

**HUBUNGAN ANTARA PEMANFAATAN MEDIA AUDIO VISUAL
TERHADAP HASIL BELAJAR MURID KELAS V SDN TANRARA
KECAMATAN BONTONOMPO SELATAN
KABUPATEN GOWA**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh :

AULIA

NIM : 10540 9362 14

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
2018**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Sultan Alauddin Telp. (0411) 860 132 Makassar 90221

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Judul : **“Hubungan antara Pemanfaatan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Murid Kelas V SDN Tanrara Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa”.**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : AULIA

NIM : 10540 9362 14

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

Skripsi ini saya ajukan didepan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri,
Bukan merupakan jiplakan dan tidak dibuat oleh siapapun. Dengan perjanjian ini
saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Agustus 2018

Yang membuat pernyataan

AULIA

NIM: 10540 9362 14



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Sultan Alauddin Telp. (0411) 860 132 Makassar 90221

SURAT PERJANJIAN

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai dengan selesainya skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (Tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat dalam penyusunan skripsi saya).
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir (1), (2), dan (3) maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Agustus 2018

Yang membuat perjanjian

Aulia

NIM: 10540 9362 14

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Mungkin hari ini belum bisa seperti mereka. Tapi yakinlah pada diri sendiri bahwa kita hidup seperti sepasang sandal, kadang kita melangkah lebih awal ataupun sebaliknya. Jadi tetaplah optimis dan nikmati proses”.

Kupersembahkan karya sederhana ini,

Untuk kedua orang tuaku tercinta, dan untuk saudara-saudaraku yang sangat menyayangiku.

Serta untuk seluruh anggota keluargaku yang selalu memberikan dukungan dan doa meskipun begitu jauh jarak yang memisahkan..., Sungguh..., kalian begitu berarti bagiku...

ABSTRAK

Aulia, 2018. Hubungan antara Media Audio Visual Dengan Hasil Belajar Murid Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa. Skripsi. jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD S1). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Dibimbing Oleh Muhammad Basri dan dibimbing oleh Ade Irma Suriani

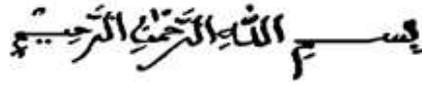
Masalah utama dalam penelitian ini adalah bahwa ada beberapa murid yang merasa tidak terlalu paham dalam belajar sehingga mengakibatkan adanya pengulangan dan masih minimnya sarana audio visual disekolah tersebut. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah ada hubungan antara pemanfaatan media audio visual terhadap hasil belajar murid kelas V SDN Tanrara Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data tentang pemanfaatan media audio visual terhadap hasil belajar SDN Tanrara Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa.

Jenis penelitian ini adalah penelitian korelasi untuk mengetahui hubungan media audio visual terhadap hasil belajar, dengan populasi seluruh murid kelas V dengan jumlah 31 murid di SDN tanrara. Mengingat populasi ini besar maka penulis menggunakan sampling jenuh dalam pengumpulan data digunakan tehnik angket dan dokumentasi sedangkan analisis data digunakan adalah analisis statistic, korelasi product moment dan koefisien determinasi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan terhadap murid kelas V SDN Tanrara Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa, diperoleh hasil penelitian yaitu nilai r_{xy} 0,932 kemudian diinterpretasikan ke tabel r yaitu berada pada koefisien korelasi antara 0,80 – 1,000 dengan interpretasi "Sangat kuat". Maka hipotesis yang diajukan (H_a) dinyatakan diterima. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, pemanfaatan media audio visual terhadap hasil belajar berada pada kategori sangat kuat dan terdapat hubungan signifikan antara media audio visual terhadap hasil belajar murid disekolah.

Kata Kunci: Media Audio Visual, Hasil Belajar

KATA PENGANTAR



Asssalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Allah Maha pengasih lagi maha penyayang, jiwa ini takkan henti bertahmid atas anugrah pada detik waktu, denyut jantung, gerak langkah, serta rasa pada-Mu Sang Khalik. Skripsi ini adalah setitik dari sederetan berkahmu.

Dengan Segala usaha dan upaya yang telah dilakukan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini sebaik mungkin, namun penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak luput dari berbagai hambatan, tantangan dan berbagai kekurangan. Namun berkat izin-Nya, akhirnya semua dapat di atasi dengan ketekunan, kerja keras serta bimbingan dan petunjuk dari berbagai pihak.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segalah rasa hormat, penulis mengucapkan terimah kasih kepada Ayahanda Muh.Hatta dan Ibunda St.Ramlah yang penuh kasih sayang telah berjuang, mengasuh, membesarkan, mendidik, mendokan serta membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Kakak dan Adik-adikku yang tersayang yang telah memberikan semangat, perhatian dan dukungan hingga akhir penyusunan skripsi ini serta keluarga besarku atas segala keikhlasanya memberikan dukungan, pengorbanan, dan doa restunya demi keberhasilan penulis dalam menuntut ilmu. kepada Dr.H.Muhammad Basri, M.Si. dan Ade Irma Suriani, S.Pd.,M.Pd pembimbing I dan pembimbing II yang sudah bersusah payah membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada; Dr. H. Abdul Rahman Rahim, SE., MM, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd. Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah, guru, staf SDN Tanrara, dan Bapak Burhanuddin, S.Pd., selaku guru kelas V di sekolah tersebut yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian. Penulis juga hanturkan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada Sahabat–sahabatku yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang telah memberikan motivasi dan masukan selama proses hingga selesainya penelitian ini.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karna penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan skripsi ini dapat member manfaat bagi diri pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis Amin.

Makassar, 01 Agustus 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
SURAT PERJANJIAN	vi
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian.....	3
D. Manfaat Penelitian.....	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN	8
A. Kajian Pustaka.....	5
1. Penelitian yang Relevan.....	5

2. Media Audio Visual	8
3. Pengertian Media Pembelajaran.....	10
4. Tujuan Manfaat Media	10
5. Pengertian Media Audio Visual	11
6. Kriteria Media Audio Visual.....	13
7. Jenis-jenis Media Audio-Visual	16
8. Fungsi dan Manfaat Media Audio-Visual.....	21
9. Kelebihan dan Kelemahan Media Audio-Visual	23
10. Tahapan Penggunaan Media Audio-Visual.....	24
11. Hasil Belajar	25
12. Pengertian Hasil	25
13. Pengertian Belajar	26
14. Pengertian Murid.....	30
B. Kerangka Pikir.....	33
C. Hipotesis Penelitian.....	35
BAB III METODE PENELITIAN.....	36
A. Metode Penelitian.....	36
B. Variabel Penelitian	37
C. Definisi Operasional Variabel.....	37
D. Desain Penelitian.....	38
E. Populasi dan Sampel	38
F. Instrumen Penelitian.....	39
G. Teknik Analisis Data.....	39

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Hasil Penelitian	43
B. Pembahasan.....	49
BAB V PENUTUP.....	51
A. Simpulan.....	51
B. Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA	52

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Interpretasi nilai	42
Table 2.2 Penentuan Skor Angket Media audio visual	43
Tabel 4.2 Respon Murid terhadap Angket Media Audio Visual	44
Tabel 4.3 Nilai Rata-rata Murid SDN Tanrara.....	45
Tabel 4.4 Perhitungan untuk Memperoleh Koefisien Korelasi antara Pemanfaatan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Murid	47

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Salah satu tanda seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikapnya.

Proses pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru dan siswa melalui verbal sebagai media utama penyampaian materi pelajaran. Ketika ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat, proses pembelajaran tidak lagi dimonopoli oleh adanya kehadiran guru di dalam kelas, siswa dapat belajar di mana dan kapan saja sesuai dengan minat dan gaya belajar. Seorang desainer pembelajaran dituntut untuk dapat merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar yang sesuai agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien. Jadi, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan zaman.

Kelengkapan fasilitas belajar memberi pengaruh yang berarti terhadap hasil belajar murid. Fasilitas belajar lebih lengkap, hasil belajarnya menjadi lebih baik. Penemuan ini mendukung beberapa pendapat yang mengatakan bahwa sarana dan fasilitas merupakan salah satu faktor mempengaruhi proses dan hasil belajar. "Menurut UU RI Sistem Pendidikan Nasional pasal 45 ayat 1 menjelaskan tentang sarana dan prasarana pendidikan yaitu : "Setiap satuan pendidikan formal dan nonformal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual, sosial, emosional, dan kejiwaan peserta didik".

