

rosa-educatio.docx

by Turnitin Check

Submission date: 14-Feb-2023 08:01AM (UTC-0500)

Submission ID: 1998386602

File name: rosa-educatio.docx (112.43K)

Word count: 4682

Character count: 29904



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V DI SDN SUGIHWARAS

Rosa Meilina Nurcahyanti¹, Feri Tirtoni²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding Author: meilinarosa21@gmail.com

Abstract

This research that has an impact on audio-visual learning media on social studies learning outcomes for fifth grade students at Sugihwaras Elementary School was formed because of a field study which showed that the Sugihwaras State Elementary School lacked student learning outcomes in social studies subjects, especially in class V. This was because lack of variation in the learning media used. This study aims to determine whether there is an effect of audio-visual learning media on social studies learning outcomes for student at Sugihwaras elementary School. This reseach uses Pre- Experimental Design and One Group Pretest-Posttest Design. The researb instrument used in the form of Pretest-Posttest with a population of 30 students. In this study, the sampling techyique used was saturated sample. Before knowing the data analysis technique , it is necessary to test the validity and reliability test to find out the research instrument used can be declared valid and reliable or not. Based on this study, the validity and reliability test were carried out by two experst . The data analysis technique used in this study used the t-test pair sample t-test. Based on the results of hypothesis testing obtained through the t-test with the type of paired sample statistics and the paired sample test, the mean value of the pretest data for learning outcomes is 54.13. The posttest shows the average value or mean of 77.57. Based on the paired test value of the paired sample test, it was obtained sig (2-tailed) 0.000<0.05. The results of data analysis showed that the results of the use of audiovisual media proved to have a significant influence on social studies learning outcomes for fifth grade students at Suginwaras Elementary School Candi.

Keywords: Audiovisual Media, Social Studies, Learning Outcomes.

Abstrak

Penelitian yang berjudul pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar ips siswa kelas v di sdn Sugihwaras ini terbentuk karena sejak adanya studi lapangan yang menunjukkan hasil bahwa pada SD Negeri Sugihwaras ini terdapat kurangnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, khususnya pada kelas V. Hal tersebut dikarenakan kurangnya variasi pada media pembelajaran yang digunakan. Penelitian ini bertujuan mengetahui adakah pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar ips siswa v di sdn sugihwaras. Penelitian ini menggunakan Pre – Eksperimental Design dan desain penelitian One Grup Pretest – Posttest Design. Instrumen penelitian yang digunakan berupa Pretest – Posttest dengan jumlah populasi 30 siswa. Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh. Sebelum dilakukannya teknik analisi data perlu dilakukan uji validitas dan uji realibilitas untuk mengetahui instrumen penelitian yang digunakan dapat dinyatakan valid dan reliabel atau tidak. Berdasarkan hal tersebut pada penelitan ini uji validitas dan realibitas dilakukan dua ahli. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitan ini menggunakan uji – t paired sampet t – tets. Berdasarkan dari hasil pengujian hipotesis yang diperoleh melalui uji t dengan jenis *paired sampel statistic* dan *paired sampe test* menunjukan nilai rata – rata atau mean data pretest hasil belajar sebesar 54,13. Pada posttest menunjukan nilai rata – rata atau mean sebesar 77,57. Bedasarkan uji t berpasangan paired sampel test diperoleh nilai sig (2 – tailed) 0,000 < 0,05. Pada hasil analisis data menunjukan bahwa hasil bahwa penggunaan media audio visual terbukti memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V di SD Negeri Sugiwaras Candi.

Kata kunci: Media Audiovisual, IPS, Hasil Belajar

3

Article History:

Received yyyy-mm-dd

Revised yyyy-mm-dd

Accepted yyyy-mm-dd

DOI:

10.31949/educatio.vxi.xxxx



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu hal penting yang memiliki peranan besar dalam proses peningkatan mutu sumber daya manusia. Pendidikan dapat memberikan sebuah peluang bagi anak yang berguna untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya serta mampu untuk bersaing. Pendidikan merupakan sebuah pilar penting bagi kemajuan dan kehidupan bangsa. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3 yang berisi tentang, “Mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak mulia, sehat dalam berilmu, memiliki sikap yang mandiri, cakap, kreatif, dan dapat menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.” (Noor, 2018). Begitu pula dengan perkembangan teknologi, pada era sekarang ini perkembangan teknologi sangat maju begitu pesat. Perkembangan teknologi dapat berguna penting bagi menunjang jalannya pendidikan. Maka perlunya penyesuaian atau pemanfaatan teknologi sebaik mungkin demi tercapainya tujuan pendidikan yang telah awal sudah ditetapkan.

