

# PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL FILM KARTUN TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SD INPRES MARISO I KOTA MAKASSAR

## *The Effect of Using Audio Visual Media for Cartoon Films on Listening Skills in Indonesian Language Subjects for Class V Students of SD Inpres Mariso I, Makassar City*

Yesi Pasila<sup>1\*</sup>, Rosdiah Salam<sup>2</sup>, Syamsiah D<sup>3</sup>

<sup>1</sup>. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

<sup>2</sup>. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

<sup>3</sup>. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

[yesipasila2@gmail.com](mailto:yesipasila2@gmail.com)

[rosdiah.salam@unm.ac.id](mailto:rosdiah.salam@unm.ac.id)

[syamsiahdjaga@gmail.com](mailto:syamsiahdjaga@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen, jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan kuasi eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui gambaran penggunaan media audio visual pada kelas V SD Inpres Mariso I Kota Makassar, untuk mengetahui hasil keterampilan menyimak siswa kelas V SD Inpres Mariso I Kota Makassar, dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual film kartun terhadap keterampilan menyimak siswa kelas V SD Inpres Mariso I Kota Makassar. Manfaat penelitian yaitu diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penelitian selanjutnya untuk dijadikan bahan informasi dan menambah wawasan manfaat penggunaan media audio visual film kartun terhadap keterampilan menyimak mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD Inpres Mariso 1. Jenis penelitian ini yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen dengan desain *nonequivalent control Group Design*, dengan tahap *pretest*, *treatment*, dan *post test*. Adapun populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SD Inpres Mariso 1 kota Makassar. Sampel pada penelitian ini adalah kelas V A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 21 siswa dan V B sebagai kelas kontrol dengan jumlah 21 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar tes dan lembar observasi. Teknik analisis data yang digunakan dengan melakukan yaitu analisis deskriptif dan hasil dari uji tersebut menyatakan bahwa sangat efektif, uji normalitas dan hasilnya normal, uji homogenitas dan hasilnya homogen, uji regresi dan pengujian hipotesis menggunakan *independent sample t-test* dan hasilnya terdapat pengaruh. Berdasarkan data hasil penelitian ini menunjukkan penggunaan media audio visual film kartun pada kelas eksperimen yaitu kelas V A dilakukan selama 3 kali pertemuan di luar kegiatan *pretest* dan *posttest* dan dapat diketahui bahwa proses pembelajaran yang berlangsung sangat efektif dengan menggunakan media audio visual film kartun kepada siswa untuk melaksanakan pembelajaran. Hasil keterampilan menyimak menggunakan media audio visual film kartun setelah menggunakan media audio visual film kartun meningkat. Penggunaan antara menggunakan media audio visual film kartun dan tidak menggunakan media audio visual film kartun, terdapat pengaruh penggunaan media audio visual film kartun terhadap keterampilan menyimak mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD Inpres Mariso I Kota Makassar.

**Kata Kunci:** Audio Visual Film Kartun dan Keterampilan Menyimak

### Abstract

This research is an experimental study, a type of quantitative research using quasi-experiments that aim to find out the idea of the use of audio visual media in class V Elementary School Inpres Mariso I Makassar City, to find out the results of listening skills of students of class V SD Inpres Mariso I Makassar City, and to find out the influence of the use of cartoon film audio visual media on the listening skills of students of class V SD Inpres Mariso I Makassar City. The benefits of research are expected to provide benefits for research to continue to be used as information material and add insight into the benefits of using cartoon audio visual media to listening skills Indonesian students of class V Elementary School Mariso 1. This type of research used in this study is quantitative experimentation with the design of nonequivalent control Group Design, with pretest, treatment, and post test stages. The population of this study is a student of class V SD Inpres Mariso 1 makassar city. The sample in this study was class V A as an experimental class with a total of 21 students and V B as a control class with a total of 21 students. The data collection techniques used are test sheets and observation sheets. The data analysis technique used by performing the descript analysis and the results of the test states that the effect, the normality test and the result is normal, the homogeneity test and the result is homogeneous, regression test and hypothesis testing using independent sample t-test and the results have an effect.

**Keywords:** Audio Visual Cartoons and Listening Skills

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu hal yang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan manusia. Perkembangan di bidang pendidikan merupakan sarana dan wadah dalam pembinaan sumber daya manusia, sehingga membutuhkan perhatian secara berkelanjutan demi meningkatkan mutunya. Proses pendidikan dapat terjadi kapan saja, dimana saja dan untuk siapa saja. Sekolah adalah salah satu lembaga pendidikan formal yang disediakan pemerintah dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Sehingga penting bagi sekolah memiliki tujuan dan fungsi yang jelas dalam rangka penyelenggaraan pendidikan.

Wujud pendidikan di Indonesia tertuang pada Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang sistem pendidikan nasional yang menyatakan,

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Thoif, 2018, h.171).

Fungsi dan tujuan pendidikan tersebut dijabarkan pada visi dan misi pendidikan nasional. Menurut Hakim (2016) menjelaskan, "Visi pendidikan nasional dapat mewujudkan suatu pranata sosial yang kuat dan bermartabat untuk semua warga negara Indonesia, sehingga dapat berkembang menjadi manusia berkualitas yang mampu bersaing dalam menjawab tantangan zaman"(h. 56).

Sesuai visi pendidikan tersebut, maka pendidikan nasional memiliki misi untuk melaksanakan pendidikan secara optimal. Misi pendidikan ini harus didukung agar berhasil dan dapat terlaksana dengan baik.

