

188620600029_Intan Nur Azian.pdf *by*

Submission date: 08-Sep-2022 04:23PM (UTC+0700)

Submission ID: 1895009895

File name: 188620600029_Intan Nur Azian.pdf (784.97K)

Word count: 2758

Character count: 17106

Pengaruh Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Paciran

Intan Nur Azian¹⁾, Feri Tirtoni, S.Pd., M.Pd.*²⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Email : intannurazian22@gmail.com, feri.tirtoni@umsida.ac.id

Abstract. *The purpose of this study was to determine the effect and magnitude of the influence of audiovisual media on students' cognitive learning outcomes through active participation in learning as many as there are students. This learning is expected to give the impression of meaningful learning and improve students' cognitive abilities, the method used in this study was carried out in class V SDN 1 Paciran with a total of 30 people. The technique is the saturated sampling technique used. This study uses a series of descriptive essay questions with a total of 10 questions. The data collection technique was carried out twice before the pretest and after the posttest (Treatment). The research data were analyzed using descriptive statistics with the t-test technique. the results of the study, this shows that the average score of students for cognitive learning outcomes increased by 18.07 from their pretest score after testing 59.50 to 77.57 posttest value. The results of the t-test indicate that the use of audiovisual media is affecting students' cognitive learning outcomes.*

Keywords – Audiovisual, Pancasila Praticce, Cognitive Learning Outcomes

Abstrak. *Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dan besarnya pengaruh media audiovisual terhadap hasil belajar kognitif siswa melalui partisipasi aktif dalam pembelajaran sebanyak siswa yang ada. Pembelajaran ini diharapkan hal ini dapat memberikan kesan belajar yang bermakna dan meningkatkan kemampuan kognitif siswa, metode yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan di kelas V SDN 1 Paciran dengan jumlah 30 orang. Tekniknya adalah teknik sampling jenuh yang digunakan. Pada penelitian ini menggunakan serangkaian pertanyaan essay deskriptif dengan jumlah 10 pertanyaan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dua kali sebelum dilakukan pretest dan setelah posttest (Perlakuan). Data hasil penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan teknik uji-t. hasil penelitian, hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa untuk hasil belajar kognitif meningkat sebesar 18,07 dari nilai pretest mereka setelah pengujian 59,50 menjadi nilai posttest 77,57. Hasil uji-t menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual adalah mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa.*

Kata Kunci – Audiovisual, Pengamalan Pancasila, Hasil Belajar Kognitif

I. PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan, dan teknologi memerlukan perubahan pedagogis, perbaikan, dan pembaruan dalam aspek-aspek tertentu pendidikan yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan, seperti kurikulum, sarana, prasarana, pendidik, siswa, dan model pembelajaran. Perkembangan saat ini secara langsung mempengaruhi persaingan yang semakin ketat. Ini membutuhkan personil yang berkualitas. Upaya menarik orang-orang berbakat akan membantu meningkatkan kualitas pendidikan yang dicapai. Pendidikan memaksimalkan potensi fisik dan mental untuk mencapai tujuan hidup dalam lingkungan sadar dengan perubahan dan kemajuan positif dalam kontinuitas kognitif, emosional dan psikomotorik.

Tujuan pendidikan mudah dicapai ketika guru sebagai pendidik memasukkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan ke dalam proses pembelajaran. System pendidikan Nasional (Nasrullah, dkk. 2018) [1] "Pendidikan adalah sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi masyarakat dan bangsa".

Salah satu hal terpenting dalam pendidikan adalah bagaimana menyampaikan pesan dan materi pengajaran yang tepat. Karena menyampaikan banyak mata pelajaran. Salah satu caranya adalah melalui media pendidikan dan minat belajar. Siswa harus belajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Media pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi perancang kurikulum dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Media audiovisual media yang mengandung unsur audio dan visual misalnya, rekaman, video, slide, audio, dll. Beberapa bentuk komunikasi berpotensi lebih baik ini mempengaruhi indra lebih dari yang karena terkandung dalam bentuk media pendengaran dan visual (Paulo, 2019a) [2].

Hasil belajar dapat ditingkatkan jika didukung, seperti melalui penggunaan media pembelajaran. Pemahaman media pembelajaran diperiksa dalam dua aspek: pemahaman diskusi dan pemahaman terminology. Kata medium secara harfiah berarti "perantara" atau "konduktor". Media kata kuncinya adalah "perantara". Pentingnya media yaitu media

dapat menampilkan iklan video siswa dengan audio. (Lina Novita, dkk 2019) [3] berpendapat bahwa media pembelajaran audiovisual adalah mediator, menyerap melalui penglihatan dan pendengaran, dan akibatnya menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau perilaku yang dikatakan terbentuk. Mereka terbiasa membantu mereka mencapai tujuan belajar mereka. Hasil belajar kognitif berhubungan dengan hasil belajar memiliki daya ingat, nalar, atau kemampuan intelektual. Di dalam kawasan ini, hasil belajar diorganisasikan ke dalam tujuh tingkat hierarki. Ketujuh hasil belajar kognitif tersebut meliputi pengetahuan, aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi, penciptaan. Jadi hasil belajar kognitif berarti segalanya berkaitan dengan akal (Rif'atul Mu'awanah 2020) [4].