Berbicara tentang pendidikan, kita semua sadar akan pentingnya pendidikan bagi manusia. Dengan pendidikan, seseorang dapat memperoleh keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk bertahan hidup. Mengingat pentingnya pendidikan dalam kemampuan seseorang untuk bertahan hidup, pendidikan harus diberikan seefektif mungkin untuk menghasilkan hasil yang positif. Karena tujuan utama pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab, maka sistem pembelajaran yang diterapkan haruslah berbasis pada proses pembelajaran yang kompetitif dan mandiri.

Namun pada kenyataannya, baik guru maupun siswa masih menunjukkan masalah dalam pembelajaran, menurut temuan penulis di SDN Sugihwaras. Pendekatan ceramah masih digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi, dan masih kurang efektifnya penggunaan media yang menarik untuk menarik perhatian siswa saat mereka belajar. Sementara itu, beberapa siswa yang tidak menyukai pelajaran IPS karena isinya terdiri dari banyak catatan, dapat digunakan untuk mengidentifikasi akar masalah pada anak-anak. Hasil ulangan harian sebagian kecil siswa yang masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (yang selanjutnya akan ditulis KKM), hingga harus diadakan remedial untuk memenuhi nilai KKM, menunjukkan adanya masalah pembelajaran IPS. Bisa jadi, metode penyampaian pelajaran yang kurang efektif menjadi penyebab rendahnya nilai kompetensi siswa. Dalam hal ini, guru masih belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal. Penggunaan media dalam pembelajaran sering kali diabaikan oleh guru, padahal media dapat memotivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan kualitas pendidikan mereka.

Penyampaian informasi selama pembelajaran masih menggunakan pendekatan ceramah, yang dikenal tidak efektif untuk menyampaikan informasi kepada siswa di era modern ini. Beberapa anak masih memilih untuk bercanda dengan teman sekelasnya, mengobrol dengan gurunya, atau bermain dengan benda-benda di sekitar mereka saat pelajaran IPS berlangsung daripada memperhatikan apa yang sedang diajarkan. Hal ini menunjukkan bahwa perhatian siswa terhadap mata pelajaran IPS masih kurang.

Media pembelajaran, menurut Ricky Arnold Nggili (2016), adalah media pendukung yang membantu guru dalam memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada siswa. Pemahaman siswa terhadap informasi akan meningkat berkat penggunaan media ini. Alat bantu pembelajaran di kelas meliputi globe, peta dunia, tabel periodik kimia, ilustrasi anatomi manusia, dan masih banyak lagi. Jika digunakan dengan benar, media atau alat bantu dapat meningkatkan pengalaman belajar mengajar dan membuatnya lebih efektif secara keseluruhan.

Jika media pembelajaran yang digunakan dapat melibatkan siswa saat mereka belajar, masalah-masalah yang disebutkan di atas dapat diatasi. Di samping itu, pengajar menggunakan alat bantu pengajaran yang menarik, termasuk materi audio-visual, untuk mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Peneliti menggunakan media audio-visual untuk melengkapi pelajaran IPS di SDN Sugihwaras dengan konten Sumpah Pemuda. Melalui percakapan ini, siswa dapat belajar mengenai isi dari sumpah pemuda dan maknanya bagi anak bangsa. Sebagai hasilnya, penulis membuat perumpamaan untuk materi audiovisual ini yang relevan dengan kehidupan sehari-hari dan lebih mudah dipahami oleh siswa. Berdasarkan masalah yang ada, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Di SDN Sugihwaras”.

KAJIAN TEORITIS

1. Belajar

W.S. Winkel menjelaskan belajar sebagai aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi dinamis antara seseorang dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap yang bersifat permanen dan langgeng. Menurut Muhibbin Syah yang memberikan banyak poin lagi, pembelajaran sosial dapat dilihat sebagai tahapan dimana semua perilaku pribadi berubah sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan melalui kegiatan-kegiatan khusus. Menjelajahi berbagai jenis pengetahuan, keterampilan, keyakinan dan sikap, Purva Atmaja Praveera mendefinisikan pendidikan sebagai tindakan atau usaha yang dilakukan secara sadar untuk meningkatkan kualitas kemampuan atau perilaku seseorang. Perubahan kualitas keterampilan ini tidak dapat diubah. Setiap orang melewati proses belajar yang sulit di beberapa titik dalam hidup mereka. Belajar terjadi melalui interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Hal ini memungkinkan pembelajaran berlangsung kapan saja, di mana saja. Tanda bahwa seseorang telah mempelajari sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku, dimana pengetahuan, keterampilan atau sikap dapat dimodifikasi.

