

# Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III UPT SPF SD Negeri Bayang Kecamatan Tamalate Kota Makassar

The Effect of using Audio-Visual Media on Student Learning outcomes in Indonesian Subject for Class III Students UPT SPF Bayang Elementary School, Tamalate District, Makassar City

Yuspita Dewi<sup>1\*</sup>, Khaerunnisa<sup>2</sup>, Nurhaedah<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia  
<sup>\*</sup>yusfitadeweh05@gmail.com

## Abstrak

Penelitian ini melatarbelakangi untuk melihat pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar siswa di kelas III khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Rumusan masalah yang ditemukan, antara lain: (1) Bagaimana gambaran penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar di kelas III, dan (2) Apakah terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar di kelas III. Penelitian ini bertujuan, antara lain: (1) Mengetahui gambaran penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa di kelas III, dan (2) Mengetahui terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa di kelas III. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen bentuk *quasi eksperimental design*. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2020/2021 di UPT SPF SD Negeri Bayang Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Variabel terdiri dari variabel bebas (x) yaitu media audio visual dan variabel terikat (y) yaitu hasil belajar bahasa Indonesia. Desain yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Sampel ini menggunakan teknik *nonprobability sampling* dengan bentuk *sampling purposive*. Teknik pengumpulan data antara lain, tes, lembar observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yaitu lembar observasi dan tes. Teknik analisis data terdiri dari analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial antara lain, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa: (1) Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual (video pembelajaran) berjalan efektif dan baik, dan (2) Terdapat pengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia terhadap penggunaan media audio visual.

**Kata Kunci:** media audio visual dan hasil belajar

## Abstract

The background of this research is to see the influence of audio-visual media impact on student learning outcomes in III grade, especially in subjects Indonesian. The formulation of the problems found, among others: (1) how to description the use of audio-visual media on learning outcomes in III grade and (2) is there any effect the use of audio-visual media on learning outcomes in III grade. This aims, among others: (1) knowing an overview of the use audio-visual media on student learning outcomes in III grade and (2) knowing there is an influence the use audio-visual media on student learning outcomes in III grade. This research using a quantitative approach with the type of experimental research in the form of quasi experimental design. This research was conducted in the even semester of the year 2020/2021 teaching at UPT SPF Bayang Elementary School. This variable consists of the independent variable (x) namely audio-visual media and the dependent variable (y) is the result of learning Indonesia. The design used is a nonequivalent control group design. This sample used a nonprobability technique sampling with purposive sampling from. Collection technique data, among others tests, observation sheets, and documentation. Research instrument namely observation sheets and tests. Data analysis techniques consist of statistical analysis descriptive and inferential statistical analysis, among other, normality test, homogeneity test, and hypothesis testing. The research result obtained show that: (1) learning activities using audio-visual media (video learning) runs effectively and well and (2) there is an influence on the use of media-visual media.

**Keywords:** audio-visual media and learning outcomes

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah wadah dimana pemerintah harus memberikan perhatian khusus, hal ini disebabkan oleh sekolah memegang peran tertinggi dalam mewujudkan masyarakat yang cerdas serta berakhlak mulia. Pendidikan adalah siklus memperluas informasi dan menciptakan kemampuan yang orang-orang sekarang miliki dalam diri mereka sendiri. Pengertian pendidikan lebih lanjut dijelaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1. Pendidikan adalah usaha 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 diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Sistem pendidikan dan perkembangan zaman harus saling berkaitan, karena kebutuhan setiap orang, masyarakat dan bangsa akan terus berkembang. Melihat kondisi saat ini, berbagai negara khususnya Indonesia menghadapi dampak *Corona Virus* yang menyebabkan aktivitas di luar menjadi terhambat, khususnya di bidang pendidikan. Pembelajaran yang biasanya dilakukan di sekolah kini berubah dilakukan di rumah untuk memutus mata rantai *Corona Virus Disease* (Covid-19), mengakibatkan kegiatan pembelajaran dilakukan secara online. Seluruh mata pelajaran di sekolah dasar menjadi terhambat dalam penyampaian materinya, salah satu mata pelajaran umum yang penting diajarkan adalah bahasa Indonesia. Dalam bahasa Indonesia, terdapat empat keterampilan, diantaranya keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Apabila penanganan pembelajaran daring kurang tepat, maka siswa akan merasa jenuh dalam aktivitas belajarnya, jika aktivitas belajar tidak efektif akan menyebabkan hasil belajar yang diperoleh menurun.