Pengajaran Pancasila merupakan bagian penting dari sisten pendidikan. Semua jenjang pendidikan membutuhkan ajaran Pancasila. Misalnya, dalam kehidupan sekolah, penting untuk mengajar siswa tentang Pancasila dan perannya dalam Negara. Pembelajaran Pancasila di sekolah tidak hanya membutuhkan hafalan materi Pancasila, tetapi juga bertindak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Materi Pancasila harus mampu menyentuh dan mempengaruhi sikap perilaku siswa yang sebenarnya. Pancasila berkaitan erat dengan pendidikan pada umumnya dan pendidikan khususnya kewarganegaraan. Pendidikan kewarganegaraan di Indonesia telah mengalami banyak perubahan kadangkadangkang. Evolusi kewarganegaraan, diubah menjadi kewarganegaraan dan diformalkan pada tahun 1962 dan resmi didirikan pada tahun 1968. Aspek ini tidak terlihat (Khofiyati, 2012) [5]. Salah satu mata pelajaran yang paling banyak mengalami perubahan adalah pendidikan kewarganegaraan.

Pancasila adalah dasar negara. Pancasila bekerja sebagai politik nasional. Berdasarkan pancasila negara, yaitu implementasinya mencerminkan nilai-nilai Pancasila dan tidak boleh bertentangan (Ridla' Adawiyah 2021) [6]. Guru kewarganegaraan memegang peranan yang sangat penting dalam mendidik warga negara. Ini sangat penting. Mendidik warga negara menjadi warga negara yang baik. Karena guru mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan Berinteraksi langsung dengan siswa selama proses pembelajaran. Tidak hanya itu, guru juga memegang peranan penting perjalanan sebagai seorang pemimpin bukan hanya pernyataan fisik, tetapi juga emosional, kreatif, moral dan Lebih dalam dan lebih kompleks.

II. METODE

Penelitian berikut menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan jenis metode penelitian yakni Eksperimen. Eksperimen merupakan pengaruh, efek, hubungan, dan sebab-akibat (Indah, 2017) [7]. Sedangkan, untuk rancangan penelitiannya menggunakan jenis penelitian One Group Pretest Posttest Design dimana rancangan penelitian ini yaitu terdapat sebuah Pretest sebelum adanya perlakuan (Sugiyono, 2020) [8]. pada penelitian ini, yang menjadi populasi yaitu siswa kelas V SDN 1 Paciran yang berjumlah 30 siswa. Dalam Penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh. Teknik pengambilan sample jenuh yakni dengan memperhatikan nilai kejenuhan sample atau sampel yang sudah maksimum dan menggunakan semua jumlah populasi. Dalam penelitian ini peneliti mengambil semua kelas V SDN 1 Paciran yang berjumlah 30 siswa sebagai sampel penelitian. Prosedur dan Eksperimen dalam kegiatan penelitian ini, peneliti menggunakan metode eksperimen kuantitatif, yang melibatkan satu kelompok yang diberi pre-test, kemudian post-test. Keberhasilan perlakuan akan ditentukan dari perbandingan dua nilai yaitu nilai pre-test dan post-test (Lestari, 2021) [9]. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu tes di dalam tes ada pretest dan posttest, dimana teknik ini untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa dalam materi pengamalan pancasila yang telah dikembangkan untuk mengetahui kemampuan siswa pada awal sampai akhir pembelajaran.

Validitas item instrumen digunakan untuk menentukan dukungan item dalam skor total. Untuk menguji keefektifan setiap item pada instrumen, skor item untuk setiap instrument berkorelasi dengan jumlah poin. Jika skor sangat mendukung skor total, validitas item akan setinggi dukungan untuk setiap item yang dinyatakan dalam korelasi, dan rumus korelasi digunakan untuk mendapatkan validitas item. Perhitungan dilakukan dengan menggunakan persamaan *product moment pearson* (Novikasari, 2016) [10].

