**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**.

Pendidikan dan ilmu pengetahuan merupakan dimensi yang sangat penting bagi kelangsungan hidup individu, masyarakat, bangsa dan negara. Kemajuan suatu negara dapat dicapai melalui pendidikan yang baik dan terencana dengan tepat sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 (2003:7) bahwa:

“Mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang lebih beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratif serta bertanggung jawab.”

Usaha untuk mencapai tujuan tersebut, dibutuhkan seorang pendidik yang berkualitas sehingga proses pembelajaran yang di inginkan dapat tercapai. Guru memiliki peranan yang sangat penentu dalam proses pembelajaran karena guru merupakan penentu hasil pembelajaran. Sesuai dengan isi kurikulum tentang bagaimana mewujudkan tujuan pembelajaran yang berkualiats sesuai dengan visi, misi, dan tujuan sekolah.

Perkembangan ilmu pengetahuan ini semakin mendorong kita untuk melakukan perubahan-perubahan dalam pemanfaatan teknologi demi mencapai hasil belajar. Para guru pun dituntut harus mampu pandai-pandai memanfaatkan alat-alat yang telah disediakan di sekolah dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat yang ada di sekolah tersebut sesuai dengan teknologi masa sekarang yang menyesuaikan zaman dengan model-model pembelajaran di setiap sekolah. Guru sekurang-kurangnya dapat memanfaatkan alat sederhana, murah, dan mudah untuk proses pembelajaran, tetapi merupakan keharusan demi mencapai tujuan pembelajaran. Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang baik seperti dalam bentuk teknologi atau apapun, serta guru juga dituntut harus dapat terampil mengembangkan media pembelajaran tersebut. Guru sebaiknya memiliki pengetahuan tentang media pembelajaran yakni bagaimana mengefektifkan proses pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran, bagaimana fungsi media dalam pembelajaran, bagaimana seluk beluk proses pembelajaran dengan menggunakan media, hubungan antara media pembelajaran dengan media pendidikan, nilai dan manfaat media pembelajaran, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, invoasi media pendidikan, serta jenis dan teknik media pendidikan. Dari sinilah dapat kita pahami bahwa media pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan demi tujuan pembelajaran pada khususnya di sekolah.

Guru dikatakan berhasil dalam melakukan proses pembelajaran apabila siswa mampu memahami dan menerima ilmu pengetahuan yang diajarkan guru kepada siswa, serta guru dituntut untuk mampu dalam melakukan inovasi dalam proses pembelajaran. Guru yang kreatif dan inovatif adalah guru yang mampu menarik motivasi siswa dalam belajar. Sedangkan salah satu unsur agar siswa termotivasi dalam belajar adalah cara guru dalam menggunakan media pembelajaran yang baik dalam peroses belajar mengajar.

Siswa sendiri yang melakukan perubahan tentang pengetahuannya. Peran guru dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator, mediator, dan pembimbing. Jadi guru hanya dapat membantu proses perubahan pengetahuan peserta didik melalui perannya *scaffolding* dan *guiding,* sehingga siswa dapat mencapai tingkatan pemahaman yang lebih sempurna dibandingkan dengan pengetahuan sebelumnya.

Konsep lingkungan meliputi tempat belajar, metode, media, sistem penilaian, serta sarana dan prasarana yang diperlukan untuk mengemas pembelajaran dan mengatur bimbingan belajar sehingga memudahkan siswa belajar. Dampak perkembangan ilmu pengetahuan teknologi terhadap proses pembelajaran adalah diperkayanya sumber dan media pembelajaran, seperti buku teks, modul, *overhead*, transparansi, film, video, televisi, *slide, hypertext, web* dan sebagainya.

Media pembelajaran adalah salah aspek yang paling penting untuk membantu guru dalam proses pembelajaran. Pada sebuah mata pelajaran, media dapat membantu siswa agar lebih mudah mendapatkan informasi yang di sampaikan dalam mata pelajaran.

Dengan adanya media pembelajaran dapat memudahkan siswa untuk menyerap informasi tanpa guru harus menjelaskan dengan cara bertele-tele. Media pembelajaran memiliki model yang bermacam-macam, ada media pembelajaran yang berbentuk visual, audio visual, dan lain-lain. Dengan penggunaan media pembelajaran pun dapat mengefisienkan waktu pembelajaran dan membuat siswa merasa senang dalam menerima pembelajaran dari guru. Munculnya motivasi siswa dengan adanya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan prestasi siswa. Karena dengan adanya media pembelajaran akan menjadikan siswa aktif dalam belajar dan merasa senang dalam pembelajaran. Seperti yang kita ketahui bahwa pada era zaman sekarang, kita lebih banyak menjumpai media pembelajaran yang bersifat audio visual, karena media ini sudah banyak dijumpai di sekolah. Media audio visual adalah media perantara atau penggunaan materi dan penerapanya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membuat siswa mampu memperolah pengetahuan, keterampilan pada sikap.

Dalam menyampaikan materi pembelajaran, guru memerlukan alat bantu seperti media, RPP, lembar kerja siswa, dan materi ajar. Media pembelajaran merupakan salah satu sarana dan prasarana untuk menunjang terlaksananya kegiatan pembelajaran serta menunjang pendidikan dan pelatihan tentu perlunya mendapat perhatian sendiri. Lebih lanjut pada media pembelajaran, ada beberapa jenis media pembelajaran yaitu media visual, media audio, media audio visual dan media lingkungan.

Media audio visual merupakan media yang menggabungkan antara suara dan gambar. Media berbasis audio visual lebih efektif dalam penyampaian konsep atau materi ajar. Hal ini dikarenakan media audio visual melibatkan indera pendengaran dan indera penglihatan peserta didik.

Peneliti melakukan observasi pertama pada tanggal 13 Februari 2017 dengan menemui pihak kepala sekolah dan menanyakan tentang sarana dan prasarana yang ada di sekolah tersebut dan peneliti menemukan bahwa memang tidak terdapat media audio visual di sekolah tersebut. Lalu pernyataan ini diperkuat lagi oleh peneliti pada saat melakukan penelitian pada hari kedua tanggal 14 Februari 2017 dengan menanyakan kepada pihak-pihak lain seperti guru, staf, dan untuk lebih melihat secara realita, peneliti mengamati siswa pada saat proses pembelajaran serta menanyakan langsung kepada siswa.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 113 Pana Kecamatan Alla Kabupaten Enrekang terungkap bahwa pada saat proses pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung, guru menggunakan media pembelajaran yang seadanya saja tanpa guru menuangkan kreatifitas pada media tersebut. Terbatasnya pula media pembelajaran yang ada di sekolah ini seperti media pembelajaran yang jenisnya audio visual tidak ada dijumpai di sekolah tersebut. Selain itu siswa juga yang kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, baik bertanya maupun mengungkapkan pendapatnya. Hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa di SD Negeri 113 Pana tahun ajaran 2016-2017.

Adapun dari pihak guru yang hanya mengajar dengan menggunkan metode konvensional dalam bentuk ceramah saja, kurang kreatif dalam mengolah media pembelajaran, dan kurang memahami tentang bagaimana penggunaan media audio visual dalam proses belajar mengajar.

Seperti yang ditemukan di SD Negeri 113 Pana kecamatan Alla Kabupaten Enrekang pada siswa kelas V, pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang berlangsung tidak ditemukan media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran, pembelajaran yang kurang menarik, dan pengelolaan kelas yang klasikal. Hal ini dibuktikan oleh guru yang kebanyakan hanya menggunkan metode ceramah dalam kelas. Fasilitas sekolah misalnya komputer, proyektor belum dimanfaatkan secara maksimal sehingga mengakibatkan siswa kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hal tersebut kemudian berdampak pada siswa yang kurang menguasai materi yang disampaikan oleh guru.

Media Audio Visual adalah media yang melibatkan 2 indera sekaligus, yaitu indra penglihatan dan indera pendengaran. Namun, tidak menutup kemungkinan bahwa setiap media pembelajaran masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan.

Menurut Rusma, dkk (2012: 220), kelebihan media audio visual adalah:

1) memberi pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa; 2) sangat bagus dalam menerangkan suatu proses; 3) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu; 4) lebih realistis, dapat diulang dan dihentikan sesuai kebutuhan; 5) memberikan kesan mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti termotivasi memilih judul “Pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 113 Pana Kecamatan Alla Kabupaten Enrekang.”

