



Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD

Lina Novita¹, Elly Sukmanasa², Mahesa Yudistira Pratama³
Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan
*Corresponding author: Linov12@unpak.ac.id

Diterima 30 Juli 2019; Agustus 10 Agustus 2019; Diterima 20 September 2019
Diterbitkan online 20 Desember 2019

Abstract

This study aims to determine the effect of the use of audio visual video learning media on learning outcomes Subtheme 1 Cultural diversity of the nation. The approach taken was a quasi experimental design of two groups in Babakan State Elementary School 01. The subjects of this study were students in class IV A and IV B Babakan State Elementary School 01 Bogor Regency consisting of 65 students, this research was conducted in odd semester of the 2019/2020 academic year. The results showed that there was an influence on the use of audio-visual video learning media on the learning outcomes of sub-theme 1 of my nation's cultural diversity. This can be seen from the value of N-Gain in the experimental class group by 76, while the control class group gets an N-Gain value of 68. Completeness of the learning outcomes obtained by the experimental group by 85% while in the control class group by 75%. And the results of testing the hypothesis that H_0 is rejected and H_a is accepted because $t_{count} (2.541) > t_{table} (1.998)$. With this it can be concluded that the research has a positive and significant influence between the use of audio-visual video learning media on the learning outcomes of sub-theme 1 of my nation's cultural diversity. The results of this study are expected to provide new knowledge about the use of instructional media so that using innovative learning media can improve learning outcomes.

Keywords: Learning Outcome; Audio Visual; Video.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Audio Visual* Video terhadap Hasil Belajar Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsa. Pendekatan yang diambil adalah eksperimen quasi desain dua grup di Sekolah Dasar Negeri Babakan 01. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV A dan IV B Sekolah Dasar Negeri Babakan 01 Kabupaten Bogor yang terdiri dari 65 Siswa, penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *audio visual* video terhadap hasil belajar subtema 1 keberagaman budaya bangsa. Hal ini terlihat dari nilai N-Gain pada kelompok kelas eksperimen sebesar 76, sedangkan kelompok kelas control mendapatkan nilai N-Gain sebesar 68. Ketuntasan hasil belajar yang diperoleh kelompok eksperimen sebesar 85% sedangkan pada kelompok kelas control sebesar 75%. Serta hasil pengujian hipotesis bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena $t_{hitung} (2,541) > t_{tabel} (1,998)$. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa penelitian memiliki pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran *audio visual* video terhadap hasil belajar subtema 1 keberagaman budaya bangsa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru mengenai penggunaan media pembelajaran sehingga menggunakan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan hasil belajar.

Kata Kunci: Hasil Belajar; *Audio Visual*; Video.

PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan kemampuan yang didapatkan oleh peserta didik setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar sebagai pengukuran dari penilaian kegiatan belajar atau proses belajar dinyatakan dalam simbol, huruf, atau kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai peserta didik pada periode tertentu. Oleh karena itu, seharusnya peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang

sesuai dengan standar yang ditetapkan atau sesuai KKM, namun kenyataan tidak semua peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Hal ini dapat disebabkan oleh adanya berbagai faktor, salah satunya penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal.

Kondisi di atas didasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 17 Juli 2019, menemukan kurang adanya pemanfaatan media pembelajaran untuk mencapai target pembelajaran. Dari 65 peserta didik di kelas

IV. Sebanyak 65% peserta didik kelas IV mendapatkan hasil belajar yang rendah dan dikatakan belum mencapai KKM yang diharapkan.

Selain dari hasil observasi, belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran di sekolah dikemukakan Windiyani dan Novita (2018), penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal menjadikan peserta didik bosan dan tidak tertarik dalam pembelajaran. Pentingnya penggunaan media pembelajaran dikemukakan dalam penelitian Kurniawan dan Trisharsiwi (2016), bahwa media pembelajaran, menjadikan peserta didik senang, tertarik, dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung juga hasil belajar dapat diperoleh dengan maksimal.

Mengacu pada latar belakang di atas, perlu kiranya ada penelitian lanjutan untuk mengetahui pengaruh dari media pembelajaran juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, dilakukan penelitian tentang Pengaruh Media Pembelajaran *Audio Visual* Video terhadap Hasil Belajar Siswa pada Subema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku pada Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Babakan 01.