Berdasarkan beberapa keterangan di atas, dapat ditulis suatu pernyataan umum bahwa belajar adalah usaha aktif semua orang, tanpa memandang usia, untuk memperoleh pengetahuan, kebiasaan, pengetahuan dan perubahan tingkah laku yang tetap sebagai pedoman tingkah laku. Rabu. Bisnis ini bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun.

2. Hasil Belajar

Siswa dituntut untuk memenuhi tujuan pembelajaran, yang sering disebut sebagai hasil belajar, setelah menyelesaikan proses pembelajaran. Pencapaian perubahan perilaku yang biasanya dihasilkan dari domain kognitif, emosional, dan psikomotorik dari proses pembelajaran selama periode waktu tertentu dikenal sebagai hasil belajar. Keterampilan yang diperoleh siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar mereka dikenal sebagai hasil belajar. Tiga kategori tujuan pembelajaran ditetapkan oleh Howard Kingsley: (a) Keterampilan dan kebiasaan, (b) Pengetahuan dan pemahaman, (c) Serta sikap dan cita-cita. Materi yang dipilih untuk kurikulum dapat digunakan untuk mengisi setiap jenis hasil belajar. Sementara itu, Gagne membagi hasil belajar ke dalam lima kategori: a) Pengetahuan linguistik, (b) Keterampilan intelektual, (c) Metode kognitif, (d) Sikap, (e) Keterampilan fisik.

Hasil pembelajaran terkait dengan keberhasilan dalam mengembangkan keterampilan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, tanggung jawab utama guru dalam kegiatan ini adalah menciptakan alat yang dapat mengumpulkan informasi tentang seberapa baik siswa memenuhi tujuan pembelajaran mereka. Guru dapat membuat dan menyempurnakan rencana pembelajaran dengan menggunakan data ini.

Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah modifikasi perilaku yang dialami manusia secara keseluruhan baik dari segi sikap, pengetahuan, dan kemampuan setelah melakukan kegiatan belajar. Artinya, hasil belajar harus dilihat secara utuh dan tidak terpisah-pisah.

3. Indikator Hasil Belajar Kognitif

Merupakan aspek yang berkenaan dengan kemampuan dalam menjelaskan terminologi, rumus, strategi pemecahan masalah dan sebagainya. Aspek kognitif terdiri dari beberapa indikator yaitu:

- Pemahaman berhubungan dengan kompetensi untuk menjelaskan pengetahuan yang telah diketahui dengan kata-kata sendiri. Pemahaman dapat diketahui dari adanya kemampuan dalam membedakan, menjelaskan, menyimpulkan, merangkum dan memperkirakan.
- Merupakan kompetensi dalam penerapan informasi yang telah dipelajari ke dalam situasi yang lain atau baru. Penerapan diketahui dari adanya kemampuan menghitung, mengembangkan, menggunakan, memodifikasi dan mentransfer pengetahuan.
- Ini adalah kemampuan untuk mengenali, mengisolasi, dan membedakan bagian-bagian atau elemen-elemen dari sebuah fakta, gagasan, sudut pandang, pengandaian, hipotesis, atau kesimpulan, serta memeriksa setiap bagian untuk mengetahui apakah ada ketidakkonsistenan.
- Kemampuan siswa untuk menyatukan bagian-bagian atau elemen-elemen untuk membentuk suatu keseluruhan atau struktur yang lebih besar.
- Kemampuan siswa untuk menilai dan memutuskan nilai dari sebuah ide, metode, atau objek dengan menggunakan kriteria tertentu.

4. Hakikat Ilmu Pengetahuan

Dalam ranah pendidikan, tentunya pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan hal yang sering kita dengar dan bahkan selalu kita pelajari di setiap jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi (dalam tulisan selanjutnya akan ditulis IPS). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu disiplin ilmu yang diajarkan mulai dari SD/MI/SDLB hingga SMP/MTs/SMPLB, sesuai dengan Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, detail, gagasan, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi merupakan beberapa topik IPS yang dipelajari di tingkat SD/MI. Siswa dibimbing untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai melalui mata pelajaran IPS.