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah gambaran penggunaan media audio visual pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 113 Pana Kecamatan Alla Kabupaten Enrekang?
2. Bagaimanakah gambaran hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 113 Pana Kecamatan Alla Kabupaten Enrekang ?
3. Apakah penggunaan media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 113 Pana Kecamatan Alla Kabupaten Enrekang ?
4. **Tujuan Penelitian**

Mengacu pada rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui gambaran penggunaan media audio visual pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 113 Pana Kecamatan Alla Kabupaten Enrekang.
2. Untuk mengetahui gambaran hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 113 Pana Kecamatan Alla Kabupaten Enrekang.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 113 Pana Kecamatan Alla kabupaten Enrekang.
4. **Manfaat Penelitian**
5. Manfaat teoretis
6. Bagi Akademik/Lembaga

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan informasi dalam upaya penyempurnaan, pengembangan, dan peningkatan mutu pendidikan.

1. Bagi Peneliti Selanjutnya.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan selanjutnya, menambah wawasan pengetahuan dan keterampilan peneliti, khususnya yang terkait dengan peneliti yang menggunakan media pembelajaran audiovisual sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

1. Manfaat praktis
2. Bagi guru.

Melalui penelitian ini diharapkan guru dapat memperoleh pengalaman dan menambah kreatifitas dan inovasi dalam upaya pengembangan media pembelajaran audiovisual**.**

1. Bagi siswa.

Melalui penelitian ini siswa dapat memperoleh kesempatan untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih aktif, kreatif dan menyenangkan yang pada akhirnya akan berdampak pada prestasi dan peningkatan hasil belajar siswa.

1. Bagi sekolah.

Melalui penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran sekolah untuk memotivasi guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam pelaksanaan pembelajaran. Selain itu hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam mengambil kebijakan yang berhubungan dengan peningkatan mutu pembelajaran.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

1. **Tinjauan Pustaka**
2. **Media Audio Visual**
3. **Pengertian media pembelajaran**

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata Medium. Medium dapat didefenisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Daryanto: 2016). Berdasarkan defenisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi.

Pengertian media pembelajaran menurut para ahli:

“1) Menurut Russel bahwa “teknologi atau media pembelajaran sebagai penerapan ilmiah tentang proses belajar pada manusia dalam tugas praktis belajar mengajar”.

2)Menurut Ali bahwa “media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar”.

3)Menurut Gagne bahwa “kondisi yang berbasis media meliputi jenis penyajian yang disampaikan kepada para pembelajar dengan penjadwalan, pengurutan dan pengorganisasian”.

4)Menurut Miarso bahwa “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiriran, perasaan, perhatian dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar”.

10

5)Menurut Sadirman bahwa “media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar seperti Film, buku dan kaset.” (Daryanto 2016: 07-08).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala segala sesuatu yang di jadikan alat atau properti guru dalam proses belajar mengajar, baik dalam bentuk visual maupun non visual yang dapat memberikan informasi kepada siswa agar materi pembelajaran lebih mudah untuk dipahami siswa dan dapat mendorong motivasi siswa agar terjadinya proses belajar mengajar.

Kegiatan pembelajaran dikenal dengan adanya komponen belajar mengajar. Menurut Daryanto (2016: 04) komponen belajar mengajar sebagai berikut:

1) tujuan; 2) bahan pembelajaran; 3) kegiatan belajar mengajar; 4) metode;

5) media/ alat; 6) sumber belajar 7) evaluasi.

Daryanto (2016: 05) menyatakan bahwa:

“Kata media berasal dari bahasa latin yang adalah bentuk jamak dari medium batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun kita membatasi pada kata media pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran”.

Guru harus mengetahui terlebih dahulu tentang konsep abstrak dan kongkrit dalam pembelajaran. Karena proses belajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa isi/ ajaran yang dituangkan kedalam simbol komunikasi baik verbal (kata-kata dan tulisan) maupun non verbal , proses ini dinamakan *encoding*. Oleh karenanya guru sebaiknya mampu mengajak semua alat indera peserta didik dalam proses komunikasi untuk menampilkan ragsangan (stimulus) peserta didik. Karena semakin banyak alat indera yang dimanfaatkan untuk proses menerima dan mengolah informasi maka semakin besar kemungkinan siswa itu dapat mengerti informasi tersebut dan mempertahankannya dalam ingatan.

1. **Manfaat media pembelajaran**

Media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar. Secara umum, media pembelajaran memiliki manfaat dan kegunaan masing-masing.

Menurut Daryanto (2016: 09), Secara umum dapat dikatakan media mempunyai manfaat, antara lain:

“1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis; 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera; 3) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dan sumber belajar; 4) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya; 5) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan presepsi yang sama; 6) proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator),bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran”.

Hakikat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam penyampaian proses pesan antara pendidik dan peserta didik. Penyaluran materi ajar yang sesuai dengan kompetensi memerlukan media pembelajaran..

Menurut Daryanto (2016: 36), Adapun manfaat secara umum dari penggunaan media audio visual adalah:

“1) Membantu memberikan konsep pertama atau kesan yang benar;

2) mendorong minat; 3) meningkatkan penertian yang lebih baik;

4) melengkapi sumber belajar yang baik; 5) menambah variasi metode mengajar;6) menghemat waktu; 7) meningkatkan keingintahuan intektual;8) membuat ingatan terhadap pembelajaran yang lebih lama”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran ialah agar siswa dapat lebih mudah untuk menyerap materi yang disampaikan oleh komunikator (guru). Selain itu penggunaan media pembelajaran juga dapat memberikan contoh yang lebih abstrak kepada siswa, dapat mengefisienkan waktu belajar, serta dapat menimbulkan gairah belajar siswa apabila guru mampu menginovasi media pembelajaran agar terlihat lebih menarik oleh siswa.

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran dalam penyampaian pesan antara pendidik dan peserta didik yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang efektif dalam penyampaian pesan kepada peserta didik. Menurut Karim (2007: 9) bahwa media dapat:

“1) membangkitkan motivasi belajar siswa; 2) mengulang apa yang telah dipelajari; 3) menyediakan stimulus belajar; 4)mengaktifkan respon murid; 5) memberikan *Feedback* dengan segera; 6)menggalakkan latihan yang serasi”.

Arsyad (2013: 20), mengemukakan bahwa empat fungsi media pembelajaran, penjelasan dari setiap fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

“1) Fungsi atensi media merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrsi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna yang ditampilkan atau menyertai teks mata pelajaran; 2) fungsi afektif media dapat dilihat dari tingkatan kenikmatan siswa ketika belajar tes yang bergambar. Gambar atau lambang visual mengunggah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras; 3) fungsi kognitif media terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar; 4) fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media yang memeberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal”.

Berdasarkan fungsi media yang dikemukakan oleh para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfugsi sebagai sarana penyampaian pesan kepada peserta didik agar proses pembelajaran lebih efektif, serta siswa dapat terstimulus sehingga informasi dapat dicerna dengan baik. Media pembelajaran juga memberikan pengalaman yang kongkret dan mengaitkan dengan pengalaman-pengalaman sebelumnya, serta membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

Media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses pembelajaran, dan guru harus mampu mendesain media pembelajaran agar terlihat seperti pada kehidupan nyata peserta didik. Siswa lebih cenderung memahami pembelajaran apabila dikaitkan dengan kehidupan nyata siswa atau yang bersifat konkret. Dalam usaha pemanfaatan media sebagai alat bantu, Rusma (2012: 171) mengklasifikasi tingkat dari yang paling kongkret ke yang paling abstrak dan menggambarkanya dalam sebuah kerucut yaitu:

KONGKRET

KONGKRET

ABSTRAK

ABSTRAK

**Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale (Daryanto: 2016)**

1. **Landasan penggunaan media pembelajaran**

Media pembelajaran bukanlah media yang serta merta dibuat. Media pembelajaran juga memiliki landasan penggunaan.

Menurut Daryanto 2016, adapun landasan penggunaan media pembelajaran yaitu landasan filosofis, landasan psikologi, landasan teknologi dan landasan empiris.

1. Landasan Filosofis

Landasan filosofi penggunaan media dalam pembelajaran adalah agar siswa lebih merasa di hargai sebagai manusia yang bebas dalam menentukan pilihannya berdasarkan perkembangan teknologi terutama dalam penggunaan media pembelajaran dari zaman ke zaman.

1. Landasan Psikologi

Landasan psikologis digunakan media dalam pembelajaran adalah agar siswa dapat menggunakan akal pikiran tentang benda-benda yang dianggap abstrak-konkret terutama daya serap setiap manusia dalam media pembelajaran.