Guru berperan sebagai pelaksana sistem pendidikan yang berpengaruh dituntut untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Siswa yang tengah tumbuh berkembang ditandai oleh pesatnya perkembangan teknologi maju, yang harus dirawat dengan baik oleh pengajar. Guru sebagai pendidik profesional harus paham tentang pembelajaran berbasis online dalam menciptakan pembelajaran agar hasil belajar meningkat. (Sanjaya,

2014) menyatakan bahwa guru dalam aktivitas mengajarnya tidak hanya sebagai contoh teladan bagi siswa, melainkan sebagai pengelola dalam pembelajaran (*manage of learning*). Oleh sebab itu, berhasilnya proses pembelajaran ditentukan oleh kualitas seorang guru. Menurut (Karwono, 2017) menyatakan bahwa menjadi seorang guru tentunya memiliki tugas dalam mengkreasikan pembelajaran sesuai keterampilan yang dimiliki agar pesan yang ingin disampaikan mudah diterima oleh siswa, dengan hal ini maka siswa akan mengalami perubahan perilaku pada dirinya.

Sebagai pendidik, guru haruslah mempunyai kualifikasi akademik (kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial dan profesional) yang dibuktikan dengan kemampuan bersangkutan atau keahlian relevan. Penanda indikator kompetensi pedagogik diantaranya guru harus paham mengembangkan dan memanfaatkan sumber belajar dalam menyampaikan pembelajaran. (Syarwah, dkk, 2019) menyatakan bahwa media pembelajaran memenuhi tiga kapasitas penting, diantaranya memotivasi minat, menyajikan informasi, serta memberi instruksi, apabila media tersebut dipergunakan perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang jumlahnya besar.

Media yang biasa dimanfaatkan bagi penggunaannya yaitu media audio visual berupa video pembelajaran, dengan menggabungkan komponen suara (audio) dan komponen gambar (visual) dianggap mampu meningkatkan keterampilan menyimak bagi siswa, menarik perhatian dalam aktivitas belajar sehingga dapat disimak dengan baik. Media audio visual ini terbagi dalam beberapa jenis diantaranya video pembelajaran. Menurut Irfan, dkk. (Hadi, 2017: 99) mengatakan "video merupakan media yang menyenangkan bagi siswa sehingga dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan antusias terhadap pembelajaran". Selanjutnya Suryansyah & Sujarwo (Hadi, 2017: 99) mengatakan "video memiliki suara berupa alunan musik, ilustrasi penjelas, serta suara yang diambil dari kondisi nyata sehingga video tersebut memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa". Oleh sebab itu, video tergolong efektif digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan salah satu keterampilan bahasa Indonesia di sekolah dasar khususnya pada pembelajaran daring.

Data yang ditemukan melalui hasil observasi pada 17 Februari 2021 oleh calon peneliti melalui *WhatsApp Group*, selama proses pembelajaran daring guru belum pernah memanfaatkan media umum khususnya media audio visual berupa video

pembelajaran yang dibuat sendiri sebagai instrumen dalam menyampaikan materi. Guru hanya menyampaikan dan memberikan tugas melalui buku siswa yang disatukan ke dalam *Portable Document Format* (PDF) dan mengirimkannya melalui aplikasi *WhatsApp Group*. Hal ini mengakibatkan siswa kurang termotivasi yang berpengaruh pada hasil belajarnya.

Berdasarkan uraian teori, hasil observasi, dan hasil penelitian sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III UPT SPF SD Negeri Bayang Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Media Pembelajaran

Penggunaan media sudah tidak asing lagi dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran. Gerlach dan Ely (Rosyid, dkk, 2020: 3) mengatakan “kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah” perantara atau pengantar. Sejalan dengan pendapat *National Education Association* (NEA) (Rusman, dkk, 2019) menyatakan bahwa media sering dimanfaatkan oleh penggunanya untuk menyalurkan pesan berupa informasi. Suprpto (Rosyid, dkk, 2020: 3) mengatakan “media pembelajaran sebagai alat yang sangat efektif dalam membantu pendidik untuk mencapai tujuan yang diinginkan”. Perkembangan media hakikatnya beriringan dengan perkembangan teknologi. Dalam kegiatan pembelajaran, media digunakan untuk memaparkan materi yang sulit dijelaskan secara langsung. Media pembelajaran sangat sering dijadikan alternatif sebagai alat bantu, salah satunya adalah guru. Selain fungsi, media juga memiliki jenis-jenis yang bisa dimanfaatkan guru sesuai kebutuhan mengajar. Dalam garis besar, media dimasukkan dalam tiga unsur pokok, diantaranya: suara, visual dan gerak. Secara rinci Anderson (Sanjaya, 2014: 124) mengelompokkan media sebagai berikut:

Tabel Jenis-Jenis Media Pembelajaran

No.	Kelompok Media	Media Instruksional
1.	Audio	a. pita audio (rol atau kaset) b. piringan audio c. radio (rekaman siaran)

2.	Cetak	a. buku teks terprogram b. buku pegangan/manual c. buku tugas
3.	Audio – Cetak	a. buku latihan dilengkapi kaset b. gambar/poster (dilengkapi audio)
4.	Proyek Visual Diam	a. film bingkai ( <i>slide</i> ) b. film rangkai (berisi pesan verbal)
5.	Proyek Visual Diam dengan Audio	a. film bingkai ( <i>slide</i> ) b. film rangkai suara
6.	Visual Gerak	a. film bisu dengan judul ( <i>caption</i> )
7.	Visual Gerak dengan Audio	a. film suara b. video/vcd/dvd
8.	Benda	a. benda nyata b. model tiruan ( <i>mock up</i> )
9.	Komputer	a. media berbasis komputer; CAI (Computer Assisted Instructional) & CMI (Computer Managed Instructional)