Pendidikan merupakan unsur utama dalam pengembangan manusia Indonesia seutuhnya. Banyak hal yang mempengaruhi agar misi pendidikan dapat dicapai secara optimal utamanya di sekolah, yaitu dengan keberhasilan pencapaian kompetensi suatu mata pelajaran yang dapat dilihat berdasarkan beberapa aspek, yaitu kurikulum, mata pelajaran, siswa, guru, metode pengajaran serta sarana dan prasarana yang digunakan. Guru merupakan salah satu aspek yang sangat

berpengaruh. Guru merupakan agen pembelajar yang memiliki kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Salah satu indikator kompetensi pedagogik adalah dalam proses penyampaian pembelajaran guru harus mampu mengembangkan dan memanfaatkan media dan sumber belajar.

Proses penyampaian pembelajaran kepada siswa selain penggunaan buku siswa, guru juga memerlukan alat bantu yang dapat memperjelas materi ajar. Alat bantu yang dimaksud adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran mampu menarik minat siswa untuk belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media audio visual (video pembelajaran). (Arsyad 2019) mengatakan bahwa "Menggunakan lebih banyak indera pada penggunaan media audio visual, mampu meningkatkan hasil belajar siswa seperti yang diharapkan tujuan pendidikan nasional"(h. 23). Selanjutnya Daryanto (2016) mengatakan bahwa "Video merupakan medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun kelompok"(h. 86).

Adapula cara memanfaatkan media, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran karena dengan menggunakan media pembelajaran akan membantu siswa meningkatkan kualitas dirinya, supaya siswa lebih memudahkan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Adapula Menurut Karunia (2014) penggunaan media film kartun dapat meningkatkan keterampilan menyimak menggunakan audio visual film kartun dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa lebih besar daripada menyimak tanpa bantuan media.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada bulan mei 2021 ketika peneliti kkn di SD Inpres Mariso 1, peneliti menemukan bahwa pembelajaran kebanyakan konvensional dan tidak adanya variasi dalam pembelajaran sehingga siswa kesulitan dalam menyimak pembelajaran atau kurang memahami yang disampaikan guru serta siswa kurang aktif dalam pembelajaran disini peneliti menawarkan media audio visual film kartun sebagai media pembelajaran yang nantinya akan memudahkan siswa dalam menyimak pembelajaran. Adapun kelebihan dari media audio visual film kartun yaitu dapat memudahkan siswa dalam

memahami pembelajaran, dapat mendidik anak memiliki karakter yang lebih positif, meningkatkan daya tarik siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan variasi baru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas di peroleh dengan adanya hasil penelitian sebelumnya, Sari (2010) menyatakan bahwa penggunaan media terhadap ketrampilan menyimak diperoleh probabilitas nilai dari Z hitung adalah 0,011 pada taraf signifikansi ( $\alpha$ ) 5%, yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Sehingga media merupakan bagian dari pembelajaran yang dapat membantu guru mencapai ketuntasan belajar siswa dalam memahami pelajaran di sekolah serta siswa lebih mudah memahami pembelajaran dengan menggunakan media yang di berikan oleh gurunya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang "Pengaruh Penggunaan Audio Visual Film Kartun Terhadap Keterampilan Menyimak Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Inpres Mario 1 Kota Makassar".

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Itulah mengapa media pembelajaran diperlukan di sekolah karena berngsi mengasah kepintaran siswa dan mudah menarik perhatian siswa.

Patmawati (2018) media apabila dipahami dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap, sehingga media diartikan sebagai alat komunikasi dalam suatu pembelajaran. Djamarah (Ainina, 2014) Media Merupakan alat bantu yang dapat berupa apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran, sehingga dapat merangsang pengetahuan, keterampilan dan sikap siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar. Kegunaan media dalam proses belajar

mengajar sangat penting. Berbagai kegunaan media pembelajaran telah dibatasi oleh para ahli. (Sadiman 2018) secara umum menyatakan bahwa media mempunyai kegunaan sebagai berikut :

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belakng)
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
- 3) Penggunaan media pembelajaran secara dapat bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
- 4) Media pembelajaran dapat mengatasi kesulitan guru dalam menghadapi siswa yang mempunyai sifat untuk.(h. 23)

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka. Media Audio-visual adalah media penyampai informasi yang memiliki karakteristik audia (suara) dan visual (gambar). Menurut (Haryoko, 2012) Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua karakteristik tersebut. Selanjutnya media audio-visual dibagi dua yaitu:

- a) Audio-visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slide), film bingkai suara, dan cetak suara;
- b) audio-visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsure suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan Video cassette.

Jenis-jenis Audio visual menurut (Ihsana 2017) Media audio visual terdiri atas audio visual diam dan gerak, media audio visual diam menampilkan susra dan gambar diam seperti *sound slides* dan film rangkai suara. Media audio visual gerak, menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film, video dan televisi. Dan ada pun menurut (Arsyad 2019) dilihat dari segi keadaannya, media audio visual dibagi menjadi audio visual murni yaitu unsur suara maupun unsur gambar berasal dari suatu sumber

seperti film audio *cassette*. Sedangkan audio visual berbeda, misalnya film bingkai suara.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa dari segi keadaannya, media audio visual terdiri atas media audio visual murni dan media audio visual tidak murni. Media audio visual juga terdiri atas media audio visual gerak dan media audio visual diam, contoh dari media audio visual diam yaitu *sound slides* dan film rangkai suara sedangkan media audio visual gerak contohnya yaitu film, video dan televisi.

