

# The Influence of Audio Visual Media on the Results of Learning Indonesian in Grade 5 Elementary Schools

## [Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas 5 Sekolah Dasar]

Yurike Dwi Amanda<sup>1)</sup>, Vevy Liansari <sup>\*,2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi: [yuriked22@gmail.com](mailto:yuriked22@gmail.com), [vevyliansari@umsida.ac.id](mailto:vevyliansari@umsida.ac.id)

**Abstract.** *This study aims to instill a literacy spirit in students using audio-visual media at SDN Kraton. This type of research is quantitative and uses descriptive statistical methods with SPSS. The population of this research was the fifth grade students at SDN Kraton, which consisted of 29 students. Because the entire population is used as a sample, the saturated sampling technique is used. Data analysis used is descriptive statistics, normality test, hypothesis testing (paired t-test), simple linear regression analysis test. The results showed that the learning outcomes of the fifth grade students at SDN Kraton Indonesian showed different pre-test and post-test scores, with an average pre-test score of 51.55 while an average post-test score of 88.45. after that, to test the hypothesis there is a value of Sig. 0.000 < 0.05 means that there is a difference in the average learning outcomes before and after the test, so that the use of audiovisual media has an impact on learning outcomes. In addition, by testing simple linear regression analysis, the value of Sig. audiovisual media becomes 0.004 < 0.05, meaning that audiovisual media influences the learning outcomes of grade 5 students at SDN Kraton.*

**Keywords -** *audio visual media; literacy; learning outcomes.*

**Abstrak.** *Penelitian ini bertujuan untuk menanamkan jiwa literasi pada siswa menggunakan media audio visual di SDN Kraton. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dan menggunakan metode statistik deskriptif dengan SPSS. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Kraton yang berjumlah 29 siswa. Karena seluruh populasi dijadikan sampel, maka digunakan teknik sampling jenuh. Analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif, uji normalitas, uji hipotesis (uji-t berpasangan), uji analisis regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas V SDN Kraton Bahasa Indonesia menunjukkan nilai pretes dan postes yang berbeda, dengan rata-rata nilai pretes 51,55 sedangkan nilai rata-rata postes 88,45. setelah itu, untuk menguji hipotesis terdapat nilai Sig. 0,000 < 0,05 artinya terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah tes, sehingga penggunaan media audiovisual berdampak pada hasil belajar. Selain itu, dengan pengujian analisis regresi linier sederhana, nilai Sig. media audiovisual menjadi 0,004 < 0,05, artinya media audiovisual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas 5 SDN Kraton.*

**Kata Kunci -** *media audio visual; literasi; hasil belajar*

## I. PENDAHULUAN

Dokumen Perkembangan zaman begitu cepat sehingga ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan saling bergantung, khususnya dalam dunia pendidikan. Pendidikan dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dengan wawasan dan keterampilan yang diharapkan mampu mengelola sumber daya yang ada dengan sebaik-baiknya. Salah satu hal yang perlu dilakukan untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia adalah melakukannya sesuai dengan kebijakan pendidikan yang memberikan keterampilan, keahlian, tetapi juga peningkatan kualitas berdasarkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi melalui penyediaan kebutuhan formal. pendidikan. dan pendidikan nonformal. Dalam pendidikan formal, tujuan pembelajaran adalah agar siswa memahami apa yang diajarkan, sesuai dengan keterampilan dasar yang telah ditetapkan sebagai tingkat pencapaian, dan mencapai hasil belajar yang maksimal. Hal ini sesuai dengan yang diatur dalam UU No. 20, Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan ialah usaha sadar dan terencana yang bertujuan untuk mewujudkan suasana dan proses belajar agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya, kekuatan spiritual keagamaan, memiliki pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan memiliki kemampuan yang diperlukan bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara [1]. Dari sini bisa disimpulkan bahwa Pendidikan ialah usaha sadar serta sistematis yang dilakukan oleh manusia yang memiliki tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar memiliki kualitas dan karakter yang sesuai dengan cita-cita pendidikan. Dalam dunia pendidikan, media

menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran. Kehadiran bahan ajar memiliki dampak besar terhadap keberhasilan proses belajar siswa. Bahan pembelajaran adalah alat atau fasilitator yang memudahkan setiap guru untuk menyampaikan materi selama proses belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran, guru berpedoman pada ilmu dasar yang ditentukan sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan oleh Dinas Pendidikan, agar tidak tertinggal oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Bahan ajar harus dipahami dan dikuasai oleh seorang guru agar dapat menyampaikan materi dengan baik dan memudahkan siswa menyerap materi pembelajaran. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting diajarkan di sekolah dasar. Setiap kelas di sekolah menawarkan banyak buku bacaan, dari non-fiksi hingga fiksi. Kenyataan di lapangan, buku hanya sebagai koleksi, bukan untuk dibaca. Di sekolah dasar, masih banyak siswa yang kesulitan membaca ejaan kata karena kurangnya minat membaca buku. Sangat sulit untuk menanamkan semangat literasi di sekolah dasar, namun upaya tetap perlu dilakukan [2]. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, karena dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat empat aspek keterampilan yang penting bagi kehidupan sehari-hari.

Empat aspek keterampilan yang perlu dikuasai oleh setiap peserta didik, aspek tersebut antara lain; berbicara, menulis, menyimak, dan membaca. Aspek membaca merupakan salah satu aspek yang perlu diperhatikan, dimana dasar literasi perlu di bentuk sejak dini. Literasi sebagai jembatan bagi seorang peserta didik dalam membuka pikiran dan wawasan lebih luas berkaitan dengan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin lama semakin berkembang pesat. Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk mengolah pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis [3]. Dapat disimpulkan bahwa dengan membaca seseorang dapat mengolah atau menerima pesan yang disampaikan oleh penulis melalui Bahasa tulis. Membaca merupakan kegiatan yang penting bagi peserta didik yang ingin memperluas wawasannya. Tujuan utama dari membaca adalah untuk memperoleh rincian-rincian atau fakta, memperoleh ide-ide utama, menyimpulkan bacaan, mengklasifikasikan bagian tertentu, membaca menilai atau mengevaluasi. Membaca juga terdapat pada Al-Qur'an Surah Al-alaq ayat 1-5 yang berbunyi :

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya : Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia, Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya. Berdasarkan ayat tersebut dapat kita simpulkan bahwa perintah membaca sudah tertera di dalam Al-Qur'an Surah Al-alaq ayat 1-5. Dengan membaca kita dapat mengetahui sesuatu (informasi) yang sebelumnya belum kita ketahui. Berdasarkan pra-Observasi melalui wawancara kepada salah satu guru di Sekolah Dasar, menanamkan literasi di Sekolah Dasar menjadi tantangan tersendiri bagi sebagian guru khususnya guru Bahasa Indonesia, untuk menumbuhkan minat membaca sebagai dasar membuka dunia baru bagi peserta didik. Penyajian materi yang memuat banyak teks tulis menyebabkan kurangnya antusias peserta didik, serta enggan dalam membaca maupun memahami materi. Hal ini terjadi karena kurangnya minat membaca pada peserta didik. Dari permasalahan ini mengakibatkan pembelajaran Bahasa Indonesia kurang maksimal, dilihat dari hasil belajar peserta didik dan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Untuk menangani hal ini peneliti memberikan suasana belajar baru menggunakan media pembelajaran. Melalui media pembelajaran yang tepat, diharapkan dapat menggugah minat membaca peserta didik, yang bertujuan untuk terus membaca dan belajar mengembangkan apa yang telah didapatkan selama proses pembelajaran secara mandiri. Dengan bantuan media pembelajaran diharapkan pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi maksimal.

Pengenalan media yang beragam diperlukan agar peserta didik mendapatkan suasana belajar baru dan pembelajaran menjadi lebih aktif. Media ini sebagai salah satu alternatif penggugah minat baca dan dapat digunakan sebagai sarana dalam menyampaikan materi