Guna mendukung penelitian ini, sebagai bahan rujukan atau acuan penelitian terdahulu pernah dilakukan oleh Chusnul (2015), dengan subjek penelitian peserta didik di kelas 4 Sekolah Dasar Negeri Ngoto Yogyakarta. Dengan metodologi penelitian yang digunakan adalah eksperimen quasi 2 desain. Menunjukkan hasil adanya pengaruh positif penggunaan media pembelajaran audio visual video terhadap hasil belajar peserta didik kelas 4 Sekolah Dasar Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta.

Penelitian mengenai media pembelajaran ini juga dilakukan oleh Prasetia (2016) dengan jenis penelitian yang digunakan adalah pra-eksperimen dengan desain penelitian *one group pretest-posttest*. Dari hasil penelitian tersebut, data *posttest* setelah diberikan perlakuan menghasilkan rata-rata nilai lebih besar dibandingkan *pretest* sebelum diberikan perlakuan. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa kelas 2 B Sekolah

Dasar Muhammadiyah Karangtengah Bantul Yogyakarta.

Sementara itu, data yang diperoleh dari lembaga survey PISA (2018) menunjukkan bahwa perolehan hasil belajar di Indonesia menduduki peringkat ke 63 dari 70 negara. Hal ini menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar sebagai perolehan nilai atau angka dari penilaian satu pembelajaran. Konsep hasil belajar dikemukakan Hamalik (2013:15) yang berpendapat bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, serta apresepasi dan abilitas. Kemudian Nawawi (2013:5) menyatakan juga bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh hasil tes mengenai sejumlah materi pembelajaran tertentu. Sependapat dengan Nawawi, Dimiyati & Mudijiono (2014:140) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan dari suatu interaksi tindak belajar, dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru.

Sementara itu Sudjana (2014:140) membagi hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. 1) Ranah Kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan dan ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. 2) Ranah Afektif, berkenaan dengan sikap dan nilai.

Uraian konsep atau teori-teori di atas, dapat disintesis bahwa hasil belajar adalah suatu keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan mencapai target yang ditetapkan oleh pendidik yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar dapat meningkat apabila didukung salah satunya oleh penggunaan media pembelajaran. Memahami media pembelajaran paling tidak ditinjau dari dua aspek, yaitu pengertian bahasa dan pengertian *terminology*. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti 'perantara' atau 'pengantar'. Kata kunci media adalah "perantara". Pengertian media

secara *terminology* cukup beragam, sesuai sudut pandang para pakar media pendidikan. Pratiwi (2018:36) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan faktor yang dapat memotivasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran dan mampu mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Sementara itu, Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2017:4) mengatakan bahwa secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, dan slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Sedangkan Adam (2015) menyatakan dalam jurnalnya bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Dalam memilih media, guru perlu menganalisis kriteria-kriteria media pembelajaran. Kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media yaitu harus sesuai dengan tujuan atau kompetensi pembelajaran yang akan dicapai pada saat pembelajaran yang akan dilaksanakan. Arsyad (2017:74) menyatakan kriteria pemilihan media sumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari system instruksional secara keseluruhan. Ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media, sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi, praktis, luwes, dan bertahan, guru terampil menggunakannya, pengelompokan sasaran, dan mutu teknis.

Media *audio visual* adalah media yang audible artinya dapat didengar dan media yang visible artinya dapat dilihat. Media *audio visual* gunanya untuk membuat cara berkomunikasi lebih efektif. Hamdani (2010:249) media *audio visual* merupakan kombinasi *audio* dan *visual* atau biasa disebut media pandang dengar. Media ini gabungan antara media video dan media visual. Artinya,

media tersebut dapat memperlihatkan tampilan video beserta suara kepada peserta didik.

Sementara itu, Hayati (2017) menyatakan dalam jurnalnya bahwa media pembelajaran *audio visual* adalah media perantara yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang digunakan untuk membantu tercapainya tujuan belajar. Berbeda dengan Hayati, Purwono, (2014) dalam jurnalnya menyatakan bahwa media pembelajaran *audio visual* adalah media kombinasi antara audio dan visual yang dikombinasikan dengan kaset audio yang mempunyai unsur suara dan gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide suara dan sebagainya.

