena, penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar mendampingi siswa dalam penggunaan media, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Contoh media audio visual diantaranya program video dan program slide suara (*soundslide*).

Peran media akan lebih terlihat jika guru pandai memanfaatkan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran menggunakan media audio visual juga berpengaruh terhadap gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik merupakan gaya belajar multi-sensori yang melibatkan tiga unsur gaya belajar yaitu penglihatan, pendengaran, serta Gerakan. Pentingnya penggunaan media

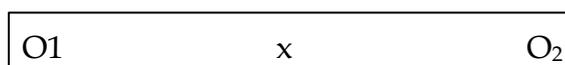
audio visual, karena dengan penggunaan media audio visual akan mampu mencapai efektivitas proses pembelajaran, mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada materi yang dipelajari sehingga poses pembelajaran menjadi menarik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas V SD Inpres 3/77 Data Kecamatan Mare Kabupaten Bone, rendahnya hasil belajar disebabkan sebagian siswa selama pembelajaran berlangsung, guru terbiasa menggunakan media konvensional seperti buku dan papan tulis serta materi pembelajaran yang bersifat terbatas sehingga siswa kurang terlibat dan termotivasi dalam pembelajaran, khususnya pada muatan SBdP. Oleh karena itu guru perlu melakukan perubahan dan inovasi dalam pembelajaran salah satunya penggunaan media audio visual agar pembelajaran khususnya SBdP lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu, penulis mengambil judul “Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil belajar pada Pembelajaran SBdP Siswa kelas V SD Inpres 3/77 Data Kecamatan Mare Kabupaten Bone”.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, artinya penelitian yang menekankan analisisnya pada data-data numeric (angka) yang diolah dengan metode statistika. Apabila dikaitkan dengan penelitian ini maka dapat dijelaskan bahwa variabel pertama (variabel bebas) yaitu media audio visual diperkirakan menjadi sebab atau berpengaruh terhadap variabel kedua (variabel terikat) yaitu hasil belajar. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *non probability sampling* yaitu teknik sampling jenuh dengan populasi yaitu jumlah siswa kelas V SD Inpres 3/77 Data Kecamatan Mare sebanyak 21 orang. Sifat penelitian ini adalah *ekperimental* artinya penelitian ini akan mencari ada tidaknya pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar pembelajaran SBdP. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-posttest Design* (satu kelompok desain *pretest-posttset*), dimana pengukuran dilakukan dengan melibatkan satu kelas (kelas yang diberi perlakuan) yaitu kelas SD Inpres 3/77 Data Kecamatan Mare, Kabupaten Bone. Pada awal kegiatan dilakukan pemberian kuesioner *pre-test* untuk mengukur tingkat pemahaman awal siswa pada hasil belajar SBdP. Kemudian diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menerapkan media audio visual pada pembelajaran SBdP. Penerapan media dengan pemberian kuesioner *post-test* untuk mengetahui hasil belajar SBdP siswa setelah menerapkan media audio visual pada pembelajaran SBdP

Dengan demikian desain penelitian ini adalah merujuk pada pendapat Sugiyono (2020) sebagai berikut



Gambar 1. Desain Penelitian

Sumber : Sugiyono (2020)

Keterangan :

- O1 : Pemberian kuesioner *Pre-test* (sebelum diberi perlakuan)
- O2 : Pemberian kuesioner *Post-test* (sesudah diberi perlakuan)
- X : Perlakuan dengan menggunakan media audio visual

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar SBdP siswa dalam *Pretest* dan *Posttest* menggunakan media audio visual dan tidak menggunakan media audio visual. Teknik pengumpulan data menurut Sugiyono (2018: 308) menyatakan bahwa “Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data” apabila tidak mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes dan dokumentasi.