Menurut Moeliono Cokrodikardjo, IPS merupakan perwujudan fisik dari pendekatan multidisipliner dari ilmu sosial. IPS merupakan sintesis dari beberapa disiplin ilmu sosial, termasuk sosiologi, antropologi budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan ekologi manusia. Buku ini dikembangkan untuk tujuan pendidikan, dan isi serta tujuan pembelajarannya dibuat sederhana untuk memudahkan pembelajaran. A Kosasih Djahiri mendefinisikan IPS sebagai ilmu pengetahuan yang mengintegrasikan sejumlah konsep pilihan dari bidang-bidang ilmu sosial dan ilmu-ilmu lainnya, diolah berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan dan didaktik, dan kemudian digunakan sebagai program pengajaran pada semua tingkat pendidikan.

Konsep-konsep dan teknik-teknik dari sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi telah disederhanakan, diadaptasi, diseleksi, dan dimodifikasi sehingga membentuk bahan kajian terpadu yang dikenal dengan ilmu pengetahuan sosial.

Menurut beberapa definisi ilmu pengetahuan sosial, ini adalah ilmu yang menyelidiki kehidupan sosial dan didasarkan pada studi ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, pemerintahan, budaya, dan sejarah; meskipun demikian, studi sosial bukanlah kompilasi konten ilmu sosial.

5. Media Pembelajaran Audio visual

Menurut Yudhi Munadi, media audio visual adalah segala bentuk media yang menggabungkan paling sedikit dua indera manusia-mendengar dan melihat-dalam satu tindakan. Melalui program audio visual seperti film dokumenter, film drama, dan lainnya, pesan-pesan yang bersifat audio dan visual dapat disampaikan. Semua program tersebut dapat disiarkan dengan menggunakan teknologi seperti film, video, dan televisi yang dihubungkan dengan sistem proyeksi.

Syaiful Bahri dan Aswan mendefinisikan media audio visual sebagai media yang mempunyai komponen suara dan visual. Karena menggabungkan dua bentuk media sekaligus, jenis media ini memiliki kemampuan yang lebih unggul. Ada dua kategori yang dapat ditemukan dalam pembagian media audio visual, yaitu:

- a. Audio visual diam, yaitu bentuk media termasuk slide suara, film suara, dan cetakan suara yang menggabungkan suara dengan gambar diam.
- b. Audio visual gerak, yaitu media seperti film suara dan video cassette yang dapat menampilkan suara dan gambar bergerak.

Mengenai berbagai macam bentuk media audio visual yang dicantumkan oleh Yudhi Munadi dalam buku pemanfaatan teknologi audio visual, menurut Azhar Arsyad adalah cara-cara membuat atau menyampaikan isi dengan memanfaatkan mesin-mesin mekanis dan elektronis untuk mengkomunikasikan sinyal-sinyal audio dan visual. Menurut Andre Rinanto, media audio visual adalah jenis komunikasi yang menggabungkan unsur audio dan visual sedemikian rupa sehingga sangat memudahkan komunikasi dua arah antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan kata lain, media audio visual adalah perpaduan yang harmonis antara suara dan gambar yang dapat menggugah emosi dan pikiran yang melihatnya.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media audio visual, seperti film bersuara, kaset video, dan compact disc, merupakan media yang dapat menampilkan aspek suara dan gambar bergerak atau media yang dapat dilihat dan didengar. Gambar yang dimaksud adalah berupa animasi, yang dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran dan membantu memastikan tujuan pembelajaran tercapai semaksimal mungkin. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa media audio visual adalah media yang menampilkan unsur suara dan unsur gambar.

Berikut ini adalah keuntungan-keuntungan yang dapat diperoleh dari penggunaan materi audio visual dalam dunia pendidikan:

- a. Pembelajaran dibuat lebih menarik untuk meningkatkan motivasi anak-anak dan melawan kebosanan.
- b. Siswa terlibat dalam teknik pembelajaran yang lebih aktif seperti mendengarkan, mengamati, dan mendemonstrasikan.
- c. Mampu mengembangkan kemampuan berpikir anak dari yang sederhana ke yang kompleks, dari yang konkret ke yang abstrak.
- d. Siswa dapat menghubungkan pesan visual dengan pengalaman pribadi mereka.