Media *audio visual* memiliki berbagai jenis, baik yang berupa fisik maupun non fisik. Hamdani (2010:250) membagi beberapa jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran yaitu : 1) Media Grafis. 2) Teks. 3) Grafik. 4) Video. Sementara itu, Bretz dalam Musfiqon (2016:70) membagi media menjadi tiga macam, yaitu suara (audio), media berbentuk visual, dan media gerak (kinestetik). Media bentuk visual dibedakan menjadi tiga pula yaitu gambar visual, garis (grafis), dan symbol verbal.

Penggunaan media *audio visual* dalam proses pembelajaran, media ini memiliki keunggulan dan kelemahan seperti yang dikemukakan oleh Daryanto (2018:174), yaitu : 1) Video menambah suatu dimensi baru di dalam pembelajaran, video menyajikan gambar bergerak kepada siswa selain suara yang menyertai. 2) Video dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata. Adapun kelemahannya seperti berikut ini: 1) Opposition, pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya. 2) Material Pendukung, video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya. Alat proyeksi yang dimaksud adalah infocus dan layar.. 3) *Budget* , untuk membuat video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Dari pendapat para ahli di atas, dapat disintesis bahwa media *audio visual* video merupakan jenis dari media pembelajaran, media video ini sangat membantu pendidik dalam menyampaikan materi yang sulit disampaikan dan sulit dipahami oleh peserta didik, keunggulan dari media *audio visual* video ini yaitu dapat memberikan pengalaman bagi peserta didik dalam proses pembelajaran seperti siswa mengetahui proses terjadinya gempa bumi dan lain-lain. Sedangkan kelemahan dalam media *audio visual* video ini adalah keterbatasan alat yang akan digunakan seperti tidak adanya proyektor di sekolah tersebut, biaya yang digunakan untuk membuat media tersebut, dan lain sebagainya.

METODE PENELITIAN

Penelitian dengan metode kuantitatif ini dilaksanakan di kelas IV A dan IV B Sekolah Dasar Negeri Babakan 01, yang berlokasi di Jl. Tenjo - Parung Panjang, Desa. Babakan, Kecamatan. Tenjo, Kabupaten Bogor, Jawa Barat. Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 26 Juli 2019, tepatnya pada pukul 07.30 – 11.30 WIB.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV A dan IV B Sekolah Dasar Negeri Babakan 01 Kabupaten Bogor, semester ganjil Tahun Ajaran 2019/2020. Data jumlah populasi siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Babakan 01 Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2019/2020 berikut.

Tabel 1
Populasi Penelitian Siswa Kelas IV
SDN Babakan 01

No	Kelas	Jumlah	Keterangan
1	IV A	33	Kelas eksperimen
2	IV B	32	Kelas kontrol
Jumlah		65	

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV A sebanyak 33 siswa sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *audio visual* video, sedangkan kelas IV B sebanyak 32 siswa tidak akan diberikan perlakuan dengan media pembelajaran *audio visual* video atau hanya diberikan perlakuan metode konvensional

Pengumpulan data mengenai hasil belajar berupa teks objektif pilihan ganda sebanyak 60. Adapun hasil belajar diukur dengan skor melalui tes yaitu: Tes Awal (*pretest*) dan Tes Akhir (*posttest*). Data yang didapatkan kemudian dianalisis data meliputi uji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui uji kelayakan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian.

1. Uji Validitas menggunakan rumus:

$$Y_{pbl} = \frac{M_p - M_t}{s_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

2. Penghitungan Koefisien Reliabilitas Rumus Kr-20

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{s^2 - \sum pq}{s^2} \right)$$

Uji coba instrumen dengan menggunakan *Microsoft Excel* untuk soal pilihan ganda diperoleh hasil perhitungan reliabilitas soal yaitu 0,85 (sangat tinggi).