Berdasarkan uraian diatas serta observasi peneliti dikelas V SDN Tanrara Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa peneliti melihat masih minimnya digunakan media audio visual videodalam proses pembelajaran. Peneliti ingin meneliti apakah dalam proses pembelajaran ketika menggunakan media audio visual videomemiliki hubungan yang signifikan sehingga bisa meningkatkan hasil belajar murid atau sebaliknya. Jadi peneliti ingin mengetahui lebih jauh tentang penggunaan media audio visual video, sehingga pada waktu pembelajaran siswa lebih giat lagi untuk belajar dengan adanya media tersebut. Dari sinilah penulis ingin mengadakan penelitian SDN Tanrara Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa, dengan judul "Hubungan antara pemanfaatan media audio visual terhadap hasil belajar murid kelas V SDN Tanrara Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka permasalahan yang akan diangkat yakni Bagaimana hubungan antara pemanfaatan media audio visual terhadap hasil belajar SDN Tanrara Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara pemanfaatan media audio visual terhadap hasil belajar SDN Tanrara Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikemukakan bahwa hasil penelitian ini diharapkan mempunyai kegunaan baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis

Adapun manfaat teoretis dari penelitian ini adalah :

- a. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan yang berharga dan memperkaya khasanah pengetahuan pada umumnya, khususnya yang berkaitan dengan hubungan antara media audio visual dengan hasil belajar murid.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi dan dijadikan sebagai inspirasi penelitian lain untuk meneliti lebih lanjut tentang hal-hal yang belum terungkap dalam penelitian ini sebagai bahan perbandingan.

2. Manfaat praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah.

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru dalam memahami dan memanfaatkan media audio visual sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar murid.
- b. Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman baru dalam proses pembelajaran bagi peserta didik.
- c. Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran baru khususnya dalam bidang media pembelajaran bagi jurusan pendidikan guru sekolah dasar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Penelitian Yang Relevan

- a) Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa IPA antara pembelajaran yang menggunakan media video pembelajaran dengan yang tidak menggunakan media video pembelajaran di kelas IV SDN Polehan 3 Malang. Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen semu (Quasi Experiment) dengan mengambil subjek penelitian dua kelas yaitu kelas IV B sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa penggunaan media video pembelajaran dan kelas IV A sebagai kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes hasil belajar berupa pretes dan postest. Teknik analisis yang digunakan adalah pengujian satu jalur (One Way Anova) yang diselesaikan dengan bantuan komputer program SPSS 16.0 for Windows. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis hipotesis pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh nilai probabilitas (sig) adalah $0,000 < 0,05$ dengan $F_{hitung} = 17,929 > F_{tabel} = 1,68$. Sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak berarti ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media video pembelajaran daur hidup hewan dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan

media video pembelajaran daur hidup hewan dalam pembelajaran IPA kelas IV SDN Polehan 3 Malang.

- b) Penggunaan media audiovisual memberikan pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 66 Pontianak Kota. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis seberapa tinggi pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam di kelas V. Penelitian ini menggunakan Metode eksperimen dengan bentuk penelitian yaitu **PRE-EXPERIMENTAL DESIGN** dan bentuk desain eksperimen **ONE-GROUP PRETEST-POSTTEST DESIGN**. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 28 siswa, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Hasil penelitian diperoleh rata-rata pre-test adalah 45,60714 dan rata-rata post-test adalah 70,14286. Hasil uji hipotesis menggunakan t-test diperoleh $t = 14,22$ untuk $df = 27$ dan $\alpha = 0,05$ diperoleh $t_{table} = 2,052$, yang berarti $(14,22) > (2,052)$, maka H_a diterima. Dari hasil perhitungan **EFFECT SIZE (ES)** diperoleh ES sebesar 2,2655 (kriteria tinggi). Hal ini berarti penggunaan media audiovisual memberikan pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 66 Pontianak Kota.
- c) Penerapan media audio visual dapat menjadi pertimbangan dalam upaya memperbaiki media pembelajaran di SDN Pandanwangi 3 Malang Untuk mengurangi verbalisme dan memudahkan siswa dalam menerima pelajaran. Dengan adanya media audio visual berupa video animasi

diharapkan siswa menjadi antusias, tertarik dan mudah menerima pelajaran sehingga berpengaruh siswa. Rancangan penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain eksperimennya quasi experimental design dengan teknik sampling jenuh, subyek yang digunakan adalah kelas VA sebagai kelompok kontrol dan kelas VB sebagai kelompok eksperimen. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi dan perangkat tes prestasi belajar IPA. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik kuantitatif dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian nilai rata-rata prestasi belajar siswa kelompok eksperimen adalah 74,11 dan kelompok kontrol adalah 64,46 serta hasil gain score siswa terhadap pembelajaran diperoleh rata-rata skor perolehan pada kelompok eksperimen adalah 0,45 dan kelompok kontrol 0,25. Dari perhitungan gain score menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media audio visual terhadap prestasi belajar siswa di SDN Pandanwangi 3 Malang.

- d) Mengetahui pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu di SD Negeri 12 Palu. Permasalahan dalam penelitian adalah apakah penggunaan media pembelajaran IPS Terpadu berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa di SD Negeri 12 Palu. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu di SD Negeri 12 Palu. Populasi pada penelitian ini seluruh siswa SD Negeri 12

Palu yang berjumlah 106 orang. Dari jumlah populasi diambil sebanyak 67 responden, teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah **SIMPLE RANDOM SAMPLING**(sampel acak sederhana). Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Teknik pengumpulan data diperoleh dari observasi, angket, wawancara dan dokumentasi. Data dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif pencapaian skor pada setiap variabel dan analisis inferensial yang menggunakan rumus **PEARSON PRODUCT MOMENT** yang digunakan untuk menguji hipotesis pada taraf kepercayaan 95%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa $r_{hitung} (0,797) > r_{tabel} (0,235)$. Hal itu berarti H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu di SMP 12 Palu dengan tingkat hubungan kuat.

2. Media Audio Visual

a. Pengertian Media

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Menurut Heinich dalam Rusman (2011:169) media merupakan alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata "medium". Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti "perantara" atau "pengantar", yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*areceiver*). Jadi, dalam pengertian yang lain, media adalah alat atau sarana yang

dipergunakan untuk menyampaikan pesan dari satu sumber kepada penerima.

1. Menurut Gerlach & Ely dalam Arsyad (2011:65), mengatakan bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.
2. Dalam Buku Pengantar Ilmu Komunikasi (Cangara, 2006 : 119), media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Ada beberapa pakar psikologi memandang bahwa dalam komunikasi antarmanusia, maka media yang paling dominan dalam berkomunikasi adalah pancaindera manusia seperti mata dan telinga. Pesan – pesan yang diterima selanjutnya oleh pancaindera selanjutnya diproses oleh pikiran manusia untuk mengontrol dan menentukan sikapnya terhadap sesuatu, sebelum dinyatakan dalam tindakan.
3. Gagne dalam Rusman (2011:170) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar.

Dari beberapa pendapat ahli diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa media adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk

menyebarkan, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan (*message*) dan gagasan kepada penerima.

b. Pengertian Media pembelajaran

Definisi media pembelajaran atau instructional media yang dikemukakan oleh Heinicch dalam Benny (2017:15) yaitu sesuatu yang memuat informasi dan pengetahuan yang dapat digunakan untuk melakukan proses belajar. Media yang digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran, memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap disebut dengan istilah media pembelajaran. Beragam media pembelajaran dapat digunakan untuk mendukung aktivitas belajar agar berlangsung efektif dan efisien.

c. Tujuan Pemanfaatan Media

Pemanfaatan media, baik untuk keperluan individual maupun kelompok, secara umum mempunyai beberapa tujuan, yaitu: (1) memperoleh informasi dan pengetahuan; (2) mendukung aktivitas pembelajaran; dan (3) sarana persuasi dan motivasi

Media pembelajaran, pada umumnya memuat informasi dan pengetahuan, dapat digunakan sebagai sarana untuk mempelajari pengetahuan dan keterampilan tertentu. Setiap jenis media mempunyai kekhasan tersendiri untuk digunakan dalam proses belajar. media audio misalnya sangat tepat untuk digunakan dalam memahami kemampuan seseorang dalam mendengar informasi dan pengetahuan secara komprehensif.

Pemanfaatan media kerap digunakan sebagai sarana untuk memotivasi terjadinya perilaku positif dari penggunaannya. Untuk tujuan memotivasi, pemanfaatan media mencakup upaya yang dapat digunakan untuk memengaruhi sikap, nilai, dan emosi dari penggunanya. Media audio visual, seperti halnya film dan video, memiliki kemampuan untuk menggugah emosi pemirsa, menghayati nilai, dan menanamkan sikap positif. integrasi antara unsure gambar dan unsure suara yang terdapat dalam media audio visual memungkinkan tercapainya kemampuan aspek efektif dalam belajar.

d. Pengertian Media Audio Visual

Media atau alat-alat audio-visual adalah alat-alat "*audible*" artinya dapat didengar dan alat-alat "*visible*" artinya dapat dilihat. Alat-alat audio-visual gunanya untuk membuat cara berkomunikasi menjadi efektif. Media audio-visual, yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang dengar. Contoh dari media Audio-visual adalah program video/televise pendidikan, video/televise intruksional, dan program slide suara (Sound slide). Dalam buku kreatif mengembangkan media pembelajaran dijelaskan bahwa "Media audio visual adalah media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi" (Asyhar R, 2011: 73). Sedangkan ahli lain menjelaskan bahwa "Media audio visual adalah merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga

membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”

Dari kedua pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa media audio visual adalah suatu alat yang bisa menyampaikan pesan dengan menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan sehingga dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap dan merupakan sebuah alat bantu audio visual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide.