pembelajaran yang akan disampaikan guru kepada peserta didik. Peneliti memberikan salah satu alternatif media yang dapat digunakan dalam menangani hal ini yaitu media audio visual dengan harapan penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam membaca serta memahami materi yang disampaikan menggunakan media audio visual. Hal ini didukung oleh beberapa kajian teoritis yang menyatakan bahwa penggunaan media audiovisual memotivasi siswa dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik bagi siswa. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu siswa memahami apa yang dipelajari ketika guru menggunakan bahan pelajaran yang bervariasi [4]. Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media audio visual memberikan suasana belajar lebih menarik selain itu dengan menggunakan media audio visual bisa menumbuhkan semangat belajar serta membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Media audio visual ialah media yang menyampaikan pesan atau informasi dengan menampilkan unsur gambar dan suara secara bersama-sama. Sejalan dengan pandangan tersebut, pandangan Sanjaya adalah bahwa media audiovisual adalah jenis media yang mengandung unsur gambar visual selain unsur suara. Pernyataan berikut menunjukkan bahwa media audiovisual adalah alat yang digunakan dalam situasi pembelajaran untuk bertukar pengetahuan, sikap dan gagasan dalam bahasa tulis dan bahasa lisan.. [5]. Dapat disimpulkan bahwa media audio visual bisa untuk menyampaikan informasi dengan menampilkan gambar dan suara secara bersamaan. Dengan tujuan Ketika melihat gambar dan suara secara bersamaan, siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan. Media audio visual terbagi menjadi dua jenis, yaitu media audio visual saja dan media audio visual tidak murni. Audio visual murni ialah media yang mampu mentransmisikan elemen suara dan gambar animasi dari sumber yang sama. Contoh media audiovisual murni adalah film bersuara, video, dan televisi. Media audio visual tidak murni adalah media yang unsur visual dan audionya berasal dari sumber yang berbeda. Contohnya adalah slide atau strip film [5]. Dapat disimpulkan bahwa ada dua jenis media audiovisual, yaitu media audiovisual murni dan media audiovisual tidak murni. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media audiovisual murni yaitu video. Video merupakan salah satu media pilihan bagi siswa sekolah dasar. Dengan media audiovisual diharapkan hasil belajar dapat lebih maksimal.

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Selain itu hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian, dan sikap [6]. Dari sini dapat disimpulkan hasil belajar ialah perubahan berupa pola tingkah laku, nilai, keyakinan, sikap, dan keterampilan yang dialami peserta didik setelah melalui proses belajar. Hasil belajar digunakan sebagai tolak ukur, sejauh mana pemahaman peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Maka dari itu, berdasarkan uraian latar belakang di atas peneliti ingin mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia Sekolah Dasar. Selain itu ada beberapa tinjauan berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, termasuk hasil penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti terkait dengan penelitian ini. Penelitian terdahulu sedikit banyak membantu proses penelitian yang akan dilakukan, di bawah ini adalah hasil penelitian sebelumnya yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini, antara lain :

Penelitian yang dilakukan oleh Tahan Suci Windasari berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar" hasil penelitian terdapat pengaruh positif [5]. Penelitian yang dilakukan oleh Dian Angreiny berjudul "Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Kelas 2 MI Tarbiyatus Sibyan Srono" hasil dari penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris pada siswa [6]. Penelitian yang dilakukan oleh Riza Faishol berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar" hasil

dari penelitian ini dengan menggunakan media audio visual meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik [7]. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa media audio visual memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran audio visual dapat menunjukkan peningkatan minat belajar peserta didik yang berpengaruh pada meningkatnya hasil belajar.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan media audio visual sebagai alternatif penggugah minat membaca pada peserta didik. Penelitian ini penting untuk dilakukan, karena menanamkan jiwa literasi pada peserta didik sangatlah penting, literasi sebagai jembatan bagi seorang peserta didik dalam membuka pikiran dan wawasan lebih luas berkaitan dengan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kurang minat membaca mengakibatkan peserta didik kurang memahami informasi yang disampaikan dalam materi pembelajaran, sehubungan dengan hal itu hasil belajar peserta didik menjadi tidak maksimal. Tujuan dari penelitian ini yaitu memaparkan pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia Sekolah Dasar. Dan mendeskripsikan hasil belajar peserta didik kelas 5 Sekolah Dasar setelah penggunaan media audio visual. Manfaat dari penelitian ini yaitu untuk memaksimalkan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar peserta didik. Selain itu manfaat bagi peserta didik yaitu hasil penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman materi, dan meningkatkan daya ingat peserta didik.