3. Tingkat Kesukaran menggunakan rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

4. Daya Pembeda dengan rumus:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Perolehan data yang akan dianalisis adalah data skor test yang merupakan hasil belajar pengetahuan peserta didik dalam muatan pelajaran subtema 1 keberagaman budaya bangsaku yang dilakukan secara berurutan sebagai berikut:

1. Memberi skor pada *pretest* dan *posttest*.
2. Menghitung skor N-Gain yang dinormalisasi

Analisis data hasil belajar *pretes* dan *posttes* dengan cara membandingkan skor pretes dan protes dengan rumus N-Gain seperti dibawah ini:

$$N - Gain = \frac{S_{postes} - S_{pretes}}{S_{maksimal} - S_{pretes}}$$

Tabel 2
Kriteria N-Gain

No.	Nilai	Kriteria
1	$G \geq 0,7$	Tinggi
2	$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
3	$G < 0,3$	Rendah

3. Menghitung Skor Rata-Rata (*mean*)

Menghitung mean dan standar deviasi menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Mean} = Mt + 1 \left(\frac{\sum fd}{N} \right)$$

$$S = \sqrt{\frac{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)}}$$

(Sugiyono, 2015:272)

4. Pengujian Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas dengan Uji *Liliefours*

Uji normalitas dilakukan untuk membuktikan populasi berdistribusi normal atau tidak. Uji liliefors menggunakan rumus sebagai berikut:

$$L_0 = |F(z_i) - S(z_i)|$$

b. Uji Homogenitas dengan Uji *Fisher*

Uji homogenitas adalah pengujian sampel yang dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya kesamaan varians kelompok-kelompok yang membentuk sampel. Rumus uji *fisher*) sebagai berikut :

$$F_h = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

c. Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui signifikansi skor *pretest* dan *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Rumus Hipotesis :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Rumus Signifikansi :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S \sqrt{\left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

5. Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik pada tiga kelas yang berbeda. Uji beda dua rata-rata bertujuan untuk mengetahui signifikan skor rata-rata anantara dua kelas. Uji hipotesis dapat dilakukan setelah data hasil belajar peserta didik dinyatakan berdistribusi normal dan homogenitas.

Jika hasil uji prasyarat distribusi normal dan homogen serta data memiliki sempel yang berukuran besar, maka yang digunakan adalah uji t. uji hipotesis dilakukan secara statistik parametrik. Langkah yang digunakan untuk melakukan uji hipotesis adalah sebagai berikut:

a. Menentukan Taraf Nyata (α) dan t_{tabel}

Jika taraf nyata sebesar 5% atau 0,05, maka bentuk pengujian dua arah $\alpha/2 = 0,05/2$ dengan derajat kebebasan (dk) = $(n_1 + n_2 - 2)$.

b. Menentukan Nilai Uji Statistik (nilai t_{hitung})

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

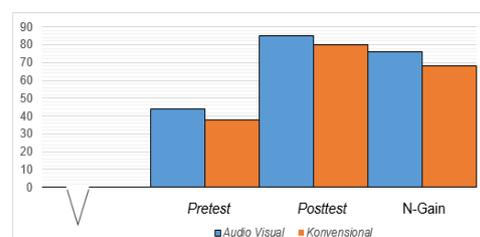
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh sebelum dan sesudah peserta didik mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *audio visual* video maka dilakukan perhitungan N-Gain sehingga diperoleh jumlah skor minimal 40, skor maksimal 100. Dan rata-rata N-Gain sebesar 76. Setelah itu dilakukan perhitungan statistik deskriptif, diperoleh skor rata-rata N-Gain 76, Modus 87, dan median 77,2. Menggunakan model pembelajaran konvensional maka dilakukan perhitungan N-Gain sehingga diperoleh jumlah skor minimal 42, skor maksimal 100. Rata-rata N-Gain sebesar 68. Setelah itu dilakukan perhitungan statistik deskriptif, diperoleh skor rata-rata N-Gain 68, Modus 79,5, dan median 66,9.

Tabel 3 Perbedaan Nilai Rata-rata Hasil Belajar Kognitif Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku

Kelas Kelompok	Nilai Rata-rata (Mean)		Nilai Rata-rata (N-Gain)	Ketuntasan Hasil Belajar
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		
<i>Audio Visual</i> Video	44	85	76	85%
Konvensional	38	80	68	75%

Tabel di atas menunjukkan data skor rata-rata *pretest*, skor rata-rata *posttest* dan skor rata-rata N-Gain yang diperoleh kelompok kelas media pembelajaran *audio visual* video dan kelompok kelas konvensional terlihat adanya perbedaan hasil belajar pada masing-masing kelompok kelas. Perbedaan hasil belajar tersebut dapat dilihat pada gambar histogram pada gambar berikut.