A. Tes

Tes dalam penelitian ini dilaksanakan dua tahap, yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* yaitu tes yang diberikan kepada kelas eksperimen untuk mengetahui nilai awal sebelum siswa sebelum dilakukan perlakuan. *Post-test* yaitu tes yang diberikan pada setiap akhir program satuan pengajaran. Teknik ini dilaksanakan dengan cara menjawab soal objektif yang telah dievaluasi oleh ahli. Setelah selesai dikerjakan, semua lembar jawaban dikumpulkan dan dikoreksi, dan selanjutnya dianalisis

B. Dokumentasi

Penggunaan teknik dokumentasi dalam penelitian ini hanya sebagai pelengkap dalam penelitian. Dokumentasi dalam penelitian adalah arsip-arsip dokumen yang sudah ada. Dokumentasi dalam penelitian ini yaitu daftar hadir siswa kelas tinggi

Prosedur pengumpulan data akan dilakukan dengan pemberian tes pada pembelajaran SBdP. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen tes objektif yang berbentuk pilihan ganda untuk memperoleh data hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Tes yang diberikan mengenai Pembelajaran SBdP dan sebelum digunakan terlebih dahulu divalidasi oleh validator, setelah divalidasi dilakukan uji lapangan pada sekolah yang akan diteliti:

1. Analisa Data

Teknik analisis data adalah cara yang digunakan untuk membuktikan hipotesis. Pada penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial.

2. Analisis Deskriptif

Menurut Sugiyono (2018) “Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (h.147). Analisis statistik deskriptif ini digunakan untuk melihat gambaran tentang hasil belajar sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran audio visual.

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menghitung data berupa tabel distribusi frekuensi, mean (rata-rata), median, standar deviasi (simpangan baku), dan persentase hasil pretest dan post-test hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran audio visual dan hasil belajar siswa tanpa menggunakan media pembelajaran audio visual, guna untuk mengetahui sejauh mana suatu variabel mempengaruhi suatu yang dipengaruhi. Setelah menganalisis data, maka untuk menarik kesimpulan deskriptif maka nilai persentase yang telah diperoleh dikonversi pada pedoman konversi yang dikemukakan oleh (Arikunto, 2013) sebagai berikut:

Tabel 1. Klasifikasi Persentase Skor Hasil Belajar SBdP

Tingkat Pencapaian	Skor
80 % - 100 %	A (Sangat Baik)
66 % - 79 %	B (Baik)
56 % - 65 %	C (Sedang)
41 % - 55 %	D (Kurang)
0 % - 40 %	E (Sangat Kurang)

Sumber: (Arikunto, 2013, h. 35)

3. Analisis Inferensial

Menurut Sugiyono (2018) “Statistik inferensial (sering juga disebut statistik induktif atau statistik probabilitas) adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis dan sampelnya diberlakukan untuk populasi” (h. 148). Analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji persyaratan analisis yang terdiri atas beberapa jenis pengujian, yaitu uji normalitas, uji homogenitas. Jika data yang diperoleh berdistribusi normal dan homogen, maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis (uji-T).

Analisis data statistik inferensial dalam penelitian ini menggunakan program SPSS (*statistical product and service solution*) versi 22 for windows Analisis ini meliputi uji normalitas, dan uji hipotesis.

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilakukan pengujian normalitas data. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak, sebab dalam statistik parametrik distribusi data yang normal adalah suatu keharusan dan merupakan syarat mutlak yang harus dipenuhi. Data

yang mempunyai distribusi normal berarti mempunyai sebaran yang normal pula. Dengan profit data semacam ini maka data tersebut bisa dianggap mewakili populasi. Pengujian normalitas data dalam penelitian ini menggunakan *Kolmogorov-Smirnov SPSS 22*. Hipotesis yang diajukan untuk mengukur normalitas distribusi populasi dalam penelitian ini sebagai berikut.

