

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI MENGIDENTIFIKASI UNSUR-  
UNSUR CERITA ANAK KELAS V SD NEGERI MANNURUKI  
KECAMATAN TAMALATE KOTA MAKASSAR**



**SKRIPSI**

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

Oleh  
**Sofyan Khadafi**  
**NIM 105401113320**

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

**2024**



**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi atas nama **Sofyan Khadafi NIM 105401113320**, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor; 229 Tahun 1446 H/2024 M, tanggal 30 Muharram 1446 H/05 Juli 2024 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari **Jum'at, 09 Agustus 2024**.

Makassar, 30 Muharram 1446 H  
05 Juli 2024 M

Panitia Ujian

- |                  |  |  |
|------------------|--|--|
| 1. Pengawas Umum | : Dr. Ir. H. Abu. Rakhim Narda, MT., IPU.  | (.....)                                  |
| 2. Ketua         | : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.  | (.....)                                  |
| 3. Sekretaris    | : Dr. H. Baharullah, M.Pd.   | (.....)                                  |
| 4. Dosen Penguji | : 1. Prof. Hj. Sulasyah, S.Pd., M.A., Ph.D.<br>2. Abd. Rajab, S.Pd., M.Pd.<br>3. Dr. Syahrudin, S.Pd., M.Pd.<br>4. Dr. Anzar, S.Pd., M.Pd. | (.....)<br>(.....)<br>(.....)<br>(.....) |

Disahkan Oleh:  
 Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



**Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.**  
 NBM. 860 934



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Mengidentifikasi Unsur-Unsur Cerita Anak Kelas V SD Negeri Mannuruki Kecamatan Tamalate Kota Makassar

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : Sofyan Khadafi  
NIM : 105401113320  
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan untuk diujikan.

Makassar, 09 Agustus 2024

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Syahrudin, S.Pd., M.Pd.

Dr. Ummu Khaltsun, S.Pd., M.Pd.

Diketahui,

Dekan FKIP  
Unismuh Makassar

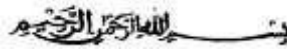


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.  
NBM. 860 934

Ketua Prodi PGSD



Dr. Aliem Bahri, M.Pd.  
NBM. 1148913



## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sofyan Khadafi

NIM : 105401113320

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Mengidentifikasi Unsur-Unsur Cerita Anak Kelas V SD Negeri Mannuruki Kecamatan Tamalate Kota Makassar

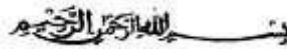
Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Mei 2024

Yang Membuat Pernyataan,

Sofyan Khadafi



## SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sofyan Khadafi  
NIM : 105401113320  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Mengidentifikasi Unsur-Unsur Cerita Anak Kelas V SD Negeri Mannuruki Kecamatan Tamalate Kota Makassar

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

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

Makassar, Mei 2024  
Yang Membuat Pernyataan,

Sofyan Khadafi

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

Langkah kecil menuju perubahan besar. Isilah hidupmu dengan memberikan yang terbaik bagi orang-orang di sekitarmu agar hidupmu lebih bermakna.

Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (untuk urusan yang lain) dan hanya kepada tuhanmulah engkau berharap (*Q.S Al Insyirah: 6-8*).

### PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas Ridho-nya serta karunianya sehingga skripsi ini telah terselesaikan dengan baik, Alhamdulillah Rabbil'alamin.

Kupersembahkan karya ini buat:

Orangtua, kakak, adik dan temanku

Atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis mewujudkan harapan menjadi kenyataan.

## ABSTRAK

**SOFYAN KHADAFI, 2024.** *Pengaruh Penggunaan Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Mengidentifikasi Unsur-Unsur Cerita Anak Kelas V SD Negeri Mannuruki Kecamatan Tamalate Kota Makassar.* Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Syahrudin dan Pembimbing II Ummu Khaltsun.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media *Audio-Visual* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Mengidentifikasi Unsur-unsur Cerita Anak Kelas V SD Negeri Mannuruki. Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif menggunakan metode *Quasi Eksperimen* dengan desain *nonequivalent control group design*. Sampel yang diteliti adalah siswa kelas V SD Negeri Mannuruki Kecamatan Tamalate Kota Makassar, yaitu pada kelompok eksperimen berjumlah 22 siswa dengan pembelajaran menggunakan media audio visual, dan pada kelompok kontrol berjumlah 18 siswa dengan pembelajaran tanpa menggunakan media audio visual. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes tertulis dalam bentuk essay, tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan media *Audio-Visual* dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan berupa tes analisis deskriptif dan inferensial sample T test.

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* kelompok eksperimen sebesar 76,36 dan kelompok kontrol sebesar 58,33. Perolehan tersebut diperkuat berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji- T menunjukkan syarat hasil *t hitung* > *t tabel* yaitu  $6,4839 > 2,0243$  dengan hasil hipotesis  $H_1$  diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media *audio visual* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak kelas V SD Negeri Mannuruki Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

**Kata Kunci : Media Pembelajaran, Hasil Belajar, Media Audio-Visual.**

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji dan syukur saya persembahkan kehadirat Allah Subhana Wata'ala, atas segala rahmat dan hidayah yang tiada henti diberikan kepada hamba-Nya. Tak lupa pula shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad Salallahu Alaihi Wasallam yang telah membawa kita dari zaman biadab menuju zaman yang beradab. Merupakan nikmat yang tiada ternilai sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Mengidentifikasi Unsur-unsur Cerita Anak Kelas V SD Negeri Mannuruki Kecamatan Tamalate Kota Makassar"

Setiap orang dalam berkarya selalu mengharapkan sesuatu yang sempurna, termasuk dalam tulisan ini. Penulis menyadari keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki, tetapi penulis telah mengerahkan segala daya dan upaya dalam membuat tulisan ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik dan upaya bermanfaat untuk orang banyak utamanya dalam dunia Pendidikan.

Skripsi ini merupakan suatu karya ilmiah sederhana yang penulis ajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk menempuh ujian Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penulis menyadari bahwa sebelum dan selama mengadakan penyusunan Skripsi ini, tidaklah dapat terselesaikan tanpa bantuan, bimbingan, dukungan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih



kepada Dr. Syahrudin, M.Pd., Dosen pembimbing I dan Dr. Ummu Khaltsun, S.Pd., M.Pd. Dosen pembimbing II yang telah memberikan dukungan secara langsung dengan baik dan penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada: Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, MT.,IPU. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd., Ph.D, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta seluruh dosen dan 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.

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

Makassar, Mei 2024

Sofyan Khadafi

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>SURAT PERJANJIAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS.</b>	<b>10</b>
A. Kajian Teori.....	10
B. Kerangka Berikir .....	28
C. Hasil Penelitian Relevan .....	31
D. Hipotesis Penelitian.....	34

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>35</b>
A. Jenis Penelitian .....	35
B. Lokasi Penelitian .....	35
C. Populasi Dan Sampel Penelitian .....	35
D. Desain Penelitian.....	36
E. Definisi Operasional Variabel.....	38
F. Prosedur Penelitian.....	38
G. Instrumen Penelitian.....	40
H. Teknik Pengumpulan Data.....	42
I. Teknik Analisis Data.....	43
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>47</b>
A. Hasil Penelitian .....	47
B. Pembahasan.....	54
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>59</b>
A. Simpulan.....	59
B. Saran.....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>61</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>64</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>118</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Sampel Penelitian.....	36
3.2 Desain Penelitian.....	37
3.3 Kriteria penilaian mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak .....	41
3.4 Kategori standar hasil belajar .....	44
4.1 Data Hasil <i>Pretest-posttest</i> Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol...48	
4.2 Analisis Descriptive Statistics <i>Pretest &amp; Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	49
4.3 Hasil Uji <i>paired sample T test</i> .....	53



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan kerangka pikir .....	30



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. RPP Penelitian.....	65
2. Materi Ajar Kelas Experimen dan Kelas Kontrol.....	82
3. Instrumen Penelitian.....	85
4. Kriteria Penilaian Mengidentifikasi Unsur-unsur Cerita Anak. <i>Pretest</i> , <i>Posttest</i> .....	95
5. Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>posttes</i> Kelas Experimen dan Kelas Kontrol.....	97
6. Hasil Analisis Data Menggunakan IBM SPSS Versi 26.....	99
7. Tabel Distribusi T .....	101
8. Dokumentasi Penelitian .....	102
9. Persuratan Penelitian.....	104
10. Kartu Kontrol Penelitian .....	108
11. Lembar Persetujuan Pembimbing .....	109
12. Surat Keterangan Bebas Plagiasi .....	110

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan kebutuhan terpenting bagi setiap manusia, terlebih lagi di era modern saat ini. Dengan adanya pendidikan akan terbentuk manusia yang berakhlak, mempunyai keterampilan, dan berpengetahuan. Sekolah dasar merupakan awal dari seorang anak yang ingin menggali rasa keingintahuan lebih dan merupakan tingkat pendidikan terpenting, usia anak sekolah dasar mempunyai tingkat pemahaman pengetahuan yang bermanfaat bagi dirinya untuk mengembangkan segala potensi, dan keterampilannya. Rasa ingin tahu yang besar akan muncul pada anak seusia itu dan hal tersebut akan merupakan awal dari perjuangan dalam menumbuhkan kemampuan (Alwisol 2009:96). Senada juga dengan apa yang disampaikan oleh (Ridwan 2018) bahwa Pendidikan adalah kebutuhan terhadap nilai-nilai sebagai berikut seperti a) nilai spiritual, b) nilai karakter disiplin dan menghargai, c) nilai etika dan moral, d) nilai peduli sosial, e) nilai cinta damai toleransi dan bersahabat harus sampai dan ditanamkan kepada generasi muda.

Kemampuan berbahasa menjadi aspek paling krusial dalam kehidupan manusia untuk berhubungan dengan orang lain. Bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi yang memungkinkan manusia memenuhi kebutuhan dasarnya sebagai makhluk sosial yang bergantung pada interaksi antarindividu. Interaksi manusia dapat terjadi baik secara tertulis maupun lisan. Bahasa juga berperan sangat penting dalam mencapai keberhasilan, karena seseorang dengan kemampuan

berbahasa yang baik akan lebih lancar dalam menyampaikan dan memahami informasi.

Terfokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam sekolah, siswa diharapkan dapat menguasai beberapa aspek kemampuan dalam pelajaran Bahasa Indonesia, aspek tersebut meliputi: menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Oleh karena itu guru diharapkan mampu menguasai seluruh aspek dan kemampuan berbahasa sesuai dengan struktur dan aturan yang berlaku. Oleh karena itu guru diharapkan mampu menguasai seluruh aspek dan kemampuan berbahasa sesuai dengan struktur dan aturan yang berlaku.

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai bahasa secara komprehensif, termasuk kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling terhubung dan tidak bisa dipisahkan satu sama lain.

Keterampilan bahasa, yang mencakup menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, merupakan bagian integral dalam pengembangan kemampuan berbahasa. Menyimak berperan sebagai dasar dalam proses pembelajaran bahasa, karena kemampuan berbicara seseorang biasanya dimulai dengan mendengarkan apa yang dikatakan oleh orang lain. Kegiatan menyimak menjadi pondasi bagi pengembangan keterampilan bahasa lainnya, sehingga memfasilitasi komunikasi yang lancar antara individu. Kemahiran menyimak juga mendukung peningkatan keterampilan bahasa lainnya, yang memungkinkan siswa untuk memperoleh berbagai informasi dari materi yang disajikan.

Keterampilan menyimak penting untuk dikembangkan karena hal ini menjadi kunci dalam mendukung komunikasi sehari-hari. Menyimak adalah



keterampilan pertama yang dikembangkan oleh manusia. Penguasaan kemampuan menyimak akan memiliki dampak signifikan pada keterampilan berbahasa lainnya.

Peran krusial dari kemampuan menyimak ini terlihat jelas di lingkungan sekolah. Siswa menghabiskan sebagian besar waktu mereka untuk menyimak pelajaran yang disampaikan oleh guru. Keberhasilan siswa dalam memahami dan menguasai pelajaran dimulai dengan memiliki kemampuan menyimak yang baik.

Kemampuan siswa dalam menyimak saat ini masih kurang disebabkan oleh beberapa faktor, salah satu diantaranya adalah kurangnya latihan dan perhatian pada keterampilan menyimak dalam proses pembelajaran. Di dalam kelas, seringkali guru lebih dominan dengan memberikan presentasi atau ceramah yang panjang tanpa memberi kesempatan aktif kepada siswa untuk berinteraksi. Akibatnya, siswa kurang terlatih dalam mengikuti informasi dan memahami konten yang disampaikan.

Selain itu, kemampuan menyimak siswa juga masih kurang karena kurangnya variasi dan kekurangan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi membuat siswa menjadi kurang tertarik dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran menyimak.

Tidak hanya itu, kurangnya evaluasi terhadap kemampuan berbahasa siswa, khususnya dalam hal menyimak, juga menjadi salah satu faktor penyebab kemampuan ini belum berkembang secara optimal. Guru sering kali hanya fokus pada proses pembelajaran saat pertemuan tanpa melakukan penilaian atau evaluasi yang menyeluruh terhadap kemampuan siswa dalam menyimak. Padahal,

kemampuan menyimak memegang peran krusial dalam membantu siswa memahami dengan baik materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Oleh karena itu, perlu adanya upaya lebih lanjut dalam mengatasi masalah ini, seperti memberikan lebih banyak kesempatan kepada siswa untuk berlatih menyimak dengan beragam metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, guru juga perlu melakukan evaluasi secara berkala terhadap kemampuan menyimak siswa, sehingga dapat memberikan umpan balik yang tepat untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menyimak dengan lebih baik. Dengan demikian, diharapkan kemampuan menyimak siswa dapat berkembang secara signifikan dan berdampak positif pada pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

Dalam pelaksanaan pembelajaran menyimak di sekolah, masih banyak guru yang menggunakan teknik pembelajaran konvensional, yaitu teknik dengar jawab. Dalam teknik ini, guru membacakan cerita anak dan siswa kemudian diminta untuk menjawab beberapa pertanyaan tentang unsur-unsur cerita tersebut.

Namun, penggunaan teknik ini menyebabkan siswa kurang memperhatikan guru yang sedang membacakan cerita. Siswa terlihat lebih banyak berbicara dengan teman, bermain sendiri, dan ada juga yang melamun. Perhatian siswa terhadap keterampilan menyimak cerita anak masih terbatas, sehingga informasi yang terdapat dalam materi menyimak tidak dapat direspon dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi awal ditemukan beberapa permasalahan yang dihadapi oleh siswa kelas V SD Negeri Mannuruki, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar yaitu nilai hasil belajar siswa yang rendah dan kesulitan siswa dalam mencerna intisari dari sebuah cerita sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar

siswa, hal dikarenakan oleh beberapa faktor. Pertama, hasil belajar siswa yang rendah disebabkan oleh pendekatan klasikal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada keterampilan menyimak. Kedua, guru lebih banyak mendominasi dalam menyampaikan cerita sehingga menghambat siswa dalam mencerna intisari cerita. Ketiga, kegiatan menyimak cerita masih monoton dengan hanya mendengarkan cerita dari guru tanpa alat bantu atau media, yang membuat siswa kurang tertarik dan merasa kurang terlibat. Kurangnya penggunaan media dan kondisi pembelajaran yang kurang kondusif juga berdampak negatif terhadap hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri Mannuruki, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar.

Pembelajaran seperti itu kurang memberikan kesempatan bagi siswa untuk berimajinasi dan berkreasi serta menunjukkan kemampuan mereka, sehingga kurang mendorong perkembangan kreativitas siswa. Inti dari proses pembelajaran seharusnya adalah menciptakan individu yang cerdas, humanis, dan kreatif, karena kreativitas menjadi modal penting untuk menghadapi tantangan masa depan yang lebih kompetitif.

Dalam proses belajar, kehadiran media mempunyai arti yang sangat penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan atau kerumitan bahan yang di sampaikan dapat membantu dengan menghadirkan media sebagai perantara.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang tepat di dalam proses belajar mengajar di kelas. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dapat menumbuhkan minat, motivasi, dan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu contoh media

pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah media Audio Visual.

Media audio visual, film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinu. Kemampuan film melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri. Media ini dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap (Arsyad 2013:3).

Adapun menurut (Wina Sanjaya 2010:172) Media audio visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya. Kemudian menurut (Wati 2016:54) Media audio visual adalah satu dari beberapa media yang tepat untuk diterapkan karena memiliki keunggulan dalam suara dan gambar. Media audio visual bisa menggabungkan unsur gambar dan suara akan membuat peserta didik lebih tertarik dalam proses belajar dan mengajar.

Penggunaan Media Audio Visual dianggap tepat untuk digunakan di kelas V karena merupakan sesuatu yang asing dalam proses belajar sehari-hari anak di sekolah dan identik dengan sesuatu yang menyenangkan dan menghibur, memberikan pemahan yang bersifat konkret, serta memperkuat ingatan, sehingga mempermudah siswa menyerap materi yang disampaikan. Media audio visual ini berupa video yang ditayangkan di depan kelas melalui proyektor.

Diharapkan bahwa pemanfaatan media audio visual akan memudahkan pemahaman siswa terhadap materi dan informasi yang disampaikan. Selain itu,

penggunaan media audio visual dalam pembelajaran cerita anak diharapkan meningkatkan efektivitas dan hasil belajar, sehingga siswa benar-benar menguasai kompetensi tersebut, dan berdampak positif pada perubahan perilaku mereka saat menyimak cerita anak. Siswa yang sebelumnya merasa bosan, tidak bersemangat, dan kurang berminat dalam pembelajaran cerita anak diharapkan akan menjadi lebih tertarik, termotivasi, dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga hasil belajarnya dapat maksimal.

Dalam penelitian ini, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media audio visual yang menayangkan materi dan cerita anak yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Judul penelitian ini adalah “Pengaruh Penggunaan Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Mengidentifikasi Unsur-Unsur Cerita Anak Kelas V SD Negeri Mannuruki Kecamatan Tamalate Kota Makassar”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti merumuskan rumusan masalah yaitu: “Apakah media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak kelas V SD Negeri Mannuruki Kecamatan Tamalate Kota Makassar?”

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak pada kelas V SD Negeri Mannuruki Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

## **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini ada dua yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis, adalah sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoretis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penelitian selanjutnya untuk dijadikan bahan informasi dan menambah wawasan tentang penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak kelas V SD Negeri Mannuruki Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Siswa**

Pemanfaatan media audio visual diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan melalui penggunaan media audio visual diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang berarti bagi siswa.

#### **b. Bagi Guru**

Penggunaan media audio visual akan memberikan alternatif baru dalam memilih metode pembelajaran. Hal ini akan meningkatkan kesadaran guru dalam mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan berarti bagi siswa.

#### **c. Bagi Sekolah**

Penelitian ini dapat dijadikan referensi dan dasar untuk penelitian lebih lanjut mengenai pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran.

Sebagai informasi tambahan, hasil penelitian ini dapat membantu sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dalam proses pembelajaran, khususnya dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan berkesan. Penggunaan media pembelajaran yang lebih kreatif juga akan mendorong peneliti untuk menjadi guru yang profesional dan inovatif dalam menggunakan metode pembelajaran.



## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Media Audio Visual**

###### **a. Media Audio Visual dalam Pembelajaran**

Media audio visual dapat dimaknai sebagai alat yang bisa menampilkan gambar dan memunculkan suara. Beberapa Contoh yang termasuk media ini adalah film bersuara, televisi dan video (Prasetya 2016:18). Media audio visual bisa diartikan juga sebagai jenis suatu media yang memuat unsur gambar dan juga memuat unsur suara yang bisa didengar, misalnya slide suara, film, rekaman video, dan lainnya (Sundayana 2015:14).

Adapun pendapat menurut (Wingkel 2009:321) Media audio-visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang diciptakan sendiri seperti slide yang dikombinasikan dengan kaset audio. Sementara itu menurut (Wina Sanjaya 2010:172) Media audio visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa media audio visual adalah perantara atau peraga yang digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar yang penggunaan materi penyerapannya melalui pandangan (gambar) dan pendengaran (suara).

###### **b. Fungsi Media Audio Visual**

Secara umum fungsi media pembelajaran audio visual, hampir sama



dengan fungsi media pembelajaran dengan bentuk yang berbeda.

Fungsi media pembelajaran audio-visual ada empat yaitu fungsi atensi, fungsi efektif, fungsi kognitif, fungsi kompensatoris. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

#### 1) Fungsi atensi

Merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna audio visual yang dihadirkan atau menyertai teks materi pelajaran. Sering kali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran, karena pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.

#### 2) Fungsi afektif

Media audio visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika membaca teks yang bergambar dan mendengarkan audio. Gambar atau lambang visual dan audio dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

#### 3) Fungsi kognitif

Media audio visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar dan audio memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang menjadi pokok bahasan.

#### 4) Fungsi kompensatoris

media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media audio visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa

yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan audio. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima serta memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks dan audio.

### **c. Manfaat Media Audio Visual dalam Pembelajaran**

Menurut (Arsyad 2013:37) Media audio visual dapat memberikan manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran, manfaatnya berikut ini:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan bermakna sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa serta memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode belajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Media audio visual khususnya dalam bentuk video memiliki beberapa macam manfaat. Manfaat video menurut (Arsyad 2013:50), antara lain:

- 1) Melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain; 2) suatu proses secara tepat yang dapat

disaksikan berulang-ulang jika dipandang perlu; 3) mendorong dan meningkatkan motivasi serta menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya; 4) mengandung nilai-nilai positif yang dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa; 5) video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung seperti lahar gunung berapi atau perilaku binatang buas; 6) video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan.

Keberadaan media audio visual sangat tidak dipungkiri lagi di dalam kelas. Media audio visual dapat membangkitkan semangat belajar siswa dan pemahaman siswa terhadap materi akan terasa lebih mudah. Pembelajaran dengan menggunakan media audio visual menumbuhkan minat serta motivasi siswa untuk selalu memperhatikan pelajaran.

#### **d. Jenis-Jenis Media Audio Visual**

Kecanggihan teknologi saat ini, memungkinkan kita untuk berekspresi maupun menyajikan informasi tidak hanya dalam bentuk gambar melainkan audio visual. Gambar yang bergerak, sekaligus disertai musik dan suara. Media audio visual adalah sarana atau media yang utuh untuk mengkolaborasi bentuk-bentuk visual dengan audio. Banyak macam-macam media audio visual yang bisa digunakan dalam proses belajar mengajar.

Menurut (Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain 2017:24-25) media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan lebih baik karena mencakup dua aspek media sekaligus. Adapun pembagian dari media audio visual terbagi menjadi 2 bagian yaitu:

- 1) Audio visual gerak yaitu media yang menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak. Seperti film dan video.
- 2) Audio visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slide*), film rangkai suara, dan cetak suara.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media audio visual berupa video pembelajaran. Video termasuk dalam media audio visual karena mengintegrasikan sistem audio dan gambar/visual. Peneliti menyatakan bahwasanya yang digunakan dalam media audio visual ini ialah media video yang mana sebagai alat bantu bahan ajar pada saat pembelajaran berlangsung.

#### **e. Karakteristik Media Audio Visual**

Karakteristik media Audio-visual adalah memiliki unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yaitu media audio dan visual.

Media audio visual adalah sebagai alat bantu (media pembelajaran) dalam pendidikan dan pengajaran (Djamarah S. B, Juliantara 2010:22). Media audio visual mempunyai sifat sebagai berikut:

- 1) Kemampuan untuk meningkatkan persepsi.
- 2) Kemampuan untuk meningkatkan pengertian.
- 3) Kemampuan untuk meningkatkan transfer (pengalihan) belajar.
- 4) Kemampuan untuk memberikan penguatan (reinforcement) atau pengetahuan hasil yang dicapai
- 5) Kemampuan untuk meningkatkan retensi (ingatan)
- 6) Dengan menggunakan media audiovisual, pembelajaran akan memberikan pengalaman langsung dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan untuk siswa.

#### **f. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual**

Adapun pendapat menurut (Sanaky 2011:109) menyatakan bahwa

beberapa kelebihan media audio visual adalah menyajikan objek belajar secara konkret atau pesan pembelajaran secara realistik, sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar, sifatnya yang Audio Visual, sehingga memiliki daya tarik tersendiri dan dapat menjadi pemacu atau memotivasi pembelajar untuk belajar, sangat baik untuk pencapaian tujuan belajar psikomotorik, dapat mengurangi kejenuhan belajar, terutama jika dikombinasikan dengan teknik mengajar secara ceramah dan diskusi persoalan yang ditanyakan, menambah daya tahan ingatan atau retensi tentang objek belajar yang dipelajari pembelajar.

Penggunaan media audio visual ini dipandang sangat efektif dalam pembelajaran, namun video pembelajaran selain memiliki kelebihan juga tetap memiliki kekurangan, adapun kekurangan Media Audio Visual (Video) adalah sebagai berikut:

- 1). Pada umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak dalam pengadaannya;
- 2). Tergantung pada energi listrik sehingga tidak dapat dihidupkan di segala tempat;
- 3). Sifat komunikasi searah, sehingga tidak dapat memberi peluang untuk terjadinya umpan balik;
- 4). Kadangkala terjadi kesalahan gambar atau warna akibat kerusakan atau gangguan.

Sebuah media pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing, begitu juga dengan media video. Dalam penayangannya, media video tidak dapat berdiri sendiri, media video ini membutuhkan pendukung seperti LCD untuk memproyeksikan gambar maupun speaker aktif untuk menampilkan suara agar terdengar jelas. Sifat komunikasi dalam penggunaan

media hanya bersifat satu arah, siswa hanya memperhatikan media audio video. Hal inilah yang perlu diperhatikan oleh guru karena media video dapat diulang maupun diberhentikan maka guru bisa mengajak berkomunikasi dengan siswa tentang isi/pesan dari video yang dilihat, maupun tanya jawab tentang video yang disimak. Jadi komunikasi tersebut tidak hanya satu arah.

#### **g. Langkah-langkah menggunakan Media Audio Visual**

Kegiatan pembelajaran apapun tentunya memiliki langkah-langkah agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Adapun menurut (Wati 2016:55-56) langkah-langkah dalam penggunaan media audio visual yaitu:

- a) Persiapan materi, dalam hal ini seorang guru harus menyiapkan unit pelajaran terlebih dahulu, setelah itu baru menetapkan media audio visual yang tepat untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.
- b) Durasi media, seorang guru harus menyesuaikan durasi media dengan jam pelajaran.
- c) Persiapan kelas, persiapan ini meliputi persiapan siswa dan persiapan alat.
- d) Tanya jawab, setelah penggunaan media audio visual guru melakukan refleksi dan Tanya jawab dengan siswa, tujuannya untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.
- e) Menindak lanjuti program.

Selanjutnya (Arsyad 2013:143-144) mengemukakan bahwa langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media audio visual adalah sebagai berikut:

- a) Mempersiapkan diri, pada tahap ini guru mempersiapkan diri dengan cara memeriksa dan menentukan apa yang akan digunakan untuk membangkitkan

minat perhatian dan memotivai siswa sehingga dapat membantu siswa untuk memahami materi yang akan disampaikan.

- b) Membangkitkan kesiapan siswa, siswa dituntun untuk memiliki kesiapan untuk mendengar dan memperhatikan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan.
- c) Mendengarkan dan melihat materi, guru menuntun siswa untuk menjalani pengalaman mendengar dan melihat dalam waktu yang tepat sehingga materi dapat diserap.
- d) Diskusi, guru bersama siswa mendiskusikan materi yang telah ditayangkan.
- e) Menindak lanjuti program.

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media audio visual menurut Wati dianggap lebih baik untuk diterapkan disekolah. Hal ini karena langkah-langkah pembelajaran tersebut meskipun keduanya sama-sama memiliki langkah persiapan dan tindak lanjut, namun Wati juga menambahkan perhitungan waktu. Adanya perhitungan durasi maka pembelajaran akan lebih efisien dalam penggunaan waktu. Selain itu, apabila pembelajaran direncanakan dengan waktu yang tepat, maka tingkat keberhasilan dari pembelajaran tersebut juga akan lebih besar.

## **2. Pembelajaran Konvensional**

Metode pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Dalam pembelajaran sejarah metode konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan serta pembagian tugas dan latihan. Yang sering digunakan pada pembelajaran

konvensional antara lain metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode penugasan (Devita and Budiyanto 2022).

Menurut pandangan Paulo Freire (2020:55), model pembelajaran konvensional disebut sebagai model pembelajaran “gaya bank”, dimana siswa dibebani dengan berbagai topik, siswa hanya mengakui semua yang diterangkan oleh guru. Kondisi ini menyebabkan matinya kemampuan berpikir kritis siswa. Sependapat dengan pandangan Freire di atas, Latief dkk (2014:17) mengemukakan model pembelajaran konvensional ialah model pembelajaran yang berfokus pada pendidik atau pendidik kewalahan dalam latihan pembelajaran. Ini bermaksud bahwasanya model pembelajaran konvensional mengkondisikan pekerjaan siswa hampir tidak ada dalam pengalaman pendidikan dan siswa sulit untuk mengembangkan sikap mereka.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah, tanya jawab, dan diskusi, adalah pendekatan tradisional yang menekankan komunikasi lisan dari guru ke siswa. Model ini sering dianggap membatasi keterlibatan aktif siswa dan tidak mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, metode ini cenderung membuat siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran dan lebih bergantung pada instruksi guru.

### **3. Hasil Belajar**

#### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah sebuah perubahan-perubahan yang terjadi pada siswa, berkaitan dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai bagian dari hasil kegiatan belajar siswa. Aspek belajar yang dijelaskan berkaitan dengan aspek



kognitif (kemampuan berfikir), afektif (sikap dan nilai), psikomotor atau keterampilan skill (Susanto 2013:5).

Adanya hasil adalah karena adanya sebuah proses yang telah dilalui, maka dalam hal ini hasil belajar akan diperoleh apabila proses belajar telah dilakukan sehingga hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran. Hasil belajar adalah barometer atas kerja keras dari proses kegiatan belajar mengajar, baik itu hasil belajar sudah dikatakan maksimal atau belum maksimal.

Hasil belajar adalah bagian terpenting dalam sebuah pembelajaran di sekolah. Hasil belajar bisa menentukan sejauh mana tujuan pembelajaran dapat tercapai. Setelah proses pembelajaran berakhir, siswa dapat mengetahui hasil belajar melalui alat evaluasi. Alat evaluasi digunakan untuk mengukur sejauh mana siswa dapat mengerti materi yang telah diajarkan oleh guru. Dengan adanya alat evaluasi maka hasil belajar akan nampak berdasarkan data nilai yang diperoleh siswa. Data nilai siswa tersebut nantinya dapat menunjukkan sebenarnya sejauh mana siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

#### **b. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Pembelajaran dapat dilakukan melalui berbagai macam hal, melalui pembelajaran siswa dituntut untuk berhasil dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam pembelajaran tersebut, namun dalam hal ini ternyata terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang dikemukakan oleh (Slameto 2013:54), yaitu faktor intern dan ekstern.

1. Faktor intern meliputi:

- a) Faktor jasmaniah terdiri dari faktor kesehatan dan faktor cacat tubuh.
- b) Faktor psikologis terdiri dari inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
- c) Faktor kelelahan baik kelelahan secara jasmani maupun kelelahan secara rohani.

2. Faktor ekstern meliputi:

- a) Faktor keluarga terdiri dari cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan,
- b) Faktor sekolah terdiri dari metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah,
- c) Faktor masyarakat terdiri dari kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Faktor-faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar adalah kondisi internal dan eksternal peserta didik. Kondisi internal mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh, kondisi psikis seperti kemampuan intelektual, emosional, dan kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Beberapa faktor eksternal seperti variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat akan mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar (Rifa'i 2012:97).

Media pembelajaran yang diterapkan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran termasuk ke dalam faktor eksternal yang kemudian secara berkelanjutan akan mempengaruhi faktor internal anak. Faktor eksternal yang dimaksudkan dalam hal ini adalah faktor yang berasal dari sekolah yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (faktor internal) dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk siswa adalah media audio visual.

#### **4. Cerita Anak-anak**

##### **a. Pengertian Cerita Anak-anak**

Cerita anak-anak adalah cerita yang pantas dikonsumsi oleh anak-anak. Selain itu banyak para ahli sastra mendefinisikan pengertian cerita anak:

- 1) Diantaranya adalah (Titik W.S., dkk, 2013:89) menjelaskan bahwa “cerita anak-anak adalah cerita sederhana yang kompleks”.
- 2) Cerita anak adalah cerita yang ditulis untuk anak dan berbicara mengenai kehidupan anak dan sekeliling yang mempengaruhi anak serta cerita itu hanya dapat dinikmati oleh anak dengan bantuan dan pengarahan orang dewasa (Sarumpaet 2003:108).
- 3) Cerita anak adalah mengandung tema yang mendidik, alurnya lurus dan tidak berbelit-belit, menggunakan setting yang ada di sekitar atau ada di dunia anak, tokoh dan penokohan mengandung peneladanan yang baik, gaya bahasanya mudah dipahami tapi mampu mengembangkan bahasa anak, sudut pandang orang yang tepat, dan imajinasi masih dalam jangkauan anak (Puryanto 2008:7).

- 4) Cerita anak adalah buku yang menempatkan mata anak-anak sebagai pengamat utama, mata anak-anak sebagai fokusnya (Tarigan 1995:5).
- 5) Cerita anak adalah karya sastra anak yang berupa prosa yang mengisahkan peristiwa atau pengalaman berdasarkan urutan waktu yang benar dialami oleh seseorang atau dapat juga berupa rekaan atau imajinasi yang mengisahkan seputar dunia anak-anak (Nurgiyantoro 2017:217).
- 6) Cerita anak-anak merupakan cerita yang pantas dikonsumsi oleh anak-anak. Cerita anak-anak merupakan cerita sederhana yang kompleks. Kesederhanaan yang ditampilkan dalam cerita anak-anak ditandai dengan syarat wacana baku dan berkualitas tinggi, tetapi tidak rumit sehingga komunikatif. Cerita anak-anak berisi tentang kehidupan anak-anak dengan segala aspek yang ada dan mempengaruhi mereka (Titik dalam Rosdiana 2009:6.4).

Cerita anak-anak dikatakan cerita yang kompleks artinya cerita anak-anak dibangun oleh struktur seperti cerita orang dewasa. Cerita anak-anak yang sederhana tetap harus disusun dengan memperhatikan unsur keindahan atau kemenarikan. Sebuah cerita anak-anak akan menarik jika semua unsur-unsur cerita disajikan secara seimbang dalam struktur yang saling mengisi, sehingga tidak terjadi ketimpangan. Rancangan susunan cerita anak-anak sangat menentukan menarik tidaknya sebuah cerita anak. Pada rancangan cerita inilah terletak kompleksitas yang tinggi dalam cerita anak-anak dibandingkan dengan cerita orang dewasa.

## **b. Ciri-ciri Cerita Anak**

Ada tiga ciri yang dapat membedakan cerita anak-anak dengan cerita dewasa (Sarumpaet, Riris K, Toha 2003:29-32), yakni :

### 1) Unsur pantangan

Unsur pantangan merupakan unsur-unsur yang berhubungan dengan segi isi cerita yang bersifat negatif yang tidak pantas untuk diketahui anak karena unsur-unsur tersebut dapat mempengaruhi perkembangan jiwa anak ke arah yang tidak baik.

### 2) Penyajian

Cerita anak-anak harus disajikan secara langsung, tidak berbelit-belit.

### 3) Fungsi terapan

Artinya, cerita anak-anak disusun dengan mengemban misi pendidikan, pengetahuan, pertumbuhan anak, dan pengalaman tentang kehidupan.

## **c. Manfaat Cerita Anak**

Fungsi cerita bagi anak-anak berkaitan erat dengan manfaat sebuah cerita bagi anak-anak. Dengan banyak membaca cerita anak-anak, seorang anak akan memperoleh kematangan emosi, intelektual, dan pengalaman-pengalaman tentang kehidupan. Cerita anak dapat menanamkan rasa peka dalam batinnya untuk bisa membedakan mana yang baik dan mana yang buruk, dapat menanamkan kesadaran tentang kebenaran dan keadilan, keberanian, kejujuran, kesetiaan, pengorbanan, dan kehormatan. Cerita anak-anak dapat membuka mata hati anak lebih jauh ke depan untuk melihat tujuan dan hakikat hidup yang sebenarnya. Nilai edukatif bisa mendidik anak akan rasa cinta tanah air dan bangsa, cinta seni,

profesi, dan rasa tanggung jawab yang tinggi. Pada akhirnya cerita anak-anak akan membantu anak dalam memecahkan masalahnya sendiri.

Adapun manfaat lainnya dari cerita anak yang di kemukakan oleh (Rosdiana, dkk, 2013:6.7), adalah sebagai berikut:

1) Mengasah daya fikir, kreatifitas dan imajinatif

Anak dapat membentuk visualisasi sendiri melalui cerita yang dia dengarkan. Lama kelamaan akan memancing daya kreatifitas mereka seperti mengungkapkan isi hati dan fikiran dengan kata-kata lisan maupun tulisan dan dia akan memiliki banyak kosa kata.

2) Media untuk menanamkan nilai dan etika

Berbagai nilai kejujuran dan rendah hati kerja keras hingga empati dan kebiasaan sehari-hari dapat dengan mudah diserap melalui cerita. Didalam cerita tidak memerintah ataupun menggurui tapi sebaliknya didalam tokoh cerita diharapkan menjadi teladan bagi anak.

3) Sebagai langkah awal untuk menumbuhkan minat baca anak

Setelah tertarik membaca buku yang sering mereka baca maka mereka akan meluaskan bacaannya pada buku-buku pelajaran.

4) Mengembangkan kecerdasan emosi dan spiritual

Kecerdasan emosi adalah kemampuan anak untuk menyikapi keadaan, baik tekanan maupun perilaku dari luar, seperti bagaimana menerima kekalahan dengan baik atau apa yang harus dilakukan ketika kesal atau marah.