Gambar 1

Histogram Perbedaan Hasil Belajar Kognitif pada Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku

Kelompok Eksperimen dan Kelompok Konvensional

Sesuai uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar kognitif Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsa pada kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *audio visual* video lebih baik dari pada hasil belajar kognitif Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsa pada kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini terbukti dari tabel dan histogram di atas yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar kognitif Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsa kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol.

Analisis data penelitian dilakukan dengan menggunakan:

1. Uji Normalitas (Uji *Liliefors*)

Pengujian normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah distribusi data berasal dari populasi normal atau tidak normal, pengujian normalitas dilakukan pada kedua kelompok data yang terdiri dari kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan Uji *Liliefors* (L), dengan syarat : $H_a = L_{hitung} < L_{tabel}$ berarti sampel berasal dari populasi yang tidak normal.

Berdasarkan uji normalitas dengan menggunakan menggunakan *Liliefors* pada kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *audio visual* video diperoleh L_{hitung} sebesar (0.063). Harga tersebut dibandingkan dengan harga L_{tabel} (0.154) maka distribusi pada data kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *audio visual* video tersebut dinyatakan **Normal**.

Sedangkan uji normalitas pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional dapat diperoleh L_{hitung} sebesar (0.147). Harga tersebut dibandingkan dengan harga L_{tabel} sebesar (0.157) maka distribusi pada data kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional tersebut dinyatakan **Normal**.

2. Uji Homogenitas (Uji *Fisher*)

Uji homogenitas ini dilakukan untuk menganalisa hasil belajar kognitif

Subtema 1 yang bertujuan untuk mengetahui apakah dari kedua data populasi sampel memiliki varians yang homogen atau tidak homogen. Pengujian homogenitas ini dilakukan dengan Uji *Fisher*. Kriteria pengujian ini adalah H_a diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

Data hasil perhitungan uji homogenitas terhadap N-Gain hasil belajar kognitif pada Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsa diperoleh $F^2_{hitung} = 1,15$ dan $F^2_{tabel} = 3,99$ pada taraf signifikan sebesar $\alpha = 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa $F^2_{hitung} < F^2_{tabel}$ sehingga dapat dikatakan bahwa distribusi varians berasal dari kelompok yang **Homogen**.

3. Pengujian Hipotesis Penelitian

Pengujian hipotesis penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis nol (H_0) yang diajukan diterima dan ditolak. Pengujian hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar kognitif pada Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsa melalui media pembelajaran *audio visual* video.

H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar kognitif pada subtema 1 keberagaman budaya bangsa melalui media pembelajaran *audio visual* video.

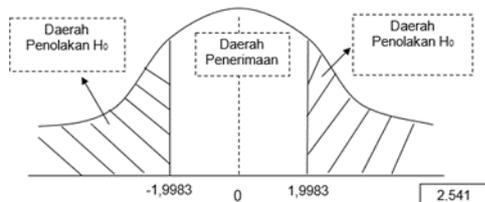
Pada tahap selanjutnya, dilakukan perhitungan dengan uji pada taraf signifikansi sebesar 5% atau 0,05. Maka pada pengujian dua arah ini yaitu $\alpha/2 = 0,05/2 = 0,025$.

Hasil Pengujian Uji t Nilai Rata-rata N-Gain Kelompok Media Pembelajaran *Audio Visual* Video (Eksperimen) dan Kelompok Kelas Konvensional (Kontrol).

Tabel 4 Hasil Uji t Rata-rata N-Gain Kelompok Kelas Eksperimen dan Kelompok Kelas Kontrol

Kelompok kelas	Kontrol		t _{hit}	t _{tab}
	N	N		
<i>Audio Visual</i> Video	3	7		
Konvensional	3	6	,541	,9983
	2	8		

Dari hasil perhitungan, diperoleh t_{hitung} sebesar 2,541 dengan dk (derajat kebebasan) sebesar 63 (33 + 32 - 2) maka diperoleh t_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha/2 = 0,05/2 = 0,025$ sebesar 1,9983. Adapun pengujian hipotesis menggunakan pengujian dua arah maka kriteria pengujian adalah H_0 ditolak apabila $-1,9983 > t_{hitung} > 1,9983$. Berikut ini kurva untuk penolakan dan penerimaan H_0 pada kelompok kelas media pembelajaran *audio visual* video.