## II. METODE

Penelitian yang digunakan ialah penelitian kuantitatif dengan desain pre-experimental berupa one-group pre-test post-test. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui apakah media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sampel yang digunakan terdiri dari siswa kelas 5 SDN Kraton dengan jumlah 29 siswa. Karena jumlah populasi kurang dari 30 maka digunakan teknik sampling jenuh [8]. Teknik pengumpulan data yang digunakan berdasarkan observasi, tes dan dokumentasi. Peneliti melakukan observasi untuk mengamati siswa dalam proses pembelajaran yang dipelajari. Kemudian tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar bahasa Indonesia adalah pre-test dan post-test. Kemudian dokumentasi akhir dimana foto digunakan sebagai bukti pendukung selama proses penelitian. Untuk mengukur relevansi suatu instrumen yang digunakan dalam penelitian, diperlukan soal-soal tes. Pengujian dilakukan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen. Uji validitas digunakan untuk mengetahui tingkat validitas soal yang diujikan menggunakan Uji Product Moment dengan SPSS. Setelah instrumen divalidasi, dilakukan uji reliabilitas untuk menguji tingkat konsistensi instrumen. Uji reliabilitas ini menggunakan rumus Alpha Cronbach dengan SPSS. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif, uji normalitas, uji hipotesis dengan uji-t (paired sample t-test), dan analisis regresi linier sederhana. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa berdistribusi normal atau tidak, uji regresi linier sederhana digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media penyiaran terhadap hasil belajar siswa di Kelas V SDN Kraton.

**Tabel 1. Uji Validitas**

No.	R hitung	R tabel	Keterangan
Butir soal			
1	0.593	0.349	Valid
4	0.623	0.349	Valid
5	0.410	0.349	Valid
6	0.696	0.349	Valid
7	0.383	0.349	Valid
9	0.519	0.349	Valid
10	0.568	0.349	Valid

12	0.464	0.349	Valid
13	0.361	0.349	Valid
14	0.443	0.349	Valid
16	0.603	0.349	Valid
17	0.428	0.349	Valid
18	0.746	0.349	Valid
19	0.467	0.349	Valid
20	0.440	0.349	Valid
24	0.369	0.349	Valid
30	0.440	0.349	Valid
31	0.547	0.349	Valid
32	0.427	0.349	Valid
34	0.517	0.349	Valid
35	0.539	0.349	Valid

**Tabel 2 Uji Reliabilitas**

Cronbac'h Alpha	R Tabel	Keterangan
0.841	0.349	Reliabel

Berdasarkan analisis data yang dihasilkan pada tabel 2, skor reliabilitas semua tes ialah 0,841. Hasil tersebut menunjukkan tingkat reliabilitas yang sangat tinggi, sehingga pertanyaan-pertanyaan tersebut dapat dijadikan instrumen penelitian.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDN Kraton Kab. Sidoarjo, bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Kraton. Dalam penelitian ini, hanya satu kelompok kelas yang menerima pre-test dan post-test. Penelitian ini dilaksanakan dalam satu kali pertemuan, pada hari pertama siswa mendapatkan materi untuk mempelajari materi bahasa Indonesia topik 7 pada teks naratif sejarah tanpa menggunakan alat bantu audio visual. Peneliti hanya menggunakan metode ceramah, setelah itu siswa melalui tes pertama (pre-test). ) Soal dengan jumlah 20 soal pilihan ganda dengan 4 alternatif jawaban, bertujuan untuk menentukan kemampuan diri sendiri sebelum memasuki perlakuan. Kemudian, siswa menerima materi pembelajaran bahasa Indonesia topik 7 teks naratif sejarah dengan media audiovisual, dan peneliti menjelaskan materi pembelajaran tersebut. Setelah itu, siswa mendapatkan tes akhir (post-test) dengan total 20 soal pilihan ganda dengan 4 alternatif jawaban, dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberikan treatment. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar siswa kelas V SDN Kraton sebelum dan sesudah perlakuan. Perbandingan ini dapat dilihat dari mean (rata-rata), minimum, maksimum. Berikut adalah hasil uji statistik deskriptif yang disajikan pada Tabel 3 di bawah ini.