## 2.2 Keterampilan Menyimak

### 2.2.1 Pengertian Keterampilan Menyimak

Keterampilan berdasarkan ditingkatkan awal terdiri atas keterampilan berbahasa lisan. Implikasinya, hendaknya pembelajaran bahasa harus difokuskan kepada kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran keterampilan berbahasa ditingkatkan pendidikan awal tidak boleh menafsirkan pengajaran dalam memahami dan menggunakan bahasa di sekolah dasar. Dalam mendapatkan keterampilan berbahasa, biasanya kita melalui suatu hubungan yang urut atau teratur. Sewaktu kita masih kecil ada beberapa hal yang kita dapati keterampilan belajar menyimak bahasa, kemudian berbicara, sesudah itu kita belajar membaca dan menulis. Keempat keterampilan itu pada dasarnya merupakan suatu kesatuan.

Menurut Tarigan (2017) beberapa komponen-komponen keterampilan berbahasa, yaitu:

- 1) Keterampilan Menyimak (*Listening Skills*)
- 2) Keterampilan Berbicara (*Speaking skills*)
- 3) Keterampilan Membaca (*Reading skills*)
- 4) Keterampilan Menulis (*Writing skills*). (h. 1)

Berdasarkan pendapat di atas, kita dapat menarik kesimpulan bahwa keterampilan adalah bentuk kemampuan yang membutuhkan dasar dan latihan untuk mencapai hasil tertentu.

Menurut Tarigan (2017) menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interaktif untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta dapat

memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan (h. 31).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut keterampilan menyimak itu penting. Dengan menyimak seseorang akan menjadi pendengar yang baik, dengan menjadi pendengar yang baik, maka seseorang tersebut akan mudah mengepresikan makna, baik itu dalam bentuk tertulis ataupun lisan. Sebuah keterampilan akan dikuasai dengan baik jika diajarkan dan dilatih dengan baik pula.

### 2.2.2 Manfaat Keterampilan Menyimak

Arini (Utaminigrum, 2015) memanfaatkan keterampilan menyimak adalah sebagai berikut :

- 1) Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman hidup yang berharga bagi kemanusiaan sebab menyimak memiliki nilai inormatif yaitu memberikan masukan-masukan tertentu yang menjadikan kita lebih berpengalaman.
- 2) Meningkatkan intelektual serta secara memperdalam penghayatan keilmuan dan khasanah ilmu kita.
- 3) Memperkaya kosakata, menambahkan perbendahara ungkapan yang tepat, bermutu, dan puitis. Orang yang banyak menyimak komunikasinya menjadi lebih lancar dan kata-kata yang digunakan menjadi lebih variatif.
- 4) Memperluas wawasan, meningkatkan pengkayatan hidup serta membina sifat terbuka dan objektif.
- 5) Meningkatkan kepekaan dan kepedulian social.
- 6) Meningkatkan citra artistik jika yang kita simak itu merupakan bahan simakan yang isisnya halus dan bahasanya indah. Banyak menyimak dapat menumbuh suburkan sikap apresiatif, sikap menghargai karya atau pendapat orang lain dalam kehidupan serta meningkatkan selera estetis kita.
- 7) Menggugah kreativitas dan semangat mencipta kita untuk menghasilkan ujaran-ujaran dan tulisan-tulisan yang berjati diri. Jika banyak menyimak, kita akan mendapatkan ide-ide yang cemerlang dan segar serta pengalaman hidup yang berharga.

Semua itu akan mendorong kita untuk giat berkarya dan kreatif.(h. 13)

Berdasarkan semua pendapat diatas, semua manfaat tersebut diharapkan dapat diperoleh dalam kegiatan menyimak. Namun dalam penelitian ini, manaat utama yang diperoleh adalah menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman hidup yang berharga bagi kemanusiaan serta meningkatkan dan menumbuhkan sikap apresiatif, mengingat menyimak yang dilaksanakan adalah menyimak film kartun yang dikemas dalam bentuk media audio visual.

### 2.2.3 Penilaian Keterampilan Menyimak

Penilaian keterampilan menyimak menurut (Savitri, 2021) dalam penilaian keterampilan itu ada 2 tes bisa kita lakukan, yaitu:

Penilaian adalah proses pemberian nilai terhadap suatu objek tertentu. Keterampilan menyimak merupakan kemampuan dalam memahami pesan yang disampaikan melalui bahasa lisan baik secara langsung ataupun menggunakan perantara. Menyimak merupakan salah satu dari empat aspek keterampilan bahasa Indonesia. Pembelajaran menyimak dapat dikatakan baik apabila peserta didik dapat memahami informasi yang disampaikan secara lisan atau melalui rekaman.

Sasaran utama dalam tes keterampilan menyimak adalah kemampuan peserta didik untuk memahami isi wacana yang dikomunikasikan secara lisan langsung oleh pembicara atau sekedar rekaman. Pemahaman dapat mengacu pada pemahaman secara umum seperti topik yang dibahas atau sekedar garis besar atau bagaian-bagian yang lebih terinci seperti pelaku, lokasi, waktu, dan beberapa aspek yang menjol.