#### **d. Jenis-jenis Cerita Anak**

Jenis-jenis cerita anak dapat dikelompokkan menjadi cerita jenaka, dongeng,

fabel, legenda, dan mite atau mitos (Rosdiana, dkk, 2013:6-8). Untuk lebih jelasnya mari kita lihat pengertian jenis-jenis cerita tersebut :

#### 1) Cerita jenaka

Cerita jenaka merupakan cerita yang mengungkapkan hal ihwal atau tingkah laku seorang tokoh yang lucu. Kelucuan yang diungkapkan dapat berupa karena kebodohan sang tokoh dapat pula karena kecerdikannya. Contoh dari cerita jenaka dapat kita jumpai dalam cerita “Pak Belalang”, “Pak Kodok”, “Abu Nawas”, “Nasaruddin”, dan “Kabayan”.

#### 2) Dongeng

Dongeng adalah cerita yang didasari atas angan-angan atau khayalan. Contohnya adalah “Ketimun Emas”, “Tongkat Ajaib”, dan “Cinderella”.

#### 3) Fabel

Fabel adalah cerita yang menampilkan hewan-hewan sebagai tokoh-tokohnya. Di dalam fabel, para hewan atau binatang digambarkan sebagaimana layaknya manusia yang dapat berpikir, bereaksi, dan berbicara. Contohnya pada cerita “Kancil dan Kera”, dan “Kancil dan Buaya”.

#### 4) Legenda

Legenda adalah cerita yang berasal dari zaman dahulu. Cerita legenda bertalian dengan sejarah yang sesuai dengan kenyataan yang ada pada alam atau cerita tentang terjadinya suatu negeri, danau atau gunung. Contohnya pada cerita “Sangkuriang”, “Malin Kundang”, dan “Batu menangis”.

#### 5) Mite atau Mitos

Mite atau mitos merupakan cerita yang berkaitan dengan kepercayaan kuno, menyangkut kehidupan dewa-dewa atau kehidupan makhluk halus.

Mitos adalah cerita yang mengandung unsur-unsur misteri, dunia gaib, dan alam dewa. Tokoh-tokoh mitos ini bukan saja terdiri atas manusia, tetapi juga dewa-dewa dan makhluk gaib. Contoh ceritanya adalah “Nyi Roro Kidul”

#### **e. Unsur-unsur Cerita Anak**

Sebuah cerita terbentuk dari beberapa unsur yang mendukung jalannya cerita. Berikut unsur-unsur intrinsik dalam sebuah cerita anak terdiri dari:

##### **a) Tema**

Tema ialah suatu gagasan, ide atau pikiran utama yang mendasari sebuah cerita. Tema ada yang dinyatakan secara eksplisit dan implisit. Secara eksplisit artinya tema disebutkan dengan jelas dalam cerita, sedangkan secara implisit artinya tema disebutkan secara simbolis dalam cerita.

##### **b) Amanat**

Amanat ialah pesan tertentu yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca cerita. Pada umumnya amanat berisi nasihat dan perbuatan-perbuatan baik yang perlu dilakukan. Amanat dapat disampaikan secara eksplisit maupun implisit. Secara eksplisit apabila pengarang pada tengah atau akhir cerita menyampaikan saran, peringatan, anjuran, atau larangan yang berkaitan dengan cerita. Secara implisit amanat tersirat dalam tingkah laku tokoh.

##### **c) Tokoh**

Tokoh merupakan seseorang yang mengalami peristiwa atau berperan dalam cerita. Penokohan berkaitan dengan bagaimana sifat-sifat tokoh yang digambarkan dalam cerita oleh pengarang. Berdasarkan sifatnya dibagi menjadi protagonis, antagonis, dan tritagonis. Tokoh protagonis ialah tokoh yang berperan baik dalam cerita. Tokoh antagonis ialah tokoh yang bersifat jahat



sedangkan Tokoh ialah tokoh penengah atau pendukung.

d) Latar atau setting

Latar atau setting merupakan keterangan mengenai tempat, waktu, dan suasana yang tergambar dalam sebuah cerita. Latar dibedakan menjadi latar tempat, waktu, dan suasana. Latar tempat yaitu gambaran mengenai lokasi terjadinya peristiwa dalam cerita. Latar waktu yaitu keterangan mengenai kapan terjadinya peristiwa dalam cerita. Latar suasana yaitu keterangan mengenai suasana sekeliling pada saat peristiwa terjadi.

**f. Langkah-langkah Pembelajaran Menyimak Cerita Anak**

Langkah-langkah pembelajaran menyimak cerita anak menggunakan media audio visual (video) adalah sebagai berikut:

1. Guru melakukan apersepsi dengan menggali pengetahuan siswa mengenai cerita anak yang pernah disimak.
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
3. Guru menjelaskan materi yang berkaitan dengan pengertian cerita anak.
4. Guru bersama siswa melakukan tanya jawab mengenai unsur-unsur dalam cerita anak.
5. Guru menyiapkan media audio visual yang digunakan untuk proses pembelajaran.
6. Guru mengkondisikan siswa untuk menyimak cerita anak.
7. Siswa diminta untuk menyimak cerita Anak yang diputar dengan menggunakan media audio visual.
8. Dengan bimbingan guru, siswa mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak yang telah diputar.

9. Guru meminta kepada siswa untuk menyampaikan dan menjelaskan hasil yang disimak di depan kelas.
10. Guru memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk menanggapi jawaban temannya.
11. Guru membimbing siswa dalam menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan.
12. Guru bersama siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.
13. Guru memberikan umpan balik terhadap proses pembelajaran.
14. Guru memberikan tindak lanjut berupa pekerjaan rumah.

#### **B. Kerangka Berpikir**

Bahasa Indonesia merupakan ilmu yang mempelajari tentang kebahasaan. Pembelajaran Bahasa Indonesia disekolah diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi. Komunikasi tersebut merupakan komunikasi dalam Bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik lisan maupun tertulis. Pembelajaran Bahasa Indonesia ini diarahkan untuk menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya sastra di Indonesia.

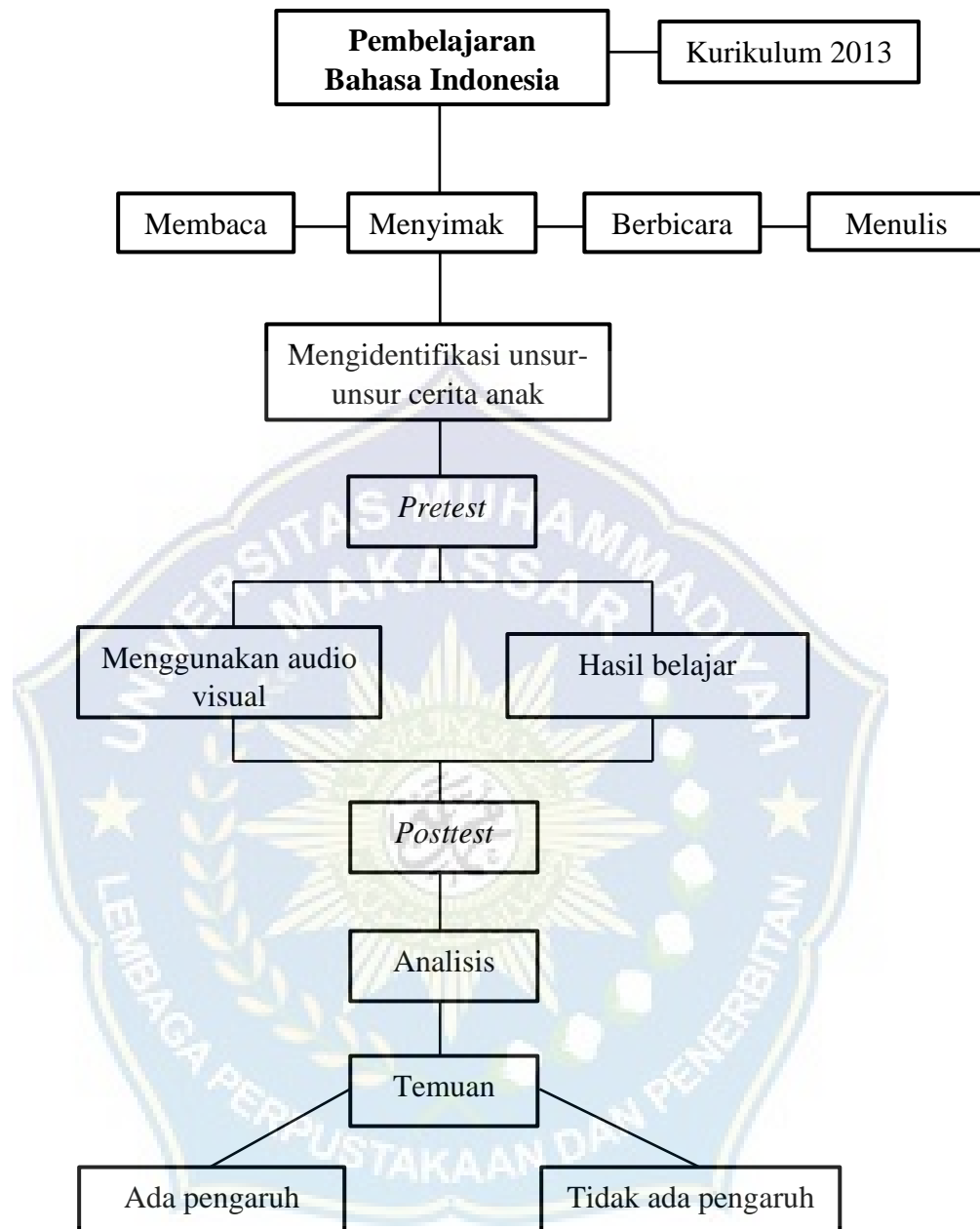
Salah satu ruang lingkup dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah mendengarkan atau menyimak. Pembelajaran menyimak merupakan kegiatan yang paling banyak dilakukan oleh manusia. Pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pembelajaran menyimak harus disesuaikan dengan karakteristik siswa, sehingga siswa dapat memahami materi dengan mudah.

Pembelajaran yang penyajiannya hanya terpaku pada teks dan ceramah dianggap kurang maksimal dalam proses pembelajaran menyimak. Pembelajaran

seperti ini tidak efektif, kurang menarik dan membosankan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran dalam proses pembelajaran menyimak, sehingga harapan setelah adanya pembaharuan dan perbaikan tersebut dapat memaksimalkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

Upaya yang dapat ditempuh agar pembelajaran Bahasa Indonesia lebih menarik, efektif dan menyenangkan sehingga hasil belajar optimal adalah dengan menggunakan media pembelajaran audio visual.

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan metode *Quasi eksperimen* dengan menggunakan desain *Nonequivalent control group design*, terdapat dua kelompok yang akan diberikan *pretest* untuk mengetahui keadaan awal, setelah mengetahui hasil *pretest* yang cukup signifikan kemudian akan diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen, setelah itu siswa kelompok eksperimen dan siswa kelompok kontrol diberikan *posttest* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak kelas V SD Negeri Mannuruki Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Adapun Kerangka Pikir dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :



**Gambar 2.1** Kerangka pikir

### C. Hasil Penelitian Relevan

Halimatus Sa'diah (2017) dengan judul "*Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Siswa Kelas V MI Al- Hikmah Jakarta*". Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media animasi audio visual memperoleh nilai rata-rata yang lebih tinggi yaitu 88,25 dari kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional yaitu sebesar 80,80. Pengujian hipotesis kedua kelas menggunakan *independent sampe t-Test* dan diperoleh *Thitung* lebih besar dari *Ttabel* yaitu  $2.65 > 2.00$ . Dengan demikian menunjukkan pengaruh penggunaan media animasi audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita anak pada siswa kelas V MI Al-Hikmah Jakarta. Adapun perbedaan penelitian Halimatus Sa'diah dengan penulis terletak pada variabel terikatnya yaitu keterampilan menyimak cerita anak. Adapun yang menjadi persamaan dalam penelitian ini yaitu variabel bebasnya media audio visual.

Diah Kartikasari (2019) dengan judul "*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII SMP Unismuh Makassar*". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perhitungan rata-rata nilai *posttest* kelompok eksperimen sebesar 82,25 lebih tinggi daripada rata-rata kelompok kontrol sebesar 68,25. Hasil analisis data menunjukkan nilai *thitung*  $3,701 > ttabel$  1,729. Artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil *posttest* kelas eksperimen yang menggunakan media audio visual pembelajaran dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan buku cetak. Berdasarkan data diatas pembelajaran menggunakan media audio visual memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan

pembelajaran yang tidak menggunakan media audio visual. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual berpengaruh hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas VII SMP Unismuh Makassar.

Nurfadilah Dewi Kartika (2022) dengan judul “pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak kelas V SD Inpres Pabangiang Kabupaten Gowa” Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi mengidentifikasi unsur- unsur cerita anak kelas V SD Inpres Pabangiang Kabupaten Gowa. Hal ini terbukti pada perolehan nilai rata-rata posttest hasil belajar kelompok eksperimen dengan menggunakan media audio visual lebih besar dibandingkan dengan perolehan nilai rata-rata pada siswa kelompok kontrol yang diajarkan tanpa menggunakan media. Rata-rata nilai posttest kelompok eksperimen sebesar 86,82 dan kelompok kontrol sebesar 69,55. Perolehan tersebut diperkuat berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji- T menunjukkan syarat hasil  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel yaitu  $9,791 > 2,016$  dengan hasil hipotesis  $H_a$  diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak kelas V SD Inpres Pabangiang Kabupaten Gowa.

Berikut ini dapat dilihat persamaan dan perbedaan antara ketiga penelitian yang relevan tersebut:

Persamaan:

1. Tujuan Penelitian: Ketiga penelitian memiliki tujuan yang serupa, yaitu mengevaluasi pengaruh penggunaan media audio visual dalam proses

pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

2. Desain Penelitian: Ketiga penelitian menggunakan desain eksperimen dengan menetapkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk membandingkan hasil belajar antara penggunaan media audio visual dan pembelajaran konvensional.
3. Variabel Bebas: Persamaan yang mencolok adalah penggunaan media audio visual sebagai variabel bebas dalam ketiga penelitian. Semua penelitian menginvestigasi dampak penggunaan media tersebut terhadap hasil belajar siswa.

Perbedaan:

1. Variabel Terikat: Meskipun semua penelitian berfokus pada hasil belajar siswa, variabel terikatnya berbeda. Penelitian pertama tentang "keterampilan menyimak cerita anak," sementara dua penelitian lainnya lebih spesifik dengan mengukur "hasil belajar Bahasa Inggris" dan "hasil belajar siswa terkait materi unsur-unsur cerita anak."
2. Subjek Penelitian: Subjek penelitian juga berbeda, dengan penelitian pertama dilakukan pada siswa kelas V MI Al-Hikmah Jakarta, penelitian kedua pada siswa kelas VII SMP Unismuh Makassar, dan penelitian ketiga pada siswa kelas V SD Inpres Pabangiang Kabupaten Gowa. Ini menunjukkan variasi dalam konteks dan tingkat pendidikan.
3. Hasil Statistik: Meskipun semua penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan media audio visual memiliki hasil belajar yang lebih tinggi, nilai statistik yang digunakan (seperti uji independent sample t-test) dan hasilnya berbeda-beda antara penelitian satu dan lainnya.

4. Tahun Penelitian: Tahun penelitian juga berbeda di setiap penelitian, yang menunjukkan waktu pelaksanaan penelitian yang berbeda.

Demikianlah beberapa persamaan dan perbedaan antara ketiga penelitian tersebut. Perbedaan-perbedaan ini dapat memberikan wawasan tentang konteks, subjek, dan metode penelitian yang berbeda-beda. Meskipun ketiga penelitian memiliki perbedaan dalam variabel terikat, subjek penelitian, dan beberapa aspek metodologi, namun secara keseluruhan, mereka sejalan dalam menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian teori, hasil penelitian yang relevan dan kerangka pikir, hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

$H_0$  = Jika signifikan  $> 0,05$ , Maka  $H_0$  = Ditolak (Tidak terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak kelas V SD Negeri Mannuruki Kecamatan Tamalate Kota Makassar).

$H_1$  = Jika signifikan  $< 0,05$ , Maka  $H_1$  = Diterima (Terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak kelas V SD Negeri Mannuruki Kecamatan Tamalate Kota Makassar).



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Quasi Eksperimen* atau eksperimen semu yaitu metode eksperimen yang tidak memungkinkan peneliti melakukan pengontrolan penuh terhadap variabel dan kondisi eksperimen seperti keadaan siswa dan kegiatan siswa selama berada disekolah (Sugiyono 2015:116). Dalam penggunaan eksperimen ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok yang diberikan perlakuan atau *treatment* menggunakan audio visual disebut kelas eksperimen, sedangkan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol.

#### B. Lokasi Penelitian

Adapun lokasi dalam penelitian ini yang bertempat di SD Negeri Mannuruki, Jl. Sultan Alauddin 11 No.37, Kelurahan Mangasa, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar. Penelitian ini dilakukan terhadap seluruh siswa kelas V SD Negeri Mannuruki.

#### C. Populasi dan Sampel Penelitian

##### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono 2015:117). Berdasarkan pengertian tersebut, populasi dapat diartikan sebagai

keseluruhan dari objek yang diteliti. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa SD Negeri Mannuruki Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

## 2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang akan diteliti (Arikunto 2013:174). Menurut (Ridwan 2013:10) sampel merupakan bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti. Dari paparan ahli diatas dapat diambil kesimpulan bahwa sampel adalah sebagian dari populasi yang mewakili sifat atau karakteristik wilayah tersebut.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *Teknik Sampling Total*. Menurut (Sugiyono 2015:124) *Sampling total* adalah Teknik pengambilan sampel jika semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel dalam penelitian ini terdiri atas semua jumlah populasi siswa kelas V sebanyak 40 siswa yang terbagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen sebanyak 22 siswa dan kelompok kontrol sebanyak 18 siswa.

Sampel penelitian dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.1 Sampel Penelitian**

Kelompok	Siswa	Siswa	Jumlah Siswa	Jumlah Populasi
	Laki- laki	Perempuan		
Eksperimen (Kelas VA)	13	9	22	40 Siswa
Kontrol (Kelas V B)	10	8	18	

Sumber : Siswa Kelas V SD Negeri Mannuruki

## D. Desain Penelitian

Bentuk desain penelitian yang digunakan peneliti yaitu *nonequivalent control group design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control*

*group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono 2015:118).

Pada penelitian ini, penulis menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen (kelas Va) dan kelompok kontrol (kelas Vb). Pada kelompok eksperimen akan diberi perlakuan dengan menggunakan media audio visual dan pada kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan menggunakan media audio visual. Dalam penelitian ini, peneliti meneliti tentang pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak kelas V SD Negeri Mannuruki. Desain penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.2 Desain Penelitian (*Nonequivalent control group design*)**

Kelompok	(Pretest)	Treatment	Posttest
Eksperimen	01	X	02
Kontrol	03	-	04

Sumber : Sugiyono (2015:79)

Keterangan :

01 = *Pretest* kelompok eksperimen

03 = *Pretest* kelompok kontrol

X = Perlakuan menggunakan media *audio visual* (hanya kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan)

02 = *Posttest* untuk kelompok eksperimen

04 = *Posttest* untuk kelompok kontrol.

## E. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah definisi yang disusun berdasarkan yang dapat diamati dan diukur tentang variabel dalam penelitian tersebut. Menurut (Sugiyono 2015:38) bahwa “Variabel penelitian adalah atribut dari seseorang atau objek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu objek ke objek yang lain”. Variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini secara operasional didefinisikan sebagai berikut:

### 1. Variable Bebas (Variabel X)

Variabel bebas atau biasa disebut variable independent. Pada prinsipnya variable ini adalah suatu variabel yang memberi pengaruh terhadap variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas, yaitu media audio visual.

### 2. Variabel Terikat (Variabel Y)

Variabel terikat atau biasa disebut variabel dependen yaitu variabel- variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar.

## F. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

### 1. Tahap Observasi

- a. Menggunakan surat perizinan pelaksanaan penelitian dan melakukan diskusi dengan kepala sekolah mengenai penelitian akan dilakukan.
- b. Melakukan konsultasi dengan wali kelas V mengenai proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak yang akan dilaksanakan saat penelitian.

- c. Mengamati proses pembelajaran yang diberikan oleh guru dan mengamati keadaan siswa.

## 2. Tahap Persiapan

- a. Mengkaji kurikulum materi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri Mannuruki, Kec. Tamalate Kota Makassar.
- b. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- c. Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS) yang akan digunakan.
- d. Menyusun soal tes hasil belajar berdasarkan indikator dan tujuan pembelajaran yang tertuang dalam RPP.

## 3. Tahap Pelaksanaan

- a. Memberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui hasil belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V sebelum diberikan tindakan (*treatment*).
- b. Pemberian *treatment* berupa proses pembelajaran yang menggunakan media audio visual.
- c. Memberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui kemampuan akhir siswa dengan menggunakan media pembelajaran audio visual.

## 4. Tahap Evaluasi

- a. Mengelolah data yang didapatkan sebelum dilakukan pembelajaran menggunakan media audio visual dengan soal *pretest* begitupun dengan soal *posttest*.
- b. Setelah data hasil observasi penelitian diperoleh selanjutnya melakukan analisis data.
- c. Menyusun laporan hasil penelitian.

## G. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, instrument penelitian yang digunakan adalah tes. Tes adalah daftar pertanyaan yang diajukan untuk mengetahui pengetahuan, kemampuan, intelegensi, atau bakat yang dimiliki oleh individu. Dalam penelitian ini tes berfungsi untuk mengukur kemampuan subjek penelitian yakni kemampuan siswa.

Tes dalam penelitian ini terbagi menjadi dua jenis tes yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dan *posttest* dilakukan pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Pemberian *pretest* digunakan untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum dilakukan perlakuan, sedangkan *posttest* digunakan untuk mengukur kemampuan akhir siswa setelah diberikan perlakuan (*treatment*).

Soal *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini diberikan dalam bentuk soal uraian yang terdiri atas 5 butir soal. Soal *pretest* dan *posttest* yang diberikan dibuat setipe dengan tingkat kesulitan yang sama. Soal uraian dibuat berdasarkan unsur-unsur cerita anak. Unsur-unsur tersebut disesuaikan dengan pemahaman siswa yaitu unsur tema, tokoh dan penokohan, latar, alur, dan pesan atau amanat. Adapun Kriteria penilaian mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

Tabel 3.3 Kriteria penilaian mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak

No soal	Aspek Penilaian	Deskripsi/Jawaban	Skor	Jumlah Skor
1	Tokoh	Siswa dapat menuliskan semua tokoh dengan benar dan siswa dapat menjawab soal dan menyertai alasannya dengan tepat.	20	20
		Siswa dapat menuliskan sebagian tokoh dengan benar dan siswa dapat menjawab soal dan menyertai alasannya dengan tepat.	15	
		Siswa dapat menuliskan satu tokoh dengan benar dan siswa dapat menjawab soal tetapi alasannya kurang tepat.	10	
		Siswa dapat menuliskan satu tokoh dengan benar dan siswa dapat menjawab soal tetapi alasannya tidak tepat.	5	
		siswa tidak dapat menjawab soal.	0	
2	Latar	Siswa dapat menuliskan latar tempat dan latar waktu dengan tepat.	20	20
		Siswa dapat menuliskan latar tempat dan latar waktu tetapi kurang tepat.	15	
		Siswa dapat menuliskan latar tempat dan latar waktu tetapi tidak tepat.	10	
		siswa dapat menuliskan latar tempat tetapi tidak dapat menuliskan latar waktu.	5	
		Siswa tidak dapat menuliskan latar tempat dan latar waktu.	0	
3	Alur	Siswa dapat menjelaskan alur cerita dengan lengkap dan tepat.	20	20
		Siswa dapat menjelaskan alur cerita dengan lengkap tapi kurang tepat.	15	
		Siswa dapat menjelaskan alur cerita tetapi kurang tepat.	10	
		Siswa dapat menjelaskan alur cerita tetapi tidak tepat.	5	
		Siswa tidak dapat menjelaskan alur cerita.	0	

4	Tema	Siswa dapat menentukan tema dengan sangat tepat.	20	20
		Siswa dapat menentukan tema dengan dengan tepat.	15	
		Siswa dapat menentukan tema tetapi kurang tepat.	10	
		Siswa dapat menentukan tema tetapi tidak tepat.	5	
		Siswa tidak dapat menentukan tema	0	
5	Pesan atau Amanat	Siswa dapat menjelaskan pesan atau amanat dengan lengkap dan tepat.	20	20
		Siswa dapat menjelaskan pesan atau amanat dengan lengkap tetapi kurang tepat.	15	
		Siswa dapat menjelaskan pesan atau amanat dengan lengkap tetapi tidak tepat.	10	
		Siswa dapat menjelaskan pesan atau amanat tetapi tidak tepat.	5	
		Siswa tidak dapat menjelaskan pesan atau amanat	0	
$KETERANGAN = \frac{\text{skor penilaian siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100 = \text{Nilai}$				100

Sumber: Nurgiyantoro (2017:367)

## H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan oleh peneliti yaitu :

### 1. Tes Tertulis

Tes adalah suatu kegiatan yang diberikan oleh guru kepada murid untuk mengetahui dan mengumpulkan hasil dari belajar. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

#### 1) Tes awal (*pretest*)

Tes awal dilakukan sebelum perlakuan *treatment*. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh siswa sebelum digunakan media



pembelajaran audio visual.

## 2) Pemberian perlakuan (*treatment*)

Dalam hal ini peneliti menggunakan media pembelajaran audio visual.

## 3) Tes akhir (*posttest*)

Tes akhir dilakukan setelah perlakuan *treatment*. *Posttest* dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar siswa.

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dokumentasi bias berbentuk tulisan, gambaran, datau karya-karya monumental dari seseorang. Teknik dokumentasi digunakan untuk mengambil data berbentuk gambar maupun tertulis, seperti nama siswa, profil sekolah, daftar hasil nilai siswa dan foto pada saat proses pembelajaran serta hal lain yang diperlukan dalam penelitian.

### I. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan salah satu langkah yang sangat penting dalam kegiatan penelitian. Dengan analisis data maka akan dapat membuktikan hipotesis dan menarik kesimpulan tentang masalah yang akan diteliti Rumus tersebut digunakan untuk menghitung keefektivitasan perlakuan yang diberikan kepada subyek penelitian. Rumus ini digunakan untuk desain penelitian subyek tunggal yaitu yang observasinya dilakukan pada saat subyek belum mendapat perlakuan dan setelah subyek mendapat perlakuan.

Hasil data inilah yang kemudian dianalisis menggunakan rumus thitung kemudian hasil yang diperoleh dapat menunjukkan apakah perlakuan yang

diberikan efektif atau tidak. Teknik analisis data yang digunakan sudah jelas dan dapat diarahkan untuk menguji hipotesis dan rumusan masalah, pengertian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif (Sugiyono 2015:244).

Data perolehan hasil belajar siswa dalam penelitian ini seperti nilai rata-rata (*mean*), nilai tengah (*median*), nilai yang sering muncul (*modus*), simpangan baku (*standart deviation*), nilai terendah (minimum) dan nilai tertinggi (maksimum). Kategori hasil belajar dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.4 Kategori Standar Hasil Belajar**

Skor	Kategori
95-100	Sangat tinggi
85-95	Tinggi
75-85	Sedang
65-75	Rendah
0-65	Sangat rendah

Sumber : Kemendikbud (2017)

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan menggunakan data ke dalam pola kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas dua bagian, yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial. Sebagaimana penjelasannya dibawah ini:

#### 1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi.

Statistik deskriptif hanya memberikan informasi mengenai data, karena dengan statistik deskriptif kumpulan data yang diperoleh akan tersaji dengan ringkas dan rapi serta dapat memberikan informasi inti dari pengumpulan data.

## 2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji terkait hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t. Dalam ilmu statistika, rumus uji t dinotasikan sebagai berikut:

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{S^2 \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan :

- X1 = Nilai rata-rata pada kumpulan data pertama
- X2 = Nilai rata-rata dari perkumpulan data kedua
- n1 = Jumlah ulangan atau data pada kumpulan data pertama
- n2 = Jumlah ulangan atau data pada sekumpulan data kedua
- S = Standar deviasi atau variasi

Namun sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas, uji normalitas.

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan uji One Sample Kolmogorov-Sminov dengan menggunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Adapun dasar pengambilan keputusan yaitu:

Jika **Pvalue**  $\geq 0,05$  maka berdistribusi normal

Jika **Pvalue**  $< 0,05$  maka berdistribusi tidak normal

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara kelas kontrol (X) dan kelas eksperimen (Y) memiliki harga varian yang relatif sejenis atau tidak. Adapun yang digunakan untuk menguji homogenitas varian adalah *SPSS for windows*.

c. Pengujian Hipotesis

$H_0$  = Tidak terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak Kelas V SD Negeri Mannuruki Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

$H_1$  = Terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak Kelas V SD Negeri Mannuruki Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

Pengujian hipotesis dilakukan pada tahap akhir untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah diajukan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan pengolahan data *SPSS for windows*, kemudian menggunakan uji-t. Adapun dasar pengambilan keputusan yaitu:

Jika nilai signifikansi **t**  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel independen terhadap variabel dependen.

Jika nilai signifikansi **t**  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, yang berarti bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel independen terhadap variabel dependen.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan April 2024 bertempat di SD Negeri Mannuruki Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan menemui kepala sekolah yakni Ibu Sastriana S.Pd untuk menyerahkan surat izin penelitian dan sekaligus bertemu guru wali kelas dikelas V untuk menentukan waktu penelitian yang akan dilaksanakan di kelas tersebut.

##### 1. Deskripsi Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak kelas V SD Negeri Mannuruki Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Data-data dalam penelitian ini diperoleh dari nilai pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Penelitian ini dilakukan selama empat kali pertemuan. Pada pertemuan pertama yaitu pelaksanaan pembelajaran dengan materi unsur-unsur cerita anak dan pemberian pretest pada masing-masing kelompok yaitu satu kali pertemuan pada kelompok eksperimen dan satu kali pertemuan pada kelompok kontrol, hal ini dilakukan untuk mengetahui keadaan awal antara kedua kelompok karena kedua kelompok harus dari keadaan yang sama.

##### 2. Penyajian Data Hasil Penelitian

Berikut ini dapat dilihat tabel data hasil kerja *pretest* dan *posttest* siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 4.1 Data Hasil *Pretest-posttest* Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

No	Eksperimen		Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	60	80	45	60
2	50	75	45	70
3	50	70	60	65
4	50	75	65	60
5	55	75	25	60
6	60	85	65	60
7	60	85	65	60
8	35	80	40	70
9	55	70	40	65
10	55	75	40	35
11	60	65	55	60
12	50	80	55	40
13	60	70	50	70
14	60	80	50	60
15	55	75	50	65
16	50	75	40	65
17	55	70	45	50
18	50	85	40	35
19	50	75		
20	55	70		
21	55	75		
22	55	90		

Dari hasil kerja *pretest-posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol diatas, selanjutnya nilai rata-rata *pretest-posttest* dari kelompok eksperimen dan kontrol akan dianalisis menggunakan program IBM SPSS 26 *for windows*.

### 3. Pengujian Prasyarat Analisis Data

Deskripsi hasil belajar *pretest* dan *posttest* pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita dengan menggunakan media audio visual terhadap siswa kelas V SD Negeri Mannuruki.

Berikut ini dapat dilihat hasil analisis statistik deskriptif dan inferensial *pretest-posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan program IBM SPSS 26 for windows :

### 1) Analisis Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	22	35	60	53.86	5.759
Post-Test Eksperimen	22	65	90	76.36	6.207
Pre-Test Kontrol	18	25	65	48.61	10.820
Post-Test Kontrol	18	35	70	58.33	11.114
Valid N (listwise)	18				

**Tabel 4.2 Analisis Descriptive Statistics Pretest & Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kriteria	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
N	22	22	18	18
Minimal	35	65	25	35
Maksimal	60	90	65	70
Mean	53,86	76,36	48,61	58,33
Std. Deviation	5,759	6,207	10,820	11,114

Berdasarkan pada tabel 1 diketahui bahwa sampel kelas eksperimen sebanyak 22 orang dengan nilai terendah 35, nilai tertinggi 65, nilai rata – rata 53.86, dengan standar deviasi 5,759 pada *pretest*. Dan nilai terendah 65, nilai tertinggi 90, rata – rata 76,36, dengan standar deviasi 6,207 pada *posttest* sedangkan sampel kelas control sebanyak 18 orang dengan nilai terendah 25, nilai tertinggi 65, nilai rata – rata 48,61, dengan standar deviasi 10,820 pada *pretest*. Dan nilai terendah 35, nilai tertinggi 70, rata – rata 58,33, dengan standar deviasi 11,114 pada *posttest*.

Berdasarkan tabel data diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas Eksperimen di SD Negeri Mannuruki yang diajarkan dengan menggunakan media audio visual dikategorikan tinggi. Sedangkan kelas Kontrol di SD Negeri Mannuruki yang tidak diajarkan dengan menggunakan media audio visual dikategorikan rendah.

*Data di Analisis Menggunakan SPSS for windows Versi 26*

## 2) Analisis Statistik Inferensial

### a. Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil belajar Siswa	Pre-Test Eksperimen	.215	22	.170	.796	22	.520
	Post-Test Eksperimen	.223	22	.166	.933	22	.141
	Pre-Test Kontrol	.158	18	.200*	.930	18	.197
	Post-Test Kontrol	.337	18	.089	.800	18	.091

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil pengujian normalitas diperoleh nilai Sig  $\alpha$  untuk kelas yang diajarkan dengan menggunakan media audio visual sebesar 0,141 maka nilai Sig lebih besar dari pada nilai  $\alpha$  ( $0,141 > 0,05$ ). Sedangkan Sig  $\alpha$  untuk kelas yang tidak diajarkan dengan menggunakan media audio visual sebesar 0,091 dengan nilai Sig lebih besar dari pada nilai  $\alpha$  ( $0,091 > 0,05$ ). Berarti dapat disimpulkan bahwa *posttest* kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal.



## b. Uji Homogenitas

**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar Siswa	Based on Mean	3.523	3	76	.119
	Based on Median	2.791	3	76	.146
	Based on Median and with adjusted df	2.791	3	56.046	.149
	Based on trimmed mean	3.223	3	76	.127

Berdasarkan tabel diatas nilai signikansi (Sig). *Based on Mean* adalah sebesar  $0.119 > 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data *pos-test* kelas eksperimen dan *pos-test* kelas kontrol adalah sama atau homogen. Dengan demikian, maka salah satu syarat (tidak mutlak) dari uji independent sample t test sudah terpenuhi.

## c. Pengujian Hipotesis

Berdasarkan uji normalitas dan uji homogenitas yang sebelumnya telah dilakukan menunjukkan bahwa data yang diperoleh dari kedua kelompok berdistribusi normal dan bersifat homogen, maka tahap selanjutnya melakukan pengujian hipotesis dengan uji t. Uji t dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak kelas V SD Negeri Mannuruki Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Kriteria pengujian hipotesis sebagai berikut:

$H_0$  = Ditolak, Tidak terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak kelas V SD Negeri Mannuruki Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

$H_1$  = Diterima, Terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak kelas V SD Negeri Mannuruki Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

Dalam uji hipotesis ini peneliti menggunakan program IBM SPSS 26 *for windows* dengan uji T test metode *paired sampel T test* (sampel berpasangan).

Hasil uji T test metode *paired sampel T test* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				95% Confidence Interval of the Difference		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil belajar Siswa	Equal variances assumed	.433	.514	-12.463	42	.000	-22.500	1.805	-26.143	-18.857
	Equal variances not assumed			-12.463	41.767	.000	-22.500	1.805	-26.144	-18.856

Berdasarkan tabel uji hipotesis diatas dengan menggunakan SPSS *for windows* versi 26, dapat dilihat bahwa nilai signifikan t lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ) sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel independen terhadap variabel dependen. Hal ini sesuai jawaban sementara atau hipotesis dari penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada materi mengidentifikasi unsur-unsur ceita anak kelas V SD Mannuruki kecamatan Tamalate Kota Makassar.

Mencari uji T dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{S^2 \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

$$T \text{ hitung} = \frac{76,36 - 58,33}{\sqrt{\left( 8,75^2 \left( \frac{1}{22} + \frac{1}{18} \right) \right)}} = 6,4839$$

$$T \text{ tabel} = 0,05/2; 22+18-2 = 0,025 ; 38$$

$$= 2,0243$$

**Tabel 4.3 Hasil Uji *paired sample T test***

Kelompok	Mean	t hitung	t tabel	Sig.	Keterangan
Eksperimen	76,36	6,4839	2,0243	0,000	t hitung > t tabel Signifikan
Kontrol	58,33				

## B. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Mannuruki Kecamatan Tamalate Kota Makassar pada bulan April 2024, sebanyak empat kali pertemuan. Adapun subjek penelitian yaitu siswa kelas VA sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VB sebagai kelas kontrol. Perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah cara guru dalam menyampaikan materi. Pada kelas eksperimen, guru menyampaikan materi dengan menggunakan media audio visual, sedangkan pada kelas kontrol guru menyampaikan materi sama seperti pembelajaran biasanya yaitu menggunakan metode konvensional dan bantuan media buku cetak.

Perbedaan cara guru dalam menyampaikan materi bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak pada kelas V SD Negeri Mannuruki Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Sebelum kegiatan penelitian ini dilakukan terlebih dahulu dilakukan *pretest* hasil belajar siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum dilakukan perlakuan (*treatment*).

Penelitian di kelas eksperimen dilaksanakan menggunakan materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak. Guru menyampaikan materi dengan menggunakan media audio visual. Media audio visual berbentuk presentasi dan dilengkapi dengan video pembelajaran yang diputar menggunakan laptop dan ditampilkan didalam kelas menggunakan LCD proyektor, tampilan dalam video sangat menarik untuk siswa SD kelas V, ditunjukkan dengan adanya video pembelajaran cerita anak, tulisan sebagai penjelas, musik pembuka yang dibuat sesuai materi pembelajaran. Selama pembelajaran siswa tertarik untuk belajar dan lebih berperan aktif setelah melihat media audio visual yang diputar oleh guru.

Penelitian di kelas kontrol dilaksanakan menggunakan materi yang sama dengan kelas eksperimen yaitu materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak. Guru menjelaskan materi dengan metode ceramah tanpa menggunakan media, siswa mendengarkan dan mencatat penjelasan dari guru. Dengan penggunaan metode ceramah terlihat siswa kurang antusias dalam pembelajaran dan belum berani menyampaikan isi dari bacaan, beberapa siswa juga mengobrol ketika guru menyampaikan materi yang diajarkan. sehingga proses pembelajaran berlangsung kurang efektif.

Berdasarkan pretest hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol, nilai rata-rata pretest kelompok eksperimen yaitu 53,86 dan nilai rata-rata pretest pada kelompok kontrol yaitu 48,61 hal ini menunjukkan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan memiliki kemampuan awal yang tidak jauh berbeda.

Setelah diberikan perlakuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, kemudian diberikan *posttest* hasil belajar. Dari *posttest* hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh data nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 76,36 dan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 58,33. Nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dari nilai rata-rata kelas kontrol dengan selisih sebesar 18,03. Keadaan ini menggambarkan bahwa media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan uji prasyarat analisis data hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah melakukan uji normalitas pada kelas eksperimen diperoleh nilai Sig  $\alpha$  untuk kelas yang diajarkan dengan

menggunakan media audio visual sebesar 0,141 maka nilai Sig lebih besar dari pada nilai  $\alpha$  ( $0,141 > 0,05$ ). Sedangkan Sig  $\alpha$  untuk kelas yang tidak diajarkan dengan menggunakan media audio visual sebesar 0,091 dengan nilai Sig lebih besar dari pada nilai  $\alpha$  ( $0,091 > 0,05$ ). Berarti dapat disimpulkan bahwa posttest kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal. Uji homogenitas diperoleh nilai signikansi (Sig). *Based on Mean* adalah sebesar  $0.119 > 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data *pos-test* kelas eksperimen dan *pos-test* kelas kontrol adalah sama atau homogen. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa posttest kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen sehingga uji t test dapat dilakukan.

Uji-t (t-test) dapat dilakukan setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas pada *pretest* dan *posttest*. Kriteria yang digunakan untuk mengambil kesimpulan hipotesis (*t-test*) dengan taraf signifikansi 5% (0,05) yaitu apabila nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$  atau  $sig > 0,05$  maka  $H_0$  diterima, yang artinya tidak ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak pada kelas V SD Negeri Mannuruki Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Sebaliknya apabila nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $sig < 0,05$  maka  $H_1$  diterima yang artinya ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak kelas V SD Negeri Mannuruki Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

Uji-t (*t-test*) *posttest* menggunakan bantuan IBM SPSS 26 *for windows*, diperoleh uji-t *posttest* hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai  $t_{hitung}$  sebesar  $6,4839 > t_{tabel} 2,0243$  dan nilai sig. (*2-tailed*)  $0,000 < 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang artinya

penggunaan media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak pada kelas V SD Negeri Mannuruki Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nurfadilah Dewi Kartika (2022) dengan judul “pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak kelas V SD Inpres Pabangiang Kabupaten Gowa” Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terbukti pada perolehan nilai rata-rata posttest hasil belajar kelompok eksperimen dengan menggunakan media audio visual lebih besar dibandingkan dengan perolehan nilai rata-rata pada siswa kelompok kontrol yang diajarkan tanpa menggunakan media. Rata-rata nilai posttest kelompok eksperimen sebesar 86,82 dan kelompok kontrol sebesar 69,55. Perolehan tersebut diperkuat berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji- T menunjukkan syarat hasil  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel yaitu  $9,791 >$   $2,016$  dengan hasil hipotesis  $H_a$  diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak kelas V SD Inpres Pabangiang Kabupaten Gowa.

Media audio visual adalah sarana atau media yang utuh untuk mengkolaborasikan bentuk-bentuk visual dengan audio. Media ini merupakan perpaduan media yang saling mendukung antara gambar dan suara. Oleh karena itu, untuk menarik minat siswa dalam belajar, lebih efektif dengan penggunaan media pembelajaran audio visual. Dalam penelitian ini telah dibuktikan bahwa

penggunaan media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak pada kelas V SD Negeri Mannuruki Kecamatan Tamalate Kota Makassar.





## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi mengidentifikasi unsur- unsur cerita anak kelas V SD Negeri Mannuruki Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Hal ini terbukti pada perolehan nilai rata-rata posttest hasil belajar kelompok eksperimen dengan menggunakan media audio visual lebih besar dibandingkan dengan perolehan nilai rata-rata pada siswa kelompok kontrol yang diajarkan tanpa menggunakan media. Rata-rata nilai posttest kelompok eksperimen sebesar 76,36 dan kelompok kontrol sebesar 58,33. Perolehan tersebut diperkuat berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji- T menunjukkan syarat hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $6,4839 > 2,0243$  dengan hasil hipotesis  $H_1$  diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak kelas V SD Negeri Mannuruki Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

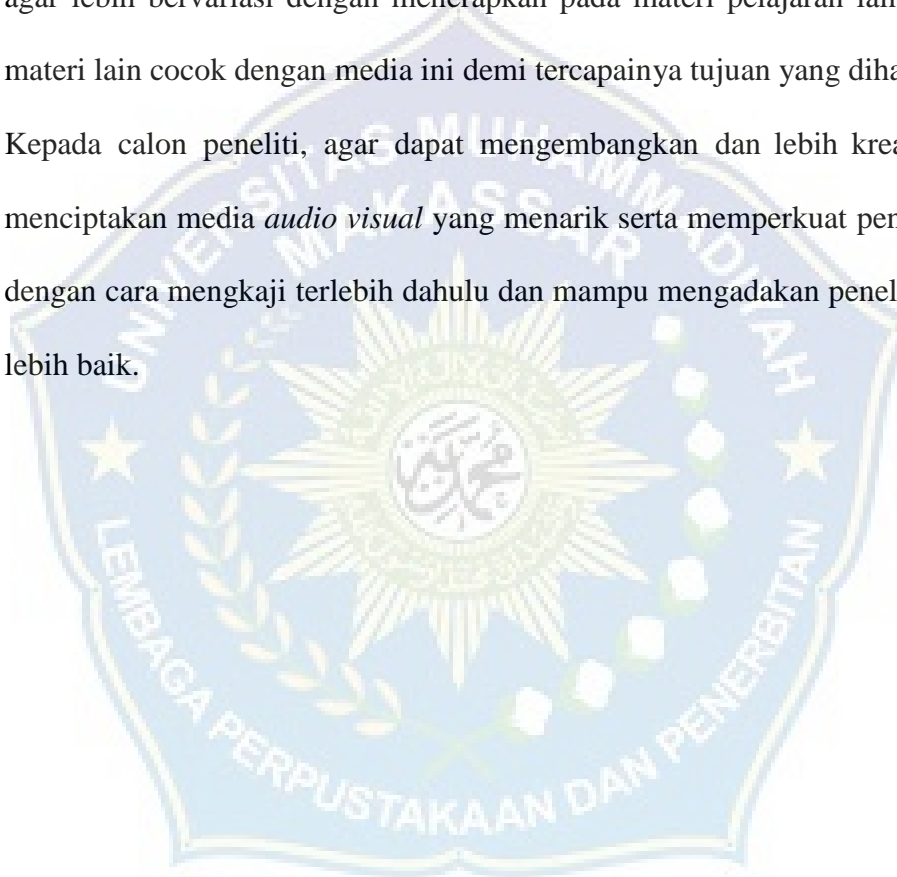
#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian terhadap proses pembelajaran menggunakan metode eksperimen pada siswa kelas V SD Negeri Mannuruki Kecamatan Tamalate Kota Makassar, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada Kepala Sekolah sebagai pemegang kebijakan pendidikan di sekolah, kiranya terus memberikan dorongan serta fasilitas kepada guru agar dapat

mengembangkan media-media pembelajaran yang inovatif dan variatif dalam mengembangkan mutu pendidikan di sekolah.

2. Kepada para pendidik, agar tidak hanya menjelaskan secara verbal dan sebaiknya mengadakan pertemuan secara berkala untuk membahas permasalahan dan upaya-upaya yang dalam penyelesaian masalah tersebut.
3. Kepada peneliti, diharapkan mampu mengembangkan media *audio visual* ini agar lebih bervariasi dengan menerapkan pada materi pelajaran lain, apakah materi lain cocok dengan media ini demi tercapainya tujuan yang diharapkan.
4. Kepada calon peneliti, agar dapat mengembangkan dan lebih kreatif dalam menciptakan media *audio visual* yang menarik serta memperkuat penelitian ini dengan cara mengkaji terlebih dahulu dan mampu mengadakan penelitian yang lebih baik.



## DAFTAR PUSTAKA

- Alwisol. 2009. *Psikologi kepribadian*. Malang: UMM Press.
- Alwi, Hasan, dkk. 2000. *Tata Bahasa Buku Bahasa Indonesia*. Jakarta. Balai Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Devita, Rini, and Cepi Budiyo. 2022. "Pengaruh Metode Pembelajaran Konvensional Terhadap Kecerdasan Naturlis Siswa Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas Iv Sdn 1 Mekarsari Saat Pandemi Covid-19." *Bale Aksara* 3(1): 29–36.
- Diah Kartikasari (2019). "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII SMP Unismuh Makassar".
- Djamarah S. B, Juliantara (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka cipta.
- Fujiyanto, Ahmad, Asep Kurnia Jayadinata, & Dadang Kurnia. 2016. "The Use of Audio Visual Media to Improve Student Learning Outcomes in Material Relationships between Living Creatures." *Jurnal Pena Ilmiah* 1(1): 841–50.
- Halimatus Sa'diah. 2017. "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Siswa Kelas V MI Al- Hikmah Jakarta".
- Haryoko, S. (2012). *Efektivitas pemanfaatan media audio-visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran*. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1).
- Hastuti, Ari & Yudi Budianti. 2014. "Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas II SDN Bantargebang II Kota Bekasi.
- Kaltsum, Ummu, and Muh Irwinto Imran. 2019. "Keefektifan Strategi Giving , Question , and Getting Answer Terhadap Karakter Siswa Pada Hasil Belajar Membaca Intensif Pada Siswa." *Phinisi Integration Review* 2(1).
- Kemendikbud. 2017. *Panduan Penilaian oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan*. Jakarta : Kemendikbud.

- Nurfadilah Dewi Kartika (2022). *“Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap hasil belajar siswa pada materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak kelas V SD Inpres Pabangiang Kabupaten Gowa.*
- Nurgiyantoro, Burhan. 2017. *Teori Pengkajian Fiksi.* Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Prasetya, Sukma Perdana. 2016. *Media Pembelajaran Geografi.* Surabaya: Unesa University Press.
- Purwono, Joni, Sri Yutmini, and Sri Anitah. 2014. *“Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan.”* 18.
- Puryanto, Edi. 2008. *Konsumsi Anak dalam Teks Sastra di Sekolah. Makalah dalam Konferensi Internasional Kesusastraan XIX HISKI.*
- Rifa’i, Achmad & Catharina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan.* Semarang: UNNES Press.
- Ridwan, M. (2016). *Pendidikan Karakter Berbasis Permainan Tradisional Siswa Sekolah Dasar di Sumenep Madura.* Prosiding Seminar Nasional Prodi PGSD dan Prodi BK FKIP UAD. ISBN: 978- 602-70296-8-2.
- Ridwan, M. (2018). Learning of local environmental wisdom in oral literature of madurese traditional song in sumenep. ISCE: Journal of Innovative Studies on Character and Education, 2(1), pp.93-103
- Rosdiana, Titik, dkk. 2009. *Bahasa dan Sastra Indonesia di SD.* Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rosdiana, Yusi, dkk. 2013. *Bahasa dan Sastra Indonesia di SD.* Tangerang Selatan: Universitas Pamulang
- Sanaky. 2011. *Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Safiria Insania.
- Sarumpaet, Riris K, Toha. 2003. *Struktur Bacaan Anak, dalam “Teknik Menulis Cerita Anak”.* Yogyakarta: Pink Books, Pusbuk, dan Taman Melati.
- Siahaan, J. H., Sihombing, S., & Simamora, B. A. (2022). Studi Komparasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dan Model Pembelajaran Konvensional Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu Kelas VIII Di SMP Negeri 10 Pematangsiantar TA 2022/2023. *Cendikia: Media Jurnal Ilmiah Pendidikan, 13(2),* 188-195.
- Sitohang, Putri Irfani. 2018. *“Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V MIS Suturezzhulam Tembung”.* Skripsi tidak di terbitkan. Medan: Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya.* Jakarta: Rineka Cipta.

- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.
- Sundayana, Rostina. 2015. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain. 2017. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Tarigan, Henry Guntur. 1995. *Dasar-dasar Psikosastra*. Bandung: Angkasa.
- Tim Penyusun FKIP Unismuh Makassar (2023). *Buku panduan penulisan skripsi*. Jalan Sultan Alauddin No. 259 FKIP Unismuh Makassar.
- Titik W.S., dkk, (2013). *Cerita Anak-anak: Cerita Sederhana yang Kompleks*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Utaminigrum (2015). "*Pengaruh Media Audiovisual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V SD di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta*". Skripsi tidak di terbitkan. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wati, Ega. 2016. *Ragam media pembelajaran*. Yogyakarta: CV Solusi Distributor.
- Wina Sanjaya. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Wingkel, 2009. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Yusmarwati. 2018. "*Efektifitas penggunaan media audio visual terhadap motivasi dan hasil belajar mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak dikelas V SD Negeri 018 Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu*". Riau: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau.

L

A

M

P

I

R

A

N



## Lampiran 1. RPP Penelitian

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

#### KURIKULUM 2013

Satuan Pendidikan : SD Negeri Mannuruki  
 Kelas / Semester : 5 / 2  
 Tema : Organ Gerak Hewan Dan Manusia (Tema 1)  
 SubTema : Manusia dan Lingkungan (Sub Tema 2)  
 Alokasi waktu : 2 x pertemuan (4 x 35 Menit)

#### A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan : Bahasa Indonesia

No.	Kompetensi	Indikator
3.1	Menentukan unsur-unsur instrinsik dalam cerita.	3.1.1 Mengidentifikasi unsur-unsur instrinsik pada sebuah cerita.
4.1	Menyajikan hasil identifikasi unsur-unsur instrinsik dalam tekstulis dan lisan secara lisan, tulis, dan visual.	1.1.2 Menuliskan hasil identifikasi unsur-unsur instrinsik

Muatan : IPA

No.	Kompetensi	Indikator
3.1	Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia.	3.1.1 Menghafal alat gerak dan fungsinya pada hewan. 3.1.2 Mengetahui cara memelihara kesehatan alat gerak pada manusia.
4.1	Membuat model sederhana alat gerak manusia dan hewan.	4.1.1 Membuat alat gerak manusia dan hewan dari kawat dan bubur kertas.

Muatan : SBDP

No.	Kompetensi	Indikator
3.2	Memahami gambar cerita.	3.2.1 Menceritakan ulang cerita yang terdapat pada gambar.
4.2	Membuat gambar cerita.	4.2.1 Menyajikan gambar cerita.

### C. TUJUAN

1. Dengan mengamati gambar, siswa mampu memahami tulang sebagai salahsatu organ gerak manusia secara benar.
2. Dengan menyimak cerita, siswa mampu menjelaskan unsur-unsurinstrinsik yang terdapat dalam cerita dengan benar.
3. Dengan mengamati gambar, siswa mampu menyebutkan dan menunjukkanberbagai jenis tulang sebagai organ gerak pada manusia secara tepat.
4. Dengan diskusi, siswa dapat memahami fungsi masing-masing tulang Pada manusia secara benar.

### D. MATERI

1. Bacaan tentang manfaat sayuran bagi organ tubuh manusia.
2. cerita “Malin Kundang”



### E. PENDEKATAN

Pendekatan : *Scientific*

Metode : Ceramah, pengamatan dan Penugasan.

### F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.</li> <li>2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. <b>(Menghargai kedisiplinan siswa/PPK).</b></li> <li>3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapainya cita-cita.</li> <li>4. Menyanyikan <b>lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya</b>. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat <b>Nasionalisme</b>.</li> </ol>	10 Menit
Inti	<p><b>A. Ayo Mengamati</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menyimak secara saksama cerita anak yang ditampilkan dengan menggunakan media <i>audio visual</i>.</li> <li>2. Setelah video di putarkan, guru meminta siswa untuk menceritakan kembali isi video tersebut.</li> <li>3. Setelah siswa menceritakan kembali video kartun yang baru saja di putarkan, guru memberikan pertanyaan kepada siswa.</li> <li>4. Siswa menyajikan dan mengomunikasikan hasil</li> </ol>	40 Menit

	<p>pengamatannya secara tertulis dengan panduan pertanyaan-pertanyaan pada lembar soal.</p> <p><b>Hasil yang diharapkan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu menjelaskan unsur-unsur instrinsik yang terdapat dalam cerita dengan benar.</li> <li>• Kemampuan mengidentifikasi berdasarkan pengamatan terhadap suatu objek, dalam hal ini berupa media <i>audio visual</i>.</li> <li>• Siswa menyimak dengan baik.</li> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau memberikan tanggapan.</li> </ul> <p><b>B. Ayo Mencoba</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membimbing dan mengawasi siswa membuat model sederhana organ gerak manusia dari bahan kawat dan bubur kertas.</li> <li>2. Guru selalu menekankan kebersihan, kerapian, dan keselamatan kerja selama kegiatan berlangsung.</li> <li>3. Meskipun model sederhana, namun kerangka organ gerak manusia ini harus dibuat dengan memperhatikan proporsi dan anatominya.</li> </ol> <p><b>Hasil yang diharapkan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengetahui organ gerak manusia.</li> <li>2. Cermat, teliti, dan percaya diri dalam mengerjakan tugas.</li> </ol> <p><b>C. Ayo Berdiskusi</b></p> <p>Guru memberikan sebuah narasi informasi secara menarik dengan konsep interaktif untuk mengulang kembali bagian-bagian organ gerak manusia dan fungsinya.</p>	
--	--	--

	<p style="text-align: center;"><b>Hasil yang diharapkan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengetahui nama, letak, dan fungsi tulangpada manusia.</li> <li>• Menggali informasi dari gambar.</li> <li>• Melakukan pengamatan dengan cermat.</li> <li>• Menggali informasi dan data dari objek yangdiamati, dalam hal ini berupa gambar.</li> </ul> <p><b>D. Ayo Membaca</b></p> <p>Pada kegiatan Ayo Membaca, Siswa diminta untuk membaca teks tentang Penyandang Cacat yang Sukses.<b>Alternatif kegiatan membaca:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Alternatif 1, guru memberikan waktu selama 5 menit dan siswa diminta membaca dalam hati.</li> <li>2. Alternatif 2, guru menunjuk satu siswa untuk membacakan bacaan tersebut dan meminta siswa lain menyimak.</li> <li>3. Alternatif 3, bacaan tersebut dibaca secara bergantian dan bersambung oleh seluruh siswa</li> </ol> <p style="text-align: center;"><b>Hasil yang diharapkan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gemar membaca.</li> <li>- Mampu menggali informasi dari bacaan.</li> <li>- Mampu menentukan ide pokok dari bacaan.</li> </ul> <p><b>E. Ayo Berkreasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Secara interaktif guru menjelaskan salah satu jenis gambar ilustrasi, yaitu gambar cover.</li> <li>2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan berpendapat.</li> <li>3. Guru memastikan siswa memahami arti dan unsur-unsur gambar cover.</li> </ol>	
--	--	--

	<p>4. Setelah benar-benar paham, siswa mencoba membuat gambar cover berdasarkan bacaan yang berjudul Penyandang Cacat yang Sukses.</p> <p>5. Tekankan pada siswa untuk selalu memperhatikan unsur-unsur gambar cover buku. Semua unsur gambar cover harus termuat dalam gambar yang dibuat siswa</p> <p><b>Kerja Sama dengan Orang Tua</b></p> <p>Bersama orang tua, siswa melakukan aktivitas sehari-hari di rumah sambil menentukan organ gerak apa yang digunakan pada saat melakukan aktivitas tersebut. Untuk mengoptimalkan kerja sama, siswa dapat berbagi peran dan tugas dengan orang tuanya. <b>Hasil yang diharapkan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu melakukan gerakan menendang, menerima, dan menggiring bola.</li> <li>• Mampu bekerja sama dengan orang lain.</li> <li>• Menjaga hubungan baik dengan orang tua.</li> </ul>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini.</li> <li>2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan.</li> <li>3. Siswa diberikan kesempatan berbicara bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya.</li> <li>4. Penugasan dirumah: Dengan bantuan orang tuanya, siswa melakukan aktivitas sehari-hari di rumah sambil menentukan organ gerak apa yang digunakan pada saat melakukan aktivitas tersebut.</li> <li>5. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.</li> </ol>	10 Menit

## G. PENILAIAN

Aspek yang dinilai	No soal	Kriteria penilaian	Skor	Skor maksimal
		Deskripsi		
Tokoh dan penokohan	1	Siswa dapat menuliskan semua tokoh (2 tokoh) dengan tepat yang terdapat dalam cerita Si Kancil dan Buaya.	20	20
		Siswa dapat menuliskan dua tokoh tetapi hanya satu tokoh yang tepat.	15	
		Siswa hanya dapat menuliskan satu tokoh dengan tepat.	10	
		Siswa dapat menuliskan dua tokoh tetapi tidak tepat.	5	
		Siswa tidak dapat menjawab soal.	0	
Latar	2	Siswa dapat menuliskan latar waktu dan Tempat dengan tepat.	20	20
		Siswa dapat menuliskan latar waktu dan tempat tetapi kurang tepat.	15	
		Siswa dapat menuliskan latar waktu dan tempat tetapi tidak tepat.	10	
		siswa dapat menuliskan latar waktu tetapi tidak dapat menuliskan latar tempat.	5	
		Siswa tidak dapat menuliskan latar tempat dan latar waktu.	0	
Alur	3	Siswa dapat menjelaskan alur cerita dengan lengkap dan tepat.	20	20
		Siswa dapat menjelaskan alur cerita dengan lengkap tapi kurang tepat.	15	
		Siswa dapat menjelaskan alur cerita tetapi kurang tepat.	10	
		Siswa dapat menjelaskan alur cerita tetapi tidak tepat.	5	
		Siswa tidak dapat menjelaskan alur cerita.	0	
Tema	4	Siswa dapat menentukan tema dengan sangat tepat.	20	20
		Siswa dapat menentukan tema dengan dengan tepat.	15	

		Siswa dapat menentukan tema tetapi kurang tepat.	10	
		Siswa dapat menentukan tema tetapi tidak tepat.	5	
		Siswa tidak dapat menentukan tema	0	
<b>Pesan atau Amanat</b>	5	Siswa dapat menjelaskan pesan atau amanat dengan lengkap dan tepat.	20	20
		Siswa dapat menjelaskan pesan atau amanat dengan lengkap tetapi kurang tepat.	15	
		Siswa dapat menjelaskan pesan atau amanat dengan lengkap tetapi tidak tepat.	10	
		Siswa dapat menjelaskan pesan atau amanat tetapi tidak tepat.	5	
		Siswa tidak dapat menjelaskan pesan atau amanat	0	
$KETERANGAN = \frac{\text{skor penilaian siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100 = \text{NILAI}$				100

#### H. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

Buku Siswa Tema : Organ Gerak Hewan Dan Manusia (Tema 1) Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).

Makassar, April 2024

Mengetahui,  
Kepala Sekolah UPT SPF SD Negeri Manuruki

Guru Kelas V.A



*Sastriana*

**Sastriana, S.Pd**

NIP. 19850916 201101 2 024

*Sitti Saniasa*

**Sitti Saniasa, S.Pd**

NIP. 198107202011012011

- **RPP Kelompok Kontrol**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**KURIKULUM 2013**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Mannuruki  
 Kelas / Semester : 5 / 2  
 Tema : Organ Gerak Hewan Dan Manusia (Tema 1)  
 SubTema : Manusia dan Lingkungan (Sub Tema 2)  
 Alokasi waktu : 2 x pertemuan (4 x 35 Menit)

**A. KOMPETENSI INTI**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR**

Muatan : Bahasa Indonesia

No.	Kompetensi	Indikator
3.1	Menentukan unsur-unsur instrinsik dalam cerita.	3.1.1 Mengidentifikasi unsur-unsur instrinsik pada sebuah cerita.
4.1	Menyajikan hasil identifikasi unsur-unsur instrinsik dalam tekstulis dan lisan secara lisan, tulis, dan visual.	1.1.2 Menuliskan hasil identifikasi unsur-unsur instrinsik

Muatan : IPA

No.	Kompetensi	Indikator
3.1	Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia.	3.1.3 Menghafal alat gerak dan fungsinya pada hewan. 3.1.4 Mengetahui cara memelihara kesehatan alat gerak pada manusia.
4.1	Membuat model sederhana alat gerak manusia dan hewan.	4.1.1 Membuat alat gerak manusia dan hewan dari kawat dan bubur kertas.

Muatan : SBDP

No.	Kompetensi	Indikator
3.2	Memahami gambar cerita.	3.2.1 Menceritakan ulang cerita yang terdapat pada gambar.
4.2	Membuat gambar cerita.	4.2.1 Menyajikan gambar cerita.

### C. TUJUAN

1. Dengan mengamati gambar, siswa mampu memahami tulang sebagai salahsatu organ gerak manusia secara benar.
2. Dengan menyimak cerita, siswa mampu menjelaskan unsur-unsur instrinsik yang terdapat dalam cerita dengan benar.
3. Dengan mengamati gambar, siswa mampu menyebutkan dan menunjukkan berbagai jenis tulang sebagai organ gerak pada manusia secara tepat.
4. Dengan diskusi, siswa dapat memahami fungsi masing-masing tulang Pada manusia secara benar.

### D. MATERI

1. Bacaan tentang manfaat sayuran bagi organ tubuh manusia.
2. cerita "Kancil dan Buaya".



## E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan: *Scientific*

Metode : Ceramah, pengamatan dan Penugasan.

## F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.</li> <li>2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. <b>(Menghargai kedisiplinan siswa/PPK).</b></li> <li>3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya cita-cita.</li> <li>4. Menyanyikan <b>lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya</b>. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat <b>Nasionalisme</b>.</li> </ol>	10 Menit
Isi	<p><b>A. Ayo Mengamati</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menggunakan metode ceramah kepada siswa berupa materi unsur-unsur instrinsik meliputi tokoh dan penokohan, tema, latar, alur dan amanat.</li> <li>2. Guru membacakan cerita tentang si kancil dan rubah yang serakah.</li> <li>3. Siswa menyimak secara saksama cerita yang dibacakan oleh guru.</li> <li>4. Setelah menyimak cerita, guru memberikan pertanyaan kepada siswa.</li> <li>5. Siswa menyajikan dan mengomunikasikan</li> </ol>	

	<p>hasil pengamatannya secara tertulis dengan panduan pertanyaan-pertanyaan pada lembar soal.</p> <p><b>Hasil yang diharapkan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu menjelaskan unsur-unsur instrinsik yang terdapat dalam cerita dengan benar.</li> <li>• Siswa menyimak dengan baik.</li> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau memberikan tanggapan.</li> </ul> <p><b>B. Ayo Mencoba</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membimbing dan mengawasi siswa membuat model sederhana organ gerak manusia dari bahan kawat dan bubur kertas.</li> <li>2. Guru selalu menekankan kebersihan, kerapian, dan keselamatan kerja selama kegiatan berlangsung.</li> <li>3. Meskipun model sederhana, namun kerangka organ gerak manusia ini harus dibuat dengan memperhatikan proporsi dan anatominya.</li> </ol> <p><b>Hasil yang diharapkan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengetahui organ gerak manusia.</li> <li>• Cermat, teliti, dan percaya diri dalam mengerjakan tugas</li> </ul>	40 Menit
--	--	----------

**C. Ayo Berdiskusi**

Guru memberikan sebuah narasi informasi secara menarik dengan konsep interaktif untuk mengulang kembali bagian-bagian organ gerak manusia dan fungsinya.

**Hasil yang diharapkan**

- Mengetahui nama, letak, dan fungsi tulang pada manusia.
- Menggali informasi dari gambar.
- Melakukan pengamatan dengan cermat.
- Menggali informasi dan data dari objek yang diamati, dalam hal ini berupa gambar.

**D. Ayo Membaca**

Pada kegiatan Ayo Membaca, Siswa diminta untuk membaca teks tentang Penyandang Cacat yang Sukses.

**Alternatif kegiatan membaca:**

1. Alternatif 1, guru memberikan waktu selama 5 menit dan siswa diminta membaca dalam hati.
2. Alternatif 2, guru menunjuk satu siswa untuk membacakan bacaan tersebut dan meminta siswa lain menyimak.
3. Alternatif 3, bacaan tersebut dibaca secara bergantian dan bersambung oleh seluruh siswa

**Hasil yang diharapkan**

- Gemar membaca.
- Mampu menggali informasi dari bacaan.
- Mampu menentukan ide pokok dari bacaan.

### **E. Ayo Berkreasi**

1. Secara interaktif guru menjelaskan salah satu jenis gambar ilustrasi, yaitu gambar cover.
2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan berpendapat.
3. Guru memastikan siswa memahami arti dan unsur-unsur gambar cover.
4. Setelah benar-benar paham, siswa mencoba membuat gambar cover berdasarkan bacaan yang berjudul Penyandang Cacat yang Sukses.
5. Tekankan pada siswa untuk selalu memperhatikan unsur-unsur gambar cover buku. Semua unsur gambar cover harus termuat dalam gambar yang dibuat siswa.

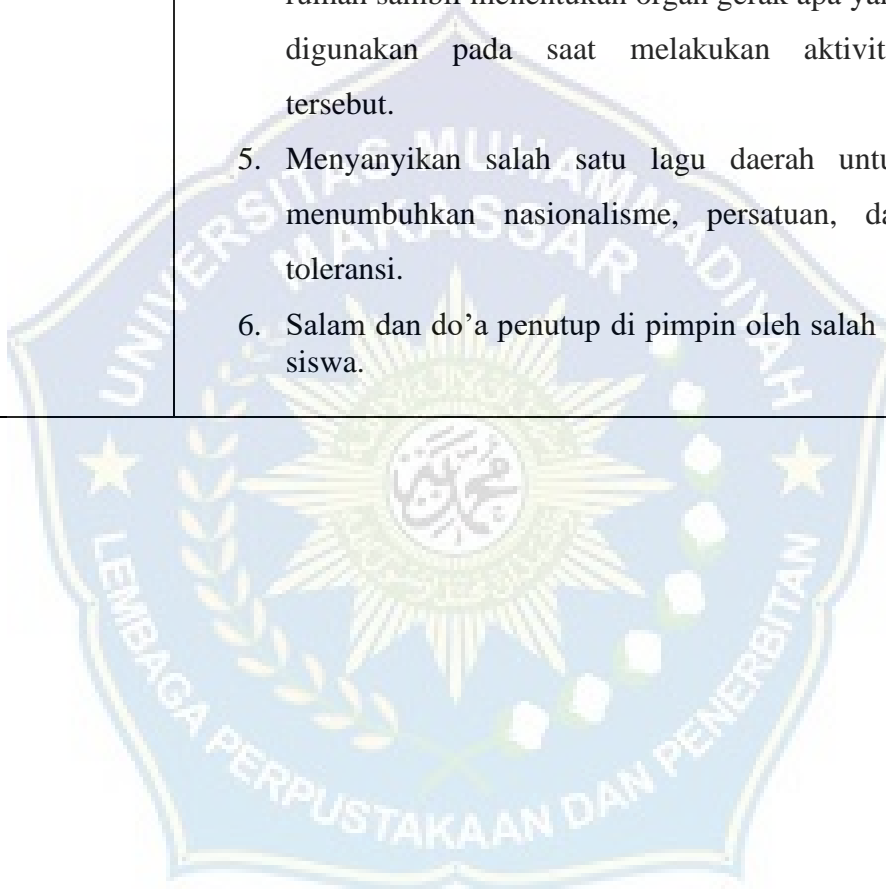
### **Kerja Sama dengan Orang Tua**

Bersama orang tua, siswa melakukan aktivitas sehari-hari di rumah sambil menentukan organ gerak apa yang digunakan pada saat melakukan aktivitas tersebut. Untuk mengoptimalkan kerja sama, siswa dapat berbagi peran dan tugas dengan orang tuanya.

### **Hasil yang diharapkan**

- Mampu melakukan gerakan menendang, menerima, dan menggiring bola.
- Mampu bekerja sama dengan orang lain.
- Menjaga hubungan baik dengan orang tua.

Penutup	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa mapu mengemukakan hasil belajar hari ini.</li><li>2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan.</li><li>3. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya.</li><li>4. Penugasan dirumah: Dengan bantuan orang tuanya, siswa melakukan aktivitas sehari-hari di rumah sambil menentukan organ gerak apa yang digunakan pada saat melakukan aktivitas tersebut.</li><li>5. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi.</li><li>6. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.</li></ol>	10 Menit
---------	---	----------



## G. PENILAIAN

Aspek yang dinilai	No soal	Kriteria penilaian	Skor	Skor maksimal
		Deskripsi		
Tokoh dan penokohan	1	Siswa dapat menuliskan semua tokoh (4 tokoh) dengan tepat yang terdapat dalam cerita Malin Kundang.	20	20
		Siswa hanya dapat menuliskan tiga tokoh dengan tepat.	15	
		Siswa hanya dapat menuliskan dua tokoh dengan tepat.	10	
		Siswa hanya dapat menuliskan satu tokoh dengan tepat.	5	
		Siswa tidak dapat menjawab soal.	0	
Latar	2	Siswa dapat menuliskan latar waktu dan tempat dengan tepat.	20	20
		Siswa dapat menuliskan latar waktu dan tempat tetapi kurang tepat.	15	
		Siswa dapat menuliskan latar waktu dan tempat tetapi tidak tepat.	10	
		Siswa dapat menuliskan latar waktu tetapi tidak dapat menuliskan latar tempat.	5	
		Siswa tidak dapat menuliskan latar tempat dan latar waktu.	0	
Alur	3	Siswa dapat menuliskan alur cerita dengan lengkap dan tepat.	20	20
		Siswa dapat menuliskan alur cerita dengan lengkap tapi kurang tepat.	15	
		Siswa dapat menuliskan alur cerita tetapi kurang tepat.	10	
		Siswa dapat menuliskan alur cerita tetapi tidak tepat.	5	
		Siswa tidak dapat menuliskan alur cerita.	0	

<b>Tema</b>	4	Siswa dapat menentukan tema dengan sangat tepat.	20	20
		Siswa dapat menentukan tema dengan dengan tepat.	15	
		Siswa dapat menentukan tema tetapi kurang tepat.	10	
		Siswa dapat menentukan tema tetapi tidak tepat.	5	
		Siswa tidak dapat menentukan tema	0	
<b>Pesan atau Amanat</b>	5	Siswa dapat menjelaskan pesan atau amanat dengan lengkap dan tepat.	20	20
		Siswa dapat menjelaskan pesan atau amanat dengan lengkap tetapi kurang tepat.	15	
		Siswa dapat menjelaskan pesan atau amanat dengan lengkap tetapi tidak tepat.	10	
		Siswa dapat menjelaskan pesan atau amanat tetapi tidak tepat.	5	
		Siswa tidak dapat menjelaskan pesan atau amanat	0	
<p><i>KETERANGAN = <math>\frac{\text{skor penilaian siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100 = \text{NILAI}</math></i></p>				100

#### H. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

Buku Siswa Tema : Organ Gerak Hewan Dan Manusia (Tema 2)Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).

Makassar, April 2024

Mengetahui,  
Kepala Sekolah UPT SPF SD Negeri Manuruki

Guru Kelas V.B



**Sastriana, S.Pd**  
NIP. 19850916 201101 2 024

**Sudirman, S.Pd.I., S.Pd**  
NIP. 19840707 200801 1 007

## Lampiran 2. Materi Ajar Kelas Experimen dan Kelas Kontrol

### UNSUR INTRINSIK CERITA

Unsur intrinsik cerita adalah unsur yang menyusun sebuah cerita dari dalam cerita tersebut. Sebuah cerita terbentuk dari beberapa unsur yang mendukung cerita. Unsur intrinsik dalam sebuah cerita terdiri dari: tema, amanat, tokoh, latar/setting, alur dan sudut pandang. Unsur-unsur intrinsik ini meliputi:

1. Tema adalah gagasan, ide atau pikiran utama yang mendasari sebuah cerita. Tema merupakan jiwa dari seluruh bagian cerita. Beberapa contoh tema, yakni: kepahlawanan, kejujuran, dan persahabatan.
2. Amanat adalah pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca cerita melalui karyanya. Amanat pada umumnya berisi nasihat dan perbuatan- perbuatan bijak yang perlu dilakukan.
3. Tokoh adalah pemeran pada sebuah cerita. Tokoh dalam cerita dapat berwujud manusia, binatang, pohon dan lain-lain. Tokoh cerita memiliki sifat yang berbeda-beda. Misalnya, baik, jahat, pemalas, rajin, dan sebagainya. Perwatakan adalah cara pengarang menggambarkan dan mengembangkan karakter tokoh-tokoh dalam cerita. Ada beberapa karakter perwatakan tokoh, yakni:
  - a) Protagonis adalah tokoh utama pada cerita. Tokoh ini menjadi sentral pada cerita dan berperan pada sebagian besar rangkaian cerita. Pada umumnya, tokoh utama memiliki sifat baik. Tetapi tidak jarang ditemukan tokoh utama diceritakan lucu, unik atau jahat sekalipun.
  - b) Antagonis adalah tokoh yang selalu berlawanan atau bertentangan



dengan tokoh utama pada cerita. Tokoh ini biasanya menjadi musuh tokoh utama. Pada umumnya, tokoh antagonis bersifat jahat.

- c) Tritagonis adalah tokoh penengah atau pendukung. Biasanya tokoh ini mendampingi tokoh utama.

4. Latar atau setting adalah segala keterangan mengenai tempat, waktu, dan suasana yang terjadi dalam cerita. Latar dibedakan menjadi tiga, yaitu latar tempat, waktu, dan suasana.

- a) Latar tempat adalah segala sesuatu yang menjelaskan tentang tempat terjadinya peristiwa dalam sebuah cerita. Misalnya: di kampung, di rumah tetangga, kerajaan, pasar dan sebagainya.
- b) Latar waktu adalah waktu terjadinya peristiwa dalam sebuah cerita. Misalnya: pagi, siang, sore, dan malam hari.
- c) Latar suasana adalah penjelasan mengenai suasana pada saat peristiwa terjadi. Latar suasana dapat berupa suasana menegangkan, lucu, bahagia, sedih, haru ataupun duka.

5. Alur merupakan rangkaian peristiwa dalam cerita yang tersusun dalam hubungan sebab akibat. Berdasarkan urutan peristiwanya, alur digolongkan menjadi tiga:

- a) Alur maju atau normal, mencakup rangkaian peristiwa yang urutannya sesuai dengan urutan waktu kejadian. Dimana cerita diawali dari satu kejadian dan kemudian berkembang sampai klimaks dan akhir penyelesaian cerita tersebut.
- b) Alur Mundur atau sorot balik, mencakup rangkaian peristiwa yang susunannya tidak sesuai dengan urutan waktu kejadian atau cerita bergerak mundur. Cerita dimulai dari suatu kejadian yang merupakan akibat dari

runtutan peristiwa sebelumnya. Penceritaan bergerak mundur mengurai setiap peristiwa yang menjadi penyebab keadaan akhir tersebut.

- c) Alur maju-mundur atau campuran, mencakup rangkaian peristiwa yang urutannya sesuai dengan waktu kejadian tetapi sekali waktu melakukan flashback atau mengulang kejadian yang telah berlalu.

6. Sudut pandang atau point of view, yaitu posisi pengarang dalam membawakan cerita. Posisi pengarang ini terdiri atas dua macam yaitu:

- a) Berperan langsung sebagai tokoh yang terlihat dalam cerita yang bersangkutan.
- b) Hanya sebagai pihak ketiga yang berperan sebagai pengamat dan tidak mengambil peran dalam cerita.



### Lampiran 3. Instrumen Penelitian

#### TES HASIL BELAJAR *PRETES*

##### “KANCIL DAN BUAYA”



Di suatu hutan terdapat banyak hewan yang tinggal di sana, salah satunya ada seekor hewan lincah dan cerdas bernama kancil. Suatu hari yang terik, kancil merasa haus dan lapar karena sudah seharian ia tidak mendapat makanan. Alhasil ia merasa tubuhnya sangat lemas.

Meski demikian kancil tetap berusaha menemukan makanan di sekitarnya hingga akhirnya ia tiba di sebuah sungai yang airnya cukup dalam dan arusnya pun cukup deras. Di seberang sungai, ia melihat terdapat tanaman mentimun yang sedang berbuah. Nah, tanaman mentimun tersebut adalah kesukaan kancil.

Ia pun sangat gembira dan berniat segera menyeberangi sungai untuk mengambil mentimun yang disukainya itu. Kancil pun berpikir bagaimana caranya untuk menyeberangi sungai tersebut sementara dirinya tidak pandai berenang.

Tiba – tiba datang seekor buaya yang menghadang dan berniat memakannya. Kancil pun mundur ketakutan namun rasa laparnya semakin menyiksa diri dan batinnya sehingga ia pun memanfaatkan buaya yang hendak menyerangnya tersebut.

Kancil bertanya kepada buaya, “Kamu benar-benar ingin menyantapku buaya?”

Buaya pun menjawab, “Iyalah, aku akan segera menyantapmu. Kamu adalah makanan lezat bagiku”

“Berapa jumlah teman-temanmu buaya?, apakah kalian berjumlah banyak?”

“Ya, kami berjumlah banyak” jawab buaya

“Bagaimana kalau kalian membantuku. Kamu tahu bukan kalau dagingku masih kecil. Aku masih kurus, sungguh tak lezat rasanya jika kamu menyantapku sekarang. Bagaimana kalau kamu dan teman-temanku menyantap dagingku nanti ketika aku sudah makan banyak sehingga badanku gemuk. Setuju buaya?”

Buaya pun mengangguk setuju dan mengumpulkan teman-temannya untuk membantu kancil menyeberang sungai. Buaya dan teman-temannya pun berbaris di sepanjang sungai dan kemudian kancil menyeberang di atasnya sambil berhitung.

Akhirnya kancil pun tiba di lahan mentimun seberang sungai. Lalu ia berkata agar para buaya menunggunya dengan tenang sambil menyejukkan diri di dekat pepohonan yang cukup rindang. Buaya pun setuju.

Sementara si kancil berkata kalau dirinya akan kembali ketika badannya sudah gemuk agar rombongan buaya bisa menyantapnya dengan lahap. Kancil pun berlari ke kebun mentimun dan meninggalkan buaya yang berangsur-angsur berusaha menepi untuk berteduh.

Cukup lama buaya menunggu namun kancil tak kunjung datang. Hingga akhirnya buaya sadar bahwa dirinya dan teman-temannya sudah ditipu oleh kancil. Kancil tersebut tidak menepati janjinya dan pergi tanpa kabar begitu saja.

### Soal Pretest Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Nama :

Kelas :

No. Urut :

No	Pernyataan	Jawaban
1	Tuliskan tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita Si Kancil dan Buaya?	
2	Tuliskan latar waktu dan tempat dalam cerita Si Kancil dan Buaya?	
3	Tuliskan alur cerita Kancil dan Buaya secara singkat?	
4	Berdasarkan cerita tersebut, Apa tema yang terdapat dalam cerita Kancil dan Buaya?	
5	Apa pesan atau amanat yang kalian peroleh dalam cerita yang telah kalian baca?	

## Soal Pretest Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Nama : Aprilia Azzahra

Kelas : V.A

No. Urut : 21

55

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Tuliskan tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita Si Kancil dan Buaya?	buaya dan kancil
2	Tuliskan latar waktu dan tempat dalam cerita Si Kancil dan Buaya?	latar = hutan waktu = Panas terik (siang hari) tempat = Sungai
3	Tuliskan alur cerita Kancil dan Buaya secara singkat?	kancil yang sangat lapar sehingga dia mencari makan tapi dihalang oleh buaya
4	Berdasarkan cerita tersebut, Apa tema yang terdapat dalam cerita Kancil dan Buaya?	hutan ada seekor hewan yang bernama kancil ia kelaparan dan kehausan
5	Apa pesan atau amanat yang kalian peroleh dalam cerita yang telah kalian baca?	kita tidak boleh terbohongi oleh orang lain

20

15

10

5

5

## Soal Pretest Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Nama : Savana melani Putri R.  
 Kelas : VB.153  
 No. Urut :

65

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Tuliskan tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita Si Kancil dan Buaya?	Kancil, buaya, Pohon mantiman
2	Tuliskan latar waktu dan tempat dalam cerita Si Kancil dan Buaya?	waktu si kancil lapar dan haus tempatnya di sungai
3	Tuliskan alur cerita Kancil dan Buaya secara singkat?	
4	Berdasarkan cerita tersebut, Apa tema yang terdapat dalam cerita Kancil dan Buaya?	Si kancil yang cerdik
5	Apa pesan atau amanat yang kalian peroleh dalam cerita yang telah kalian baca?	Sebaiknya kancil tidak mengingkari janjiya kepada buaya.

20

10

10

10

5

No 3. Suatu hari yang terite, kancil merasa ~~lapar~~ haus dan lapar karena seharian ia tidak mendapat makanan ~~hasil~~ hasil ia merasa tubuhnya lemas. lalu ia tetap berusaha menemukan makanan di sekitarnya ia tiba di sebuah sungai dan di seberang sungai itu ia melihat pohon timun. ia pun sangat gembira dan berniat segera menyebrangi sungai tersebut tetapi dirinya tidak pandai berenang lalu seekor buaya datang menghadang dan berniat memakannya lalu kancil merasa takut namun rasa laparnya semakin menyiksa diri dan batinnya setelah itu kancil meminta maaf kepada buaya sesudah meminta maaf buaya itu mengantarkan kancil ke seberang sungai.

10

## TES HASIL BELAJAR *POSTTEST*

### “MALIN KUNDANG”



Di sebuah desa, hiduplah seorang perempuan miskin. Ia hidup bersama anak tunggalnya, namanya Malin Kundang. Sehari-hari perempuan itu bekerja sebagai nelayan. Namun, penghasilannya tak bisa mencukupi kebutuhan mereka sehari-hari sehingga hidup mereka selalu berkekurangan.

Saat Malin Kundang mulai dewasa, ia memutuskan untuk pergi ke kota. Ia ingin mengadu nasibnya di sana. “Barangkali dengan pergi ke kota, aku bisa mengubah nasib kita, Ibu,” ucap Malin Kundang.

Dengan berat hati, ibunya pun mengizinkan. Kini, ibunya kembali menjadi perempuan tua yang kesepian. Setelah kepergian Malin, ibunya selalu memikirkan keadaan anaknya itu. Ia jadi sakit-sakitan, sementara Malin tak pernah mengirim kabar untuknya.

Hingga beberapa tahun kemudian, Malin berhasil mengubah nasib. Ia telah menjadi saudagar yang kaya raya. Malin memiliki banyal kapal. Hidup Malin tak lagi susah. Malin juga menikahi seorang perempuan bangsawan yang sangat cantik.

Suatu hari, Malin ingin melihat keadaan desanya. Sudah lama sekali ia tak pulang. Malin pergi bersama istri dan banyak pekerjanya. Ia juga membawa banyak uang untuk dibagi-bagikan kepada para penduduk.

Sampailah Malin di desanya. Dengan sombong ia membagikan uang kepada penduduk. Penduduk di desanya sangat senang. Di antara mereka ada yang



mengenali Malin, yakni tetangganya sendiri. Orang itu pun segera pergi ke rumah Malin, hendak memberikan kabar gembira tersebut kepada ibu Malin.

“Ibu, apakah kau sudah tahu, anakmu Malin sekarang telah menjadi orang kaya.” seru tetangga itu.

“Dari mana kau tahu itu? Selama ini aku tak pernah mendapat kabar darinya,” ucap ibu Malin, terkejut.

“Sekarang pergilah ke dermaga. Anakmu Malin ada di sana. Dia terlihat sangat tampan, dan istrinya juga sangat rupawan,” ucap tetangganya.

Ibu Malin tak percaya. Matanya berkaca-kaca. Sungguh, ia sangat merindukan anaknya selama beberapa tahun ini. Maka ia pun segera berlari menuju dermaga. Benar saja, di sana terlihat Malin dengan istrinya yang sangat rupawan.

“Malin, kau pulang, Nak,” seru ibunya.

Malin mengenali ibunya. Namun, ia malu mengakui orangtua yang berpakaian sangat lusuh itu. Bagaimana ia akan menjelaskan kepada istrinya tentang semua ini?

“Kau bilang ibumu sudah meninggal. Apa benar orangtua ini adalah ibumu?” tanya istri Malin, bingung.

“Dia bukan ibuku, dia pengemis yang mengaku-ngaku sebagai ibuku.” seru Malin.

Sungguh sakit hati Ibunya mendengar perkataan Malin. Ibunya lalu mengutuk Malin.

“Hatimu sungguh sekeras batu, Malin. Maka, kau aku kutuk menjadi batu. Kau anak yang durhaka.” ucap ibunya. Malin ketakutan. Ia memohon ampun kepada ibunya. Namun, ibunya sudah sangat sakit hati. Seketika hujan turun sangat lebat, dan petir menyambar. Saat itu pula Malin berubah menjadi batu.

### Soal Posttest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Nama :

Kelas :

No. Urut :

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Tuliskan tokoh tokoh yang terdapat dalam cerita tersebut?	
2	Tuliskan dimana dan kapan peristiwa dalam cerita itu terjadi?	
3	Apa akibat dari perilaku durhaka Malin Kundang terhadap ibunya?	
4	Berdasarkan cerita tersebut, Apa tema yang terdapat dalam cerita Malin Kundang?	
5	Tuliskan pesan atau amanat yang dapat kalian peroleh dalam cerita yang telah kalian baca?	

## Soal Posttest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Nama : Aulia Mufidah M.

Kelas : V A

No. Urut : 20

No	Pertanyaan	Jawaban	
1	Tuliskan tokoh tokoh yang terdapat dalam cerita tersebut?	Malin Kundang, Mande Rubayah istri, nahkoda	20
2	Tuliskan dimana dan kapan peristiwa dalam cerita itu terjadi?	Dipulau, Dipagi hari	15
3	Apa akibat dari peritaku durhaka Malin Kundang terhadap ibunya?	akibatnya kapalnya hancur dan yang dia miliki telah musnah lalu ia dikutuk oleh ibunya menjadi batu	20
4	Berdasarkan cerita tersebut, Apa tema yang terdapat dalam cerita Malin Kundang?	Sejak dia kecil dia bekerja keras hingga dewasa	5
5	Tuliskan pesan atau amanat yang dapat kalian peroleh dalam cerita yang telah kalian baca?	Janganlah durhaka terhadap Ibu dan kita harus berbakti kepada orang tua	20

## Soal Posttest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

65

Nama : Inayah awalia putri

Kelas : 5b

No. Urut : 9

No	Pertanyaan	Jawaban	
1	Tuliskan tokoh tokoh yang terdapat dalam cerita tersebut?	Ibu malin, malin kundang, dan istri malin	5
2	Tuliskan dimana dan kapan peristiwa dalam cerita itu terjadi?	di desa dan pada saat malin tidak mengakui ibunya	5
3	Apa akibat dari perilaku durhaka Malin Kundang terhadap ibunya?	<del>malin</del> pada saat malin mengakui ibunya sebagai pengemis	5
4	Berdasarkan cerita tersebut, Apa tema yang terdapat dalam cerita Malin Kundang?	malin yang durhaka	20
5	Tuliskan pesan atau amanat yang dapat kalian peroleh dalam cerita yang telah kalian baca?	kita tidak boleh durhaka kepada ibu. dan kita juga tidak boleh sombong	20

**Lampiran 4. Kriteria Penilaian Mengidentifikasi Unsur-unsur Cerita Anak.**  
*Pretest, Posttest*

No soal	Aspek Penilaian	Deskripsi/Jawaban	Skor	Jumlah Skor
1	Tokoh	Siswa dapat menuliskan semua tokoh dengan benar dan siswa dapat menjawab soal dan menyertai alasannya dengan tepat.	20	20
		Siswa dapat menuliskan sebagian tokoh dengan benar dan siswa dapat menjawab soal dan menyertai alasannya dengan tepat.	15	
		Siswa dapat menuliskan satu tokoh dengan benar dan siswa dapat menjawab soal tetapi alasannya kurang tepat.	10	
		Siswa dapat menuliskan satu tokoh dengan benar dan siswa dapat menjawab soal tetapi alasannya tidak tepat.	5	
		siswa tidak dapat menjawab soal.	0	
2	Latar	Siswa dapat menuliskan latar tempat dan latar waktu dengan tepat.	20	20
		Siswa dapat menuliskan latar tempat dan latar waktu tetapi kurang tepat.	15	
		Siswa dapat menuliskan latar tempat dan latar waktu tetapi tidak tepat.	10	
		siswa dapat menuliskan latar tempat tetapi tidak dapat menuliskan latar waktu.	5	
		Siswa tidak dapat menuliskan latar tempat dan latar waktu.	0	
3	Alur	Siswa dapat menjelaskan alur cerita dengan lengkap dan tepat.	20	20
		Siswa dapat menjelaskan alur cerita dengan lengkap tapi kurang tepat.	15	
		Siswa dapat menjelaskan alur cerita tetapi kurang tepat.	10	
		Siswa dapat menjelaskan alur cerita tetapi tidak tepat.	5	
		Siswa tidak dapat menjelaskan alur cerita.	0	

4	Tema	Siswa dapat menentukan tema dengan sangat tepat.	20	20
		Siswa dapat menentukan tema dengan dengan tepat.	15	
		Siswa dapat menentukan tema tetapi kurang tepat.	10	
		Siswa dapat menentukan tema tetapi tidak tepat.	5	
		Siswa tidak dapat menentukan tema	0	
5	Pesan atau Amanat	Siswa dapat menjelaskan pesan atau amanat dengan lengkap dan tepat.	20	20
		Siswa dapat menjelaskan pesan atau amanat dengan lengkap tetapi kurang tepat.	15	
		Siswa dapat menjelaskan pesan atau amanat dengan lengkap tetapi tidak tepat.	10	
		Siswa dapat menjelaskan pesan atau amanat tetapi tidak tepat.	5	
		Siswa tidak dapat menjelaskan pesan atau amanat	0	
$KETERANGAN = \frac{\text{skor penilaian siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100 = \text{Nilai}$				100

Sumber: Nurgiyantoro (2017:367)

**Lampiran 5. Data Hasil *Pretest* dan *posttes* Kelas Experimen dan Kelas Kontrol**

- **Tabel data hasil *pretest-posttest* kelompok Experimen**

No	Kelompok Eksperimen		
	Nama	Pretest	Posttest
1	Aulia Mufidah M.	60	80
2	Putri Abelisya	50	75
3	Andi Aisyah Putri Iskandar	50	70
4	Mahirah Husyamah N	50	75
5	Aprilia Azzahra	55	75
6	Nur Aqila Salsabila	60	85
7	Andi Asril	60	85
8	Langit	35	80
9	Ainun Nisa	55	70
10	Darmawan Putra Perdana	55	75
11	Aqila Mekar Sari	60	65
12	Muhammad Aditya Aska S.	50	80
13	Fajar Alamsyah	60	70
14	Al Ghomidi	60	80
15	Arya	55	75
16	Muh. Ikran	50	75
17	Satrio. S	55	70
18	Asfir	50	85
19	Fakri Jahwar Putra	50	75
20	Wafiyah Aqila	55	70
21	Zulkifli	55	75
22	Muh. Rezky Pratama	55	90

- Tabel data hasil *pretest-posttest* kelompok Kontrol

No	Kelompok Kontrol		
	Nama	Pretest	Posttest
1	Nur Farizah	45	60
2	Nayla Zahra	45	70
3	Andi Azura Sarah G	60	65
4	Savana Melani Putri R	65	60
5	Akbar	25	60
6	Yasmin Alifatul	65	60
7	Inayah Awalia Putri	65	60
8	Muh. Adam Rafael	40	70
9	Muh Sayyid Al Fakhir	40	65
10	Muh. Farel	40	35
11	Muhammad Fadly Amiruddin	55	60
12	Muh. Ilyas	55	40
13	Milkha Natalia Misya	50	70
14	Adelia Ichwan	50	60
15	Andi Talita Nur Humairah	50	65
16	Muhammad Alif	40	65
17	Nur Jaenab	45	50
18	Muh. Kenzo Raffasya	40	35



## Lampiran 6. Hasil Analisis Data Menggunakan IBM SPSS Versi 26

### Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	22	35	60	53.86	5.759
Post-Test Eksperimen	22	65	90	76.36	6.207
Pre-Test Kontrol	18	25	65	48.61	10.820
Post-Test Kontrol	18	35	70	58.33	11.114
Valid N (listwise)	18				

### Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Hasil belajar Siswa	Pre-Test Eksperimen	.215	22	.170	.796	22	.520
	Post-Test Eksperimen	.223	22	.166	.933	22	.141
	Pre-Test Kontrol	.158	18	.200*	.930	18	.197
	Post-Test Kontrol	.337	18	.089	.800	18	.091

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

### Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Hasil belajar Siswa	Based on Mean	3.523	3	76	.119
	Based on Median	2.791	3	76	.146
	Based on Median and with adjusted df	2.791	3	56.046	.149
	Based on trimmed mean	3.223	3	76	.127

### Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil belajar Siswa	Equal variances assumed	.433	.514	-12.463	42	.000	-22.500	1.805	-26.143	-18.857
	Equal variances not assumed			-12.463	41.767	.000	-22.500	1.805	-26.144	-18.856



## Lampiran 7. Tabel Distribusi T

## Tabel Distribusi T

## Titik Persentase Distribusi t (df = 41 – 80)

df \ Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
41	0.68052	1.30254	1.68288	2.01954	2.42080	2.70118	3.30127
42	0.68038	1.30204	1.68195	2.01808	2.41847	2.69807	3.29595
43	0.68024	1.30155	1.68107	2.01669	2.41625	2.69510	3.29089
44	0.68011	1.30109	1.68023	2.01537	2.41413	2.69228	3.28607
45	0.67998	1.30065	1.67943	2.01410	2.41212	2.68959	3.28148
46	0.67986	1.30023	1.67866	2.01290	2.41019	2.68701	3.27710
47	0.67975	1.29982	1.67793	2.01174	2.40835	2.68456	3.27291
48	0.67964	1.29944	1.67722	2.01063	2.40658	2.68220	3.26891
49	0.67953	1.29907	1.67655	2.00958	2.40489	2.67995	3.26508
50	0.67943	1.29871	1.67591	2.00856	2.40327	2.67779	3.26141
51	0.67933	1.29837	1.67528	2.00758	2.40172	2.67572	3.25789
52	0.67924	1.29805	1.67469	2.00665	2.40022	2.67373	3.25451
53	0.67915	1.29773	1.67412	2.00575	2.39879	2.67182	3.25127
54	0.67906	1.29743	1.67356	2.00488	2.39741	2.66998	3.24815
55	0.67898	1.29713	1.67303	2.00404	2.39608	2.66822	3.24515
56	0.67890	1.29685	1.67252	2.00324	2.39480	2.66651	3.24226
57	0.67882	1.29658	1.67203	2.00247	2.39357	2.66487	3.23948
58	0.67874	1.29632	1.67155	2.00172	2.39238	2.66329	3.23680
59	0.67867	1.29607	1.67109	2.00100	2.39123	2.66176	3.23421
60	0.67860	1.29582	1.67065	2.00030	2.39012	2.66028	3.23171
61	0.67853	1.29558	1.67022	1.99962	2.38905	2.65886	3.22930
62	0.67847	1.29536	1.66980	1.99897	2.38801	2.65748	3.22696
63	0.67840	1.29513	1.66940	1.99834	2.38701	2.65615	3.22471
64	0.67834	1.29492	1.66901	1.99773	2.38604	2.65485	3.22253
65	0.67828	1.29471	1.66864	1.99714	2.38510	2.65360	3.22041
66	0.67823	1.29451	1.66827	1.99656	2.38419	2.65239	3.21837
67	0.67817	1.29432	1.66792	1.99601	2.38330	2.65122	3.21639
68	0.67811	1.29413	1.66757	1.99547	2.38245	2.65008	3.21446
69	0.67806	1.29394	1.66724	1.99495	2.38161	2.64898	3.21260
70	0.67801	1.29376	1.66691	1.99444	2.38081	2.64790	3.21079
71	0.67796	1.29359	1.66660	1.99394	2.38002	2.64686	3.20903
72	0.67791	1.29342	1.66629	1.99346	2.37926	2.64585	3.20733
73	0.67787	1.29326	1.66600	1.99300	2.37852	2.64487	3.20567
74	0.67782	1.29310	1.66571	1.99254	2.37780	2.64391	3.20406
75	0.67778	1.29294	1.66543	1.99210	2.37710	2.64298	3.20249
76	0.67773	1.29279	1.66515	1.99167	2.37642	2.64208	3.20096
77	0.67769	1.29264	1.66488	1.99125	2.37576	2.64120	3.19948
78	0.67765	1.29250	1.66462	1.99085	2.37511	2.64034	3.19804
79	0.67761	1.29236	1.66437	1.99045	2.37448	2.63950	3.19663
80	0.67757	1.29222	1.66412	1.99006	2.37387	2.63869	3.19526

Catatan: Probabilita yang lebih kecil yang ditunjukkan pada judul tiap kolom adalah luas daerah dalam satu ujung, sedangkan probabilitas yang lebih besar adalah luas daerah dalam kedua ujung

## Lampiran 8. Dokumentasi Penelitian

### - Pembelajaran Kelas Eksperimen



**Gambar 1. Pembelajaran tanpa menggunakan media audio Visual +  
Pemberian *Pretest***



**Gambar 2. Pemberian *Treatment* (Penerapan Media Audio-Visual)**



**Gambar 3. Pemberian *Posttest***

- Pembelajaran Kelas Kontrol



**Gambar 1. Pembelajaran Kelas Kontrol tanpa menggunakan Media Audio Visual**



**Gambar 2. Pemberian *Pretest* pada Kelompok Kontrol**



**Gambar 3. Pemberian *Posttest* pada Kelompok Kontrol**

## Lampiran 9. Persuratan Penelitian



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar  
Telp : 0411-860837/ 860132 (Fax)  
Email : fkip@unismuh.ac.id  
Web : https://fkip.unismuh.ac.id



Nomor : 16068/FKIP/A.4-II/III/1445/2024  
Lampiran : 1 (Satu) Lembar  
Perihal : Pengantar Penelitian

Kepada Yang Terhormat  
**Ketua LP3M Unismuh Makassar**  
Di -  
Makassar

*Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : SOFYAN KHADAFI  
Stambuk : 105401113320  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Tempat/ Tanggal Lahir : Maros / 29-09-2020  
Alamat : Camba, kompleks pasar tua

Adalah yang bersangkutan akan mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi dengan judul: Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Mengidentifikasi Unsur-unsur Cerita Anak Kelas V SD Negeri Mannuruki Kecamatan Tamalate Kota Makassar

Demikian pengantar ini kami buat, atas kerjasamanya dihaturkan *Jazaakumullahu Khaeran Katsiraan.*

*Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Makassar, 6 Jumadal Ula 1441 H  
19 Maret 2024 M

Dekan



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.  
NBM. 860 934



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp.866972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 e-mail :lp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 3922/05/C.4-VIII/III/1445/2024

19 March 2024 M

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

09 Ramadhan 1445

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan

di -

Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 16068/FKIP/A.4-II/III/1445/2024 tanggal 19 Maret 2024, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : SOFYAN KHADAFI

No. Stambuk : 10540 1113320

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Jurusan : Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar

Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

**"Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Mengidentifikasi Unsur-unsur Cerita Anak Kelas V SD Negeri Mannuruki Kecamatan Tamalatea Kota Makassar"**

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 22 Maret 2024 s/d 22 Mei 2024.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,



Muh. Arief Muhsin, M.Pd.

NBM 1127761



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN  
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936  
Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : [ptsp@sulselprov.go.id](mailto:ptsp@sulselprov.go.id)  
Makassar 90231

Nomor : **6732/S.01/PTSP/2024** Kepada Yth.  
Lampiran : - Walikota Makassar  
Perihal : **Izin penelitian**

di-  
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 3922/05/C.4-VIII/III/1445/2024 tanggal 19 Maret 2024 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a : **SOFYAN KHADAFI**  
Nomor Pokok : **105401113320**  
Program Studi : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**  
Pekerjaan/Lembaga : **Mahasiswa (S1)**  
Alamat : **Jl. Tamalate 1 Tidung, Makassar**

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

**" PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI MENGIDENTIFIKASI UNSUR-UNSUR CERITA ANAK KELAS V SD NEGERI MANNURUKI KECAMATAN TAMALATE KOTA MAKASSAR "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **22 Maret s/d 22 Mei 2024**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar  
Pada Tanggal 21 Maret 2024

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU  
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



**ASRUL SANI, S.H., M.Si.**  
Pangkat : **PEMBINA TINGKAT I**  
Nip : **19750321 200312 1 008**

Tembusan Yth

1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
2. *Pertinggal.*





**PEMERINTAH KOTA MAKASSAR**  
**DINAS PENDIDIKAN**

Jl. Anggrek No. 2 Kel. Paropo Kec. Panakkukang  
Kota Makassar 90231, Sulawesi Selatan  
laman: <https://disdik.makassar.go.id> email : [disdikkotamks@gmail.com](mailto:disdikkotamks@gmail.com)

**IZIN PENELITIAN**

NOMOR : 070/310/KUmkep/III/2024

Dasar : Surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Makassar Nomor : 070/1703/SKP/SB/DPMPTSP/3/2024 Tanggal 26 Maret 2024 Maka Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar :

**MENGIZINKAN**

Kepada : Nama : SOFYAN KHADAFI  
NIM/Jurusan : 105401113320 / PGSD  
Pekerjaan : Mahasiswa (S.1)  
Alamat : Jl. Sultan Alauddin No.259, Makassar

Untuk : Mengadakan Penelitian di UPT SPF SDN Mannuruki Kota Makassar dalam rangka Penyusunan Skripsi pada Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul penelitian:

**"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI MENGIDENTIFIKASI UNSUR-UNSUR CERITA ANAK KELAS V UPT SPF SDN MANNURUKI KECAMATAN TAMALATE KOTA MAKASSAR"**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus melapor pada Kepala Sekolah yang bersangkutan.
2. Tidak mengganggu proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah.
3. Harus mematuhi tata tertib dan peraturan di Sekolah yang berlaku.
4. Hasil 1 ( satu ) exemplar di laporkan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar.

Demikian izin penelitian ini di berikan untuk di gunakan seb.gaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Makassar  
Pada Tanggal : 27 Maret 2024

An.KEPALA DINAS

Sekretaris

Ub

Plt. Kasubag. Jmum Dan Kepegawaian




**WALID AN UMAR, S.Pd./M.M**

Pangab Penata Tk.I

NIP. 198010012003121009

### Lampiran 10. Kartu Kontrol Penelitian



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

---

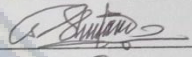
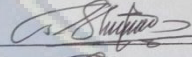
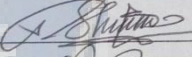



**KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN**

Nama Mahasiswa : Sofyan Huabni f. NIM: 10540.113320 f.

Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa  
pada Materi Mengidentifikasi Unsur-unsur Cerita Anak kelas V SD Negeri  
Mannuruki Kecamatan Tamalate Kota Makassar

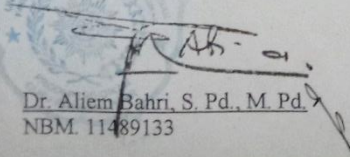
Tanggal Ujian Proposal : 16 Des 2023 f.

Pelaksanaan kegiatan penelitian:

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1.	20 April 2024	Pengantaran Surat Izin penelitian ke sekolah	
2.	23 April 2024	Pemberian Pretes di kelas kontrol	
3.	24 April 2024	Pemberian postes di kelas kontrol	
4.	25 April 2024	Pemberian Pretes di kelas Eksperimen	
5.	26 April 2024	Menggunakan Media Audio visual + postes kelas eksperimen	
6.	27 April 2024	Pengurusan data kelengkapan penelitian	
7.			
8.			
9.			
10.			


..... 20

Ketua Prodi



**Dr. Aliem Bahri, S. Pd., M. Pd.**  
NBM. 11489133

Mengetahui,  
Kepala UPT. SPF. SD Negeri Mannuruki



**Sasriana, S.Pd**  
NIP. 19850316 201101 2 024

## Lampiran 11. Lembar Persetujuan Pembimbing



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No 259 Makassar  
 Telp : 0411-860837/860132 (Fax)  
 Email : [fkp@unismuh.ac.id](mailto:fkp@unismuh.ac.id)  
 Web : [www.fkip.unismuh.ac.id](http://www.fkip.unismuh.ac.id)

### PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Mengidentifikasi Unsur-unsur Cerita Anak Kelas V SD Negeri Mannuruki Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : Sofyan Khadafi  
 NIM : 105401113320  
 Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan untuk diujikan.

Makassar, Juni 2024

Disetujui Oleh :

<p>Pembimbing I</p>  <p><u>Dr. Syahrudin, M.Pd.</u></p>	<p>Pembimbing II</p>  <p><u>Dr. Ummu Khaltsum, S.Pd., M.Pd.</u></p>
--	---

Diketahui,

<p>Dekan FKIP Unismuh Makassar</p>  <p><u>Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.</u> NIDN. 0901107602</p>	<p>Ketua Prodi PGSD</p>  <p><u>Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.</u> NBML 4148913</p>
--	--

## Lampiran 12. Surat Keterangan Bebas Plagiasi (Turnitin)



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

*Alamat kantor: Jl.Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588*

---

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT**

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,  
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Sofyan Khadafi  
Nim : 105401113320  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	3 %	10 %
2	Bab 2	11 %	25 %
3	Bab 3	6 %	10 %
4	Bab 4	9 %	10 %
5	Bab 5	2 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 2 Juli 2024  
Mengetahui,  
Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



**Hum., M.I.P**  
UPT PERP. BM. 964 591

Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222  
Telepon (0411)866972,881 593,fax (0411)865 588  
Website: [www.library.unismuh.ac.id](http://www.library.unismuh.ac.id)  
E-mail : [perpustakaan@unismuh.ac.id](mailto:perpustakaan@unismuh.ac.id)

# BAB I Sofyan Khadafi - 105401113320

## ORIGINALITY REPORT

3%

SIMILARITY INDEX

3%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://publikasiilmiah.ums.ac.id">publikasiilmiah.ums.ac.id</a> Internet Source	1%
2	<a href="http://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet Source	1%
3	<a href="http://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://fr.scribd.com">fr.scribd.com</a> Internet Source	<1%
5	<a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Internet Source	<1%

Exclude quotes Off

Exclude bibliography Off

Exclude matches Off

# BAB II Sofyan Khadafi - 105401113320

## ORIGINALITY REPORT

<b>11</b> %	<b>11</b> %	<b>1</b> %	<b>0</b> %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

### PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>www.scribd.com</b> Internet Source	<b>3</b> %
<b>2</b>	<b>lib.unnes.ac.id</b> Internet Source	<b>2</b> %
<b>3</b>	<b>digilibadmin.unismuh.ac.id</b> Internet Source	<b>1</b> %
<b>4</b>	<b>www.slideshare.net</b> Internet Source	<b>1</b> %
<b>5</b>	<b>repository.radenintan.ac.id</b> Internet Source	<b>1</b> %
<b>6</b>	<b>core.ac.uk</b> Internet Source	<b>&lt;1</b> %
<b>7</b>	<b>doku.pub</b> Internet Source	<b>&lt;1</b> %
<b>8</b>	<b>jurnalmahasiswa.unesa.ac.id</b> Internet Source	<b>&lt;1</b> %
<b>9</b>	<b>digilib.uin-suka.ac.id</b> Internet Source	<b>&lt;1</b> %



10

Rina Ratih. "Mencipta Sastra Anak Bertema Kearifan Lokal Berbasis Pendidikan Karakter", STILISTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya, 2019

Publication

&lt;1 %

11

repository.iainbengkulu.ac.id

Internet Source

&lt;1 %

12

eprints.uny.ac.id

Internet Source

&lt;1 %

13

portaluniversitasquality.ac.id:55555

Internet Source

&lt;1 %

14

Anisa Awalul Khoiriah, Samsul Bakri, Trio Santoso. "EFFECTS OF CHANGES IN LAND, POVERTY LEVELS, AND INCOME SECTORS OF THE ECONOMY ON THE INDEX OF HUMAN DEVELOPMENT : A STUDY IN THE LAMPUNG PROVINCE", Jurnal Sylva Lestari, 2017

Publication

&lt;1 %

15

Sopiah Sopiah, Nur Khasanah, Ana Chronitsa, Nursya Sekar Tanti. "ONLINE METHODS IN THEMATIC LEARNING: APPLICATION OF CONSTRAINTS AND SOLUTIONS", Annual International Conference on Islamic Education for Students, 2022

Publication

&lt;1 %

16

docplayer.info

Internet Source

&lt;1 %

17

[etheses.iainkediri.ac.id](http://etheses.iainkediri.ac.id)

Internet Source

<1 %

18

[journal.untar.ac.id](http://journal.untar.ac.id)

Internet Source

<1 %

19

[mhabiburrahman.blogspot.com](http://mhabiburrahman.blogspot.com)

Internet Source

<1 %

Exclude quotes  Off

Exclude matches  Off

Exclude bibliography  Off





# BAB III Sofyan Khadafi - 105401113320

## ORIGINALITY REPORT

6%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1

[id.scribd.com](https://id.scribd.com)

Internet Source

4%

2

[digilibadmin.unismuh.ac.id](https://digilibadmin.unismuh.ac.id)

Internet Source

2%



Exclude quotes

Exclude bibliography

Exclude matches



# BAB IV Sofyan Khadafi - 105401113320

## ORIGINALITY REPORT

<b>9%</b>	<b>9%</b>	<b>2%</b>	<b>%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>digilibadmin.unismuh.ac.id</b> Internet Source		<b>9%</b>
----------	--	--	-----------

Exclude quotes  On  
Exclude bibliography  On

Exclude matches  On



•BAB V Sofyan Khadafi - 105401113320

ORIGINALITY REPORT

2%

SIMILARITY INDEX

2%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

%

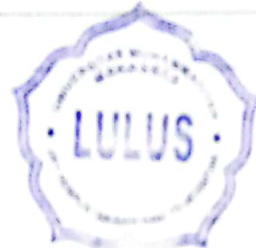
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

123dok.com

Internet Source



2%

Exclude quotes

OFF

Exclude bibliography

OFF

Exclude bibliography



## RIWAYAT HIDUP



**SOFYAN KHADAFI.** Dilahirkan di Kelurahan Cempniga Kecamatan Camba Kabupaten Maros Provinsi Sulawesi Selatan pada tanggal 29 September 2002. Penulis merupakan anak kedua dari empat bersaudara, yang merupakan buah cinta kasih dari pasangan Syahrir dan Ratna. Penulis masuk Sekolah Dasar pada tahun 2008 di SDN 19 Camba, kemudian melanjutkan pendidikannya di SMP Negeri 3 Camba di tahun 2014. Selepas lulus dari SMP di tahun 2017, Penulis melanjutkan pendidikannya di SMA Negeri 2 Maros dan menjadi alumni SMA tersebut pada tahun 2020. Pada tahun yang sama Penulis melanjutkan pendidikan strata satu (S1) di Universitas Muhammadiyah Makassar dengan mengambil jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada tahun 2020 sampai 2024.

Berkat rahmat Tuhan yang maha kuasa dan iringan do'a dari orang tua, saudara, kerabat serta rekan-rekan seperjuangan dibangku kuliah, terutama mahasiswa dan dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, perjuangan panjang Penulis dalam perguruan tinggi ini dapat berhasil dengan tersusunnya skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Mengidentifikasi Unsur-Unsur Cerita Anak Kelas V SD Negeri Mannuruki Kecamatan Tamalate Kota Makassar”**.