### 2.2. Media Audio Visual

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis yang dapat dimanfaatkan oleh penggunanya, secara umum media pembelajaran digolongkan ke dalam tiga jenis, antara lain: (1) media audio, (2) media visual, dan (3) media audio visual. (Rosyid, dkk, 2020: 61) mengatakan “media audio visual berasal dari kata media yang berarti bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat kepada penerima”. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) audio artinya dapat didengar, visual artinya dapat dilihat, sedangkan audio visual dapat dilihat dan didengar. Kemudian (Arsyad, 2019) menyatakan bahwa media audio visual merupakan penyaji pesan-pesan yang digunakan untuk menyampaikan materi.

Media pembelajaran audio visual dikelompokkan dalam dua jenis, yaitu: media audio visual diam dan media audio visual gerak. Sejalan dengan pendapat (Rosyid, dkk, 2020) menyatakan bahwa media audio visual dibagi menjadi dua, yakni: (1) audio visual diam, dengan menampilkan suara dan gambar yang diam dan (2) audio visual gerak, dengan menampilkan suara dan gambar yang bergerak. Menurut pendapat (Sanjaya, 2014)

menyatakan bahwa media audio visual metode penyampaiannya melalui suara dan gambar yang bisa saja diam ataupun bergerak, contohnya media *sound slide*, *film stripe* bersuara. Selain itu, contoh dari media audio visual diam seperti bingkai suara (*sound slide*), sedangkan contoh dari media audio visual gerak seperti film dan video.

### 2.3. Media Video Pembelajaran

Perkembangan teknologi di dunia pendidikan dimanfaatkan guru dalam mengembangkan media sebagai alat bantu dalam mengajar salah satunya yang media video. (Hadi, 2017) menyatakan bahwa media video memiliki arti media yang dapat dilihat dengan indera penglihatan dan dapat didengar dengan indera pendengaran. Sejalan dengan (Daryanto, 2016) menyatakan video tergolong dalam bahan ajar non cetak dengan beragam informasi karena siswa mampu melihat secara langsung. Video pembelajaran merupakan salah satu jenis media audio visual gerak, meliputi penglihatan dan pendengaran. (Rusman, dkk, 2019: 218) mengatakan "video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyampaian pada media pita atau disk".

Media video pembelajaran tentunya memiliki kelebihan yang dimiliki. Menurut (Rusman, dkk, 2019) menyatakan bahwa kelebihan tersebut, diantaranya: (1) menampilkan keadaan nyata, (2) mampu memperkaya pemaparan, (3) dapat menggunakan tombol *reply*, (4) kombinasi audio dan visual dapat lebih efektif dibandingkan media teks. Selain kelebihan dalam penggunaannya, media video pembelajaran ini juga memiliki beberapa kekurangan yang guru bisa pertimbangkan dalam penggunaannya. Menurut (Daryanto, 2016) kekurangan media video, yaitu: (1) *fine details*, tidak menampilkan objek sampai sekecil-kecilnya, (2) *size information*, tidak memperlihatkan objek dengan ukuran aslinya, (3) *opposition*, terjadi keraguan penonton jika pengambilan video kurang tepat, (4) dalam menampilkannya membutuhkan alat proyeksi, dan (5) *budget*, membutuhkan biaya yang tidak sedikit dalam pembuatan programnya.

### 2.4. Belajar dan Hasil Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang sangat dikenal secara luas. R. Gagne (Susanto, 2014: 5) mengatakan

"belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman". Sejalan dengan pendapat Burton (Susanto, 2014) menyatakan bahwa belajar didefinisikan sebagai perubahan tingkah laku individu dengan lingkungannya sehingga diperoleh interaksi yang efektif.

Dalam proses belajar, siswa senantiasa memperoleh kompetensi, pengalaman dan perubahan hidup yang signifikan, hal inilah yang disebut dengan hasil belajar. (Sani, 2019: 38) mengatakan "hasil belajar adalah perubahan perilaku atau kompetensi (sikap, pengetahuan, keterampilan) yang diperoleh siswa setelah melalui aktivitas belajar". Sejalan dengan pendapat Benjamin S. Bloom (Sani, 2019) menyatakan bahwa terdapat tiga cakupan dari hasil belajar, yakni afektif, kognitif, dan psikomotor. Hasil belajar merupakan pencapaian yang didapatkan setelah aktivitas belajar dilakukan. Nawawi (Susanto, 2014) menyatakan bahwa tingkat keberhasilan siswa dalam selama aktivitas belajarnya dapat diperoleh melalui tes hasil belajar. Selanjutnya (Sanjaya, 2014: 47) mengatakan "hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan". (Susanto, 2014) menyatakan bahwa melalui belajar maka seseorang akan merasakan perubahan di dalam dirinya yang bersifat menetap.