Tes keterampilan menyimak dapat berupa tes objektif dan tes essay atau uraian bebas. Tes keterampilan menyimak bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami informasi yang terkandung didalam wacana. Tehnik yang dapat digunakan dalam penilaian keterampilan menyimak antara lain:

- 1) Tes keterampilan menyimak dengan memilih jawaban

Tes keterampilan menyimak disini mengukur kemampuan menyimak peseta didik dengan cara memilih jawaban yang disediakan. Dalam tes jenis ini peserta didik memilih opsi jawaban tes objektif pilihan ganda terhadap pertanyaan yang diberikan. Dalam tes jenis ini peserta didik hanya dituntut menyimak dengan baik wacana yang disampaikan

kemudian memilih soal-soal yang diajukan berkaitan dengan pesan yang tergantung dalam wacana.

- 2) Tes keterampilan menyimak dengan mengontruksi jawaban

Tes keterampilan menyimak dalam tes jenis yang kedua ini peserta didik tidak hanya dituntut untuk memilih jawaban benar dari sejumlah opsi yang telah disediakan, melainkan harus mengemukakan jawaban dengan mengkreasikan bahasa sendiri dengan informasi yang diperoleh dari wacana yang disimak. Jadi untuk mengerjakan tugas ini peserta didik dituntut untuk memahami wacana dan berdasarkan pemahamannya itu kemudian peserta didik mengerjakan tugas yang dimaksud.

Berdasarkan kesimpulan di atas bahwa dalam penilaian keterampilan menyimak, memiliki beberapa cara yaitu bisa menggunakan tes objektif pilihan gan da dan juga bisa menggunakan tes essay atau uraian bebas.

### 2.2.4 Indikator Keterampilan Menyimak

Indikator penilaian keterampilan menyimak cerita dapat dilihat dari beberapa hal-hal yang menarik dari sebuah cerita. Menurut (Savitri, 2021) hal-hal menarik dari sebuah cerita terletak pada unsur tema, tokoh, alur, latar, penokohan serta amanat. Dari hal tersebut dapat dituliskan indikator penilaian keterampilan menyimak cerita dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Menentukan tema dari cerita yang telah disimak
- b. Menentukani alur dari cerita yang telah disimak
- c. Menentukan amanat yang terkandung dalam cerita yang telah disimak
- d. Memahami tokoh dan penokohan dari cerita yang telah disimak
- e. Menentukan latar cerita yang terdapat dalam cerita yang telah disimak.(h. 25)

Berdasarkan pendapat di atas keterampilan menyimak memiliki indikator yaitu dapat menentukan tema, alur, latar, penokohan, serta amanat.

### 2.2.5 Pengertian Film Kartun

Menurut (Ahmadzeni 2008), "film kartun merupakan suatu rangkaian gambar diam secara *inbetween* dengan jumlah yang banyak, di mana apabila diproyeksikan akan terlihat seolah-olah

hidup (bergerak)" (h. 20). sedangkan (Darmawan 2008) menyatakan bahwa "film kartun merupakan pengolahan bahan diam menjadi gambar bergerak yang lebih menarik, interaktif, dan tidak menjemukan bagi semua orang" (h. 1).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka film kartun merupakan film susunan gambar-gambar. Gambar-gambar tersebut diproses sehingga menghasilkan ilusi gerakan yang jika diproyeksikan akan terlihat hidup sehingga menarik, interaktif, dan tidak menjemukan bagi semua orang.

Menurut Haron (Supriadi, 2003), kriteria pemilihan sebagai media pembelajaran, sebagai berikut:

- a) Film kartun yang digunakan mempunyai hubungan pengalaman dan lingkungan hidup dengan siswa
- b) Film kartun harus sesuai dengan siswa, diperbolehkan bahan kartun yang menarik minat siswa dan disesuaikan dengan kemampuan bahasa serta kecerdasan siswa
- c) Film kartun yang memiliki dialog yang sesuai dengan usia siswa
- d) Film kartun yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran
- e) Film kartun yang dipilih tidak menyangkut unsur SARA
- f) Film kartun yang dipilih sesuai dengan kebijakan guru yang disesuaikan dengan tahapan belajar siswa.(h. 35-36)

Berdasarkan pendapat diatas, film kartun yang digunakan dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa tertarik untuk menyimak film kartun tersebut serta film kartun yang harus sesuai dengan usia siswa dan yang berhubungan dengan pengalaman siswa atau lingkungan hidup siswa.

### 3. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian

##### 3.1.1 Pendekatan

Pendekatan yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif deksriptif.

##### 3.1.2 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian

kuantitatif dengan menggunakan penelitian Kuasi Eksperimen. Dalam penggunaan *Quasi eksperimen* ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok yang diberikan perlakuan atau *treatment* menggunakan media audio visual film kartun disebut kelompok eksperimen, sedangkan kelompok yang tidak diberi perlakuan atau *treatment* disebut kelompok kontrol.

#### 3.2 Fokus Penelitian

Terdapat dua yang dianggap perlu dalam penelitian ini yaitu pengaruh penggunaan media *audio visual* film kartun terhadap keterampilan menyimak mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD Inpres Mariso 1 Kota Makassar.

#### 3.3 Setting dan Subjek Penelitian

##### 3.3.1 Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Mariso I Kota Makassar. Pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022. Peneliti memilih sekolah tersebut karena disekolah tersebut karena keterampilan menyimak siswa masih rendah.

##### 3.3.2 Subjek Penelitian

Sampel yang saya gunakan yaitu sampel jenuh. Dalam penelitian ini terdiri atas semua jumlah populasi yaitu kelas V sebanyak 42 siswa yang terbagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen sebanyak 21 siswa dan kelompok kontrol sebanyak 21 siswa.