6. Kelebihan Serta Kelemahan Media Audio visual

Arief kemudian membahas kelebihan dan kekurangan media audio visual. Berikut ini adalah beberapa manfaat dari media audio visual :

- a. Mampu memainkan materi audio, visual, dan sinematik.
- b. Memiliki kemampuan untuk memadatkan berbagai media ke dalam satu program.
- c. Memiliki akses ke berbagai efek dan metode yang tidak dimiliki oleh media lain.
- d. Memiliki kemampuan untuk menampilkan sumber-sumber yang lebih sulit dan langka.
- e. Ruang yang gelap tidak diperlukan untuk penggunaannya.

Di antara kelemahan media audio-visual adalah:

- a. Merupakan komponen dari serangkaian kegiatan produksi video yang lebih besar dan tidak berdiri sendiri.
- b. Harus mengikuti kriteria teknis produksi.
- c. Membutuhkan peralatan yang canggih dan mahal.
- d. Membutuhkan listrik atau baterai dengan masa pakai yang pendek.
- e. Karena berbagai formalitas dan standar, kesesuaian sulit untuk dijamin, dan persiapan membutuhkan kesinambungan pekerjaan yang berurutan.

Namun, jika sebuah media komunikatif, efektif, dan efisien, maka media tersebut dianggap baik dan dapat digunakan untuk pembelajaran. Dapat digunakan dalam hal penggunaan waktu dan ruang serta kecepatan untuk mencapai tujuan adalah apa yang dimaksud dengan efisien. Efektivitas tergantung pada seberapa cepat dan mudah media tersebut dapat digunakan, seberapa baik media tersebut dapat menangani konten, dan seberapa sempit media tersebut dapat diterapkan. Memanfaatkan media secara efektif adalah tugas yang sulit. Guru terus membantu anak-anak dalam memahami topik.

METODE PENELITIAN

Dalam sebuah penelitian, peneliti harus menggunakan pendekatan penelitian yang tepat. Hal ini bertujuan agar peneliti memperoleh gambaran yang jelas mengenai masalah-masalah yang akan dihadapi dan cara-cara untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Pada penelitian ini menggunakan strategi penelitian kuantitatif untuk investigasi ini. Metodologi deduktif-induktif digunakan dalam penelitian kuantitatif. Dengan penalaran deduktif, yang berguna untuk mengembangkan hipotesis, diikuti dengan pengujian di lapangan, penelitian kuantitatif adalah penelitian yang sangat bergantung pada logika hipotesis verifikasi. Akhirnya, kesimpulan atau hipotesis ditarik dengan menggunakan data empiris (Tanze, 2009).

Menurut (Sugiyono, 2011), penelitian kuantitatif, yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, merupakan pendekatan penelitian yang berlandaskan pada ideologi positivisme. Data dikumpulkan dengan menggunakan peralatan penelitian, dan analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Metode penelitian eksperimen adalah pendekatan yang dilakukan oleh peneliti. Pendekatan penelitian eksperimen, menurut Sugiyono (2011), adalah metode yang dapat digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Dengan membatasi atau menyisihkan atau menyisihkan faktor-faktor yang dapat mengganggu, eksperimen dilakukan untuk menilai pentingnya efek dari suatu terapi dalam rangka membangun hubungan sebab akibat antara dua faktor yang sengaja dituju oleh peneliti.

Rancangan penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen yang menggunakan variabel Media Pembelajaran Audio Visual (X) serta variabel Hasil belajar siswa (Y).

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk menguji apakah adanya pengaruh media pembelajaran media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPS kelas V SDN Sugihwaras.

Populasi adalah jumlah total bidang perluasan, meliputi: objek/subjek dengan karakteristik dan ciri khusus yang diidentifikasi oleh peneliti untuk dianalisis, setelah keputusan dibuat. Populasi juga diartikan sebagai keseluruhan subjek atau objek yang menjadi subjek penelitian dan memiliki ciri-ciri tertentu. Sasaran penelitian ini adalah seluruh siswa di SDN Sugihwaras pada semester yang sama tahun pelajaran 2022/2023. Populasi penelitian ini adalah 30 siswa.