Gambar 2 Kurva Penerimaan dan Penolakan H_0 pada Kelas Media Pembelajaran *Audio Visual* Video dan Kelas Konvensional

Kurva di atas menunjukkan apabila t_{hitung} terletak diantara -1,9983 dan 1,9983 maka H_0 diterima, tetapi apabila t_{hitung} tidak terletak diantara -1,9983 dan 1,9983 maka H_a diterima. Oleh karena itu didapat t_{hitung} 2,541 dan tidak terletak diantara -1,9983 dan 1,9983 maka hasil penelitian adalah H_0 ditolak dan H_a (hipotesis alternatif) diterima.

Oleh karena itu didapat t_{hitung} (2,541) > t_{tabel} (1,9983), maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar kognitif pada subtema 1 keberagaman budaya bangsaku antara siswa yang mendapatkan perlakuan media pembelajaran *audio visual* video dengan siswa yang mendapatkan perlakuan pembelajaran konvensional.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Babakan 01, diketahui skor rata-rata N-Gain hasil belajar kognitif pada Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku antara kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga diperoleh perbedaan yang positif dan signifikan baik antara kelompok kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *audio visual* video dengan kelompok kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Berdasarkan nilai rata-rata N-Gain kelompok kelas eksperimen

yaitu 76 lebih tinggi dari pada nilai rata-rata N-Gain kelompok kelas kontrol yaitu 68. Setelah dilakukan pengujian hipotesis, maka diperoleh hasil bahwa H_0 ditolak sehingga hipotesis alternatif H_a diterima. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif pada Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku karena penggunaan media, dan media pembelajaran pada kelas eksperimen dibandingkan dengan hasil belajar pada kelas kontrol.

Penelitian hasil belajar kognitif pada Subtema 1, menunjukkan nilai rata-rata N-Gain kelompok kelas media pembelajaran *audio visual* video sebesar 76. Setelah dilakukan uji t nilai rata-rata N-Gain kedua kelompok tersebut diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ (2,541) > (1,998). Hal ini dapat menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kognitif pada Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku melalui penggunaan media pembelajaran *audio visual* video pada kelas eksperimen. Dengan demikian hasil penelitian ini dapat membuktikan bahwa peningkatan hasil belajar kognitif setiap kelas bukan adanya faktor kebetulan, tetapi adanya faktor perlakuan pada masing-masing kelas dan tentunya didukung oleh faktor-faktor penentu seperti kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran meliputi penggunaan model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, kesesuaian dengan materi ajar, kesiapan pendidik dalam menyampaikan materi, dan lain sebagainya.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Khalistiana (2015) bahwa media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar. Selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan oleh Budianti (2014). Hasil penelitian menunjukkan $t_{hitung} = 6,23 > t_{tabel} = 1,690$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian kesimpulan yang diperoleh adalah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media audio visual dengan siswa yang menggunakan media gambar pada pembelajaran IPA. Berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa media audio visual berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas II Sekolah Dasar.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Nurlevia (2016), menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa sebesar $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,087 > 1,790$ yang berarti H_a diterima. Berdasarkan pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA menggunakan perhitungan effect size dipeoleh 1,94 dengan kategori tinggi. Penelitian lain dilakukan oleh Arifin (2013) diperoleh data hasil *pretest* senam roll depan dengan jumlah nilai 3170, rata-rata nilai 75,47, nilai terendah 60, nilai tertinggi 100, standar deviasi 14,003. Sedangkan hasil *posttest* senam roll depan didapatkan jumlah nilai 3420, rata-rata nilai 81,43, nilai terendah 60, nilai tertinggi 100, standar deviasi 11,959. Pada uji t hasil belajar senam roll depan diperoleh hasil uji statistic dengan nilai 0.001 maka dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar senam roll depan *pretest* dan *posttest*. Simpulan dari hasil penelitian yaitu media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan hasil belajar senam lantai roll depan. Peningkatan hasil belajar senam roll depan yang diperoleh sebesar 7,8%.

Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Alfianti (2014) menunjukkan hasil penelitian, diperoleh rata-rata *pretest* adalah 45,60714 dan rata-rata *posttest* adalah 70,14286. Hasil uji hipotesis menggunakan t-test diperoleh $t_{hitung} = 14,22$ untuk $db = 27$ dan $\alpha = 0,05$ diperoleh $t_{tabel} = 2,052$, yang berarti $t_{hitung} (14,22) > t_{tabel} (2,052)$, maka H_a diterima. Hal ini berarti penggunaan media audio visual memberikan pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 66 Pontianak Kota.

Dari hasil penelitian dan pembahasan, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kognitif pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku melalui media pembelajaran *audio visual* video. Dari hasil uji t dua arah, didapatkan $t_{hitung} = 2,541$ dengan dk (derajat kebebasan) sebesar 63 ($33 + 32 - 2$) sehingga diperoleh t_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha/2 = 0,05/2 = 0,025$ diperoleh t_{tabel} sebesar (1,9983). Jika dibandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan kriteria

pengujian hipotesis dua arah H_0 diterima jika $t_{hitung} <$ dari t_{tabel} (1,9983) atau $t_{hitung} <$ dari t_{tabel} (-1,9983), maka dari data tersebut dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a (hipotesis alternatif) diterima.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran *audio visual* video terhadap hasil belajar Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku pada kelas IV A dan IV B Sekolah Dasar Negeri Babakan 01 Semester 1 Tahun Ajaran 2019/2020. Hal ini dapat dilihat dari nilai N-Gain pada kelompok kelas eksperimen sebesar 76, sedangkan pada kelompok kelas kontrol mendapatkan nilai N-Gain sebesar 68. Ketuntasan hasil belajar yang diperoleh kelompok kelas eksperimen adalah 85%, sedangkan pada kelompok kelas kontrol ketuntasan hasil belajar sebesar 75 %, kemudian hasil pengujian hipotesis menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena $t_{hitung} (2,5414) > (1,9983)$.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S. & Syastra, M.T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *Jurnal: CBIS Journal*, 3 (2), hlm. 78-90.
- Alfianti, V. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V Sekolah Dasar Negeri 66 Pontianak Kota. *Jurnal: Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5 (3), hlm. 1-10.
- Arifin. B. (2013). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Hasil Belajar Senam Roll Depan. *Jurnal: Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 01 (01), hlm. 222 – 224.
- Arifin. Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta. PT Rajagrafindo Persada. Jurnal: Pendidikan Ke-SD-an. 3, (1), hlm. 21-26.
- Budianti, Yudi. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas II SDN Bantargebang II Kota Bekasi. Jurnal: Pedagogik, II (2), hlm. 33-38. Musfiqon, (2016). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta. PT Prestasi Pustakarya.
- Chusnul, Muhamad. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Hasil Belajar IPA Sisiwa Kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta. Jurnal: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 16 (4). hlm.1-8. Nurlevia, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dalam Hasil Belajar IPA Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 35 Pontianak. Jurnal: Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa, 5 (3), hlm. 1-11.
- Daryanto. (2018). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media. PISA. (2018). PISA-OECD.org.
<https://www.oecd.org/pisa/pisa-2018-global/>
- Dimiyati & Mudjiono. 2013. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. (2010) . *Startegi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hayati. M. dkk.(2017).Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota NAJMI. Jurnal: Al-hikmah, 14 (2), hlm. 160-180.
- Khalistiana, T.M. (2015). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Keragaman Kenampakan Alam Dan Buatan Indonesia. Jurnal: Pedadidaktika, Jurnal Ilmiah Mahasiswa PGSD, 2 (1), hlm. 129-140.
- Kurniawan, T.D.& Trisharsiwi. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Se-Kecamatan Gedangsari Gunungkidul Tahun Ajaran 2015/201. Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Windiyan, T. & Novita, L. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Gambar Fotografi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Jurnal: JPsd Untirta. 4 (1). hlm.91-101.