Dengan rutin menggunakan media audio visual dalam pembelajaran maka hasil belajar akan semakin meningkat. Hal ini disebabkan karena media audio visual dapat membuat konsep abstrak menjadi lebih konkret, dapat menampilkan gerak sehingga lebih mudah diamati, dapat menampilkan detail dari suatu benda ataupun proses, serta membuat penyajian pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Hasil penelitian tersebut sesuai dengan pendapat Arsyad (2011 : 26-27) bahwa penggunaan media audio visual di dalam proses belajar mengajar dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil

Media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media ini dibagi lagi ke dalam dua kategori, yaitu :

- a. Audio-visual diam yaitu: media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti: film bingkai suara, film rangkai suara, dan cetak suara.
- b. Audio-visual gerak yaitu: media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti: film suara dan video-cassette, televisi, OHP, dan komputer.

Jadi, pengajaran melalui audio-visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang ada.

e. Kriteria Media Audio Visual

Dalam pengelompokan audio-visual dapat dibagi menjadi dua kategori yang dapat membedakannya, antara lain:

- 1) Media operasional atau media pengayaan. Bahannya dapat dipilih guru sesuai kehendaknya sendiri, dengan syarat cukup waktu dan biaya.
- 2) Media yang diperlukan atau yang harus digunakan. Media macam ini harus digunakan guru untuk membantu siswa melaksanakan atau

mencapai tujuan-tujuan belajar dari tugas yang diberikan. Untuk itu diperlukan biaya dan waktu.

Adapun ciri-ciri utama media audio-visual adalah sebagai berikut:

- a. Mereka biasanya bersifat linear.
- b. Mereka biasanya menyajikan visual yang dinamis.
- c. Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang atau pembuatnya.
- d. Mereka merupakan representasi fisik dari gagasan real dan abstrak.
- e. Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologi behaviorisme dan kognitif
- f. Umumnya mereka berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

Untuk menggunakan media audio-visual seperti yang ada sekarang masih banyak hambatan bagi kita di Indonesia ini. Sebabnya di antara alat-alat audio-visual yang modern, ada yang memerlukan alat khusus seperti proyektor yang pada gilirannya memerlukan aliran listrik. Alat-alat audio visual dapat menyampaikan pengertian atau informasi dengan cara yang lebih konkret atau lebih nyata daripada ditulis. Oleh karena itu alat-alat audio-visual membuat suatu pengertian atau informasi menjadi lebih berarti. Kita lebih mudah dan lebih cepat belajar dengan melihat alat-alat sensori seperti gambar, bagan, contoh barang atau model. Dengan melihat dan sekaligus mendengar, orang yang menerima pelajaran, penerangan atau penyuluhan dapat lebih mudah dan lebih cepat mengerti tentang apa

yang dimaksud oleh yang memberi pelajaran, penerangan atau penyuluhan.

Bahan audio-visual bisa membantu belajar dengan beberapa cara. Tapi ditinjau dari sudut penggunaannya di dalam kelas, bahan audio-visual bisa diklasifikasikan dalam kelompok besar:

- a. Media kriteria. Ini terdiri dari gambar-gambar, peta-peta, dan obyek-obyek sebenarnya, yang akan digambarkan atau diidentifikasi oleh siswa untuk dapat menunjukkan bahwa ia telah menguasai bahannya. Dengan kata lain media ini merupakan bagian dari kriteria.
- b. Media perantara. Ini terdiri dari alat bantu yang bukan merupakan bagian dari situasi kriteria. Dengan kata lain siswa tidak dituntut untuk menggambarkan atau mengidentifikasikannya. Fungsi satu-satunya adalah untuk membantu siswa untuk mendapatkan pengertian tentang suatu gejala atau kejadian.

Merupakan hal yang penting untuk dapat membedakan media kriteria dari media perantara. Jika tugas media ialah untuk mempermudah belajar dengan memberi kesempatan kepada siswa melatih suatu keterampilan, maka media perantara membantunya untuk mendapat tersebut. Ini berarti bahwa kedua macam media tersebut harus digunakan dengan cara berbeda. Antara lain media perantara harus dihilangkan secara bertahap ketika terjadi belajar, sehingga siswa makin lama makin mandiri. Sebaliknya media kriteria harus dilatihkan dan diulang terus menerus supaya tidak dilupakan.

f. Jenis-jenis Media Audio-Visual

Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio-visual, antara lain :

1. Televisi

Televisi sistem elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel atau ruang. Sistem ini menggunakan peralatan yang mengubah cahaya dan suara kedalam gelombang elektronik dan mengkonversinya kembali kedalam cahaya yang dapat dilihat dan suara yang dapat didengar. Dengan demikian, ada dua jenis pengiriman (penyiaran) gambar dan suara yaitu penyiaran langsung kejadian atau peristiwa yang kita saksikan sementara ia terjadi dan penyiaran program yang telah direkam diatas pita film atau pita video. Televisi pendidikan dapat menjadi alat yang baik bagi penyuluh. Televisi intruksional berbeda dari televisi penyiaran, yaitu dalam hal materinya yang tidak didesain untuk didistribusikan oleh stasiun penyiaran massa.

2. Proyektor Transparasi (OHP)

Overhead proyektor adalah alat audio-visual yang sangat sering digunakan dalam berbagai program pendidikan orang dewasa. Beberapa pendidik merencanakan seluruh program pengajaran mereka dengan menggunakan transparansi atau overhead projector. Overhead projector sebaiknya tidak dianggap sebagai pengganti papan tulis atau media yang lain, tetapi sebagai pelengkap saja.

Transparansi yang diproyeksikan adalah visual baik berupa huruf, lambang, gambar, grafik atau gabungannya pada lembaran bahan tembus pandang atau plastik yang dipersiapkan untuk diproyeksikan ke sebuah layar atau dinding melalui sebuah proyektor. Kemampuan proyektor memperbesar gambar membuat media ini berguna untuk menyajikan informasi pada kelompok yang besar dan pada semua jenjang. OHP dirancang untuk dapat digunakan di depan kelas sehingga guru dapat selalu berhadapan atau menatap langsung dengan siswanya.

Menurut Chance (1960) membandingkan pemakaian papan tulis dengan OHP dalam mengajarkan gambar-gambar teknik. Hasilnya, lebih baik dengan OHP. Waktu pelaksanaan dikurangi 20%, yang berarti bahwa lebih banyak waktu dapat di gunakan untuk menjawab pertanyaan, untuk diskusi dan praktek. Hal-hal yang sama juga ditemukan oleh peneliti-peneliti lain.

3. Video

Arsyad dalam Rusman (2015:218) megemukakan video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan didalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk.

Dalam bahasa latin video diartikan sebagai “Saya lihat (*I see*)”. setiap format media yang menggunakan sinar katoda untu menampilkan bagian gambar dari sebuah pesan dapat dikategorikan sebagai video.

Media video pembelajaran termasuk kedalam media video *cassette recorder*(VCR) yaitu media audio visual gerak yang perekamannya dilakukan dengan menggunakan kaset video, dan penayangannya melalui pesawat televisi.

Dengan menggunakan media jenis ini siswa diharapkan dapat memperoleh persepsi dan pemahaman yang sama dan benar, selain siswa dapat menerima materi mata pelajaran. Sedangkan guru diharapkan dapat mengikat siswa selama pembelajaran berlangsung dan membantunya mengingat kembali dengan mudah berbagai pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari. Media video pembelajaran termasuk kedalam kategori *motion picture*, video pembelajaran dalam vformat disk dioperasikan dengan menggunakan VCD/DVD *player* yang dijalankan dengan disk atau lempengan serta ditampilkan melalui televisi atau LCD atau dapat diputar langsung melalui FC computer. Media jenis ini juga dapat digunakan untuk menyajikan bagian-bagian dari suatu proses dan prosedur secara utuh sehingga memudahkan siswa dalam mengamati dan menunjukkan langkah-langkah suatu prosedur yang harus dipelajari.