Tabel 4.1 Kriteria Validasi

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

4	(1% - 25%)	Tidak valid atau tidak dapat di pergunakan
---	------------	--

Reliabilitas yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan teknik Cronbach's Alpha dengan pengambilan keputusan jika nilai alpha lebih besar dari rtabel maka item yang digunakan reliabel atau konsisten, sedangkan jika nilai alpha lebih kecil dari nilai rtabel maka item yang digunakan reliabel. digunakan tidak reliabel atau tidak konsisten Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji hipotesis (uji-t). Uji normalitas digunakan untuk menguji suatu kumpulan data dari suatu populasi yang berada di bawah frekuensi normal atau tidak. Uji normalitas ini terdiri dari mengetahui data hasil pre-test dan post-test, apakah berdistribusi normal atau tidak. Dalam uji normalitas ini peneliti menggunakan SPSS for Windows versi 16.0. Pengujian SPSS didasarkan pada uji satu sampel Shapiro Wilk dengan tingkat signifikansi 5% atau 0,05. Pada 0,05 distribusinya normal, pada $< 0,05$, maka distribusinya tidak normal. Uji hipotesis hasil eksperimen dalam penelitian ini menggunakan rumus uji-t dengan jenis uji-t sampel berpasangan dengan taraf signifikansi 0,05. Uji-t digunakan untuk mengetahui apakah audiovisual berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V SDN 1 Paciran. Menggunakan data dari membandingkan rata-rata keterampilan menulis cerita pada siswa kelas V sebelum dan sesudah perlakuan. Data dari masing-masing responden atau sumber data yang terkumpul kemudian diuji menggunakan aplikasi SPSS versi 16.0

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian data dalam penelitian ini diperoleh dari data hasil penelitian pengaruh audiovisual terhadap hasil belajar siswa kognitif kelas V SDN 1 Paciran. Data yang didapatkan saat penelitian adalah hasil dari validasi instrumen, dan hasil tes yang terdiri dari pretest dan posttest. Adapun data hasil tersebut disajikan sebagai berikut.

1. Uji Validitas Instrumen

Tabel 4.2
Hasil Validitas Instrumen

No	Instrument	Validator		Presentase
		1	2	
1	Silabus	41	47	91,67%
2	RPP	31	33	100%
3	Bahan Ajar	36	38	92,50%
4	LKPD	35	40	93,75%
5	Pretest-Posttest	24	26	89,29%
6	Media	36	40	95,00%

Dari hasil tersebut, dapat dilihat bahwa validitas Silabus, RPP, Bahan Ajar, Pretest-Posttest serta media pembelajaran dapat digunakan dan diterapkan pada siswa kelas V SDN 1 Paciran.

Tabel 4.3
Hasil Validitas Soal

No	R _{tabel}	R _{hitung}	Keterangan
1	0,3061	0,393	valid
2	0,3061	0,808	valid
3	0,3061	0,392	valid
4	0,3061	0,386	valid
5	0,3061	0,393	valid
6	0,3061	0,479	valid
7	0,3061	0,523	valid
8	0,3061	0,529	valid
9	0,3061	0,581	valid
10	0,3061	0,840	valid

Dari tabel diatas disimpulkan bahwa R tabel dengan ($df = N - 2$) nilai signifikan 0,05 dengan jumlah responden $30 - 2 = 28$ maka $r_{tabel} = 0,3061$. Karena semua $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dinyatakan valid. Setelah soal

dinyatakan valid maka selanjutnya akan dilakukan uji reliabilitas untuk mengetahui konsistensi instrumen. Dari hasil uji reliabilitas dengan rumus *Cronbach's Alpha* menggunakan bantuan SPSS 16.0 diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4.4
Hasil Reliabilitas Menggunakan SPSS 16.0

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha ^a	N of Items
.827	10

Hasil perhitungan diatas diperoleh, peneliti menghitung menggunakan SPSS 16.0 dengan menggunakan *Cronbach Alpha* diperoleh hasil 0,827 dengan koefisien reliabilitas sebesar 5 % dan harga r_{tabel} 0,3061. Dari hasil tersebut kemudian disesuaikan dengan tingkat kriteria reliabilitas yaitu *pretest* mempunyai tingkat hubungan Tinggi dan *posttest* mempunyai tingkat hubungan yang Sangat Tinggi. Maka disimpulkan instrumen uji soal *pretest* dan *posttest* reliabel dan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah semua variable ber² distribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan *Shapiro Wilk* dalam perhitungan menggunakan SPSS. Suatu distribusi dikatakan normal jika tarag signifikannya $> 0,05$, sedangkan jika taraf signifikannya $< 0,05$ maka distribusinya dikatakan tidak normal. Berikut ini adalah data dari uji *One Sample Shapiro Wilk* menggunakan perhitungan SPSS 16.

Tabel 4. 1 Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.215	30	.728	.894	30	.602
Y	.135	30	.173	.965	30	.403

² Dari hasil data diatas pada kolom *Shapiro Wilk* dapat diketahui bahwa nilai signifikansi adalah 0,05. Untuk pretest sebesar 0,602 sedangkan posttest adalah 0,403. Karena signfikansi untuk seluruh variable lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data pada variable berdistribusi normal.