1. Landasan Teknologi

Teknologi adalah proses kompleks yang terpadu yang melibatkan prosedure, ide, peralatan, untuk menganalisis masalah, mencari solusi setiap masalah, mengevaluasi dan mengelolah suatu permasalahan yang di padukan dalam satu teknologi pembelajaran.

1. Landasan Empiris

Dalam sebuah penelitian ditemukan bahwa ada interaksi antara media pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Artinya menggunakan media pembelajaran dengan baik maka akan mendapatkan keuntungan signifikan yang dapat mempengaruhi kepribadian siswa tersebut.

1. **Jenis-jenis media pembelajaran**

Ditinjau dari tampilan, media pembelajaran dapat diklasifikasikan dalam beberapa kelompok, seperti yang dikemukakan oleh (Arsyad: 2013) media pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam empat kelompok, yaitu: 1) media hasil teknologi cetak; 2) media hasil teknologi audo visual; 3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer; 4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Lebih lanjut Arsyad (2012: 35), menjelaskan media pembelajaran ditinjau dari segi penggunaan dibagi menjadi dua yaitu:

“Media proyeksi dan media nonproyeksi, media proyeksi adalah media yang penggunaanya membutuhkan proyektor, yaitu alat yang bisa menghubungkn media tersebut hingga bisa digunakan atau ditampilkan. Sedangkan media nonproyeksi adalah media yang penggunaanya tidak memerlukan alat bantu atau poyektor”.

(Daryanto: 2016) menyatakan bahwa klasifikasi media pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1. Teks, yaitu bisa berupa buku pelajaran,majalah , surat kabar, media cetak, papan tulis (magnetik/ non magnetik), dan media dalam bentuk teks lainya yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk tulisan.
2. Media audio adalah media pembelajaran yang hanya memfungsikan indera pendengaran.
3. Media visual adalah media pembelajaran yang hanya memfungsikan indera penglihatan.
4. Media presentasi terdiri atas LCD Proyektor dan layar/screen adalah materi yang dikemas pada sebuah komputer yang di kombinasikan dengan layar screen untuk menampilkan data yang telah dikemas tersebut.Dalam hal ini guru harus mampu menginovasi gambar-gambar yang akan di tampilkan melalui LCD proyektor agar tampilanya lebih menarik perhatian siswa.
5. Benda tiruan berupa/ miniatur. Media ini merupakan salah satu media tiga dimensi yang bisa langsung di raba atau hampir sesuai dengan obyeknya.
6. Manusia juga termasuk media pelajaran karena ada mata pelajaran tertentu yang bisa menggunakan manusia sebagai media yang abstrak untuk siswa. Misalnya pada mata pelajaran IPA tentang materi jenis-jenis alat indera.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas tentang jenis-jenis media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran terdiri atas empat yaitu media visual, media audio, media audio visual dan media multimedia.

1. **Pengertian media audio visual**

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan gambar. Jenis media ini mempunyai kempuan yang lebih baik, karena meliputi dua jenis yaitu auditif (mendengar) dan visual (melihat). Media audio visual merupakan sebuah alat bantu audio visual yang berarti bahan atau alat yang digunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan sikap, pengetahuan dan ide.

Terfokus pada kompetensi pedagogik guru memiliki aspek-aspek penting yang dijabarkan dalam Undang-Undang 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Pasal 10 ayat 1, yang dimaksud dengan “kompetensi pedagogik adalah kemampuan mengelolah pembelajaran peserta didik”.

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana dan prasarana penting dalam proses pembelajaran dan penyampaian pesan guru ke siswa. Media pembelajaran memiliki berbagai jenis, tetapi media audio visual lebih efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dikemukakan oleh (Rusma dkk: 2016) bahwa “kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya 5% diperoleh melalui indera dengar, dan 5% lagi dari indera lainya”.

Pengajaran melalui audio visual membutuhkan perangkat keras atau *hardware*, perangkat keras yang dimaksud ialah proyektor*, tape recorder, speaker*, dan layar proyektor. Arsyad (2013: 38) mengatakan bahwa:

“Pengklasifikasian media ada lima kelompok, yaitu: 1) media kelompok berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kaitan kelompok, *Filedtrip*); 2) media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas: 3) media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi slide); 4) media berbasis audio visual (video, film, program slide-tape, televisi); 5) media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*)”.

1. **Jenis-jenis media audio visual**

Dari beberapa media pelajaran yang di klasifikasikan diatas maka lebih rinci lagi dibahas tentang jenis-jenis dari media audio visual. Adapun beberapa jenis media audio visual sebgai berikut (Daryanto 2012: 84):

“ a). Media audio visual gerak yang terdiri dari

1. Film merupakan gambar–gambar dalamframe, dimana frame di proyeksikan melalui lensa proyektor sehingga gambar tersebut terlihat hidup
2. Video adalah medium yang sangat efektf dalam pembelajaran karena menggunakan unsur suara dan gambar baik untuk pebelajaran massal,individual maupun kelompok
3. Televisi (TV) adalahsistem elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersana suara melalui kabel dan ruang
4. LCD Proyektor adalah salah satu media pembelajaran yang memproyeksikan gambar dan suara dan di tampilkan melalui layar LCD.

b). Media audio visual diam yang terdiri dari:

1. Film bingkai suara (*sound slides*) adalah suatu film transparan berukuran 33 mm, yang biasanya dibungkus bingkai berukuran 2x2 inci terbuat dari karton dan plastik
2. Film rangkai suara adalah merupakan kesatuan dari film bingkai. Pada film rangkai ukuranya yaitu 35mm”.

Dari jenis media audio visual yang dijelaskan di atas dapat klasifikasikan secara rinci bahwa ada 2 jenis media audio visual ada yang gerak dan ada yang diam. Namun dari beberapa jenis media yang dijelaskan memiliki kelebihan dan kelemahan masing- masing. Namun di dalam penelitian ini peneliti lebih membahas rinci tentang jenis media audi visual gerak yaitu LCD proyektor.

1. **Media LCD Proyektor**
2. **Pengertian media LCD proyektor**

LCD proyektor merupakan sebuah alat yang bisa digunakan untuk presentasi. LCD proyektor sangat cocok digunakan untuk para guru/dosen yang mengajar, atau bagi yang ingin membuat presentasi. Proyektor LCD merupakan salah satu alat optik dan elektronik. Sistem optiknya efisien yang menghasilkan cahaya yang amat terang tanpa mematikan (menggelapkan) lampu ruangan, sehingga proyeksi dapat memproyeksikan tulisan, gambar, atau tulisan dan gambar yang dipancarkan ke layar, (Daryanto: 2016).

Lebih lanjut (Basyiruddin: 2002), media LCD proyektor adalah media pembelajaran yang digunakan untuk menampilkan presentasi. LCD proyektor biasanya digunakan untuk menampilkan bahan-bahan presentasi dari sebuah *text boox.*

1. **Tujuan penggunaan media LCD proyektor dalam pembelajaran**

Media audio visual LCD proyektor memiliki kegunaan dan tujuan yang sangat bermanfaat bagi 3 ranah, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

Daryanto(2016: 213) mengemukakan bahwa:

“pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik”.

Daryanto (2016: 223) mengemukakan manfaat media pembelajaran (proyektor LCD) dalam proses belajar siswa, sebagai berikut yaitu:

“1) Pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa; 2) bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkanya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran; 3) metode mengajar akan lebih bervariasi; 4) peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru”.

Adapun kegunaan media LCD proyektor menurut (Daryanto: 2016) adalah sebagai berikut: 1) media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik; 2) media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit, dan realistis; 3) media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru; 4) media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar; 5) media dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan hasil belajar; 6) media dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

Berdasarkan penjelasan tujuan media LCD proyektor, sangat jelas peran media LCD proyektor dalam suatu pembelajaran, karena berkaitan dengan ranah afektif, kognitif dan psikomotor. Ranah kognitif siswa dapat mengamati kejadian suatu konsep sehingga memperkuat pemahaman siswa, emosi peserta didik terhadap informasi yang diberikan sedangkan ranah psikomotorik, LCD proyektor dapat menjadi sumber belajar.