4. Film bersuara

Film sebagai media audio visual adalah film yang bersuara. Slide atau filmstrip yang ditambah dengan suara bukan alat audio visual yang lengkap, karena suara dan rupa berada terpisah, oleh sebab itu slide atau filmstrip termasuk media audio visual saja atau media audio visual

diam plus suara. Film yang dimaksudkan disini adalah film sebagai alat audio visual untuk pelajaran, penerangan atau penyuluhan.

Gambar hidup atau film bersuara memang wajar digunakan dikelas, oleh sebab bukan saja memberikan fakta-fakta, tetapi juga menjawab berbagai persoalan dan untuk mengerti tentang dirinya sendiri dan lingkungan. selain itu melalui gambar ini para siswa dapat memperoleh kecakapan, sikap dan pemahaman yang akan membantu mereka hidup dalam masyarakat. Dengan ini, film tidak lagi dianggap sebagai alat suplementer belaka, tetapi alat yang fundamental, dipelajari secara ilmiah dan dinilai secara kritis. Dan karena itu banyak digunakan disekolah.

Secara singkat apa yang telah dilihat pada sebuah film hendaknya dapat memberikan hasil yang nyata bagi audien. Dalam menilai baik tidaknya sebuah film, Oemar Hamalik mengemukakan bahwa film yang baik memiliki ciri-ciri dapat menarik minat siswa, benar dan autentik, up to date dalam setting, pakaian dan lingkungan, sesuai dengan tingkatan kematangan audien, perbendaharaan bahasa yang dipergunakan secara benar, kesatuan dan squence-nya cukup teratur dan teknis yang dipergunakan cukup memenuhi persyaratan dan cukup memuaskan

5. Komputer

Perkembangan teknologi digital dan jaringan telah memunculkan beragam bentuk media yang dapat memudahkan penggunaanya dalam mendapatkan informasi dan pengetahuan yang diperlukan. jaringan internet yang semakin luas membuat orang dapat memperoleh beragam

informasi dan pengetahuan dari berbagai penjuru dunia secara cepat. Media computer dan jaringan telah memungkinkan penggunanya dapat mengakses informasi dan pengetahuan tanpa batas.

Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan yang diperhitungkan sederhana dan rumit. Satu unit komputer terdiri atas empat kelompok komponen dasar, yaitu input (misal keyboard dan writingpad), prosesor (CPU: unit pemroses data yang diinput), penyimpanan data (memori yang menyimpan data yang akan diproses oleh CPU baik secara permanen (ROM) maupun untuk sementara (RAM), dan output (misal layar monitor, printer atau plotter).

Komputer memiliki kemampuan untuk menggabungkan dan mengendalikan berbagai peralatan lainnya, seperti CD player, video tape, dan audio tape. Disamping itu, komputer dapat merekam, menganalisis dan memberi reaksi kepada respon yang di input oleh pemakai atau siswa.

Pengguna perangkat computer dapat memperoleh informasi dan pengetahuan yang diperlukan dalam beragam format, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi. Aplikasi youtube, misalnya, dapat anda gunakan untuk melihat dan mendapatkan cuplikan video atau *Video clip* yang diperlukan. Perangkat computer dalam hal ini dapat digunakan untuk memfasilitasi siswa atau pengguna yang memiliki gaya belajar berbeda auditif, visual, dan kinestik.

g. Fungsi dan Manfaat Media Audio-Visual

Seorang ahli dalam bidang audio visual mengatakan ”perhatian yang semakin luas dalam penggunaan alat-alat audio-visual telah mendorong bagi diadakan banyak penyelidikan ilmiah mengenai tempat dan nilai alat-alat audio-visual tersebut dalam pendidikan”. Penyelidikan itu telah membuktikan, bahwa alat-alat audio-visual jelas mempunyai nilai yang berharga dalam bidang pendidikan, antara lain :

- a.** Media audio-visual dapat mempermudah orang yang menyampaikan dan memudahkan dalam menerima sesuatu pelajaran atau informasi serta dapat menghindarkan salah pengertian.
- b.** Alat-alat media audio-visual mendorong keinginan untuk mengetahui lebih banyak lagi tentang hal-hal yang berkaitan dengan materi yang telah disampaikan oleh guru.
- c.** Alat-alat audio-visual tidak hanya menghasilkan cara belajar yang efektif dalam waktu yang lebih singkat, tetapi apa yang diterima melalui alat-alat audio-visual lebih lama dan lebih baik, yakni tinggal dalam ingatan.
- d.** Siswa dapat belajar dan maju sesuai dengan kecepatan masing-masing. Materi pelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga mampu memenuhi kebutuhan siswa, baik yang cepat maupun yang lambat membaca dan memahami.

Sejumlah penelitian tentang manfaat alat bantu audio-visual telah dilakukan. Hasil penelitian akhirnya membuktikan bahwa alat bantu audio-visual tidak diragukan lagi dapat membantu dalam pengajaran apabila dipilih secara bijaksana dan digunakan dengan baik. Ada beberapa manfaat alat bantu audio-visual dalam pengajaran, antara lain :

- 1) Membantu memberikan konsep pertama atau kesan yang benar.
- 2) Mendorong minat.
- 3) Meningkatkan pengertian yang lebih baik.
- 4) Melengkapi sumber belajar yang lain.
- 5) Menambah variasi metode mengajar.
- 6) Meningkatkan keingintahuan intelektual.
- 7) Cenderung mengurangi ucapan dan pengulangan kata yang tidakperlu.
- 8) Membuat ingatan terhadap pelajaran lebih lama.
- 9) Dapat memberikan konsep baru dari sesuatu di luar pengalaman biasa.

Akibat dari apa yang diuraikan diatas, sekarang orang gandrung menggunakan alat-alat audio-visual karena dianggap sebagai salah satu media yang mampu memenuhi kebutuhan dalam pengajaran di era modern seperti sekarang ini, terutama pada alat-alat audio-visual yang dapat memberi dorongan dan motivasi serta membangkitkan keinginan untuk mengetahui dan menyelidiki yang akhirnya menjerumus kepada pengertian yang lebih baik.

h. Kelebihan Dan Kelemahan Media Audio Visual

Meskipun media audio visual sangat membantu dalam proses pembelajaran, namun masih terdapat kekurangan. Berikut beberapa kelebihan dan kekurangan media audio visual.

a) Kelebihan media audio visual:

1. Gambar yang ditampilkan dapat mengatasi ruang dan waktu. Tidak semua objek benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dengan adanya media audio visual maka segala hal menjadi mungkin dengan membawa objek tersebut melalui media tersebut.
2. Bisa menampilkan gambar, grafik, diagram, ataupun cerita.
3. Menggunakan teknik-teknik seperti warna, gerak lambat, animasi, kartun tiga dimensi, empat dimensi, dan sebagainya.
4. Dapat dipergunakan tidak hanya untuk satu orang, dapat dipergunakan untuk memberikan umpan balik.³

b) Kelemahan media audio visual

1. Jalan film terlalu cepat, tidak semua orang dapat mengikutinya
2. Biasanya pembuatannya memerlukan biaya tinggi dan peralatan mahal
3. Film bersuara tidak dapat diselingi dengan keterangan-keterangan selagi film diputar
4. Karena dapat digunakan oleh semua peserta didik, maka media yang digunakan akan cepat rusak

5. Tidak mudah dibawa kemana-mana, dan membutuhkan listrik.
6. Memerlukan keahlian khusus

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media audio visual mempunyai kelebihan dan kelemahan. Kelebihan media audio visual adalah dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, memberikan motivasi belajar pada siswa, dapat melihat dan mendengar langsung isi materi pembelajaran sehingga mempermudah daya serap siswa dalam memahami materi yang disampaikan sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif, dan efisien. Sedangkan kekurangan media audio visual adalah pengguna media audio visual harus memiliki keahlian khusus untuk mengoperasikannya, membutuhkan listrik, dan susah dibawa kemana-mana.

i. Tahapan Penggunaan Media Audio-visual

Alat-alat audio-visual baru ada faedahnya kalau yang menggunakannya telah mempunyai keahlian dan keterampilan yang lebih memadai dalam penggunaannya. Hal itu menimbulkan kepercayaan dirinya, oleh karena itu membuatnya sanggup menyampaikan pelajaran, penyuluhan atau penerangan dengan baik. Dia harus tahu bagaimana menyajikan pelajaran atau menyampaikan informasi dengan alat yang digunakannya. Adapun langkah-langkahnya adalah :

- a. Merumuskan tujuan pengajaran dengan memanfaatkan media audio-visual sebagai media pembelajaran.