**Tabel 3 Hasil Uji Statistik Deskriptif  
Siswa SDN Kraton**

	N	Mini mum	Max	Mean	Std. Deviation
Pre- test	29	30	65	51.55	8.140
Post -test	29	75	100	88.45	5.841

Berdasarkan hasil statistik deskriptif pada Tabel 3, jumlah siswa (n) ialah 29. Dari 29 siswa pada pre-test, skor minimum adalah 30, skor maksimum adalah 65, dan rata-rata (mean) adalah 51,55, dengan nilai standar deviasi 8140 standar deviasi 5,841. Selain itu, teknik analisis data yang digunakan peneliti adalah uji normalitas yang bertujuan untuk mengetahui apakah variabel berdistribusi normal atau tidak [9]. Jika nilai Sig. > 0,05 maka data berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan ke uji-t sampel berpasangan [10]. Pada uji normalitas dengan Shapiro Wilk ini, karena  $n < 30$ . Berikut hasil uji normalitas yang ditunjukkan pada Tabel 4.

**Tabel 4 Uji Normalitas**

	Kolmogorov- Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df.	Sig.	Statistic	df.	Sig.
Pretest	.149	29	.101	.949	29	.175
Posttest	.171	29	.030	.933	29	.066

Berdasarkan hasil uji normalitas pada Tabel 4 diperoleh nilai Sig. pretest adalah 0,175 dan posttest adalah 0,066. Karena nilai Sig. kedua hasilnya > 0,05, jadi dapat menggunakan uji paired sampel t-test, yang menanyakan apakah ada perbedaan rata-rata dari dua sampel berpasangan / terkait [11]. Analisis uji-t dilakukan dengan SPSS. Dasar pengambilan keputusan didasarkan pada nilai Sig. sebagai berikut, jika Sig. < 0,05 maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima, sebaliknya jika nilai Sig. > 0,05 maka H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>a</sub> ditolak. Hasil uji-t (paired-samples t-test) ditunjukkan pada Tabel 5.

**Tabel 5 Hasil Pengujian Hipotesis**

	Mean	Std. Deviation	Sig.
Pretest- Posttest	-36.897	9.201	.000

Dari hasil Tabel 5 di atas diketahui Sig adalah nilai 0,000 < 0,05, sehingga H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima. Artinya rata-rata hasil belajar berbeda sebelum dan sesudah tes, artinya penggunaan media audiovisual melalui SDN Kraton berdampak pada hasil belajar siswa kelas 5A. Tabel di atas juga memuat informasi tentang nilai rata-rata -

36897. Nilai tersebut merupakan selisih antara rata-rata hasil belajar sebelum tes (pre-test) dan rata-rata hasil belajar setelah tes (post-test). Selanjutnya dilakukan uji analisis regresi linier sederhana yang menggunakan uji ini untuk mengukur besarnya pengaruh suatu variabel independen terhadap variabel dependen [12]. Dasar pengambilan keputusan adalah apakah nilai Sig. < 0,05 artinya ada pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar, sebaliknya jika nilai Sig. > 0,05 artinya penggunaan media audiovisual tidak berpengaruh terhadap hasil belajar. Berikut hasil analisis regresi linier sederhana disajikan pada Tabel 6.

**Tabel 6 Hasil Uji Analisis Linear Sederhana**

Model	Coefficients	
	B	Sig.
Constant	-13.768	.362
Media Audio	.742	.004
Visual		

Berdasarkan Tabel 6 koefisien menunjukkan nilai -13,768 yang berarti tanpa media audiovisual nilai hasil belajar adalah -13,768. Koefisien regresi sebesar 0,742 yang berarti bahwa setiap 1% penggunaan media audiovisual meningkatkan hasil belajar siswa rata-rata sebesar 0,742. Kemudian nilai Sig. media audiovisual sebesar 0,004 < 0,05 yang artinya media audiovisual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN Kraton. Berdasarkan penelitian yang dilakukan yang menilai hasil belajar siswa sangat rendah pada pre-test pertama, hal ini mendorong peneliti melakukan upaya untuk menurunkan minat baca siswa melalui pemanfaatan media audio visual untuk memotivasi siswa membaca. Setelah dilakukan proses pembelajaran dengan media audiovisual, siswa lebih memahami materi yang disampaikan, tingkat pemahaman meningkat yang ditunjukkan pada saat siswa melakukan post-test.