H_0 = data berdistribusi tidak normal. H_1 = data berdistribusi normal

Uji normalitas menggunakan program software SPSS v. 22. Menu yang digunakan untuk mengetahui normalitas data adalah *analyze descriptive statistics-explore*. Untuk mengetahui normal atau tidaknya data tersebut, dilihat nilai signifikansi pada kolom Kolmogorov-Smirnov. Data yang diperoleh dalam penelitian tidak normal karena nilai taraf signifikan lebih kecil dari 0,05. Menurut Damayanti (2021) jika nilai signifikansinya $> 0,05$ maka dapat berdistribusi normal atau H_1 diterima tapi jika signifikansinya $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal atau H_1 ditolak

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari varians yang sama atau tidak. Data dikatakan homogen jika berasal dari varians yang sama. Uji yang digunakan dalam uji homogenitas adalah uji F. Data ini diuji kelas eksperimen sebelum perlakuan dan setelah perlakuan. Jika harga $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka varians data dinyatakan homogen. Dan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka varians dinyatakan tidak homogen.

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh media audio Visual terhadap hasil belajar siswa yang dilakukan dengan bantuan SPSS versi. 22for windows. Dalam penelitian ini diperoleh data yang berdistribusi normal, maka dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji-t paired sample T-test dengantaraf signifikansi $\alpha = 5$

SIMPULAN

Hasil pra penelitian yang dilakukan pada tanggal 04 Januari 2023 di kelas V SD Inpres 3/77 Data Kecamatan Mare Kabupaten Bone, ditemukan data bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBdP cenderung masih rendah. Hal ini dapat diketahui berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh salah satu guru SD Inpres 3/77 Data Kecamatan Mare Kabupaten Bone yang mengaku masih kurang terlalu menerapkan pembelajaran media audio visual karena keterbatasan alat yang akan digunakan.

REFERENSI

- Arief, S. S. (2009). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.

- Daradjat, Z. (2008). *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fajriati, R. (2017). Pengaruh Media Audiovisual terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Sub Tema Perubahan Lingkungan di Kelas V MIN bilui Aceh Besar. *Skripsi*. Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
- Hakim, M. N. (2018). Penerapan Model Audiovisual. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah Dan Asin*.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Haryoko, S. (2012). Efektivitas pemanfaatan media audio-visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran. *Jurnal Edukasi Elektro*
- Lina Novita. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*.
- Makassar, U.N. 2020. *Panduan Tugas Akhir Mahasiswa*. Makassar: Badan Penerbit UNM
- Muin, A. (2017). Keterampilan Berbasis Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Seni Budaya di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Insani*
- Mulyasa. (2012). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara. Nurhaedah, A. dan M. A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Snowbal Throwing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*.
- Purwono, J. dan S. Y. (2014). Penggunaan Media Audio Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*.
- Rukayah, dkk. (2017). Keefektifan Penggunaan Meida Audiovisual. Dalam Syafruddin Side, dkk. *Prosiding Seminar Nasional Indonesia Melalui Hasil Riset(119-121)*. Makassar. UNM.
- Retnowati, Tri Hartiti, dkk. 2010. *Pembelajaran Seni Rupa*. Yogyakarta: BadanPenerbit Universitas Negeri Yogyakarta
- Sudjana, N. dan A. R. (2013). Media Pembelajaran. *Bandung: Sinar BaruAlgensindo*.
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Cetakan 28)*. Alvabeta.
- Suhaya. (2016). Pendidikan Seni Sebagai Penunjang Kreatifitas. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni, 1(1)*, 1-15.

Susanto, A. (2013). *Teori belajar & pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana. Susanto, H., & Akmal, H. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi*

Informasi (Konsep Dasar, Prinsi Aplikatif, dan Perancangannya)

Susilo, S. V. (2018). Refleksi Nilai-Nilai Pendidikan Ki Hadjar Dewantara Dalam Upaya Upaya Mengembalikan Jati Diri Pendidikan Indonesia. *Cakrawala Pendas*

Wirawan, A. (2020). Memaksimalkan layanan informasi berbasis media audio visual: suatu upaya meningkatkan minat belajar siswa di SMP. *Jurnal Sipatokkong Bpsdm Sulsel*,

Yuliana. (2018). Pengaruh Media AudioVisual. *Skripsi*. Lampung: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung