

Peningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SBDP Melalui Media Audio Visual di Kelas V SDN 6 Ampenan Kota Mataram Tahun Ajaran 2023

Muhammad Akbar^{1*}, Nur Rahmah Suryani², M. Tahir³

^{1,2,3} Universitas Mataram, Indonesia

*E-mail: muhamad2508akbar@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang mempunyai fungsi untuk membantu memahami siswa pada proses pembelajaran, khususnya pada siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk Bagaimana keefektifan media audio visual digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN 6 Ampenan Kota Mataram. Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah model ADDIE (analysis, design, development, implementation & evaluation). Penggunaan media audio visual ini telah dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan hasil belajar yang dilakukan pada pada pelaksanaan siklus 1 dan siklus 3 pada pembelajaran SBDP dengan presentase hasil belajar di siklus 1 39,52 dan siklus 3 63,48. Berdasarkan rumus perhitungan uji-t diperoleh bahwa nilai t_{hitung} adalah 27,085 sedangkan nilai t_{tabel} adalah 2,021. Karena $27,085 > 2,021$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya Ada perbedaan yang signifikan antara hasil penilaian siswa dari pelaksanaan siklus 1 dan siklus 3 terhadap penggunaan media Audio Visual.

Kata Kunci: Hasil Belajar; Media Audio Visual

PENDAHULUAN

Karakter pembelajaran SD merupakan pembelajaran yang bersifat konkret. Pembelajaran bersifat konkret terjadi pada usia anak 7-11 tahun. Menurut Marinda (2020: 124) operasi konkret membuat anak bisa mengkordinasikan beberapa karakteristik, jadi bukan hanya fokus pada satu kualitas objek. Pembelajaran bersifat konkret pada kegiatan pembelajaran umumnya dilaksanakan di sekolah dengan bantuan guru dan media pembelajaran yang dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran.

Menurut Nomleni, dkk. (2018: 219) Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Media adalah segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada peserta didik. Salah satu contoh media pembelajaran adalah media audio visual. media audio visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang dikombinasikan dengan kaset audio yang mempunyai unsur suara dan gambar yang biasa dilihat, misalnya rekaman video, slide suara dan sebagainya (Purwono, dkk, 2014: 130).

Kemudian salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan cara memanfaatkan budaya sekitar. Menurut Widyaningrum, (2018: 26) Pembelajaran berbasis kearifan lokal di SD merupakan salah satu upaya untuk menanamkan nilai kearifan lokal pada anak sejak dini. Guru juga dituntut untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui berbagai macam inovasi salah satunya melalui mengangkat budaya dan kearifan lokal untuk dijadikan sebagai objek pembelajaran sains sehingga membuat pembelajaran lebih bermakna.

Dengan pembelajaran mengangkat budaya, peserta didik dapat menghubungkan fenomena atau budaya yang terjadi pada masyarakat setempat dengan kajian secara ilmiah sehingga pembelajaran yang diterima oleh peserta didik menjadi lebih bermakna yang

nantinya akan berdampak positif pada hasil belajar peserta didik, (Rahmi dan Rosdiana, 2018: 109). Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran SD merupakan pembelajaran yang konkret, salah satu cara untuk mewujudkan pembelajaran yang konkret adalah dengan menggunakan media audio visual sebagai media pembelajaran dan memanfaatkan budaya lokal sebagai objek pembelajaran agar pembelajaran yang disampaikan mudah dipahami, lebih bermakna, dan juga menyenangkan.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah R&D. Menurut Sugiyono (2019: 396) metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validasi produk yang telah dihasilkan. Pengembangan pada penelitian ini berfokus pada penelitian kuantitatif. Menurut Siyoto dan Sodik (2017 :17) Metode penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Pada penelitian ini model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Menurut Agustien, dkk (2018: 20) ADDIE memiliki 5 tahapan, yaitu: (1) *Analyze* (menganalisis), (2) *Design* (merancang), (3) *Development* (mengembangkan), (4) *Implementation* (mengimplementasikan), (5) *Evaluation* (mengevaluasi).

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V di SDN 6 Ampenan yang berjumlah siswa 21 orang. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa Siklus 1 dan siklus 3. Teknik analisi data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan skala likert dengan 4 tingkat kriteria.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Skala Likert

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Tidak Baik
1	Sangat Tidak Baik

Kemudian pada uji keefektifan produk peneliti melihat hasil belajar siswa yang dilaksanakan pada pelaksanaan siklus 1 dan siklus 3 menggunakan angket. Untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar dari nilai Siklus 1 dan siklus 3 peneliti menggunakan uji N-Gain.

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Kemudian Katergori peroleh nilai N-Gain score dapat ditentukan berdasarkan nilai N-Gain maupun dari nilai N-Gain dalam bentuk persen (%). Adapun pembagian kategori perolehan nilai N-Gain dapat dilihat Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Gain Score Ternormalisasi

Nilai N-Gain	Kategori
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sementara pembagian kategori perolehan N-Gain dalam persen dapat mengacu pada Tabel 3.