### 2.5. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah

#### Dasar

Bahasa secara umum digunakan masyarakat dalam berkomunikasi. (Salam, dkk, 2019) menyatakan bahwa dalam mengungkapkan pikiran dan perasaan dapat melalui bahasa. Peran bahasa sangat penting bagi perkembangan anak menjadi manusia dewasa. Pendidikan sekolah dasar merupakan tempat awal bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan diri yang kemudian menjadi kebiasaan-kebiasaan yang nantinya mereka lakukan dikemudian hari. (Salam, dkk, 2019: 43) mengatakan "pengajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah pengajaran keterampilan berbahasa, bukan pengajaran tentang bahasa". Guru memiliki peran penting untuk dapat menanamkan keterampilan berbahasa yang baik, karena bahasa merupakan pengajaran terpenting bagi manusia. (Susanto, 2014) menyatakan bahwa dalam pengajaran bahasa Indonesia, ada empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh siswa, keterampilan ini, antara lain: mendengar, berbicara, membaca, dan menulis.

### 3. METODE PENELITIAN

#### 3.1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif. Pendekatan ini digunakan untuk menentukan seberapa besar pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar bahasa Indonesia materi aku suka berpetualang siswa di kelas III. Setelah itu, data akan dianalisis untuk menguji hipotesis dengan analisis data menggunakan *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 25.0.

Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen bentuk *Quasi Eksperimental Design*, yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar bahasa Indonesia materi aku suka berpetualang siswa di kelas III. Pada penelitian ini terdapat dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

#### 3.2. Variabel dan Desain Penelitian

Variabel pada penelitian ini terdiri dari dua, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah penggunaan media audio visual, yang diberi simbol X. Sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia, yang diberi simbol Y.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design* dengan membandingkan 2 kelas. Penelitian ini dilakukan dengan dua kali pengukuran, pengukuran pertama *pretest* dan pengukuran kedua *posttest*. Pengukuran dari kedua tes tersebut membahas materi aku suka berpetualang dan hasil keterampilan menyimak siswa. Secara garis besar, desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Sumber: Sugiyono (2016)

#### 3.3. Instrumen Penelitian

##### 1) Lembar observasi

Lembar observasi yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari dua yaitu lembar observasi guru dan lembar observasi siswa terkait dengan penggunaan media audio visual materi aku suka berpetualang dalam kegiatan pembelajaran. Data yang diperoleh dari lembar observasi ini melalui observer.

##### 2) Tes

Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan yaitu tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda (*multiple choice*) yang divalidasi oleh ahli dengan melihat keterkaitan antara indikator dengan soal yang dibuat. Jumlah instrumen soal pada *pretest* dan *posttest* masing-masing berjumlah 20 butir soal. Penskoran 5 (lima) untuk jawaban yang benar dan penskoran 0 (nol) untuk jawaban yang salah.

#### 3.4. Teknik Analisis Data

##### 1) Analisis statistik deskriptif

Analisis statistik deskriptif bertujuan mendeskripsikan skor hasil belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi aku suka berpetualang. Data hasil belajar diperoleh dari data *pre-test* sebelum menggunakan media audio visual dan *post-test* setelah menggunakan media audio visual. Skor hasil belajar siswa disajikan dalam bentuk nilai-nilai tertinggi (maksimum), nilai terendah (minimum), rata-rata (mean), rentang (range), standar deviasi, median, modus, histogram serta variasinya. Hasil belajar siswa dikelompokkan dalam lima kategori diantaranya:

Tabel 3.4 Kategori Hasil Belajar Siswa

Interval	Skor
$85 < x \leq 100$	Sangat baik
$70 < x \leq 85$	Baik
$55 < x \leq 70$	Cukup
$40 < x \leq 55$	Kurang
$\leq 40$	Sangat kurang

Sumber: Ainina (2014)

##### 2) Analisis statistik inferensial

Analisis inferensial pada dasarnya menggunakan teknik analisis data untuk menganalisis data yang diperoleh dari sampel dengan hasil dari populasi. Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji t-test yaitu untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media audio visual. Analisis statistik inferensial diukur dengan menggunakan *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 25.0.

##### a) Uji normalitas

Pengujian normalitas data hasil belajar siswa dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diteliti berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Untuk uji normalitas digunakan uji *Kalmogrof-Smirnov* pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ .

Hipotesis:

$H_0$  : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

$H_a$  : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

Kriteria pengujian apabila nilai probabilitas lebih besar dari taraf nyata yaitu 0,05 maka dapat dinyatakan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

b) Uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan setelah uji normalitas data, uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari kedua kelompok memiliki variasi yang sama atau tidak, dengan kriteria ketika nilai signifikansi  $>0.05$  maka varian sampel dapat dikatakan homogen.

c) Uji hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan *Independent Sample t-Test*. *Independent Sample t-Test* dilakukan untuk membandingkan rata-rata pada dua variabel dalam dua kelompok yang berbeda. Kriteria pengujian ini, jika nilai probabilitas lebih besar dari taraf nyata 0,05 maka  $H_0$  di terima dan  $H_a$  di tolak.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1. Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini akan menggambarkan dua tujuan penelitian yang telah dilakukan, tujuan pertama untuk mengetahui gambaran penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas III UPT SPF SD Negeri Bayang Kecamatan Tamalate Kota Makassar dan tujuan kedua untuk mengetahui terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III UPT SPF SD Negeri Bayang Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

Total subjek pada penelitian ini berjumlah 65 siswa yang terdiri dari 33 siswa kelas III.B sebagai kelas eksperimen dan 32 siswa kelas III.A sebagai kelas kontrol. Data penelitian diperoleh melalui penggunaan instrumen tes dalam bentuk pilihan ganda berupa *pretest* dan *posttest* yang dilakukan secara luring di kelas untuk mengukur perbedaan hasil belajar pada kelas yang menggunakan media audio visual atau kelas eksperimen dengan kelas yang tidak menggunakan media audio visual atau kelas kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan terlebih dahulu divalidasi oleh validator atau ahli pada bidangnya. Tes hasil belajar yang telah divalidasi digunakan pada penelitian *pretest* dan

*posttest* sebagai alat ukur hasil belajar siswa berupa pilihan ganda yang berjumlah 20 butir soal.

1) Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran

Proses pembelajaran dengan penggunaan media audio visual pada tema 8 “Prajaya Muda Karana” subtema 3 “Aku Suka Berpetualang” Pembelajaran 1 dan 2 terlaksana efektif dan terjadi peningkatan, hal ini dibuktikan dengan hasil observasi yang telah dilakukan observer pada saat proses pembelajaran secara daring berlangsung. Hasil observasi di lembar observasi guru pertemuan 1 pada poin 5, 11, 12 dan 13 tidak terlaksana, kemudian hasil observasi di lembar observasi guru pertemuan 2 pada poin 5 dan 13 tidak terlaksana. Selanjutnya hasil observasi di lembar observasi siswa pertemuan 1 pada poin 5, 11 dan 12 tidak terlaksana, kemudian hasil observasi di lembar observasi siswa pertemuan 2 pada poin 5 dan 11 tidak terlaksana. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa persentase tingkat pencapaian keterlaksanaan pembelajaran pada observasi guru pertemuan 1 mencapai 71,42% berada pada kategori cukup, sedangkan pertemuan 2 mencapai 85,71% berada pada kategori baik, hal ini membuktikan bahwa terjadi peningkatan pada pertemuan 1 ke pertemuan 2. Kemudian persentase tingkat pencapaian keterlaksanaan pembelajaran pada observasi siswa pertemuan 1 mencapai 76,92% berada pada kategori cukup, sedangkan pertemuan 2 mencapai 84,61% berada pada kategori baik, hal ini membuktikan bahwa terjadi peningkatan pada pertemuan 1 ke pertemuan 2. Persentase diperoleh dengan cara skor indikator yang terlaksana dibagi dengan skor indikator keseluruhan kemudian hasil yang diperoleh dikali 100, maka hasil persentase akan diperoleh. Berdasarkan hasil tersebut, penggunaan media audio visual berjalan efektif dibuktikan dengan hasil persentase dalam kategori baik.

2) Analisis statistik deskriptif

a) Data *pre-test* hasil belajar kelas eksperimen

Tabel distribusi dan persentase skor nilai *pre-test* siswa kelas eksperimen

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$85 < x \leq 100$	Sangat Baik	-	-
2	$70 < x \leq 85$	Baik	1	3 %
3	$55 < x \leq 70$	Cukup	8	24 %
4	$40 < x \leq 55$	Kurang	21	64 %
5	$\leq 40$	Sangat Kurang	3	9 %
Jumlah			33	100

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data siswa kategori baik sebanyak 1 siswa dengan persentase 3%, kategori cukup sebanyak 8 siswa dengan persentase 24%, kategori kurang sebanyak 21 siswa dengan persentase 64%, kategori sangat kurang sebanyak 3

siswa dengan persentase 9%. Kemudian pada kategori sangat baik tidak ada. Sehingga total keseluruhan mencapai 100%.

b) Data *post-test* hasil belajar kelas eksperimen

Tabel distribusi dan persentase skor nilai *post-test* siswa kelas eksperimen

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	85 < x ≤ 100	Sangat Baik	7	21 %
2	70 < x ≤ 85	Baik	19	58 %
3	55 < x ≤ 70	Cukup	7	21 %
4	40 < x ≤ 55	Kurang	-	-
5	≤ 40	Sangat Kurang	-	-
Jumlah			33	100

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data siswa kategori sangat baik sebanyak 7 siswa dengan persentase 21%, kategori baik sebanyak 19 siswa dengan persentase 58%, kategori cukup sebanyak 7 siswa dengan persentase 21%. Kemudian pada kategori kurang dan sangat kurang tidak ada. Sehingga total keseluruhan mencapai 100%.

c) Data *pre-test* hasil belajar kelas kontrol

Tabel distribusi dan persentase skor nilai *pre-test* siswa kelas kontrol

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	85 < x ≤ 100	Sangat Baik	-	-
2	70 < x ≤ 85	Baik	1	3 %
3	55 < x ≤ 70	Cukup	13	41 %
4	40 < x ≤ 55	Kurang	18	56 %
5	≤ 40	Sangat Kurang	-	-
Jumlah			32	100

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data siswa kategori baik sebanyak 1 siswa dengan persentase 3%, kategori cukup sebanyak 13 siswa dengan persentase 41%, dan kategori kurang sebanyak 18 siswa dengan persentase 56%. Kemudian pada kategori sangat baik dan sangat kurang tidak ada. Sehingga total keseluruhan mencapai 100%.

d) Data *post-test* hasil belajar kelas kontrol

Tabel distribusi dan persentase skor nilai *post-test* siswa kelas kontrol

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	85 < x ≤ 100	Sangat Baik	-	-
2	70 < x ≤ 85	Baik	15	47 %
3	55 < x ≤ 70	Cukup	16	50 %
4	40 < x ≤ 55	Kurang	1	3 %
5	≤ 40	Sangat Kurang	-	-
Jumlah			32	100

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data siswa kategori baik sebanyak 15 siswa dengan persentase 47%, kategori cukup sebanyak 16 siswa dengan persentase 50%, dan kategori kurang sebanyak 1 siswa dengan persentase 3%. Kemudian pada kategori sangat baik dan sangat kurang tidak ada. Sehingga total keseluruhan mencapai 100%.

3) Analisis statistik inferensial

a) Hasil uji normalitas

Tabel hasil uji normalitas data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

	Statistik	Df	Sig. (Nilai Probabilitas)	Keterangan
<i>Pretest</i> Eksperimen	0.175	33	0.012	0.012 > 0.005 = normal
<i>Posttest</i> Eksperimen	0.161	33	0.030	0.030 > 0.005 = normal
<i>Pretest</i> Kontrol	0.170	32	0.020	0.020 > 0.005 = normal
<i>Posttest</i> Kontrol	0.176	32	0.013	0.013 > 0.005 = normal

Sumber : IBM SPSS Statistic Version 25.0

Berdasarkan data pada tabel di atas hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu data berdistribusi normal. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji normalitas data, nilai probabilitas lebih besar dari 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* diperoleh dalam berdistribusi normal.

b) Hasil uji homogenitas

Tabel hasil uji homogenitas data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Hasil Belajar	Levene Statistik	Df 1	Df 2	Sig. (Nilai Probabilitas)
<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	Based on trimmed mean 0.140	1	63	0.709
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	Based on trimmed mean 0.617	1	63	0.435

Sumber : IBM SPSS Statistic Version 25.0

Berdasarkan tabel di atas hasil uji homogenitas data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dilihat dari *based on trimmed mean* yaitu data memiliki varian yang sama. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji homogenitas data, nilai signifikansi data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh 0,709 > 0,05. Kemudian nilai signifikansi data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol 0,435 > 0,05. Hal tersebut sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diperoleh homogen.

c) Hasil uji hipotesis

- *Independent sample t-test pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Setelah dilakukan hasil uji homogenitas data, selanjutnya melakukan uji hipotesis. Uji hipotesis yang dilakukan menggunakan analisis *Independent Sample T-Test* yang bertujuan untuk menguji perbedaan rata-rata dua variabel dari dua kelompok yang berbeda. Berikut hasil dari uji *independent sample t-test* nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel hasil uji hipotesis data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

	T	Df	Sig. (Nilai Probabilitas)	Keterangan
<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	2.472	63	0.16	0.16 > 0.05 = tidak ada perubahan

Sumber : IBM SPSS Statistic Version 25.0

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat *pretest* kelas eksperimen memperoleh nilai probabilitas *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,16, sehingga berdasarkan data tersebut yang diperoleh lebih besar dari 0,05. Oleh sebab itu, dapat dikatakan bahwa tidak terdapat perbedaan hasil tes di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

- *Independent sample t-test posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Uji hipotesis yang dilakukan menggunakan analisis *Independent Sample T-Test* yang bertujuan untuk menguji perbedaan rata-rata dua variabel dari dua kelompok yang berbeda. Berikut hasil dari uji *independent sample t-test* nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel hasil uji hipotesis data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

	T	Df	Sig. (Nilai Probabilitas)	Keterangan
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	3.828	63	0.000	0.000 > 0.005 = ada perbedaan