- b. Persiapan guru. Pada fase ini guru memilih dan menetapkan media yang akan dipakai guna mencapai tujuan. Dalam hal ini prinsip pemilihan dan dasar pertimbangannya patut diperhatikan.
- c. Persiapan kelas. Pada fase ini siswa atau kelas harus mempunyai persiapan sebelum mereka menerima pelajaran dengan menggunakan media ini.
- d. Langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media. Penyajian bahan pelajaran dengan memanfaatkan media pengajaran maka keahlian guru dituntut disini.
- e. Langkah kegiatan belajar siswa. Pada fase ini siswa belajar dengan memanfaatkan media pengajaran yang ada. Pemanfaatan media di sini siswa sendiri yang memperagakan ataupun guru langsung memanfaatkannya, baik di kelas atau di luar kelas.
- f. Langkah evaluasi pengajaran. Pada langkah ini kegiatan belajar dievaluasi, sampai sejauh mana tujuan pengajaran yang dicapai, sekaligus dapat dinilai sejauh mana pengaruh media sebagai alat bantu dapat menunjang keberhasilan proses belajar siswa.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Hasil adalah sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan, dan sebagainya) oleh usaha (tanaman, sawah, tanah, lading dan sebagainya).

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Setelah suatu proses belajar berakhir, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Menurut Susanto (2013:5) Perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, efektif dan psikomotor sebagai hasil dari belajar.

b. Pengertian Belajar

Untuk memahami tentang pengertian belajar di sini akan diawali dengan mengemukakan beberapa definisi tentang belajar. Ada beberapa pendapat para ahli tentang definisi tentang belajar. Gagne dan Winkel dalam Susanto (2013:4) sebagai berikut :

Gagne dalam Susanto (2013:3) belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organism berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain.

Menurut Winkel dalam Susanto (2013:4) belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas.

Menurut Suryadalam Rusman (2011:7) belajar dapat diartikan sebagai “suatu proses Yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.”

Beberapa pengertian belajar diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relative tetap baik dalam berfikir, merasa maupun dalam bertindak.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Lingkungan juga memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar karena disana biasa ditemukan proses yang alami antar individu, individu kelompok dan kelompok dengan kelompok. Disisi lain, siswa juga dituntut menyelesaikan tugas sekolah yang telah didapat dari proses belajar mengajar disekolah. Namun, ada yang menjadi kendala bagi siswa dalam menyelesaikan tugas sekolah apabila pelajaran yang diterimanya sulit untuk dimengerti oleh siswa mungkin karena dalam penyampaian materi pembelajaran kurang menarik, monoton, membosakan, sehingga hal ini menjadi masalah bagi siswa didalam menyelesaikan tugasnya.

Belajar yang efektif dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai. Untuk meningkatkan prestasi belajar yang baik perlu diperhatikan kondisi internal dan eksternal. Kondisi internal adalah kondisi atau situasi yang ada dalam diri siswa, seperti kesehatan, keterampilan, kemampuan dan sebagainya. Kondisi eksternal adalah kondisi yang ada di luar diri pribadi manusia, misalnya ruang belajar yang bersih, sarana dan prasarana belajar yang memadai.

Berdasarkan uraian tentang konsep belajar diatas, dapat dipahami tentang makna hasil belajar, yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian tentang hasil belajar sebagaimana diuraikan diatas dipertegas lagi oleh Nawawi dalam Susanto (2013:5) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

(Sudjana, 2011: 20). Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotoris berorientasi pada proses belajar mengajar yang dialami siswa.

Suprijono (2013:7) mengartikan hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja melainkan di perlukan beberapa aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik agar adanya perubahan perilaku.

Menurut Jihad dan haris (2012: 14) Hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013:3) “hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang dengan melibatkan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor, yang dinyatakan dalam symbol, huruf, maupun kalimat.

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang

berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Sunal dalam Susanto (2013:5) bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program yang telah memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan *feedback* atau tindak lanjut, atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa.

Pengetahuan, pengalaman dan keterampilan yang diperoleh akan membentuk kepribadian siswa, memperluas kepribadian siswa, memperluas wawasan kehidupan serta meningkatkan kemampuan siswa. Bertolak dari hal tersebut maka siswa yang aktif melaksanakan kegiatan dalam pembelajaran akan memperoleh banyak pengalaman. Dengan demikian siswa yang aktif dalam pembelajaran akan banyak pengalaman dan prestasi belajarnya meningkat. Sebaliknya siswa yang tidak aktif akan minim/sedikit pengalaman sehingga dapat dikatakan prestasi belajarnya tidak meningkat atau tidak berhasil.

c. Pengertian Murid

Naqawi (2012:235) yang dikutip oleh Abudin Nata, menyebutkan, bahwa kata murid berasal dari bahasa arab, yang artinya orang yang menginginkan (*the willer*). Murid diartikan sebagai orang yang menghendaki

untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, ketrampilan, pengalaman dan kepribadian yang baik sebagai bekal hidupnya agar bahagia dunia dan akhirat dengan jalan belajar sungguh-sungguh.

Disamping kata *murid* dijumpai istilah lain yang sering digunakan dalam bahasa arab, yaitu *tilmidz* yang berarti murid atau pelajar, jamaknya *talamidz*. Kata ini merujuk pada murid yang belajar di madrasah. Kata lain yang berkenaan dengan *murid* adalah *thalib*, yang artinya pencari ilmu, pelajar, mahasiswa.

Mengacu dari beberapa istilah murid, murid diartikan sebagai orang yang berada dalam taraf pendidikan, yang dalam berbagai literatur murid juga disebut sebagai anak didik. Sedangkan Dalam Undang-undang Pendidikan No.2 Th. 1989, murid disebut peserta didik. Dalam hal ini si terdidik dilihat sebagai seseorang (subjek didik), yang mana nilai kemanusiaan sebagai individu, sebagai makhluk sosial yang mempunyai identitas moral, harus dikembangkan untuk mencapai tingkatan optimal dan kriteria kehidupan sebagai manusia warga negara yang diharapkan. Murid adalah manusia didik sebagai makhluk yang sedang berada dalam proses perkembangan atau pertumbuhan menurut fitrah masing-masing yang memerlukan bimbingan dan pengarahan yang konsisten menuju kearah titik optimal yakni kemampuan fitrahnya.

Akan tetapi dalam literatur lain ditegaskan, bahwa anak didik (murid) bukanlah hanya anak-anak yang sedang dalam pengasuhan dan pengasihan orang tua, bukan pula anak yang dalam usia sekolah saja. Pengertian ini

berdasar atas tujuan pendidikan, yaitu manusia sempurna secara utuh, untuk mencapainya manusia berusaha terus menerus hingga akhir hayatnya.

Penulis menyimpulkan, pengertian murid sebagai orang yang memerlukan ilmu pengetahuan yang membutuhkan bimbingan dan arahan untuk mengembangkn potensi diri (*fitrahnya*) secara konsisten melalui proses pendidikan dan pembelajaran, sehingga tercapai tujuan yang optimal sebagai manusia dewasa yang bertanggung jawab dengan derajat keluhuran yang mampu menjalankan fungsinya sebagai khalifah di bumi.

Masalah yang berhubungan dengan anak didik (murid), merupakan objek yang penting dalam paedagogik. Begitu pentingnya faktor anak dalam pendidikan, sampai-sampai ada aliran pendidikan yang menempatkan anak sebagai pusat segala usaha pendidikan (*aliran child centered*). Untuk itulah diperlukan sebuah upaya untuk memahami siapa peserta didik (murid). anak didik memiliki sifat-sifat umum antara lain :

1. Anak bukanlah miniatur orang dewasa, sebagaimana statement J.J. Rousseau, bahwa “anak bukan miniatur orang dewasa, tetapi anak adalah anak dengan dunianya sendiri”
2. Peserta didik (murid), memiliki fase perkembangan tertentu, seperti pembagian Ki Hadjar Dewantara (*Wiraga, Wicipta, Wirama*)
3. Murid memiliki pola perkembangan sendiri-sendiri
4. Peserta didik (murid), memiliki kebutuhan.

Diantara kebutuhan tersebut adalah sebagaimana dikemukakan oleh para ahli pendidikan seperti, L.J. Cionbach, yakni afeksi, diterima orang tua,

diterima kawan, independence, harga diri. Sedangkan Maslow memaparkan : adanya kebutuhan biologi, rasa aman, kasih sayang, harga diri, realisasi.

Perbedaan individual, yang meliputi segi jasmani, intelegensi, sosial, bakat dan lain sebagainya. Disamping itu perlu diperhatikan masalah kualitas seorang pembelajar tidak diukur dengan membandingkannya dengan pembelajar-pembelajar lainnya, karena secara aktual diperhadapkan dengan dirinya yang potensial, sesederhana dan sesulit itu. Sedangkan menurut para ahli psikologi kognitif memahami anak didik (murid), sebagai manusia yang mendayagunakan ranah kognitifnya semenjak berfungsinya kapasitas motor dan sensorinya.