Berdasarkan hasil penelitian ini terdapat perbedaan antara hasil belajar pretest dan posttest, yang artinya media audiovisual berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Kraton. Pembelajaran yang tepat untuk siswa sekolah dasar dengan demikian dapat dipetik dari bahan ajar yang diberikan atau dari strategi pembelajaran yang dibutuhkan siswa untuk mengembangkan minat baca. Hal ini juga sejalan dengan pendapat [6] Berdasarkan Tabel 6 koefisien menunjukkan nilai -13,768 yang berarti tanpa media audiovisual nilai hasil belajar adalah -13,768. Koefisien regresi sebesar 0,742 yang berarti bahwa setiap 1% penggunaan media audiovisual meningkatkan hasil belajar siswa rata-rata sebesar 0,742. Kemudian nilai Sig. media audiovisual sebesar 0,004 < 0,05, artinya media audiovisual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN Kraton. Berdasarkan penelitian yang dilakukan yang menilai hasil belajar siswa sangat rendah pada pre-test pertama, hal ini mendorong peneliti melakukan upaya untuk menurunkan minat baca siswa melalui penggunaan media audiovisual untuk memotivasi siswa membaca. Setelah dilakukan proses pembelajaran dengan media audiovisual, siswa lebih memahami materi yang disampaikan, tingkat pemahaman meningkat yang ditunjukkan pada saat siswa melakukan post test.

Berdasarkan hasil penelitian ini terdapat perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah tes, artinya media audiovisual berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V melalui SDN Kraton. Pembelajaran yang tepat untuk siswa sekolah dasar dapat dipelajari dengan menggunakan materi didaktik yang diberikan atau strategi pembelajaran yang diperlukan untuk mengembangkan minat baca. [13] bahwa penggunaan media dapat

memudahkan penjelasan dan pemahaman siswa serta membantu memperjelas materi yang disampaikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## VII. SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audiovisual untuk hasil belajar bahasa Indonesia di kelas V SDN Kraton memiliki hasil pretest dan posttest yang berbeda, dengan rata-rata pretest skor 51,55, sedangkan nilai rata-rata postes adalah 88,45. kecuali untuk menguji hipotesis terdapat nilai Sig.  $0,000 < 0,05$ , artinya hasil belajar pre-test dan post-test berbeda rata-rata, sehingga ada pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar. Selanjutnya dengan pengujian analisis regresi linier sederhana diperoleh nilai Sig. media audiovisual sebesar  $0,004 < 0,05$ , artinya ada pengaruh media audiovisual terhadap hasil belajar siswa kelas 5 SDN Kraton.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah menganugrahi saya kesempatan dan Kesehatan, sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan jurnal ini. Terimakasih kepada keluarga besar SDN Kraton yang telah mendukung dan terlibat aktif dalam penelitian, sehingga saya dapat menyelesaikan jurnal ini. Terimakasih kepada Ibu umiasih, Ayahku supriadi, kakakku rani dan adikku vanesa serta belahan hatiku Muhammad rafli ardiansyah yang selalu mendukung saya dalam penyelesaian jurnal ini.