Sumber : IBM SPSS Statistic Version 25.0

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil yang diperoleh dari pengujian Sig.(2-tailed) < 0,05. Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, berarti terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa di kelas III UPT SPF SD Negeri Bayang Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

#### 4.2. Pembahasan

Penelitian dilakukan di UPT SPF SD Negeri Bayang Kecamatan Tamalate Kota Makassar selama kurang lebih 2 pekan, dimulai tanggal 18 mei hingga 24 mei 2021. Subjek pada penelitian ini yaitu dua kelas, di kelas III.B dijadikan kelas eksperimen sejumlah 33 siswa dan kelas III.A dijadikan kelas kontrol sejumlah 32 siswa. Kegiatan penelitian dimulai dengan perizinan ke pihak sekolah dengan membawa berbagai surat izin sehari sebelum penelitian. Kemudian penelitian dilanjutkan dengan pemberian *pretest* terlebih dahulu di kedua kelas dengan tujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa. Setelah pemberian *pretest*, penelitian dilanjutkan dengan pemberian *treatment* berupa

penggunaan media audio visual dalam kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen, sedangkan di kelas kontrol tidak menggunakan media audio visual dalam kegiatan pembelajaran. Setelah pemberian *treatment* atau perlakuan, penelitian dilanjutkan dengan pemberian *posttest* sebagai tes akhir dengan tujuan untuk membandingkan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen (menggunakan media audio visual) dengan kelas kontrol (tidak menggunakan media audio visual). Materi pembelajaran bahasa Indonesia difokuskan pada keterampilan menyimak siswa menggunakan media di Tema 8 (Praja Muda Karana) Subtema 3 (Aku Suka Berpetualang) Pembelajaran 1 dan 2. Pelaksanaan *pretest* dan *posttest* dilakukan secara luring di kelas, sedangkan pemberian *treatment* dilakukan secara daring melalui aplikasi *whatsapp group*.

Pelaksanaan penelitian secara luring, siswa dibagi menjadi dua kelas sesuai dengan asal kelasnya sehingga tetap menjaga dan mematuhi protokol kesehatan. Dalam pemilihan keputusan tes dilakukan secara luring ini telah didiskusikan antara peneliti dengan guru wali kelas 3 yang tentunya penuh pertimbangan, alasannya adalah dengan melakukan tes secara luring (tatap muka) di kelas tentunya menghasilkan data yang real (asli) dari siswa dengan pengawasan langsung dari peneliti dan juga waktu penyelesaian tes bisa serentak diselesaikan seluruh siswa. Kemudian penelitian dilaksanakan dengan pemberian *treatment* atau perlakuan. Selama proses pembelajaran berlangsung ada beberapa kendala yang ditemukan peneliti sebab prosesnya dilakukan secara daring. Kendala yang terjadi diantaranya, tidak semua siswa hadir dalam proses pembelajaran, tidak semua siswa berpartisipasi aktif, serta tidak semua siswa tepat waktu dalam pengumpulan lkpd, hal ini disebabkan beberapa siswa tidak memiliki smartphone pribadi melainkan smartphone orang tua mereka sedangkan beberapa orang tua mereka adalah pekerja sehingga siswa harus menunggu untuk menyelesaikan lkpd yang diberikan.

Selain kendala yang ditemukan peneliti, penggunaan media audio visual mampu membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran secara daring. Hal ini dapat dibuktikan dengan jumlah siswa yang berpartisipasi semakin meningkat dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Selain itu, dibuktikan juga melalui hasil tes yang meningkat setelah penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran, juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi



dengan penggabungan audio (suara) dan visual (gambar) tentunya melatih indera pendengaran dan indera penglihatan serta keterampilan menyimak siswa. Hal ini dapat menciptakan pembelajaran yang nyata dan menyenangkan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu: (1) tes berupa pilihan ganda terdiri dari 20 butir soal, tujuannya untuk mengetahui tes hasil belajar (*posttest*), (2) observasi yang dilakukan bertujuan untuk memperoleh data gambaran tentang penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa, dan (3) dokumentasi dikumpulkan bertujuan untuk mengumpulkan data siswa, kegiatan penelitian, media audio visual serta hasil tes siswa.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu: (1) analisis statistik deskriptif dan (2) analisis statistik inferensial. Pemberian perlakuan dalam pembelajaran bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan melakukan perbandingan nilai *posttest* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Analisis perhitungan dilakukan dengan bantuan *IBM SPSS 25.0*.