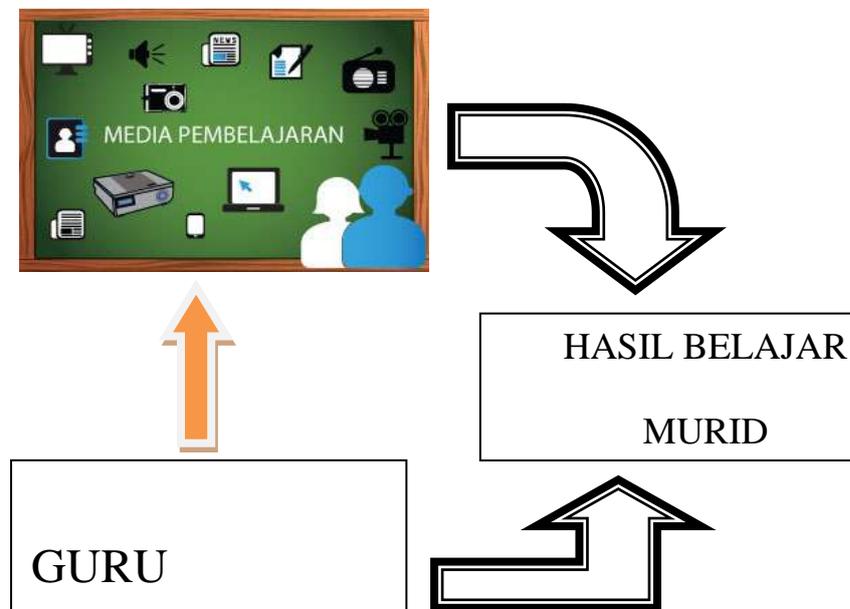
B. Kerangka Pikir

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Menurut Heinich dalam Rusman (2011:169) media merupakan alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti "perantara" atau "pengantar", yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*areceiver*).

Media audio visual adalah media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi” (Asyahr R, 2011: 73). Media audio visual memiliki beberapa kelebihan diantaranya adalah mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat, dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan, pesan yang disampaikannya cepat dan mudah diingat.

Hasil belajar adalah merupakan hasil dari kegiatan belajar. Dengan demikian hasil belajar sangat erat kaitannya dengan kegiatan belajar, dimana hasil belajar seperti yang telah disebutkan di atas adalah merupakan hasil dari kegiatan belajar itu sendiri. Nawawi dalam Susanto (2013:5) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Jadi dengan digunakannya media dalam belajar maka akan mempermudah pengertian belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar karena hasil belajar merupakan hasil dari kegiatan belajar.

Hubungan antara media audio visual dengan hasil belajar murid bisa dilihat melalui bagan kerangka pikir sebagai berikut :



C. Hipotesis Penelitian

Ada hubungan antara media audio visual dengan hasil belajar murid kelas VSDN Tanrara Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa .

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

1. Metode penelitian

Metodologi penelitian adalah sebuah desain atau rancangan penelitian. Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian korelasional yang pelaksanaannya tidak ada manipulasi kondisi karena kondisi yang diteliti telah terjadi sebelum penelitian dilaksanakan. Sehingga penelitian ini hanya memerlukan waktu yang relatif singkat. Peneliti melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan pemanfaatan media audio visual video terhadap hasil belajar murid kelas kelas V SDN Tanrara Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa dengan menggunakan pendekatan Kuantitatif. Menurut Sugiyono (2016:14), “pendekatan kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistic dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penggunaan metode ini digunakan sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui seberapa besar hubungan antara media audio visual dengan hasil belajar murid.

2. Variabel penelitian

Variabel penelitian menurut Sugiyono (2016:60) “variabel penelitian pada dasarnya segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut,kemudian ditarik kesimpulannya.”

Penelitian ini membahas dua variabel,yakni variabel bebas dan variabel terikat.Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat,karena adanya variabel bebas.Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (X) pemanfaatan media audio visual dan yang menjadi variabel terikat (Y) adalah hasil belajar murid.

3. Defenisi operasional variabel

a. Media audio visual

Media audio visual adalah suatu alat yang bisa menyampaikan pesan dengan menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan sehingga dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.Adapun jenis media yang di gunakan adalahmedia audio visual video dengan menggunakan perangkat LCD.

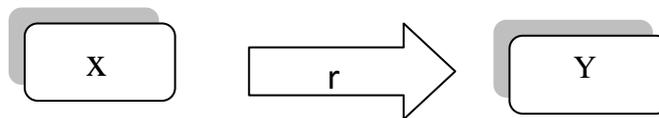
b. Hasil belajar

Hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang dengan melibatkan

aspek kognitif, afektif maupun psikomotor, yang dinyatakan dalam symbol, huruf, maupun kalimat.

4. Desain penelitian.

Penelitian ini merupakan penelitian korelasional yang bermaksud untuk menyelidiki (X) hubungan pemanfaatan media audio visual (Y) terhadap hasil belajar murid. Maka penelitian ini didesain sebagai berikut :



Keterangan :

X : variabel bebas (Media audio visual)

r : hubungan

Y: variabel terikat (Hasil belajar)

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Sugiyono (2016:3) mengemukakan bahwa "Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas V SDN Tanrara Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa . Berdasarkan data yang diperoleh dari papan potensi yang terdapat pada tahun 2017-2018 (semester ganjil) di peroleh jumlah keseluruhan murid kelas V adalah 30 murid.

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiono (2016:4) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Metode pengambilan sampel yang digunakan untuk memperoleh sampel adalah menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

C. Instrument Penelitian

Instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk menggali data mengenai hubungan antara pemanfaatan media audio visual terhadap hasil belajar murid kelas V. alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan dokumentasi

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Dokumentasi

Dalam penelitian ini data yang akan diambil dengan metode dokumentasi adalah pengumpulan data berupa nilai rapor, atau nilai ujian harian dan mingguan untuk mengumpulkan data mengenai hasil belajar.

2. Kuesioner (Angket)

Kuesioner (Angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Pengumpulan data dengan menggunakan angket diberikan kepada responden berupa daftar pertanyaan tentang hubungan antara pemanfaatan media audio visual terhadap hasil belajar pada murid kelas V SDN Tanrara Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa.

Setelah data kuantitatif diperoleh dengan alat pengumpulan data di atas, maka selanjutnya diadakan pengolahan data. Adapun langkah- langkah sebagai berikut :

1. Memeriksa sedetail mungkin terhadap angket yang akan disebarakan kepada responden.
2. *Cooding* adalah usaha mengklasifikasikan jawaban terhadap responden
3. *Scoring*, setelah melalui tahapan editing maka selanjutnya dengan memberikan skor terhadap pernyataan yang ada pada angket.
4. Tabulasi adalah memindahkan jawaban dalam angket dan dikelompokkan ke dalam tabel perhitungan untuk memperoleh koefisien korelasi antara penggunaan media sosial internet dengan hasil belajar murid.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian yaitu analisis statistik deskriptif inferensial dengan menggunakan analisis korelasi *product moment* untuk pengujian hipotesis, namun didahului uji persyaratan analisis berupa uji normalitas data.

1. Uji Normalitas Data

Menurut Sugiono (2016: 241), hipotesis yang telah dirumuskan akan diuji dengan statistik parametris, antara lain dengan menggunakan *t-test untuk satu sampel, korelasi dan regresi, analisis varian dan t-test untuk dua sampel*. Yang dimaksud dengan uji normalitas sampel atau menguji normal tidaknya sampel adalah mengadakan pengujian terhadap normal tidaknya sebaran data yang akan dianalisis. Jika peneliti memiliki dua nilai dari variabel yang berbeda, misalnya nilai “pemanfaatan media audio visual” dan nilai “hasil belajar” maka pengujian normalitas juga harus dilakukan terhadap kedua variabel tersebut. Demikian juga apabila variabel yang diolah lebih dari dua buah variabel, pengujian dilakukan sebanyak variabel yang akan diolah. Pengujian normalitas pola asuh orang tua dan motivasi belajar siswa dimaksudkan untuk mengetahui apakah ada yang diteliti berasal dari distribusi normal. Uji normalitas Kolmogorov Smirnov pengujian dilakukan pada taraf kebenaran $\alpha = 0,05$, dimana jika $p > \alpha$ maka dapat disimpulkan bahwa yang diselidiki berdistribusi normal.