#### 3.4 Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Langkah langkah yang akan di tempuh oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian:

##### 1. Pretest

Kegiatan pretest pada kelas eksperimen VA dan kelas kontrol VB sebelum pemberian *treatment* dengan tujuan untuk mengetahui hasil tes awal siswa sebelum di berikan perlakuan baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. *Pretest* dimaksudkan pada penelitian ini adalah menggunakan tes berupa keterampilan menyimak.

##### 2. Pemberian Treatment (Penggunaan Media Audio Visual Film Kartun)

Pemberian *treatment* berupa penggunaan media audio visual film kartun pada kelas eksperimen VA dan tidak menggunakan media video interaktif pada kelas kontrol VB

##### 3. Posttest

Tahap ini, siswa diberikan test berupa tes keterampilan menyimak yang berisi 5 soal essay di mana soal essay ini untuk membandingkan hasil siswa setelah diberikan perlakuan.

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

#### 1. Metode Observasi

Metode observasi digunakan sebagai penunjang dalam melakukan penelitian, metode ini digunakan untuk mengamati bagaimana tingkat keberhasilan/efektivitas audio visual film kartun terhadap keterampilan menyimak siswa yang akan diterapkan selama proses pembelajaran pada kelas eksperimen. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi siswa dan observasi guru. Adapun kriteria pengukuran observasi, yaitu :

Kriteria	Skala
Sangat kurang efektif	<20%
Kurang efektif	21%-40%
Cukup efektif	41%-60%
Efektif	61%-80%
Sangat Efektif	81%-100%

#### 2. Tes

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah melalui tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan (*treatment*), Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual film kartun pada keterampilan menyimak mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD Inpres Mariso 1 Kota Makassar

Lembar instrumen tes dapat dilihat pada lampiran yang terdapat pada halaman. Adapun kriteria hasil tes dijabarkan sebagai berikut:

**Tabel 3.3 Kriteria Pengukuran Tes**

No	Nilai	Klasifikasi
1	81-100	Sangat baik
2	61-80	Baik
3	41-60	Cukup baik
4	21-40	Kurang baik
5	0-20	Sangat tidak baik

Sumber: Thersia et al. (2019)

### 3.6 Teknik Analisis Data

Bagian ini akan dijelaskan tentang analisis hasil yang berasal dari data hasil test dengan menggunakan uji t, uji t ini nantinya akan menunjukkan berapa banyak pengaruh variabel

independen (x), terhadap variabel dependen (y). Sebelum mengolah data hasil test, data terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat, meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

#### 1. Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan skor hasil dari tes kinerja keterampilan membaca. Data hasil belajar siswa diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* setelah proses pembelajaran telah dilaksanakan. Adapun skor hasil tes disajikan dalam beberapa bentuk pengukuran, yaitu:

##### a. Rata-rata

Rata-rata atau mean adalah estimasi terhadap nilai tertentu yang mewakili seluruh data. Mean dinotasikan dengan  $\bar{X}$  (dibaca eks bar). Mean data tunggal dirumuskan sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum Xi}{\sum f}$$

Sumber Keterangan :

$\bar{X}$  = Skor rata-rata

$\sum Xi$  = Jumlah rata-rata

$\sum f$  = Frekuensi yang sesuai dengan tanda kelas  $X_i$ .

Sumber:(Latri et al., 2019, h. 78)

Sedangkah data kelompok dirumuskan sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum fi.xi}{\sum fi}$$

Sumber: (Latri et al., 2019, h. 78)

Keterangan :

$\bar{X}$  = Skor rata-rata

$\sum xi$  = Jumlah nilai peserta

$\sum fi$  = Frekuensi yang sesuai dengan tanda kelas  $X_i$ .

##### b. Modus

Modus merupakan cara yang dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai suatu nilai yang mendominasi data. Modus data tunggal ditetapkan dengan cara menghitung nilai terbanyak dalam data. Sedangkan modus untuk data kelompok dirumuskan sebagai berikut:

$$Mo = b + p \left( \frac{b_1}{b_1 + b_2} \right)$$

Sumber: (Latri et al., 2019, h. 80)

Keterangan:

$Mo$  = Modus data.

- $b$  = Batas bawah kelas modus, kelas interval dengan frekuensi terbanyak.
- $p$  = Panjang kelas modus.
- $b_1$  = Frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas interval yang lebih kecil.
- $b_2$  = Frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas interval yang lebih besar.

**c. Median**

Median merupakan cara yang dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai nilai tengah suatu data. Median data tunggal ditetapkan secara langsung jika jumlah data bersifat ganjil. Sedangkan jika data berjumlah genap maka median ditetapkan dengan menggunakan rumus berikut:

$$Me = \frac{1}{2}(a + b)$$

Sumber: (Latri et al., 2019)

Keterangan :

- $Me$  = Median data.
- $b$  = Nilai tengah pertama
- $p$  = Nilai tengah kedua

Selain itu, median data kelompok dirumuskan sebagai berikut:

$$Me = b + p \left( \frac{\frac{n}{2} - F}{f} \right)$$

Keterangan :

- $Me$  = Median data.
- $b$  = Batas bawah kelas median
- $p$  = Panjang kelas
- $n$  = Banyak data
- $F$  = Jumlah frekuensi sebelum kelas medium
- $f$  = Frekuensi kelas medium

**2. Statistik Inferensial**

**a. Uji Normalitas**

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah sebaran data pada dua kelompok sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Analisis data ini menggunakan IBM SPSS statistics version 20 dengan menggunakan uji Kolmogorov-smirnov <sup>a</sup> (Lilliefors Significance Correction). Dengan ketentuan bahwa data berdistribusi normal bila Kriteria nilai signifikan untuk dua hasil perhitungan lebih besar dari > 0,05.