#### 1) Gambaran Penggunaan Media Audio Visual

Penggunaan media audio visual di kelas III (kelas eksperimen) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Dapat dilihat dengan hasil observasi guru dan hasil observasi siswa yang telah diamati oleh observer selama proses pembelajaran daring melalui aplikasi *whatsapp group*. Berdasarkan hasil pengamatan disimpulkan bahwa persentase tingkat pencapaian keterlaksanaan pembelajaran pada observasi guru terjadi peningkatan, hal ini dibuktikan pada pertemuan 1 mencapai 71,42% berada pada kategori cukup, kemudian pada pertemuan 2 mencapai 85,71% berada pada kategori baik. Persentase tingkat pencapaian keterlaksanaan pembelajaran pada observasi siswa terjadi pula peningkatan, hal ini dibuktikan pada pertemuan 1 mencapai 76,92% berada pada kategori cukup, kemudian pada pertemuan 2 mencapai 84,61% berada pada kategori baik. Berdasarkan hasil tersebut, penggunaan media audio visual berjalan efektif dibuktikan dengan hasil persentase yang meningkat setiap pertemuan dimulai dari kategori cukup hingga mencapai kategori baik. Kategori pelaksanaan pembelajaran belum mencapai 100% karena masih terdapat butir instrumen observasi yang belum terlaksana. Namun secara keseluruhan, proses pembelajaran dalam kategori baik.

#### 2) Pengaruh penggunaan media audio visual

Setelah analisis statistik inferensial dengan menguji beberapa poin seperti uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Pengujian pertama yaitu uji normalitas menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* dengan hasil semua *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau lebih besar  $> 0.05$ . Selanjutnya pengujian kedua yaitu uji homogenitas, berdasarkan hasil pengujian maka diperoleh hasil keseluruhan data bersifat homogen atau lebih besar dari  $> 0.05$ . Kemudian pengujian ketiga yaitu uji hipotesis dengan metode *Independent Sampel t-Test* maka diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil pengujian *SPSS Version 25.0* bahwa nilai probabilitas sebesar 0.000 atau  $< 0.05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Oleh sebab itu, diketahui bahwa terdapat perbedaan *post-test* dari kedua kelas tersebut. Sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, media audio visual merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang sangat cocok digunakan dalam menyampaikan materi, terutama pada pembelajaran daring seperti sekarang ini. Media audio visual dalam bentuk video pembelajaran menggabungkan audio (suara) dan visual (gambar) bergerak sehingga menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, nyata, dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu, media ini memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang sulit dijelaskan secara verbal. Dengan adanya produk ini, siswa dapat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga menghasilkan pemahaman materi yang diinginkan. Adapun kesimpulan dari penelitian ini, antara lain:

- 1) Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual terus meningkat, hal ini data dilihat dari lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran yang dinilai oleh observer selama kegiatan penelitian. Pada pertemuan pertama mencapai 71,42% berada pada kategori cukup, kemudian pada pertemuan kedua mencapai 85,71% berada pada kategori baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media audio visual berupa video pembelajaran bersifat efektif

karena dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran.

- 2) Media audio visual dapat dikatakan mempengaruhi hasil belajar siswa di kelas III pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi "aku suka berpetualang". Hal ini dapat dibuktikan pada hasil *pre-test* sebelum menggunakan media audio visual antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak terdapat perbedaan yang signifikan, kemudian pada hasil *post-test* setelah menggunakan media audio visual antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan yang signifikan. Skor kelas eksperimen dengan menggunakan media audio visual lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang tidak menggunakan media audio visual. Pengujian ini dilakukan dengan dua cara, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial (uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis).

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Ainina, I. A. (2014). Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Indonesian Journal of History Education*, 3 (1).
- Anwar, M. (2018). *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Arikunto, S. (2011). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Assyari, Sularsih, & Husyairi, M. (2020). *Cakap dan Kreatif Mendidik*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Farida, N. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV di SD Dharma Karya UT*. Jakarta: Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri.
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Transformasi Pendidikan Abad 21*, 1(15), 96-102.
- Karwono. (2017). *Belajar dan Pembelajaran serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok: Rajawali Pers.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- L.N., S. Y., & Sugandhi, N. M. (2018). *Perkembangan Peserta Didik*. Depok: Rajawali Pers.
- Maulidah, & Syakur, A. (2018). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia dalam Materi Dongeng Pada Murid Kelas V. (*JKPD Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 3(1), 408-416.
- Pribadi, B. A. (2019). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Pritasari, R., & Rukmi, A. S. 2014. Penggunaan Media Film Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 02 (02), 1-10.
- Purwono, J., Yutmini, S., & Anitah, S. (2014). Penggunaan Media Audio Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 127-144.
- Ramelan. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Model Example Non Example di Kelas VI SD Negeri No 053979 Kepala Sungai. *Guru SD Negeri No 053979 Kepala Sungai*, 7(1), 34-61.
- Rosyid, M. Z., Sa'diyah, H., & Septiana, N. (2020). *Ragam Media Pembelajaran*. Malang: Literasi Nusantara.
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2019). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Depok: Rajawali Pers.
- Saidah, U. H. (2016). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Salam, R., Faisal, M., Khalik, A., & Hafid, A. (2019). *Metode Khusus Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Makassar: Tim Penulis.
- Sani, R. A. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana.
- Syarwah, R. A., Fauziddin, M., & Hidayat, A. (2019). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media Audio Visual pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(5), 936-945.
- Undang-Undang Dasar Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.