Objek atau orang dengan atribut dan karakteristik tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk diselidiki dan kemudian digeneralisasikan untuk membentuk populasi. Istilah "populasi" juga dapat merujuk pada semua subjek atau hal yang menjadi fokus penelitian dan memiliki serangkaian karakteristik tertentu. Seluruh siswa

SDN Sugihwaras yang terdaftar pada semester genap tahun ajaran 2022-2023 menjadi target demografi penelitian ini. Seluruh 30 siswa di kelas lima merupakan populasi terjangkau dalam studi ini.

Dalam penelitian ini menggunakan sampel jenuh. Teknik Pengambilan sampel jenuh yaitu dengan mengambil seluruh jumlah populasi yang tersedia. Dalam penelitian ini mengambil semua siswa kelas V di SDN Sugihwaras yang berjumlah 30 siswa sebagai sampel penelitian (Sugiyono, 2018).

Pada dasarnya segala sesuatu yang berkenaan dengan apa saja yang sudah ditentukan pada penelitian untuk diteliti dan dipelajari disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2018). Pada penelitian ini variabel penelitiannya sebagai berikut:

- a. Variabel Independen, variabel yang mempengaruhi variabel lain. Variabel independent dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran audio visual.
- b. Variabel Dependen, variabel yang dipengaruhi dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini variabel penelitiannya yaitu hasil belajar IPS siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

1. Hasil Uji Validitas

Intrument yang divalidasi meliputi Silabus, RPP, Bahan Ajar, LKPD, *Pretest-posttest* dan media Audio Visual, berdasarkan hasil uji validasi yang dilakukan oleh 2 validator ahli dalam bidangnya, yaitu Indah Khenis, S.Pd selaku guru kelas V SDN Sugihwaras Candi dan Bapak Akbar Wiguna, M.Pd Dosen ahli sebagai validator Silabus, RPP, Bahan Ajar, LKPD, *Pretest-Posttest*, dan Media.

Tabel 1. Kriteria Validasi

No	Kriteria Validasi	Tingkat Validitas
1	(76% - 100%)	Sangat valid dapat digunakan tanpa revisi atau perbaikan
2	(51% - 75%)	Cukup valid dapat digunakan akan tetapi perlu di revisi kecil
3	(26% - 50%)	Kurang valid karena banyak revisi besar sehingga disarankan tidak dipergunakan
4	(1% - 25%)	Tidak valid atau tidak dapat di pergunakan

2. Hasil Uji Realibilitas

Pada penelitian ini, instrument soal *pretest* dan *posttest* siswa dianalisis menggunakan *Alpha Cronbach* dengan bantuan SPSS 26. Hasil analisis data uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel 1.2.

Tabel 2. Hasil reliability statistic

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.966	15

Analisis Cronbach Alpha, yaitu $0.966 > 0.3061$, ditunjukkan pada hasil analisis uji reliabilitas Tabel 2. Sugiyono (2017) menegaskan bahwa instrumen dianggap kredibel jika hasil analisis menghasilkan perhitungan nilai rhitung $>$ rtabel. Berdasarkan analisis data, rhitung sebesar 0,966. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh item pernyataan dari kuesioner telah dianggap kredibel. Hal ini menunjukkan validitas dari item-item pretest dan pertanyaan pretest.

3. Data Nilai Pre-Test dan Post Test

Tabel 3. Hasil Data Nilai Belajar Siswa

NILAI PRETEST DAN POSTEST SISWA		
NAMA	PRETEST	POSTTEST
AAP	46	73
ZDN	46	80
MSR	54	83
AAT	60	80
RLR	67	85
MGM	54	75
BNK	54	73
MFD	54	73
AWY	46	80
KNW	60	85
FRK	46	75
CEA	40	78
LBEP	67	80
AAI	73	87
AAP	67	80
MRY	73	75
ANK	67	83
MMR	54	75
MAS	60	75
GAP	60	80
MDP	46	65
NHW	40	63
AZO	40	83
VRR	30	85
RRN	54	83
ARR	53	75
GRI	67	75
BDC	46	63
JUMLAH	1524	2167
MEAN	50,8	72,2
MINIMAL	30	63
MAKSIMAL	73	87

Berdasarkan Tabel 3, kelompok Pretest mendapatkan total 1524 menit belajar sebelum terapi, namun kelompok Posttest mendapatkan total 2167 menit belajar setelah perlakuan. Nilai rata-rata (*mean*) pretest adalah 50,8, sedangkan nilai rata-rata (*mean*) posttest adalah 72,2. Untuk pretest dan posttest, nilai minimal masing-masing adalah 30 dan 63. Sementara 73 adalah nilai tertinggi yang mungkin dicapai pada pretest dan 87 adalah nilai tertinggi yang mungkin dicapai pada posttest.