**b. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui data yang diperoleh dari hasil penelitian apakah homogen (sama) atau tidak. Uji homogenitas bisa dilakukan setelah data normalitas terpenuhi

artinya distribusi data harus normal. Perhitungan pada penelitian ini menggunakan IBM SPSS Statistics version 20. Uji ini digunakan sebagai prasyarat test of homogeneity variances. Untuk uji homogenitas menggunakan uji levene's. Kriterianya adalah signifikan jika hasil perhitungan lebih besar dari > 0,05 berarti variansi pada setiap kelompok sama (homogen).

**c. Uji Regresi**

Analisis regresi linear sederhana merupakan salah satu metode regresi yang dapat dipakai sebagai alat inferensi statistik untuk menentukan pengaruh sebuah variabel bebas (*independen*) terhadap variabel terikat (*dependen*). Persamaan regresi linier sederhana secara matematik diekspresikan oleh :

$$Y \hat{=} a + bX$$

yang mana :

- $Y \hat{=}$  garis regresi/ variable response
- $a$  = konstanta (intersep), perpotongan dengan sumbu vertikal
- $b$  = konstanta regresi (slope)
- $X$  = variabel bebas/ predictor

Besarnya konstanta  $a$  dan  $b$  dapat ditentukan menggunakan persamaan :

$$a = \frac{(\sum Y_i)(\sum X_i^2) - (\sum X_i)(\sum X_i Y_i)}{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}$$

$$b = \frac{n(\sum X_i Y_i) - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}$$

yang mana  $n$  = jumlah data

Sumber: (Yuliara, 2016)

**d. Uji Hipotesis**

Setelah dilakukan pengujian normalitas dan homogenitas, dan dapat di peroleh hasil apabila data populasi berdistribusi normal dan populasi berdistribusi homogen maka dilakukan hipotesis dengan uji regresi untuk mengetahui pengaruh media audio visual film kartun. Setelah uji regresi dilakukan uji t-2 Perhitungan pada penelitian ini menggunakan IBM SPSS Statistics version 23. Uji ini dilakukan dari dua data kelompok yang berbeda (*Independent sampel T test*). Sampel dua data kelompok yang berbeda diartikan sebagai sebuah sampel dengan subjek yang sama namun mendapatkan perlakuan yang berbeda seperti subjek A mendapat perlakuan (media audio visual film kartun), kemudian subjek B tidak mendapat perlakuan. analisis *Independent sampel T test*, yaitu uji rata-rata yang berasal dari 2 kelompok yang berbeda yang bertujuan untuk mencari tau



apakah terdapat pengaruh signifikan atau tidak. *Independent sampel T test*, untuk mengambil keputusan dapat dilihat setelah dilakukan analisa data, yaitu:

jika signifikan  $< 0,05$ , Maka  $H_a$  = Diterima  
jika signifikan  $> 0,05$ , Maka  $H_0$  = Ditolak

Uji hipotesis dengan uji kesamaan dua rata-rata dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata secara signifikan antara dua populasi dengan melihat rata-rata dua sampelnya. Populasi yang diuji adalah kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dari skor hasil *posttest*. Adapun hipotesis yang akan diuji sebagai berikut:

$H_0$  : **Ditolak**, nilai  $t_{hitung} < \text{nilai } t_{tabel}$

$H_a$  : **Diterima**, nilai  $t_{hitung} > \text{nilai } t_{tabel}$

Artinya bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan terhadap rata-rata hasil keterampilan menyimak siswa menggunakan media *audio visual* film kartun. Interpretasi hasil signifikannya sebagai berikut:

Probabilitas dibawah 0,05 maka hasilnya signifikan Probabilitas diatas 0,05 maka hasilnya tidak signifikan.

### 3.7 Indikator Keberhasilan

#### 3.7.1 Indikator Proses

Data diperoleh dari observasi aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran. Sehubungan dengan keberhasilan proses di tentukan berdasarkan kriteria kelulusan menurut Arikunto (2021, h.32) sebagai berikut :

Tabel 3.1 Indikator Proses

Kriteria	Kategori
70 – 100 %	Baik
34 – 69 %	Cukup
0 – 33 %	Kurang

#### 3.7.2 Instrumen Penelitian

##### 1. Lembar Penilaian Tes

Lembar Penelitian yang digunakan adalah bentuk tes Essai sebanyak 5 soal. Instrument ini diberikan pada saat kelas eksperimen. hal ini bertujuan agar penulis dapat mengetahui proses pengerjaan soal oleh siswa sehingga dapat diketahui apakah siswa sudah mempunyai komponen-komponen kemampuan menyimak atau belum. lembar penilaian tes dapat dilihat pada lampiran.