1. **Kelebihan dan kekurangan penggunaan media LCD proyektor**

Media LCD proyektor berbasis audio visual memiliki nilai tambah dibandingkan media pembelajaran yang lain dikarenakan penyampaian pesan dapat diterima oleh indera penglihatan dan pendengaran. Lebih lanjut media LCD proyektor memiliki kekurangan dan kelebihan tersendiri. Menurut Daryanto (2016: 228) kelebihan penggunaan media LCD proyektor adalah:

“1) memberikan tayangan gambar dan suara. Bisa dipastikan bahwa siswa akan menyimak dengan seksama materi yang disampaikan karena media LCD proyektor memberikan kesan tertentu dalam proses pembelajaran; 2) dapat menarik perhatian siswa karena adanya kombinasi suara dan gambar dalam satu kali di tayangkan; 3) mampu menghadirkan dengan contoh yang nyata. Dengan LCD proyektor siswa dapat melihat contoh benda atau tempat dengan nyata buka berupa deskripsi saja; 4) memberikan kemudahan didalam menyajikan materi dengan media yang sulitdak bisa dipungkiri penggunaan media LCD proyektor juga memiliki kelemahan”.

Menurut (Daryanto 2016) kelemahan dari penggunaan media LCD proyektor yaitu:1) memakan waktu yang lama karena asyik, atau karena belum menetahui aturan pelaksanaan; 2) dalam mensimulasi situasi sosial permainan cenderung terlalu menyederhanakan konteks sosialnya sehingga tidak mustahil siswa justru memperoleh kesan yang salah; 3) kebanyakan tayangan LCD hanya melibatkan beberapa orang saja padahal keterlibaan seluruh siswa belajar amatlah penting agar proses pembelajaran bisa lebih efektif dan efisien; 4) LCD proyektor hanya mampu menyajikan komunikasi satu Arah; 5) proyektor pada saat disiarkan akan berjalan terus dan tidak ada kesempatan untuk memahami pesan-pesan sesuai dengan kemampuan individu siswa; 6) guru tidak memiliki kesempatan untuk merevisi film sebelum di sampikan; 7) layar proyektor tidak mampu menjangku kelas besar sehingga sulit bagi semua siswa untuk melihat secara rinci gambar yang disampaikan; 8) kekhawatiran muncul bahwa siswa tidak memiliki hubungan pribadi dengan guru, dan siswa bisa jadi bersikap pasif selama penayangan.

Media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, begitu juga dengan media LCD proyektor. Dalam pengaplikasian media ini memerlukan perangkat LCD untuk menampilkan gambar, speaker untuk memperjelas suara video tersebut dan komputer sebagai penyimpan materi yang akan di tampilkan di LCD. Sifat komunikasi dalam penggunaan media LCD proyektor ini hanya bersifat satu arah, siswa hanya memperhatikan LCD proyektor, hal tersebut yang perlu diperhatikan oleh guru, karena LCD proyektor dapat di ulang-ulang maupun di berhentikan sewaktu-waktu.

1. **Tekhnik penggunaan media LCD proyektor**

Dalam pengoperasian media LCD proyektor haruslah guru mempersiapkan terlebih dahulu materi dalam sebuah komputer yang disebut data sebelum melakukan proses belajar mengajar menggunakan media LCD proyektor.

Beberapa hal yang harus di persiapkan guru dalam pembelajaran menggunakan LCD proyektor adalah sebagai berikut, Daryanto (2016: 221) bahwa:

“ 1) Guru sebaiknya sudah dapat mengoperasikan LCD proyektor dan komputer.

2) Cantumkan poin-poin penting saja dalam powerpoint.

1. Gunakan warna-warna yang menarik.
2. Gunakan animasi yang secukupnya agar tidak menganggu.
3. Hindari suara dari animasi agar tidak menganggu pembicaraan guru.
4. Bila mungkin gunakan film pendek.
5. Prinsip satu slide satu menit.
6. Berikan batasan pada slide, maksimal 20 slide”.

Adapun untuk pengoperasian LCD Proyektor secara umum menurut Daryanto (2016: 221)adalah sebagai berikut:

“ 1) Hubungkan proyektor dengan listrik menggunakan kabel *power* ,apabila sudah warna orange, berarti proyektor sudah siap dipakai 2) buka tutup lensa 3) tekan tombol *power* sekita 2 detik (dipanel proyektor atau remote), tunggu sampai indikator berwarna hijau dan display tampil penuh selama 10-30 detik 4) nyalakan semua peraatan yang menjadi input (*CPU, Notebook, video player* dll 5) tekan *source*(input) untuk memilih input yang akan didisplaykan atau *utomatic source* dalam kondisi “*On”*, silahkan menunggu 5-10 detik untuk pencarian input terdekat”.

1. **Pembelajaran Bahasa Indonesia**
2. **Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD**

Dalam kurikulum sekolah dasar dan Madrasah Ibtidaiyah (2004: 137) dijelaskan bahwa tujuan pengajaran Bahasa Indonesia di SD secara umum adalah sebagai berikut:

“1) Menghargai siswa dan membanggakan Bahasa Indonesia sebagai persatuan nasional dan bahasa negara

2) Siswa memahai bahasa indonesia dari segi bentuk, makna, dan fungsi, serta menggunakanya dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan, keperluan dan keadaan

3) Siswa memiliki kemampuan menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan sosial

4) Siswa memiliki disiplin dalam berbahasa (berbicara dan menulis)

5) Siswa mampu memahami dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan,serta meningkatkn kemampuan dan pengetahuan

6)Siswa menghargai dan membanggakan karya sastra Indonesia dengan khazanah dan intelektual manusia Indonesia”.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari Bahasa Indonesia adalah menyatukan beragam suku, budaya, etnis dalam berkomunikasi, karena Bahasa Indonesia merupakan bahasa pemersatu dari beragam suku. Bahasa Indonesia juga digunakan sebagai alat komunikasi untuk menambah wawasan dan pengetahuan manusia.

1. **Prinsip–prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Beberapa pinsip dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang dikemukakan dalam kurikulum sekolah dasar dan Madrasah Ibtidaiyah (2004: 138) adalah sebagai berikut:

“ 1). Prinsip Kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah proses pembelajaran yang Holistik dan bertujuan untuk Membantu siswa untuk memahami makna materi ajar dengan menghubungkanya dengan masalah kehidupan sehari- hari mereka.

2). Prinsip Fungsional adalah pembelajaran Bahasa Indonesia pada hakikatnya sejalan dengan konsep pembelajaran komunikatif

3). Prinsip Apresiatif ini tidak hanya berlaku pada pembelajaran Bahasa saja, tetapi juga untuk pembelajaran aspek lain seperti keterampilan berbahasa (menyimak, membaca, menulis, dan berbicara).

4). Prinsip Integratif hal ini berarti keseluruhan kegiatan yang satu dengan yang lainya saling berkaitan untuk mencapai tujuan berbahasa yaitu berkomunikasi”.

Dari penjelasan di atas dapat kita simpulkan bahwa prinsip pembelajaran Bahasa Indonesia tercakup didalam prinsip kontekstual, fungsional, apresiatif dan integrative dan terkait dengan kehidupan sehari-hari.

1. **Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Penilaian dalam Bahasa Indonesia di SD yang dikemukakan pada kurikulum sekolah dasar dan Madrasah Ibtidaiyah (2004: 139) dijelaskan secara umum sebagai berikut:

“1) penilaian program pengajaran (penilaian terhadap isi, tujuan, program dan strategi pembelajaran 2) penilaian proses pengajaran, interaksi antara guru dan siswa dalam kelas, minat dan perhatian 3) penilaian dalam bentuk hasil belajar baik itu afektif (sikap), kognitif (pengetahuan), dan psikomotor (keterampilan)”.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat kita simpulkan bahwa penilaian dalam Bahasa Indonesia pada umumnya sama dengan penilaian mata pelajaran lainya yang lebih memperhatikan 3 aspek yaitu afektif, kognitif, dan psikomotor.

1. **Hasil Belajar**
2. **Pengertian Belajar**

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru yang diwujudkan dalam bentuk perubahan tingkah laku yang relatif permanen dan menetap disebabkan interaksi individu dengan lingkungan belajarnya.

Belajar menurut Suprijono (2013: 2) yaitu:

“suatu proses usaha yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamanya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Sejalan dengan itu, Hilgard dalam Suprijono (2012: 3) menegaskan bahwa: “belajar adalah suatu perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan.”

Dari pendapat di atas dapat saya simpulkan bahwa sebuah pelajaran diperoleh melalui kehidupan sehari-hari manusia atau di kehidupan nyata dan berinteraksi dengan lingkunganya.