Tabel 3. Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

Presentase %	Tafsiran
< 30	Tidak Efektif
31-45	Kurang Efektif
46-55	Cukup Efektif
>56	Efektif

Arikunto (Nashiroh, dkk. 2020: 47)

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Data Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan produk media audio visual. Adapaun data penilaian keefektifan dari media audio visual terhadap hasil belajar siswa didapat dari 21 siswa melalui angket Siklus 1 dan Siklus 3, dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Rata-rata Hasil Belajar Siswa

Siklus 3	Siklus 1
63,48	39,52

Tabel 5. Data Hasil N- Gain

No	Nilai		Post-Pre	Skor Ideal (68)- Siklus 1	N-Gain Skor	N-Gain Score Persen
	Siklus 1	Siklus 3				
1	40	65	25	28	0.89	61
2	37	64	27	31	0.87	59
3	42	65	23	26	0.88	60
4	42	65	23	26	0.88	60
5	43	62	19	25	0.76	52
6	35	65	30	33	0.90	62
7	41	68	27	27	1.00	68
8	40	66	26	28	0.92	63
9	36	64	28	32	0.87	60
10	39	62	23	29	0.79	54
11	46	62	16	22	0.72	49
12	42	66	24	26	0.92	63
13	39	61	22	29	0.75	52
14	42	65	23	26	0.88	60
15	41	57	16	27	0.59	40
16	36	63	27	32	0.84	57
17	32	63	31	36	0.86	59
18	41	64	23	27	0.85	58
19	45	60	15	23	0.65	44
20	41	64	23	27	0.85	58
21	42	62	20	26	0.76	52
Rata-Rata	40.09	63.47			0.83	57
			Skor		Tinggi	Efektif

Adapun cara untuk mengetahui adanya perbedaan atau pengaruh penggunaan media audio visual pada nilai Siklus 1 dan siklus 3 dilakukan analisis data menggunakan uji N-Gain seperti pada Tabel 5.

Berdasarkan kriteria dari jawaban siswa pada uji lapangan ini menghasilkan skor rata-rata *Siklus 1* 39,52% dan skor *siklus 3* 63,48% yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan media audio visual . Untuk N-Gain skor memperoleh nilai 0,83 yang termasuk dalam kategori tinggi kemudian dikalikan 68 persen yang termasuk dalam kategorik efektif. Berdasarkan hasil perhitungan diatas menunjukkan bahwa media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar siswa, Pada tahap awal peneliti melakukan analisis berupa materi dan karakter pembelajaran siswa guna mendapatkan informasi terkait dengan kesulitan belajar dan apa saja yang dapat membantu siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas.

Tahap selanjutnya adalah peneliti melaksanakan gambaran awal bentuk media seperti melakukan pembuatan video, mencari materi yang dibutuhkan pada video pembelajaran, mencari gambar, animasi, maupun foto pendukung, serta mencari aplikasi apa yang digunakan untuk mengedit atau membuat video pembelajaran tersebut.

Setelah pembuatan video pembelajaran tahap selanjutnya peneliti melakukan tahap yang terakhir yaitu evaluasi dimana tahap evaluasi ada dua bentuk yaitu evaluasi Evaluasi formatis (mingguan) dan evaluasi sumatis (semester). Pada penelitian ini menggunakan evaluasi formatis yaitu melaksanakan proses pembelajaran dan untuk melihat dari hasil pembelajaran dilihat pada setiap minggu pertemuan. Dari pertemuan mingguan tersebut peneliti mendapatkan nilai pada post-test dengan rata-rata nilai 64,48 sedangkan untuk pre-test mendapatkan rata-rata nilai sebesar 39,52 dan untuk menentukan perbedaan nilai yang didapat dan media tersebut dikatakan efektif untuk proses belajar peneliti menggunakan uji N-Gain sebagai uji perbandingan perbedaan nilai antara Siklus 1 dan siklus 3. Berdasarkan data tersebut adanya peningkatan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan media audio visual dibandingkan yang tidak menggunakan media.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan media audio visual efektif digunakan pada proses pembelajaran berdasarkan nilai yang dapat pada perbandingan antara nilai Siklus 1 39,52 dan siklus 3 63,48 yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua dan media audio visual dikategorikan sangat efektif digunakan.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti juga memberikan beberapa saran yaitu agar banyak lagi peneliti yang melakukan penelitian dengan skala besar yang menggunakan media ini. Karna pada peneliti hanya melakukan diseminasi secara terbatas pada sekolah SDN 6 Ampenan, sehingga untuk penelitian selanjutnya pada Tahap Diseminasi bisa dilakukan dengan skala luas.

REFERENSI

- Agustien, dkk. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajara Sejarah Kelas X IPS. *Junal Edukasi*. Vol. 5 Nomor 1
- Marinda.L. 2020. Teori Perkembangan Jhean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*. Vol. 13, No. 1
- Nashiroh, dkk. 2020. Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Mind Map Terhadap Kemampuan Pedagogik Mahasiswa Mata Kuliah Pengembangan Program Diklat. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Vol. 17 No. 1.

- Nomleni.F.T, & Manu.T.S.N, 2018. Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah. *Jurnal pendidikan dan kebudayaan*. Vol. 8 No. 3.
- Nuralita.A. 2020. Analisis Penerapan Model Pembelajaran berbasis Etnosains dalam Pembelajaran Tematik SD. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha (2020)*. Vol. 4 No. 1.
- Purwono.j, dkk. 2014. Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal teknologi pendidikan dan pembelajaran*. Vol.2, No.2.
- Rahmi.D.A. dan Rosdiana.L. 2018. Peningkatan Hasil Belajar dengan Menggunakan Media *Science Story* Berbasis Etnosains. *Jurnal-Pensa*. Vol. 06, No. 02.
- Sitoyo.S. & Sodik.A. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Karanganyar: Literasi Media Publishing.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta
- Wiyaningrum. R. 2018. Analisi Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Etnosains Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA Dan Menanamkan Nilai Kearifan Lokal Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Widya Wacana*. Vol. 13 Nomor 2