##### 2. Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan instrumen yang

digunakan dalam mengumpulkan data dengan pengamatan. Lembar observasi ini terbagi atas 2 yaitu lembar observasi guru dan siswa. Lembar observasi terdapat pada lampiran

#### A. Alat dan Bahan

Bahan yang digunakan yaitu perangkat pembelajaran serta media pembelajaran di sediakan dalam kelas

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini akan mendeskripsikan tiga tujuan penelitian yang dilakukan, yaitu yang pertama untuk mendeskripsikan gambar penggunaan media audio film kartun pada pembelajaran luring siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Mariso 1 kota Makassar. Kedua, mengetahui gambaran hasil belajar bahasa Indonesia UPT SPF SD Inpres Mariso 1 kota Makassar. Ketiga mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual ilm kartun pada pembelajaran luring terhadap keterampilan siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Mariso 1 kota Makassar. Tujuan penelitian tersebut akan dijelaskan pada bab ini. Total subjek dalam penelitian ini yaitu 54 siswa. Data penelitian diperoleh melalui penggunaan instrumen berupa *pretest* dan *posttest* yang menggunakan tes untuk mengukur perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media audio visual film kartun pada pembelajaran tematik tema 1 subtema 1 pembelajaran 5 dan 6 khusus bahasa Indonesia. Langkah awal yang dilakukan sebelum penelitian adalah menguji validasi instrumen yang digunakan dalam penelitian. Instrumen yang dimaksud adalah tes hasil belajar dan media audio visual film kartun. Instrumen berupa tes hasil belajar siswa yang telah divalidasi oleh validator/ahli pada bidangnya yaitu Supriadi,S.Pd.,M.Pd yang merupakan dosen di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Setelah validasi tes sebelum dan setelah penerapan (*treatment*) dalam pembelajaran dengan menggunakan media audio visual film kartun. Uji kelayakan media audio visual film kartun yang telah divalidasi oleh ahli bidangnya yaitu HamzahPagarah,S.Kom.,M.Pd yang merupakan dosen di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Berdasarkan hasil validasi didapatkan bahwa semua aspek dinyatakan baik. Hasil uji validitas media audio visual film kartun

kemudian diperbaiki berdasarkan saran-saran perbaikan yang diberikan oleh validator.

### 1. Gambaran Penggunaan Media Audio Visual Film Kartun

Pelaksanaan proses pembelajaran bahasa Indonesia di kelas eksperimen dengan tema 1 yaitu organ gerak hewan dan manusia subtema 1 organ gerak hewan dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan yaitu pertemuan 1 dengan pemberian *pretest*, pertemuan 2 pemberian perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan media audio visual film kartun dan pemberian *posttest*. *Pretest* dilakukan untuk mengukur kemampuan awal siswa terhadap keterampilan menyimak mata pelajaran bahasa Indonesia sebelum diterapkan sebuah perlakuan (*treatment*), sedangkan *posttest* dilakukan setelah diterapkan media audio visual film kartun untuk mengukur hasil tes keterampilan menyimak.

Penggunaan media audio visual film kartun pada kelas eksperimen memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan keterampilan menyimak siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung luring. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi yang telah dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi yang telah dilakukan pada proses pembelajaran tanpa menggunakan media audio visual film kartun pada pertemuan pertama skor yang dicapai pada setiap kategori hanya rata skor 2 dan 3. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa presentase tingkat pencapaian pertemuan pertama tanpa menggunakan media audio visual film kartun proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan presentasi tingkat pencapaian 33% berada pada kategori kurang efektif, pada pertemuan kedua dengan menggunakan menggunakan media audio visual film kartun proses pembelajaran yang dilaksanakan mengalami peningkatan dari pertemuan menggunakan media audio visual film kartun sebelumnya dengan presentase tingkat pencapaian 83% berada pada kategori sangat efektif. Hal tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual film kartun berlangsung sangat efektif dikarenakan presentasi kategori pertemuan tanpa menggunakan media audio visual film kartun dan pertemuan menggunakan media audio visual film kartun meningkat.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pada pertemuan tanpa menggunakan media audio visual film kartun proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan presentase tingkat pencapaian 50% dan berada pada kategori cukup efektif dan pada pertemuan menggunakan media audio visual film kartun proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan presentase tingkat pencapaian 90% dan berada pada kategori sangat efektif. Hal tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual film kartun berlangsung sangat efektif dikarenakan persentase kategori pertemuan tanpa menggunakan media audio visual film kartun dan pertemuan menggunakan media audio visual film kartun meningkat.

## 4.2. Pembahasan Penelitian

### 1. Gambaran penerapan Media Audio Visual Film Kartun

Penerapan media audio visual film kartun yaitu untuk meningkatkan keterampilan menyimak dengan menggunakan audio visual film kartun dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa lebih besar daripada menyimak tanpa bantuan media menurut (Kurniawan 2014). Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Mariso 1 Kota Makassar. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Proses pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan media audio visual film kartun sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan media audio visual film kartun. Proses pembelajaran berlangsung selama 2 kali pertemuan yaitu pertemuan 1 dengan pemberian *pretest*, pertemuan 2 pemberian perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan media audio visual film kartun dan pemberian *posttest*. *Pretest* dilakukan untuk mengukur kemampuan awal siswa terhadap keterampilan menyimak mata pelajaran bahasa Indonesia sebelum diterapkan sebuah perlakuan (*treatment*), sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengukur hasil keterampilan menyimak dalam mata pelajaran bahasa Indonesia setelah diterapkan sebuah perlakuan (*treatment*).