4. Uji Normalitas

Pada hasil analisis data uji normalitas ini dilakukan menggunakan “*shapiro-Wilk*”. Uji normalitas data digunakan bertujuan untuk mengetahui data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak normal, sebab salah

satu syarat pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t adalah data dianalisis harus berdistribusi normal. Data yang dinyatakan berdistribusi normal nilai (sig.) > 0,05 dan jika (sig.) < 0,05 maka data dikatakan tidak berdistribusi normal. Berikut hasil analisis data uji normalitas disajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
.137	30	.154	.955	30	.231
.150	30	.084	.908	30	.013

Nilai pretest memperoleh nilai signifikansi Shapiro-Wilk sebesar 0,231, sedangkan nilai posttest memperoleh signifikansi sebesar 0,013, sesuai dengan tabel 4. Hal ini menunjukkan bahwa data hasil belajar dari pretest dan posttest memperoleh nilai signifikansi > 0,05. Hal ini menunjukkan sebaran kedua data penelitian tersebut berdistribusi normal.

5. Uji Hipotesis

Jawaban atas rumusan masalah dan pengujian hipotesis yang diajukan oleh peneliti merupakan tujuan dari uji hipotesis. Tujuan dari uji hipotesis ini adalah untuk mengetahui apakah media audio visual memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa SDN Sugihwaras Candi kelas V. Uji statistik Paired Sample Statistic Test dan Paired Sample Test digunakan sebagai uji hipotesis dalam penelitian ini. Berikut ini adalah kriteria pengambilan keputusan dalam uji hipotesis.

- Perlakuan yang diberikan pada setiap variabel memiliki pengaruh yang besar jika nilai Sig (2-tailed) < 0,05, yang menandakan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dan variabel akhir.
- Perbedaan perlakuan yang diberikan pada setiap variabel memiliki dampak yang signifikan jika nilai Sig (2-tailed) > 0,05 menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara variabel awal dan variabel akhir.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	54.13	30	10.972	2.003
	Posttest	77.57	30	6.328	1.155

Nilai rata-rata atau mean dari data pretest untuk hasil belajar adalah 54,13, sesuai dengan tabel 5. Keterampilan hasil belajar sebesar 77,57 pada data posttest. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara hasil belajar kelas III SDN Sugihwaras Candi pada pretest dan posttest.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair	Pretest – Posttest				Lower	Upper			
		-23.433	10.760	1.964	-27.451	-19.416	-11.829	29	.000

Berdasarkan Tabel 6, dari hasil perhitungan Uji T atau Paired sampel T test menunjukan nilai signifikan (2 – tailed) 0,000 < 0,05. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan atau nyata antara variabel awal dengan variabel akhir maka terdapat perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing – masing variabel, sehingga H_a diterima atau media pembelajaran berbasis audiovisual berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

B. Pembahasan

2 Nilai rata-rata atau mean dari data pretest hasil belajar adalah 54,13, sebagaimana hasil uji hipotesis yang diperoleh dari uji t dengan jenis statistik sampel berpasangan dan paired sample t-test. Nilai rata-rata atau mean pada posttest adalah 77,57. Uji sampel berpasangan menghasilkan nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ berdasarkan uji t sampel berpasangan. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual pada siswa kelas V SDN Sugiwaras Candi memiliki dampak yang besar terhadap hasil belajar mereka dalam pembelajaran IPS. Hasilnya, siswa akan lebih termotivasi untuk memahami informasi dalam film tersebut, yang menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, konten audiovisual meminimalkan penggunaan ruang yang terbatas, memberikan manfaat bagi verbalisme, dan membantu pembelajaran.

4 Penelitian yang dilakukan oleh Siti Akmaliah mendukung temuan penelitian ini (2014). Menurut Pengaruh Penggunaan Media Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas X MA At-Taqwa, penggunaan media audio visual menghasilkan hasil belajar siswa yang berbeda, dengan hasil belajar kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Penggunaan eksperimen kuasi pada kedua bagian penelitian ini adalah hal yang menyatukan keduanya. Siti Akmaliah melakukan penelitian pada pelajaran ekonomi, sedangkan penulis melakukan penelitian pada pelajaran IPS.