1. **Pengertian Hasil Belajar**

Sebelum mengetahui hasil belajar siswa maka diperlukan suatu evaluasi, tujuanya untuk mengetahui hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Suprijono(2013: 6) mengemukakan bahwa “hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, efektif, dan Psikomotorik”. Suprijono (2013: 5) menyatakan bahwa:

“Hasil belajar adalah “pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan”.Hasil belajar berasal dari suatu interaksi tindakan belajar dan tindakan mengajar”.

Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Nafiah (2012: 11) mengemukakan tentang 2 bentuk utama dari hasil belajar adalah sebagai berikut:

“Hasil belajar dapat berupa hasil utama pengajaran *(Instructional effect)* dan hasil sampingan pengiring *(Nurturant effect)*. Hasil utama pengajaran adalah kemampuan hasil belajar yang memang direncanakan untuk mewujudkan dalam kurikulum dan tujuan pembelajaran. Sedangkan hasil pengiring adalah hasil belajar yang dicapai namun tidak direncanakan untuk dicapai”.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar dan bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

1. **Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Belajar merupakan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar dan suatu bentuk perilaku yang reatif menetap.Sebagai suatu aktifitas, belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor.

Menurut Suryabrata (Mappasoro, 2010: 9) bahwa:

“Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terbagi menjadi dua bagiang yaitu: 1) Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam individu yang belajar; 2) Faktor eksteren yaitu faktor-faktor yang berasal dari luar diri individu yang belajar”.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa akan membawa pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan kemampuan guru untuk mengantisipasi kemungkinan munculnya kelompok siswa yng menunjukkan gejala kegagalan dengan mengatasi faktor yang mempengaruhi hasil belajar mereka.

1. **Kerangka Berfikir**

Kerangka fikir peneliti ini dibangun dari bagaimana penggunaan media dalam proses pembelajaran. Terdapat dua aspek yang berpengaruh dalam penggunaan media pembelajaran yaitu aspek siswa dan aspek guru. Aspek guru yaitu bahwa pada saat proses pembelajaran berlangsung guru menggunakan media pembelajaran namun belum dikatakan secara optimal karena guru hanya menggunakan media yang apa adanya tanpa melakukan inovasi terhadap media yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran. Selain itu guru yang hanya menjelaskan meggunakan metode ceramah saja. Selain itu siswa juga kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran baik itu betanya terkait materi yang belum dipahami ataupun mengungkapkan pendapatnya. Pada kerangka fikir peneliti, akan diterapkan metode konvensional terlebih dahulu, lalu diadakan *preetest* untuk mengetahui kemampuan siswa, lalu diberikan *treatment*  pada mata pelajaran bahasa Indonesia berupa penggunaan media LCD proyektor. Setelah itu akan diadakan *posttest*, kemudian akan dibandingkan nilai dari *preetest* dan *posttest*.

Gambaran kerangka fikir yang menunjukkan upaya dalam penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD Negeri 113 Pana Kecamatan Alla, Kabupaten Enrekang.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat digunakan peneliti sebagai berikut :

**Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**

**Metode Konvesional**

**Pretest**

***Treatment*: Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual**

***Treatment***

**Postttest**

**Hasil Belajar Bahasa Indonesia**

**Gambar 2.2 Bagan Kerangka Fikir**

1. **HipotesisPenelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas peneliti mengemukakan bahwa hipotesis penelitian ini adalah “ada pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia SD Negeri 113 Pana Kecamatan Alla Kabupaten Enrekang”. Adapun hipotesis statistik dapat diuraikan sebagai berikut:

Ho=”Tidak ada pengaruh media pembelajaran Audio visual, terhadap Hasil Belajar

siswa SD Negeri 113 Pana Kecamatan Alla Kabupaten Enrekang“.

Ha=”Ada pengaruh media pembelajaran Audiovisual, terhadap Hasil Belajar

Siswa SD Negeri 113 Pana Kecamatan Alla Kabupaten Enrekang”.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penenlitian**
2. **Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media audio visual dalam proses pembelajaran terhadap hasil belajar siswa SD Negeri 113 Pana Kecamatan Alla Kabupaten Enrekang.

1. **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan model *Pre- Experiemental*. Penelitian ekperimen adalah jenis penelitian yang digunakan untuk menguji coba metode /media yang telah ada, kemudian diuji coba kembali oleh peneliti untuk menguatkan teori bahwa apakah metode/media tersebut memberikan pengaruh atau tidak memebrikan pengaruh.

1. **Variabel dan Desain Penelitian**
2. **Variabel**

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang memiliki variasi serta dapat di ukur oleh peneliti untuk di pelajari sehingga diperoleh informasi tetang hal tersebut. Sugiyono (2016), dalam penelitian ini terdapat dua variabel:

1. Variable Bebas

Variabel bebas (*independent variabel*) adalah variable yang menjadi sebab atau mempengaruhi timbulnya perubahan variabel terikat.Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah penggunaan media audio visual.

1. Variabel terikat

Variabel terikat (*dependent variabel*) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variable terikat adalah hasil belajar Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 113 Pana Kecamatan Alla Kabupaten Enrekang.

1. **Desain Penelitian**

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experiemental* dengan model *One-GroupPretest-Posttest Design*(Sugiyono 2016: 74-75), di mana pada desain ini terapat *preetest*, sebelum diberikn perlakuan sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hanya terdapat satu kelompok dalam penelitin ini yaitu kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen inilah yang akan diberikan perlakuan penggunaan media audio visual. Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

**O2**

**O1**

X

Gambar 3.1Desain Penelitian

Keterangan :

O1 =Nilai *preetest* (sebelum diberikan perlakuan)

O2 =Nilai *Posttest* (setelah diberikan perlakuan)

X =Perlakuan

1. **Defenisi Operasional Variabel**

Defenisi operasional variabel merupakan batasan-batasan digunakan untuk menghindari perbedaan interpretasi terhadap variabel yang diteliti dan sekaligus menyamakan presepsi tentang variabel yang akan dikaji, maka dikemukakan defenisi variabel sebagai berikut :

1. Media Audio visual merupakan salah satu media yang dapat membantu siswa dalam melakukan proses pembelajaran. Media ini terdiri dari dua unsur yaitu gambar dan suara. Media ini dapat membantu siswa untuk lebih mudah mendapatkan informasi.
2. Hasil belajar belajar Bahasa Indonesia adalah pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar dan bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Hasil belajar SD Negeri 113 Pana Kecamatan Alla Kabupaten Enrekang dilihat berdasarkan kegiatan *preteest, treatment,* dan *posttest* yang akan diberikan.
3. **Populasi dan Sampel**
4. **Populasi**

Dalam suatu penelitian keberadaan populasi merupakan hal yang mutlak sebagai sumber data atau informasi penelitian guna menjawab permasalahan penelitian. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I sampai kelas VI SD Negeri 113 Pana Kecamatan Alla Kabupaten Enrekang.

1. **Sampel**

Tekhnik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sampling jenuh. Menurut (Sugiyono 2016) “sampling jenuh adalah tekhnik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel”. Adapun yang terpilih menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 113 Pana Kecamatan Alla Kabupaten Enrekang yang berjumlah 33 siswa yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan.

1. **Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data**
2. **Teknik pengumpulan data**

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui teknik:

1. **Tes**

Tes yang diberikan dengan tujuan untuk mengetahui keberhasilan implementasi pembelajaran dengan menggunakan media media pembelajaran. Adapun bentuk tes yang akan diberikan berupa soal-soal latihan.

1. **Dokumentasi**

Dokumentasi memuat tentang data-data yang diambil disekolah tersebut berupa bukti-bukti fisik yang dibutuhkan selama penelitian seperti nilai ulangan harian dan nilai tes serta gambar-gambar kegiatan selama melakukan penelitian di kelas yang menggambarkan situasi pembelajaran dikelas.

1. **Prosedur Pengumpulan Data**

Pembelajaran dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan.Pertemuan pertama sebagai *Preetest*.Pertemuan kedua, ketiga sebagai *treatment* (tindakan).Pertemuan ke empat sebagai *posttest*.Setiap pertemuan dilakukan waktu 3x35 menit.

Waktu yang digunakan sesuai dengan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah yang bersangkutan.

*a) Preetest*

Kegiatan *prettest* dilakukan sebelum *treatment* dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sebelum diberikan tindakan.

b) Pemberian *Treatment*

Pemberian *treatment* berupa kegiatan proses pembelajaran yang dilkukan dikelas eksperimen dengan menggunakan media audio visual.

c) P*osttest*

Pada tahap ini, siswa diberikan sejumlah soal yang terstruktur untuk membandingkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa pada kelas Eksperimen.