2. Uji Korelasi *Product Moment*

Uji korelasi *product moment* digunakan untuk menguji hipotesis tentang hubungan antara pemanfaatan media audio visual dengan hasil belajar murid kelas V SDN Tanrara Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa dengan rumus sebagai berikut:

Selanjutnya untuk mengetahui adanya hubungan antara pemanfaatan media audiovisual terhadap hasil belajar murid menggunakan analisis *inferensial assosiatif* yang diuji dengan korelasi *product moment*

$$r_{xy}r = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{n \sum X^2 - (\sum X)^2} \sqrt{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

(Sugiyono, 2016 :183)

Keterangan:

- r = Koefisien korelasi X dan Y
- n = Jumlah responden sebagai sampel
- X = Motivasi orang tua
- Y = Prestasi belajar
- $\sum x$ = Jumlah nilai variabel motivasi orang tua
- $\sum y$ = Jumlah nilai variabel prestasi belajar
- $\sum xy$ = Hasil kali variabel X dan Y

Kriteria pengujian pada taraf signifikansi 5% yaitu jika r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} , maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Tetapi, sebaliknya bila r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} maka H_a diterima. Selanjutnya, guna memberikan penafsiran terhadap koefisien korelasi yang ditemukan kedua variabel rendah atau kuat, maka dilakukan dengan berpedoman pada interpretasi pada Tabel 3.3 berikut:

Tabel 3.1 Interpretasi nilai :

Interval koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

Sumber: Sugiyono (2016: 257)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian

1. Hasil Analisis Deskriptif

Hasil analisis deskriptif menunjukkan tentang hubungan antara pemanfaatan media audio visual terhadap hasil belajar SDN Tanrara Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa. Analisis deskriptif yang dilakukan oleh peneliti dalam hal ini tidak terbatas dengan menganalisis dengan data-data namun juga dengan cara dokumentasi langsung di kelas. Dalam penelitian ini jumlah populasi sebanyak murid yang terdiri dari kelas V.

1. Analisis Deskriptif

a. Variabel Audio visual

Hasil analisis deskriptif untuk variabel audio visual dapat dilihat melalui rangkuman statistik skor audio visual sebagai berikut:

Table 4.1 penentuan skor angket media audio visual

OPTION	PILIHAN	SKOR
A	SELALU	4
B	SERING	3
C	KADANG-KADANG	2
D	TIDAK PERNAH	1

Untuk analisis data,peneliti menguraikan terlebih dahulu rekapitulasi nilaiyang berhubungan dengan analisis data sebagai berikut :

Table 4.2 Respon Murid terhadap Angket Media Audio Visual

Responden	SL (4)	SR (3)	KK (2)	TP (1)	Jumlah Aspek	Jumlah Skor
Tiara	10	1	7	2	20	78
Herni	10	1	6	3	20	72
Salsa Bilah	8	4	3	5	20	68
Serli	10	1	6	3	20	72
Siti Hartina	10	1	6	3	20	72
Nur Aulia.N	10	7	1	2	20	65
Sri Rahayu	10	1	6	3	20	72
Rival	11	1	7	1	20	77
Riswan.A	10	4	3	3	20	76
Ardi	10	4	4	2	20	77
Riswan.B	10	6	1	3	20	78
Nadiya	13	3	3	1	20	85
Ikram	8	9	1	2	20	77
Muh.haidar	9	9	0	2	20	81
Sunarty	10	4	3	3	20	76
Aulia Azzraha	9	5	3	3	20	75
Muh.Alfiano	9	0	8	3	20	68
M.Aril Dm	8	7	3	2	20	76
Riyang	11	6	2	1	20	83
Iksan	9	7	1	3	20	77
Muh.Ilham	8	7	2	3	20	75
Resky Amelia	10	3	6	1	20	77
Nur Annisa	10	2	5	3	20	73
Fadila	11	5	2	2	20	81
Jumriati	9	3	6	2	20	73
Putri Resky.A	10	1	6	3	20	72
Maryam	10	1	5	4	20	71
Febrianti.M	8	5	4	3	20	72
Reza	10	3	5	2	20	76
Rosita Julianti	12	3	3	2	20	81
Faizal Ali	12	4	2	2	20	82
Jumlah						2338
Rata-rata						

Sumber : Hasil angket atau kuesioner yang dibagikan

Untuk mengetahui skor rata-rata Media Audio Visual , maka peneliti menggunakan rumus

$$Mx = \frac{\sum x}{n}$$

$$Mx = \frac{2338}{31}$$

$$= 75,419$$

Keterangan : $Mx = Mean$
 $\sum x =$ Jumlah nilai X
 $N =$ Jumlah Sampel

b. Data Hasil Belajar Murid

Adapun nilai yang diperoleh peneliti dari nilai rata-rata belajar murid pada ujian tengah semester dengan data sebagai berikut :

Table 4.3 Nilai Rata-rata Murid SDN Tanrara

No	Nama Murid	Hasil Belajar
1	Tiara	80
2	Herni	74
3	Salsa Bilah	67
4	Serli	74
5	Siti Hartina	75
6	Nur Aulia.N	70
7	Sri Rahayu	70
8	Rival	80
9	Riswan.A	77
10	Ardi	79
11	Riswan.B	77
12	Nadiya	88
13	Ikram	79
14	Muh.haidar	82
15	Sunarty	77
16	Aulia Azzraha	74
17	Muh.Alfiano	71
18	M.Arif Dm	78

19	Riyang	85
20	Iksan	76
21	Muh.Ilham	74
22	Resky Amelia	76
23	Nur Annisa	74
24	Fadila	80
25	Jumriati	74
26	Putri Resky.A	75
27	Maryam	72
28	Febrianti.M	73
29	Reza	78
30	Rosita Julianti	83
31	Faizal Ali	81
Jumlah		2373

Sumber : Daftar Nilai Kelas V SDN Tanrara

Berdasarkan table 4.3 Hasil belajar murid dapat dikualifikasi. Data mengenai hasil belajar murid semester 1 tahun ajaran 2018/2019 dapat dilihat pada nilai rata-ratanya dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$My = \frac{\sum y}{n}$$

$$My = \frac{2373}{31}$$

$$= 76,548$$

Keterangan :

$My = Mean$

$\sum y =$ Jumlah nilai X

$N =$ Jumlah Sampel

2. Analisis Korelasi

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan perhitungan koefisien. Untuk menghitung koefisien korelasi antara lain media audio visual (Variabel X) dengan hasil belajar murid (Variabel Y) digunakan *Person Product Moment*. Adapun langkah-langkah perhitungan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.4 perhitungan untuk Memperoleh Koefisien Korelasi antara pemanfaatan media audio visual terhadap hasil belajar Murid

No	No. Responden	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	Tiara	78	80	6084	6400	6240
2	Herni	72	74	5184	5476	5328
3	Salsa Bilah	68	67	4624	4489	4556
4	Serli	72	74	5184	5476	5328
5	Siti Hartina	72	75	5184	5625	5400
6	Nur Aulia.N	65	70	4225	4900	4550
7	Sri Rahayu	72	70	5184	4900	5040
8	Rival	77	80	5929	6400	6160
9	Riswan.A	76	77	5776	5929	5852
10	Ardi	77	79	5929	6241	6083
11	Riswan.B	78	77	6084	5929	6006
12	Nadiya	85	88	7225	7744	7480
13	Ikram	77	79	5929	6241	6083
14	Muh.haidar	81	82	6561	6724	6642
15	Sunarty	76	77	5776	5929	5852
16	Aulia Azzraha	75	74	5625	5476	5550
17	Muh.Alfiano	68	71	4624	5041	4828
18	M.Aril Dm	76	78	5776	6084	5928
19	Riyang	83	85	6889	7225	7055
20	Iksan	77	76	5929	5776	5852
21	Muh.Ilham	75	74	5625	5476	5550
22	Resky Amelia	77	76	5929	5776	5852
23	Nur Annisa	73	74	5329	5476	5402
24	Fadila	81	80	6561	6400	6480

25	Jumriati	73	74	5329	5476	5402
26	Putri Resky.A	72	75	5184	5625	5400
27	Maryam	71	72	5041	5184	5112
28	Febrianti.M	72	73	5184	5329	5256
29	Reza	76	78	5776	6084	5928
30	Rosita Julianti	81	83	6561	6889	6723
31	Faizal Ali	82	81	6724	6561	6642
Σ		2338	2373	176964	182281	179560

Sumber : Data Variabel media audio visual dan hasil belajar murid

Hasil perhitungan diatas menunjukkan bahwa :

$$\Sigma x = 2338$$

$$\Sigma y = 2373$$

$$\Sigma x^2 = 176964$$

$$\Sigma y^2 = 182281$$

$$\Sigma xy = 179560$$

$$N = 31$$

3. Pengujian hipotesis

Perhitungan analisis korelasi dengan menggunakan rumus *korelasi product*

moment :