Setelah di adakan *pre-test*, peneliti mulai menerapkan pembelajarann dengan menggunakan audio visual film kartun. Materi yang diajarkan merupakan salah satu pembelajaran pada tema 1 yaitu (organ gerak hewan dan manusia) subtema 1

(organ gerak hewan) yaitu menentukan ide pokok. Proses pembelajaran dibuka seperti pada pembelajaran pada umumnya yaitu memberi salam, berdoa, mengecek kehadiran siswa, dan lain sebagainya. Lalu peneliti mulai menjelaskan materi mengenai ide pokok. Setelah itu, di mulailah pembelajaran menggunakan media audio visual film kartun. Setelah itu melakukan tanya jawab tentang menentukan ide pokok setelah itu peneliti memberikan lembar tes dan menjelaskan isi lembar tes tersebut dan memilih milih film kartun yang akan di jadikan tes, setelah itu siswa di arahkan untuk menyimak media audio visual film kartun setelah menyimak siswa mengisi lembar tes yang telah dibagikan untuk mengetahui hasil keterampilan menyimak siswa. Setelah selesai Proses pembelajaran di tutup seperti pada pembelajaran pada umumnya, seperti: menanyakan perasaan siswa setelah mengikuti pelajaran, menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya, dan lainnya.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan pada pertemuan pertama masih terdapat beberapa langkah pembelajaran yang tidak menggunakan media audio visual film kartun dengan memperoleh persentase sebesar 33% dan berkriteria kurang efektif. Sedangkan pada pertemuan kedua memperoleh persentase keterlaksanaan pembelajaran sebesar 83% dan berkriteria sangat efektif.

## **2. Gambaran Keterampilan menyimak siswa kelas V**

Gambaran keterampilan menyimak menurut (Tarigan 2017) yaitu suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interaktif untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta dapat memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan. Pada kelas

Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus. Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti terlebih dahulu mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman dan keberhasilan siswa dalam pelajaran IPA. Hasil yang diperoleh dari data hasil belajar siswa sebelumnya, masih ada siswa yang belum mencapai KKM yang ditetapkan guru. Hal ini menunjukkan perlu adanya suatu tindakan dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Jenetallasa Kecamatan Palangga Kabupaten Gowa.

Pembelajaran dilaksanakan dengan dua siklus dan dua kali pertemuan. Adapun yang dilakukan pada siklus I dan II adalah sebagai upaya untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran dan hasil belajar IPA mengenai organ gerak hewan melalui pendekatan saintifik. Hasil penelitian yang diperoleh dilapangan menunjukkan bahwa penerapan pendekatan saintifik pada siklus I belum menunjukkan hasil yang ingin dicapai. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa langkah – langkah dari penerapan pendekatan saintifik yang belum terlaksana.

Siklus I aktivitas guru berada pada kategori cukup dan aktivitas siswa juga pada kategori cukup. Hasil belajar IPA siswa kelas V SD Inpres Jenetallasa Kecamatan Palangga Kabupaten Gowa pada siklus I menunjukkan bahwa dari 26 siswa, hanya 14 siswa yang memenuhi KKM dan 12 siswa belum mencapai KKM, karena hasil belajar yang diharapkan belum tercapai pada siklus ini, selanjutnya dilakukan perbaikan pada siklus II.

Berdasarkan pelaksanaan siklus II pencapaian aktivitas guru dan siswa serta hasil belajarnya sudah meningkat. Pada siklus II aktivitas guru dan siswa berada pada kategori baik. Hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan karena dari 26 siswa, 23 siswa yang memenuhi KKM dan hanya 3 siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70. Sehingga secara klasikal hasil belajar siswa mengalami peningkatan sesuai yang diinginkan.

Berdasarkan hal tersebut maka dapat dikatakan bahwa penerapan pendekatan saintifik dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Proses pembelajaran IPA dengan menerapkan pendekatan saintifik menciptakan suasana yang menyenangkan dan membuat siswa aktif dan mampu memacu siswa untuk giat belajar dan mengungkapkan pendapatnya. Berdasarkan hasil observasi guru dan siswa serta peningkatan nilai rata – rata hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan saintifik pada mata pelajaran IPA dikelas V SD Inpres Jenetallasa Kecamatan Palangga Kabupaten Gowa dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## **5. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian ini, terdapat beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Penggunaan media audio visual film kartun pada kelas eksperimen yaitu kelas V A dilakukan selama 3 kali pertemuan di luar kegiatan *pretest* dan *posttest* dan dapat di ketahui bahwa proses pembelajaran yang berlangsung sangat efektif dengan menggunakan media audio visual film kartun kepada siswa untuk melaksanakan pembelajaran.
2. Hasil keterampilan menyimak menggunakan media audio visual film kartun mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas VA UPT SPF SD Inpres Mariso 1 setelah menggunakan media audio visual film kartun meningkat.

Pengaruh penggunaan media audio visual pada pertemuan pertama dan kedua, bisa kita lihat di pembahasan, berdasarkan uji uji yang telah di lakukan bisa kita lihat bahwa terdapat pengaruh penggunaan audio visual terhadap keterampilan menyimak mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD Inpres Mariso I Kota Makassar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadzeni. 2008. *Pengertian Film Animasi*, (Online), (<http://en.wikipedia.org/wiki/Film>), diakses 14 Februari 2008
- Ainina, I. A. (2014). Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Indonesian Journal of History Education*, 3(1).
- Arikunto, Suharsimi. 2019. *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Darmawan, Deni., Halimah, Leli. Dan Iskandar, Sofyan. 2006. *Dasar Teknologi Informasi Dan Komunikasi, Bahan Belajar Mandiri*. Bandung: UPI PRESS
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional)*. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2015. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hakim, L. (2016). Pemerataan akses pendidikan bagi rakyat sesuai dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 53–64.
- Hidayah, Nurul. 2016. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca.
- Ihsana, E. K. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar, Metode dan Aplikasi Nilai-Nilai Spritualitas dalam proses pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kurniawan, Heru. 2015. *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia*. Jakarta: Prenamedia Group.