3. Uji Hipotesis (Uji t-test)

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa kelas V SDN 1 Paciran. Pengujian uji hipotesis ini menggunakan *paired sample test* dengan bantuan SPSS 16.0, adapun kaidah keputusan uji hipotesis yakni sebagai berikut :

- Jika nilai sig (2-tailed) $< 0,05$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka terdapat perbedaan terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V SDN 1 Paciran sebelum dan sesudah diberikan treatment audio visual.
- Jika nilai sig (2-tailed) $> 0,05$ atau $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka tidak terdapat perbedaan terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V SDN 1 Paciran sebelum dan sesudah diberikan treatment media pembelajaran audio visual.

Berikut hasil perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan SPSS 16.0:

Tabel 4.7 Output Paired Sample Statistic dengan menggunakan SPSS 16.0

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	59.5000	30	9.22422	1.68410
	Posttest	77.5667	30	9.98165	1.82239

Pada tabel diatas, menunjukan nilai rata-rata atau mean data *pretest* terhadap hasil belajar kognitif siswa sebesar 59,50. Pada data *posttest* terhadap hasil belajar kognitif siswa sebesar 77,57. Artinya terdapat perbedaan rata-rata antara data *pretest* dan *posttest* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V.

Tabel 4.8 Output Paired Sample Test menggunakan SPSS 16.0

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest - Posttest	-1.80667E1	4.43290	.80933	-19.72194	-16.41140	-22.323	29	.000

Berdasarkan tabel paired sampel t-test di atas menunjukan nilai signifikan (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukan adanya perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V di SDN 1 Paciran sebelum dan sesudah dilaksanakan treatment media pembelajaran audio visual.

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh audiovisual terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V SDN 1 Paciran. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan Kuantitatif Eksperimen dengan rancangan menggunakan One Group Pretest-Posttest Design. Uji pengaruh audiovisual terhadap hasil belajar kognitif pada penelitian ini dilakukan melalui uji t-test dengan jenis uji paired sample t-test dengan taraf signifikan 0,05 serta dibantu dengan SPSS 16.0. Sebelum menggunakan teknik analisis uji-t-test peneliti melakukan uji normalitas terlebih dahulu sebagai bentuk syarat melakukan uji t. uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah jenis data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh melalui uji-t dengan jenis paired sample statistic dan paired sample test menunjukan nilai rata-rata atau mean data pretest hasil belajar kognitif 59.50. Pada data posttest menunjukan nilai rata-rata atau mean sebesar 75.57. berdasarkan uji t berpasangan paired sample test diperoleh nilai sig- (1-tailed) $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara variable awal dengan variable akhir sehingga terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variable.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan artikel ini dapat terselesaikan dengan baik karena bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu, saya mengucapkan terimakasih untuk keluarga saya, bapak/ibu guru di SDN 1 Paciran, anak-anak di SDN 1 Paciran, Bapak/Ibu dosen dan Staff Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Serta untuk kedua orang tua saya dan rekan-rekan yang telah memberika do'a, semangat dan dukungan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

REFERENSI

- [1] Nasrullah dkk. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar Negeri Pontianak Kota. *Artikel Universitas Tanjungpura Pontianak*.

- [2] Paulo. (2019a). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL Dengan Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas V Di Mi Terpadu Muhammadiyah Bandar Lampung. Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 74.
- [3] Lina Novita dkk. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Vidio Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. Vol. 3, No. 2 (2019). Universitas Pakuan
- [4] Rifatul Mu'awanah. (2020). Skripsi Eksperimentasi Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together Dengan Pendekatan Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. Institut Agama Islam Negeri Kudus
- [5] Khofiyati. (2012). Pembelajaran Nilai-Nilai Pancasila Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMP Se-Kecamatan Moyudan Se Kabupate Sleman. Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta, 2.
- [6] Ridla 'Adawiyah. (2021). Penerapan Nilai-Nilai Pancasila dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD. Universitas Pendidikan Indonesia, 5, 1–9.
- [7] Indah, D. R. N. (2017). Desain Penelitian Eksperimental. Fk Unissula, (Semester 5), 1–51.
- [8] Sugiyono, P. D. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D (2nd ed.; Sutopo, ed.). Bandung: ALFABETA, cv.
- [9] Lestari, R. U. I. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Open Problem Based Learnig (OPBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Di SMK Yapalis Krian. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 21.
- [10] Novikasari, I. (2016). Uji Validitas Instrumen. Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, 1–10. Retrieved from https://www.academia.edu/29978868/Uji_Validitas_Instrumen

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.stkipsubang.ac.id Internet Source	3%
2	jurnal-lp2m.umnaw.ac.id Internet Source	2%
3	journals.upi-yai.ac.id Internet Source	2%
4	www.scribd.com Internet Source	2%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%