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

$$r_{xy} = \frac{31.179560 - (2338)(2373)}{\sqrt{\{31.176964 - (2338)^2\}\{31.182281 - (2373)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{5566360 - 5548074}{\sqrt{\{5485884 - 5466244\}\{5650711 - 5631129\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{18286}{\sqrt{(19640)(19582)}}$$

$$r_{xy} = \frac{18286}{\sqrt{384590480}}$$

$$r_{xy} = \frac{18286}{19610,98}$$

$$\mathbf{r_{xy} = 0,932}$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas ternyata angka korelasi antara variabel X dan variabel Y bertanda positif dengan memperhatikan besarnya r_{xy} yang diperoleh yaitu Hal ini menunjukkan bahwa koefisien korelasi antara 2 variabel yaitu variable Media Audio Visual dan Hasil belajar murid bernilai. Selanjutnya untuk mengetahui apakah hubungan itu signifikan atau tidak maka r_{Hitung} perhitungan dibandingkan r_{Tabel} . Dan sebelum membandingkannya, terlebih dahulu di cari derajat kebebasannya atau *df (degrees of freedom)* dengan menggunakan rumus :

$$\begin{aligned} Df &= N-nr \\ &= 31-2 \\ &= 29 \end{aligned}$$

Setelah diperoleh $r_{Hitung}=0,932$ dan $r_{Tabel}=0,367$ maka diperoleh $r_{Hitung}>r_{Tabel}$ atau $0,932>0,367$ Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti bahwa terdapat hubungan antara pemanfaatan media audio visual terhadap hasil belajar murid SDN Tanrara

B. Pembahasan

Berdasarkan ketentuan apabila $r_{hitung} < r_{Tabel}$ maka dinyatakan tidak ada hubungan ataukah ada hubungan tapi tidak signifikan kemudian sebaliknya jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dinyatakan ada hubungan yang signifikan. berdasarkan perhitungan korelasi product moment besarnya r_{hitung} sebesar 0,932 selanjutnya dikonsultasikan kedalam klasifikasi hasil r_{xy} (Sugiono) hal 257. Hasilnya ternyata 0,932 termasuk kategori hubungan sangat kuat. Jadi terdapat hubungan yang signifikan antara pemanfaatan media audio visual terhadap hasil belajar SDN Tanrara dalam kategori sangat kuat

Dari hasil pengujian ini berarti telah membuktikan kebenaran hipotesis, dengan demikian dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata dari nilai hasil belajar IPA siswa yang menggunakan media audio visual lebih unggul dari pada tanpa menggunakan media audio visual. Dengan rutin menggunakan media audio visual dalam pembelajaran maka hasil belajar akan semakin meningkat. Hal ini disebabkan karena media audio visual dapat membuat konsep abstrak menjadi lebih konkret, dapat menampilkan gerak sehingga lebih mudah diamati, dapat menampilkan detail dari suatu benda ataupun proses, serta membuat penyajian pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

Hasil penelitian tersebut sesuai dengan pendapat Arsyad (2011 : 26-27) bahwa penggunaan media audio visual di dalam proses belajar mengajar dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pemanfaatan media audio visual terhadap hasil belajar murid kelas V SDN Tanrara Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa. Mempunyai hubungan yang signifikan.
2. Berdasarkan penelitian yang dilakukan terhadap murid kelas V SDN Tanrara Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa, diperoleh hasil penelitian yaitu nilai r_{xy} 0,932 kemudian diinterpretasikan ke tabel r yaitu berada pada koefisien korelasi antara 0,80 – 1,000 dengan interpretasi "sangat tinggi". Maka hipotesis yang diajukan (H_a) dinyatakan diterima.

B. Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, maka penulis mengajukan saran sebagai berikut:

1. Hubungan Audio Visual dengan hasil belajar murid kelas V SDN Tanrara masih tergolong rendah sehingga perlu ditingkatkan lagi agar tujuan dari kegiatan tersebut dapat diraih seutuhnya.
2. Jika dilihat dari hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, IPS Dan Matematika sudah terbilang cukup baik. Namun masih perlu ditingkatkan lagi agar hasil belajarnya ke depannya bisa lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad, 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arifinzainal, 2015. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Budiyanti Yudi. (2014). Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas II SDN Bantargebang II Kota Bekasi. (<https://www.google.com/search> Diakses pada tanggal 3 Agustus 2018).
- Hariyati. 2014. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Di SDN 12 Palu. (Online), Vol.2, No.2, (<http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/GeoTadulako/article/view/3255>, diakses 3 Agustus 2018)
- <http://www.sarjanaku.com/2016/02/media-audio-visual.html>
- Jihad, A dan Abdul Haris. 2012. *Evaluasi pembelajaran*. Yogyakarta: Multi presindo
- Murhaini Suriansyah, 2016. *Menjadi Guru Professional Berbasis Teknologi Informasi & Komunikasi*. Yogyakarta: LaksBang PRESSindo
- Pribadi Benny A, 2017. *Media & Teknologi dalam pembelajaran*. Jakarta: PT Balebat Dedikasi Prima
- Rusman, 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi informasi dan komunikasi*. Bandung: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Sulistyaningsih, Rina. 2013. Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SDN Polehan 3 Malang (<http://karyailmiah.um.ac.id/index.php/TEP/article/view/25331>, diakses 3 Agustus 2018).
- Susanto Ahmad, 2013. *Teori Belajar Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta: Sinar Grafika, 2006
- Vinny Alfianti. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V Sekolah Dasar Negeri 66 Pontianak Kota.

(Online) Vol.5, No.3,
<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/14203>,
diakses 3 Agustus 2018

L

A

M

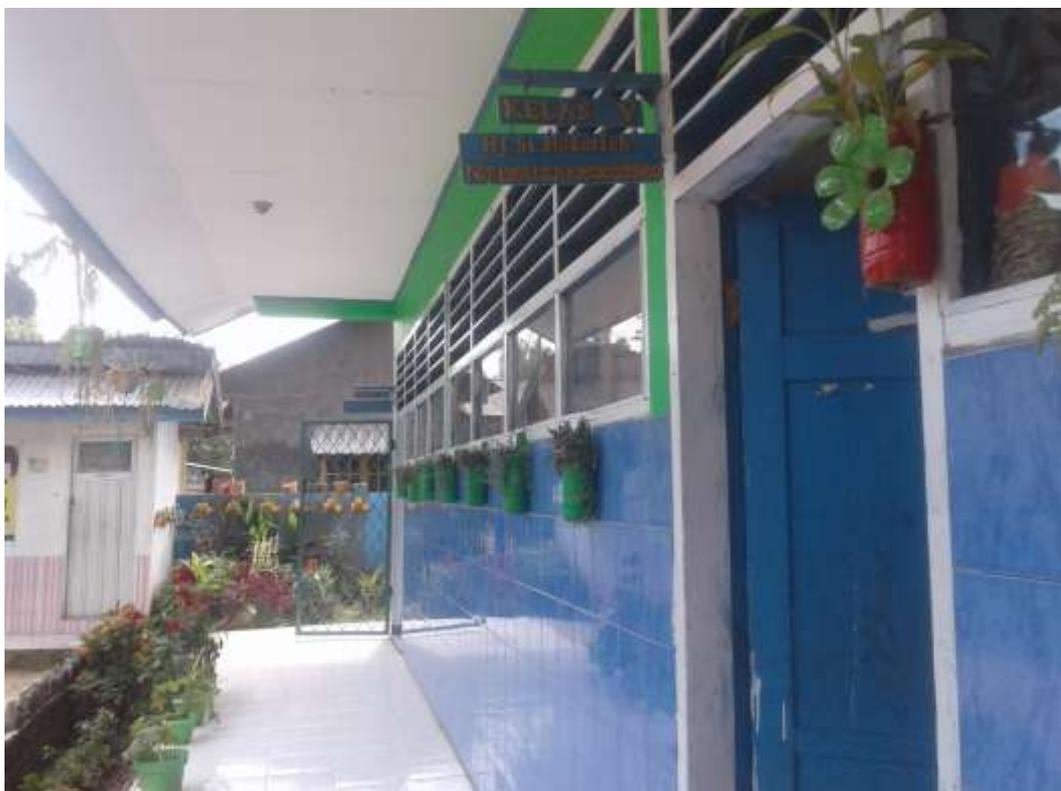
P

I

R

A

N







RIWAYAT HIDUP



Aulia. Dilahirkan di Ujung Pandang pada tanggal 19 November 1996, dari pasangan Ayahanda Muh. Hatta dengan St. Ramlah. Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 2002 di SD Inpres Kalukuang IV dan tamat tahun 2008, tamat SMP MTS Muhammadiyah Cambajawaya tahun

2011, dan tamat SMAN 13 Bonsel tahun 2014. Pada tahun yang sama (2014), penulis melanjutkan pendidikan pada program Sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar dan selesai tahun 2018.

Akhirnya, penulis merampungkan studys S1 dengan meraih Sarjana Pendidikan (S.Pd). sebuah gelar sarjana penulis dicita-citakan sejak awal masuk di kampus ini. Semoga dengan mendapat gelar sarjana ini, penulis bisa mengembangkan ilmu yang sudah penulis dapatkan dan tidak hanya selembat ijazah yang dihiasi nilai. Selain itu, dengan amanah ini, penulis didedikasikan mengabdikan dan menerangi masyarakat dengan sedikit ilmu yang penulis miliki.