1. **Uji validitas Instrumen**

Validitas instrumen terdiri atas beberapa jenis dan validitas yang digunakan dalam penelitian yaitu validitas isi. Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah soal-soal latihan.

Instrumen penelitian yang terdiri dari kisi- kisi, RPP dan soal telah validasi oleh Dra. Hj. Rosdiah Salam.,M.Pd dan Dra. Nurabidah Idris.,S.Pd,.M.Pd dengan kriteria tertentu. Adapun kriteria dalam validasi instrumen ini melihat dari kriteria dari setiap instrumen. Hasil setiap validasi instrumen dapat dilihat pada lampiran.

1. **Teknik Analisis Data**

Menganaisis data merupakan suatu langkah dalam penelitian. Analisis data penelitian bertujuan untuk menyempitkan dan membatasi pertemuan pertemuan hingga menjadi suatu data yang teratur, terususun, serta lebih berarti. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menggunkan statistik untuk menghitung data-data yang bersifat kuantitatif atau dapat diwujudkan dengan angka-angka yang didapat dari lapangan. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Analisis Statistik Deskriptif**

Analisis satatistik deskriptif untuk menggambarkan bagaimana kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran audio visual di SDN 113 Pana, untuk kelompok experimen yaitu hasil *preetest* dan *posttest.* Analisis statistik deskriptif dapat dilihat melalui *men, mean,modus, frekwence, standar deviation, zum, mode, variance, range, maximum, minimum, kurtosisi* dan sebagainya.

1. **Analisis Data Statistik Inferensial**

Analisis data inferensial merupakan jenis analisis data yang digunakan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah dirumuskan. Sebelum melakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas. Jika data yang diperoleh berdistribusi normal, maka dilakukan dengan pengujian hipotesis (uji T).

1. Uji normalitas data.

Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan *Kolmogoray Smirnoy Normality Test* (Sugiyono, 2016: 291) yang bertujuan untuk mengetahui apakah populasi berdistributif normal. Hipotesis yang di uji sebagai berikut:

Ho  =Populasi yang berdistribusi normal.

Ha =Populasi yang tidak berdistribus normal.

Data hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang diperoleh dikatakan berdistribusi normal jika menerima Ho yaitu nilai pandang P-*Value* dan lebih dari 0,05.

1. Uji Hipotesis
2. *Paired Sample T-Test*

*Paired Sample T-Test* digunakanuntuk melihat perbedaan hasil tes sebelum dan setelah digunakan media pembelajaran audiovisual pada kelas eksperimen maka data dianalisis dengan menggunakan *Paired Samplet t-test.* Untuk mencari besar *thitung* sebelum dan sesudah perlakuan maka digunakan rumus berikut:

t =

(Sugiyono, 2016: 422)

Keterangan:

t = t-test

= Rata-rata nilai siswa sebelum perlakuan

= Rata-rata nilai siswa setelah perlakuan

= varians sebelum perlakuan

= varians setelah perlakuan

r = korelasi *product moment*

= jumlah anggota sebelum perlakuan

= jumlah anggota setelah perlakuan

Kemudian mementukan hipotesis yang terpilih sebelum ditentukan terlebih dahulu nya. Untuk *paired sample ttest* nilai df (*degree of fredom*) nya adalah jumlah sampel dikurangi satu atau n-1. Jika nilai thitung < nilai ttabel maka hipotesis nol (H0) diterima dan hipotesis alternatif (Ha) ditolak berarti pemberian media pembelajaran audio visual tidak mempengaruhi hasil belajar, sebaliknya jika nilai thitung > nilai ttabel maka hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (H0) ditolak berarti terdapat pemberian media pembelajaran audio visual.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil Penelitian**
2. **Hasil Statistik Deskriptif**

Penelitian ini terlebih dahulu dengan meminta persetujuan kepala sekolah SD Negeri 113 Pana Kecamatan Alla Kabupaten Enrekang mengenai penelitian yang akan dilaksanakan. Setelah itu, peneliti melakukan observasi ke kelas yang akan diteliti. Setelah menentukan kelas tempat pelaksanaan penelitian, peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas V untuk meyepakati jadwal penelitian yang akan dilakukan. Penelitian pertama kali dilakukan pada tanggal 3 April 2017 untuk pemberian tes awal (*pretest*) pada kelas V. Sebelum peneliti memberikan tes awal (*pretest*), peneliti ini terlebih dahulu memersiapkan uji validitas instrumen, validasi video pembelajaran, mempersiapkan LCD proyektor, dan surat izin penelitian.

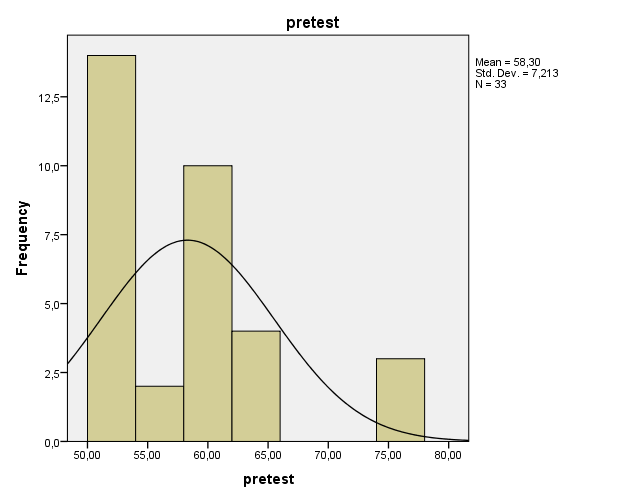
Validitas isi merupakan keterwakilan yang menyatakan keterwakilan aspek yang diukur dalam instrumen.Validitas isi memuat standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator sebagai tolak ukur dan nomor butir pertanyaan atau pernyataan yang telah dijabarkan dari indikator. Berdasarkan butir-butir instrumen yang akan divalidasi tersebut kemudian dikonsultasikan pada para ahli yang sesuai dengan disiplin instrumen yang telah dibuat. Validator yang dijadikan sebagai ahli dalam mengkonsultasikan penelitian tersebut adalah Dra Hj. Rosdiah Salam.,M.Pd dan Dra. Nurabidah Idris.,S.Pd.,M.Pd. Jumlah instrumen yang diajukan ke validator sebanyak 7 nomor soal essay tetap berdasarkan kriteria dari instrumen tersebut maka jumlah soal yang digunakan peneliti dalam penelitian ini sebanyak 5 soal essay dengan materi drama. Soal instrumen pada *preetest* dan *posttest* memiliki kesamaan. Selain validasi soal, materi dan isi terhadap produk media pembelajaran,dilakukan pula validasi pada rencana proses pembelajaran (RPP). Setelah direvisi, apabila instrument yang akan digunakan dalam penelitian tergolong baik, maka instrument tersebut dapat digunakan dalam proses penelitian. Adapaun yang mejadi validator dalam media ini adalah Dra. Hj. Rosdiah Salam.,M.Pd. Hasil validasi media yang di validasi oleh validator memerlukan penambahan identitas dalam video, yang menyangkut standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator materi dalam pembelajaran tersebut, suara dan gamabar harus terjelas dengan baik.

Setelah itu peneliti menyiapkan LCD proyektor yang sesuai dengan LCD proyektor yang di perlukan oleh peneliti. Validasi media untuk media pembelajaran tergolong kriteria baik sehingga dapat dijadikan media pembelajaran berbasis audio visual. Selanjutnya hasil validasi isi/materi media pembelajaran adalah menyesuaikan urutan penjelasan materi dalam RPP, validasi isi untuk media pembelajaran tergolong baik sehingga ada keseuaian antara RPP denganmedia yang digunakan dalam proses pembelajaran selama melaksanakan kegiatan penelitian.