## REFERENSI

- [1] W.-K. Chen, *Linear Networks and Systems*. Belmont, CA: Wadsworth, 1993, pp. 123-135.
- [2] R. Hayes, G. Pisano, D. Upton, and S. Wheelwright, *Operations, Strategy, and Technology: Pursuing the competitive edge*. Hoboken, NJ: Wiley, 2005.
- [3] *The Oxford Dictionary of Computing*, 5th ed. Oxford: Oxford University Press, 2003.
- [4] A. Rezi and M. Allam, "Techniques in array processing by means of transformations, " in *Control and Dynamic Systems*, Vol. 69, Multidemsional Systems, C. T. Leondes, Ed. San Diego: Academic Press, 1995, pp. 133-180.
- [5] O. B. R. Strimpel, "Computer graphics," in *McGraw-Hill Encyclopedia of Science and Technology*, 8th ed., Vol. 4. New York: McGraw-Hill, 1997, pp. 279-283.
- [6] H. Ayasso and A. Mohammad-Djafari, "Joint NDT Image Restoration and Segmentation Using Gauss–Markov–Potts Prior Models and Variational Bayesian Computation," *IEEE Transactions on Image Processing*, vol. 19, no. 9, pp. 2265-77, 2010. [Online]. Available: IEEE Xplore, <http://www.ieee.org>. [Accessed Sept. 10, 2010].
- [7] A. Altun, "Understanding hypertext in the context of reading on the web: Language learners' experience," *Current Issues in Education*, vol. 6, no. 12, July 2003. [Online]. Available: <http://cie.ed.asu.edu/volume6/number12/>. [Accessed Dec. 2, 2004].
- [8] H. Imron, R. R. Isnanto and E. D. Widiyanto, "Perancangan Sistem Kendali pada Alat Listrik Rumah Tangga Menggunakan Media Pesan Singkat (SMS)". *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, vol.4, no. 3, pp. 454-462, Agustus 2016. [Online]. doi: <http://dx.doi.org/10.14710/4.3.2016.454-462>. [Diakses 4 September 2016].
- [9] J. R. Beveridge and E. M. Riseman, "How easy is matching 2D line models using local search?" *IEEE Transactions on Pattern Analysis and Machine Intelligence*, vol. 19, pp. 564-579, June 1997.
- [10] E. H. Miller, "A note on reflector arrays," *IEEE Transactions on Antennas and Propagation*, to be published.
- [11] L. Liu and H. Miao, "A specification based approach to testing polymorphic attributes," in *Formal Methods and Software Engineering: Proc. of the 6th Int. Conf. on Formal Engineering Methods, ICFEM 2004, Seattle, WA, USA, November 8-12, 2004*, J. Davies, W. Schulte, M. Barnett, Eds. Berlin: Springer, 2004. pp. 306-19.
- [12] J. Lach, "SBFS: Steganography based file system," in *Proc. of the 2008 1st Int. Conf. on Information Technology, IT 2008, 19-21 May 2008, Gdansk, Poland* [Online]. Available: IEEE Xplore, <http://www.ieee.org>. [Accessed: 10 Sept. 2010].
- [13] H. A. Nimr, "Defuzzification of the outputs of fuzzy controllers," presented at 5th Int. Conf. on Fuzzy Systems, 1996, Cairo, Egypt. 1996.

- [14] T. J. van Weert and R. K. Munro, Eds., *Informatics and the Digital Society: Social, ethical and cognitive issues*: IFIP TC3/WG3.1&3.2 Open Conf. on Social, Ethical and Cognitive Issues of Informatics and ICT, July 22-26, 2002, Dortmund, Germany. Boston: Kluwer Academic, 2003.
- [15] R. E. Sorace, V. S. Reinhardt, and S. A. Vaughn, "High-speed digital-to-RF converter," U.S. Patent 5 668 842, Sept. 16, 1997.
- [16] European Telecommunications Standards Institute, "Digital Video Broadcasting (DVB): Implementation guidelines for DVB terrestrial services; transmission aspects," *European Telecommunications Standards Institute*, ETSI TR-101-190, 1997. [Online]. Available: <http://www.etsi.org>. [Accessed: Aug. 17, 1998].
- [17] "A 'layman's' explanation of Ultra Narrow Band technology," Oct. 3, 2003. [Online]. Available: <http://www.vmsk.org/Layman.pdf>. [Accessed: Dec. 3, 2003].
- [18] G. Sussman, "Home page - Dr. Gerald Sussman," July 2002. [Online]. Available: <http://www.comm.pdx.edu/faculty/Sussman/sussmanpage.htm>. [Accessed: Sept. 12, 2004].
- [19] *FLEXChip Signal Processor (MC68175/D)*, Motorola, 1996.
- [20] A. Karnik, "Performance of TCP congestion control with rate feedback: TCP/ABR and rate adaptive TCP/IP," M. Eng. thesis, Indian Institute of Science, Bangalore, India, Jan. 1999.
- [21] F. Sudweeks, *Development and Leadership in Computer-Mediated Collaborative Groups*. PhD [Dissertation]. Murdoch, WA: Murdoch Univ., 2007. [Online]. Available: Australasian Digital Theses Program.
- [22] J. Padhye, V. Firoiu, and D. Towsley, "A stochastic model of TCP Reno congestion avoidance and control," Univ. of Massachusetts, Amherst, MA, CMPSCI Tech. Rep. 99-02, 1999.
- [23] *Wireless LAN Medium Access Control (MAC) and Physical Layer (PHY) Specification*, IEEE Std. 802.11, 1997.

**Conflict of Interest Statement:**

*The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.*