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran audio visual memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Nilai rata-rata atau mean dari data pretest hasil belajar adalah 54,13, sebagaimana hasil uji hipotesis yang diperoleh dari uji t dengan jenis statistik sampel berpasangan dan paired sample t-test. Nilai rata-rata atau mean pada posttest adalah 77,57. Uji sampel berpasangan menghasilkan nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ berdasarkan uji t sampel berpasangan. Temuan ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Sugiwaras Candi dipengaruhi secara signifikan oleh penggunaan media audiovisual. Hasilnya, siswa akan lebih termotivasi untuk memahami informasi dalam audio visual tersebut, yang menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, konten audio visual meminimalkan penggunaan ruang yang terbatas, memberikan manfaat untuk verbalisme, dan membantu dalam pembelajaran.

Jadi, terdapat perbedaan signifikan sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran audio visual, dapat dilihat dari hasil perhitungan pretest dan posttest.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan diatas, penerapan media audio visual terhadap hasil belajar IPS, maka dari itu saran yang bisa diberikan yaitu:

1. Perkembangan teknologi yang pesat, diharapkan guru dapat mengembangkan media pembelajaran seperti media pembelajaran audio visual. Media pembelajaran diharapkan kaya akan informasi yang dapat digunakan pembelajaran bagi siswa.
2. Metode ceramah yang diberikan kepada siswa bisa dikurangi dan dapat diganti dengan media interaktif yang dapat menarik perhatian siswa.
3. Penggunaan media audiovisual harus dipersiapkan secara baik dari segi animasi, suara, dll. Hal itu harus dilakukan agar siswa lebih tertarik dan dapat terfokus dengan media yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara, Ed. 2. 2009.

- Arsyad, Azhar. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pres. Cet.17, 2014.
- Agus Sutrisno, dkk , SUPER Ilmu Pengetahuan Sosial. Jakarta : Erlangga, 2007
- Gunawan, Rudy. Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi. Bandung: Alfabeta, Cet. 2, 2013.
- Hariyadi, Sigit. Video Sebagai Media Layanan Bimbingan dan Konseling. 2012.
- Jihad, Asep dan Abdul Haris. Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Multi Pressindo, Cet.1, 2012.
- Munadi, Yudhi Munadi. Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada, Cet. 1, 2008.
- Nggili, Ricky Arnold. Belajar Any Where. Jakarta: Guepedia, 2016.
- Perwira, Purwa Atmaja. Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, Cet.1, 2012.
- Priyatno, Duwi. Cara Kilat Belajar Analisis Data dengan SPSS 20. Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2012
- Purwanto, Iwan. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Jakarta: 2014), h. 7
- Purwanto. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, Cet. IV, 2014.
- Sabri, Alisuf. Ilmu Pendidikan. Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, Cet. 1, 1999.
- Sanjaya, Wina. Perencanaan & Desain Sistem pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, Cet.6, 2013.
- Sapriya, dkk. Pembelajaran dan Evaluasi Hasil Belajar IPS. Bandung: UPI PRESS, Cet. 1, 2006.
- Siska, Yulia. Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI, Yogyakarta: Garudhawaca, Cet. 1, 2016.
- Sudijono, Anas. Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers, 2009.
- Sudjana, Nana. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, Cet.18, 2014.
- Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.(Bandung: Alfabeta,Cet. 15, 2018.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, Cet. 13, 2013.
- Sundayana, Rostina. Statistika Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta, 2014
- Supriono, Agus. Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, Cet.14, 2015.
- Susanto, Ahmad. Teori Belajar&Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana, Cet. I, 2013.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. Media Pembelajaran. Bandung: Wacana Prima, 2009.
- Sutikno, M. Sobry. Metode & Model-Model Pembelajaran. Lombok: Holistica, Cet. 1, 2014.
- Syah, Muhibbin. Psikologi Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya, Cet. 18, 2013.
- Wahyono, Teguh. Analisis Statistik Mudah dengan SPSS. Jakarta: PT Alex Media Komputindo, 2018

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	10%
2	acopen.umsida.ac.id Internet Source	5%
3	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	3%
4	123dok.com Internet Source	1%
5	text-id.123dok.com Internet Source	1%
6	ejournal.unib.ac.id Internet Source	1%
7	Submitted to Goldsmiths' College Student Paper	1%
8	jipp.unram.ac.id Internet Source	1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

rosa-educatio.docx

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10