1. **Tes awal *(preetest)* Kelas V sebelum diberikan perlakuan berupa penggunan media audio visual.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tabel 4.1: Hasil *Preetest SPSS* 20 | | | |
|  | | | Pretest |
| N | Valid | 33 | |
| Missing | 0 | |
| Mean | | | 58,3030 |
| Std. Error of Mean | | | 1,25566 |
| Median | | | 60,0000 |
| Mode | | | 52,00 |
| Std. Deviation | | | 7,21320 |
| Variance | | | 52,030 |
| Skewness | | | 1,231 |
| Std. Error of Skewness | | | ,409 |
| Kurtosis | | | 1,163 |
| Std. Error of Kurtosis | | | ,798 |
| Range | | | 24,00 |
| Minimum | | | 52,00 |
| Maximum | | | 76,00 |
| Sum | | | 1924,00 |

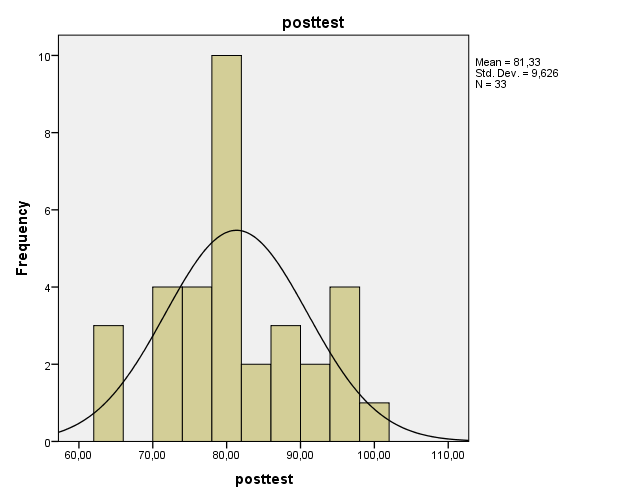
Hasil statistik menggunakan SPSS *Versi* 20 yang berkaitan dengan nilai test awal *(preetest)* siswa pada kelas V, yakni kelas yang akan diberikan perlakuan menggunakan media audio visual dengan jumlah 33 orang siswa adalah 58,30 dimaknai dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa, nilai median adalah 60,00 dimaknai dengan nilai tengah yang diperoleh, Sedangkan standar deviasi dan variance yang diperoleh adalah 7,213 dan 52,30, skor minimum 52,00 dimaknai dengan nilai yang paling rendah pada *Preetest* dan skor maksimum 76,00 dimaknai dengan nilai yang paling tinggi pada *Preetest*. Adapun gambar hasil data *preetest* dapat dilihat dalam bentuk Histogram:



1. **Tes hasil belajar *(posttest)* kelas V setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media audio visual.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tabel 4.2: Hasil *Posttest* SPSS 20 | | | |
|  | | | Posttest |
| N | Valid | 33 | |
| Missing | 0 | |
| Mean | | | 81,3333 |
| Std. Error of Mean | | | 1,67573 |
| Median | | | 80,0000 |
| Mode | | | 80,00 |
| Std. Deviation | | | 9,62635 |
| Variance | | | 92,667 |
| Skewness | | | ,111 |
| Std. Error of Skewness | | | ,409 |
| Kurtosis | | | -,481 |
| Std. Error of Kurtosis | | | ,798 |
| Range | | | 36,00 |
| Minimum | | | 64,00 |
| Maximum | | | 100,00 |
| Sum | | | 2684,00 |

Hasil statistic menggunakan SPSS *Versi* 20 yang berkaitan dengan nilai tes hasil belajar *(posttest*) pada siswa kelas V, kelas yang akan diberikan perlakuan berupa pengguaan media audio visual dengan jumlah 33 orang siswa yaitu 81,33 dimaknai dengan nilai rata-rata yang diperoleh, nilai median 80,00 dimaknai dengan nilai tengah yang diperoleh, Sedangkan standar deviasi dan variance yang diperoleh yaitu 9,626 dan 92,667, skor minimum 64,00 dimaknai dengan nilai yang paling rendah pada *Posttest* dan skor maksimum 100 dimaknai dengan nilai yang paling tinggi pada *Posttest*. Adapun hasil gambar *postest* dapat dilihat dalam bentuk Histogram:



Pada nilai standar deviasi dan variance, terlihat bahwa pada nilai *Posttest* lebih tinggi dari nilai *Preetest* yang berarti bahwa pada data nilai *Posttest* lebih menyebar (bervariasi) dibandingkan dengan nilai *Preetest.* Semakin besar nilai standar deviasi maka data sampel semakin menyebar bervariasi, sebaliknya jika standar deviasi semakin kecil atau sama dengan nol maka data sampel semakin homogen.

Berdasarkan perhitungan rata-rata tes hasil belajar yang tergambar diatas, maka dapat dilihat bahwa ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada kelas V mata pelajaran bahasa indonesia. Hal ini dapat dilihat berdasarkan perbedaan rata-rata hasil belajar siswa kelas V sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan memberikan media audio visual. Rata-rata hasil belajar siswa *(posttest*) pada kelas V, yakni kelas yang akan diberikan perlakuan berupa penggunaan media audio visual adalah 2684,00 . Sedangkan sebelum diberikan perlakuan rata-rata hasil belajar siswa *(preetest)* pada kelas V, yakni kelas yang tidak diberikan perlakuan berupa penerapan media audio visual adalah 1924,00. Namun, perlu dilakukan uji-T untuk mengetahui apakah ada pengaruh secara signifikan atau tidak. Adapun pengkategorian nilai berdasarkan rapor siswa SD Negeri 113 Pana Kecamatan Alla Kabupaten Enrekang sebagai berikut:

**Pedoman Pengkategorian Nilai**

Nilai Kategori

86- 100 Baik Sekali (A)

71- 85 Baik (B)

65- 70 Cukup (C)

41-55 Kurang (K)

< 40 Sangat Kurang (E)

Sumber: Buku Rapor SiswaTabel 4.1

Adapun hasil pengkategorian nilai hasil belajar siswa dapat dilihat pada lampiran 9.

1. **Hasil Uji Normalitas dan Uji-T**
2. **Uji Normalitas**

Analisis data dengan menggunakan uji asumsi yaitu dengan melakukan uji normalitas data. Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan SPSS *versi* 20 diperoleh dengan uji asumsi pada kelas V, yakni sebagai berikut:

Kelas V

α (0,05)

*Pretest Postest*

0,055 ≥ 0,05 0,178 ≥ 0,05

*P-Value ≥ α P-Value ≥ α*

Tabel 4.3: Uji Normalitas data dengan menggunakan *Kolmogroy Smirnoy* (SPSS 20).

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan *Kolmogrov Smirnoy* SPSS 20 tersebut, dapat disimpulkan bahwa sampel berdistribusi normal karena nilai yang diperoleh lebih besar dari taraf signifikan 0,05 atau *P-Value ≥* 0,05. Jadi pengujian normalitas data terpenuhi sehingga analisis ini menggunakan statistik parametrik.

1. **Pengujian Hipotesis (Uji-T)**

Pengujian dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji-T dengan memperhatikan hipotesis penelitian yang dirumuskan sebelumnya yakni:

Hipotesis Nol (H0) :”Tidak ada pengaruh media pembelajaran Audiovisual, terhadap Hasil Belajar siswa SD Negeri 113 Pana Kecamatan Alla Kabupaten Enrekang“.

Hipotesis Alternatif (Ha) :”Ada pengaruh media pembelajaran Audiovisual, terhadap Hasil Belajar Siswa SD Negeri 113 Pana Kecamatan Alla Kabupaten Enrekang”.

Berdasarkan tabel *pairedsample t-test sig (2-tailed)*, diperoleh nilai sebesar 0,000 (dapat dilihat pada lampiran 12 halaman 102). Nilai yang diperoleh tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 yang berarti bahwa terdapat perbedaan secara signifikan pada probabilitas 0,05 hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan peggunaan media audio visual memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Uji *paired sample t-test* dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 20*.* Uji *paired sample t-test* dikatakan signifikan apabila nilai sig< 0,05 kemudian nilai t dan *sig (2-tailed)*<0,05. Selanjutnya dikatakan tidak signifikan apabila nilai sig > 0,05 kemudian nilai t dan sig. *(2-tailed)*>0,05.

Hasil yang diperoleh dari kelas V yaitu pada bagian signifikansi lebih kecil dari 0,05 yaitu 0,000 < 0,05 maka langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah memperhatikan nilai t dan sig. *(2-tailed)* yaitu 0,000 < 0,05 artinya ada perebedaan signifikan saat *pretest* (sebelum diadakannya *treatment)* dan hasil *posttest* (setelah diadakannya *treatment)*. Selain itu, berdasarkan data yang telah diperoleh dari thitung yang diperoleh yaitu 1,25566. Dengan membandingkan nilai thitung dengan nilai ttabel pada taraf signifikan 5% untuk df (N-1) = (33-1) = 32. Nilai ttable untuk taraf signifikansi 5% adalah 1,67573, sehingga dapat dibandingkan bahwa nilai thitung lebih besar dari nilai ttabel atau 1,25566 > 1,67573 dengan taraf signifikansi 5% artinya bahwa terdapat perbedaan signifikan sebelum dan sesudah pemberian *treatmet*.

1. **Pembahasan**

Data yang diperoleh dari hasil analisis pada Bab IV menunjukkan bahwa media audio visual berupa LCD proyektor memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia SDN 113 Pana Kecamatan Alla Kabupaten Enrekang. Hasil perhitungan rata-rata *Preetest* dan *Posttest* adalah 58,30 dan 81,33 yang berarti bahwa nilai *Posttest* lebih tinggi daripada nilai *Preetest*. Selain itu dibuktikan juga dengan uji-t yang menunjukkan bahwa HO ditolah dan Ha diterima*.* Juga diperkuat oleh hasil penelitian yang kemukakan dalam sebuah skripsi yang di tulis oleh Ade Wardiman (2016: 44-46) bahwa:

“terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media Audio visual terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan oleh pengujian yang dilakukan dan hasil pengujian tersebut memaparkan secara inferesnial tentang data yang diperoleh yaitu nilai sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan”.

Lebih lanjut pula dibahas oleh Daryanto 2016 bahwa” media audio visual dapat memberikan pengaruh besar terhadap proses belajar siswa. Media audio

visual lebih unggul dari media lainya karena melibatkan 2 indera sekaligus yaitu indera penglihatan dan indera pendengaran.”

Permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya yang menyatakan bahwa apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas V SD Negeri 113 Pana Kecamatan Alla Kabupaten Enrekang dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan teori yang diperoleh yang dipaparkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu komunikasi dalam penyampaian materi pembelajaran bahasa indonesia, di mana dalam penggunaan media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan pembelajaran agar pembelajaran yang berlangsung lebih efektif. Salah satu jenis media pembelajaran yang efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa indonesia khususnya pada materi drama adalah media audio visual, hal ini dikarenakan media audio visual memadukan antara unsur gambar dan unsur suara dengan kata lain dalam penerimaan pesan pembelajaran melibatkan indera penglihatan dan pendengaran. Manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan media audio visual dalam hal ini video pembelajaran yang diampilkan dengan menggunakan LCD proyektor dapat menstimulus peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, memicu komunikasi dalam pembelajaran dan memberikan pengalaman tertentu tentang suatu konsep.

Adapun karakteristik yang dimiliki media audio visual ialah penyampaian informasi dengan materi ajar yang tersampaikan secara merata, menjadi alternatif dari keterbatasan ruang dan waktu, menimbulkan minat siswa dalam belajar serta media audo visual sebagai media pembelajaran memililiki nilai dibandingkan dengan media yang lain yang berbasis visual atau berbasis audio.

Setelah melakukan penelitian dengan penggunaan media audio visual terlihat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 113 Pana Kecamatan Alla Kabupaten Enrekang.Kelas V merupakan kelas yang dujadikan sebagai objek penelitian yang diajar dengan menggunakan media berbasis audio visual.

Penjelasan lebih lanjut pertemuan pertama, peneliti memberikan tes awal *pretest*. Peneliti memberikan teks kepada siswa yag berisi dialog drama. Alokasi waktu 3x35 menit dengan tujuan dapat mengetahui pengetahuan awal dari siswa tentang materi ajar.

Pertemuan kedua, peneliti membawakan materi ajar tentang drama, sebelum itu peneliti memberikan apresepsi sebelum masuk dalam pembahasan materi, peneliti menjelaskan secara singkat tentang teks drama dan menguji pengetahuan awal siswa tentang materi pembelajaran, lebih lanjut peneliti meminta siswa untuk memperlihatkan video drama dengan menggunakan LCD Proyektor tentang drama dan terlihat semangat siswa pada saat meningkat pada saat menyimak video drama yang ditampilkan oleh peneliti.

Siswa saat menyimak video melalui LCD proyektor peneliti sesekali mempertegas mengenai materi pembelajaran menyangkut drama, setelah siswa menyimak video drama melalui LCD proyektor, peneliti meminta siswa untuk mengerjakan soal tentang materi pembelajaran, hal ini bertujuan untuk menguji pengetahuan dan wawasan siswa sehubungan dengan video drama yang diampilkan dengam LCD proyektor, lebih lanjut setelah pemberian soal, peneliti mengajak siswa untuk membahas tentang jawaban yang tepat menyangkut soal yang diberikan.

Pertemuan ketiga, peneliti melanjutkan materi ajar dengan tetap menggunakan media video drama yang ditampilkan dengan LCD proyektor, siswa diminta menyimak dengan seksama video tentang drama, kemudian siswa diminta melihat video drama tersebut sekali lagi dengan menggunakn LCD proyektor disertai penjelaan dari guru, sesekali menghentikan video yang ditampilkan dengn menggunkan LCD proyetor dan mengulangi lagi dengan tujuan memperjelas atau menekankan informasi penting meyangkut materi ajar.

Pertemuan keempat, peneliti memberikan tes kepada siswa berupa tes hasil belajar *(posttest)* dalam bentuk pilihan essay dengan 5 nomor soal dengan alokasi waktu 30 menit untuk melihat sejauh mana kemampuan siswa memahami materi ajar yang telah dipelajari setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media audio visual.

Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran di kelas memberikan dampak positif artinya bahwa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual diterapkan dalam proses pembelajaran siswa pasif dan cenderung siswa melakukan hal yang tidak ada hubunganya dengan pembelajaran. Setelah peneliti menerapkan penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran siswa-siswa nampak aktif dan konsentrasi dalam, siswa menyimak dengan baik materi yang disampaikan oleh guru, dan mengikuti proses pembelajaran dengn baik. Sehingga hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia siswa kelas V SD Negeri 113 Pana Kecamatan Alla Kabupaten Enrekang dapat meningkat.

Berdasarkan hasil perhitungan analisis deskriptif yang telah dilakukan terdapat perbedan antara hasil belajar siswa pada saat tes awal (*preetest)* dan tes hasil belajar *(posttest)* setelah diberikanya *treatment* berupa penggunaan media audio visual pada siswa kelas V. Perberdaan ini dapat dilihat dari nilai tes awal *(pretest)* siswa yang diperoleh yaitu 58,30 Sedangkan nilai tes hasil belajar *(postest)* siswa diperoleh yaitu 81,33.

Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Daryanto (2016: 223) mengemukakan manfaat media pembelajaran (proyektor LCD) dalam proses belajar siswa, sebagai berikut yaitu:

“1) Pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa; 2) bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkanya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran; 3) metode mengajar akan lebih bervariasi; 4) peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru”.

Sehingga, dapat dikatakan penggunaan media audio visual sejalan dengan hasil penelitian penulis, yakni penggunan media pembelajaran audio visual pada mata pembelajaran bahasa indonesia akan memberikan peningkatan pada hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, pemanfaatan media pembelajaran audio visual khususnya LCD proyektor dapat meningkatan hasil belajar siswa.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tergolong baik.
2. Hasil belajar Bahasa Indonesia pada kelas V SD Negeri 113 Pana Kecamatan Alla Kabupaten Enrekang setelah menggunakan media audio visual menunjukaan nilai yang cukup baik.
3. Berdasarkan rata-rata nilai dari *pretest* dan nilai *postest* menunjukkan bahwa setelah pemberian *treatment* terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
4. **Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang dikemukakan sebelumnya, maka diajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, yaitu menyediakan fasilitas penunjang pebelajaran sepeti LCD proyektor guna membentuk pembelajaran yang bersifat inovatif dan berbasis teknologi.
2. Bagi guru, agar dalam pembelajaran senantiasa menggunakan media pembelajaran khususnya media audio visual sebagai stimulus dalam mengaktifkan proses pembelajaran dan komnikasi dalam pembelajaran.
3. Bagi siswa, agar dapat menuntu ilmu dengan baik yaitu dengan memanfaatkan sarana dan prasarana pembelajaran seperti memetik pelajaran dari materi yang disampaikan dalam proses pembelajaranran serta memnfaatkan fasilitas sekolah seperti perpustakaan dan media pembelajaran lainya untuk menambah ilmu pengetahuan.
4. Bagi peneliti sendiri, sebaiknya penelitian ini lebih dikembangkan lagi tertama pada materi, mata pelajaran, tingkat kelas yang berbeda dan jumlah populasi yang lebih banyak lagi.