

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MENGIDENTIFIKASI UNSUR-UNSUR CERITA ANAK DI KELAS V SD NEGERI 018 KUBANG JAYA KECAMATAN SIAK HULU

Yusmarwati

yusmarwati.yusmarwati@gmail.com

SD Negeri 018 Kubang Jaya

ABSTRACT

This research is based on low student learning outcomes and motivation in learning. Research was conducted on grade V students of SD Negeri 018 Kubang Jaya, Siak Hulu, Kampar. This research aims to improve student learning outcomes and motivation through audio visual media. From data analysis result of observation of activity of teacher in learning using audio visual at meeting of petarma get percentage sebesar 89,5%. at the second meeting of 95,83%. while the results of observations of student activities first meeting students get a percentage of 89,29%. while at the second meeting 96,43%. seen from the analysis of student motivation data experimental class high lebih motivation in learning from the control class. Furthermore, in terms of student learning outcomes seen from the basic scores of students who are in class experiments get an average score of 58.86, while the control class gets an average score of 60,68. After the students were given an experiment in the experimental class, the average grade increased to 80,00, while the value in the control class that was not given the treatment received an average score of 69.55. From the analysis of the data, it can be concluded that the audio visual media applied to the learning process is very effective, this is evidenced by the increasing motivation and student learning outcomes in class V Elementary School 018 Kubang Jaya Kubang Jaya, Siak Hulu, Kampar.

Keywords: audio visual media, motivation and learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil belajar siswa yang rendah dan kurangnya motivasi dalam belajar. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 018 Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa melalui media audio visual. Dari analisis data hasil pengamatan kegiatan guru dalam pembelajaran menggunakan audio visual pada pertemuan petarma mendapatkan persentase sebesar 89,5%. pada pertemuan kedua sebesar 95,83%. sedangkan hasil pengamatan dari kegiatan siswa pertemuan pertama siswa mendapatkan persentase sebesar 89,29%. sedangkan pada pertemuan kedua 96,43%. dilihat dari analisis data motivasi siswa kelas eksperimen lebih tinggi motivasinya dalam belajar dari pada kelas kontrol. Selanjutnya dai segi hasil belajar siswa dilihat dari skor dasar siswa yang berada di kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 58,86, sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 60,68. Setelah diberi pelakuan pada kelas eksperimen, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 80,00 sedangkan nilai pada kelas kontrol yang tidak diberikan pelakuan mendapatkan nilai rata-rata 69,55. Dari analisis data tersebut, dapat disimpulkan bahwa media audio visual yang diterapkan pada proses pembelajaran sangat efektif, hal ini dibuktikan dengan meningkatnya motivasi dan hasil belajar siswa pada kelas V SD Negeri 018 Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar.

Kata Kunci : media audio visual, motivasi dan hasil belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan oleh orang-orang yang diserahi tanggung jawab untuk mempengaruhi siswa agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan (Munib, 2012:31). Pendidikan diberikan kepada siswa dalam pertumbuhan jasmani dan rohani. Pendidikan diarahkan untuk membantu siswa dalam mencapai

tingkat dewasa dan mereka dapat berkembang secara optimal.

Dalam pelaksanaan pendidikan, diperlukan sebuah perantara untuk berkomunikasi antara siswa dan pendidik yaitu bahasa. Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa. Bahasa menunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Bahasa sebagai alat

komunikasi bagi manusia, baik komunikasi lisan maupun tertulis tidak bisa dilepaskan dari kegiatan hidup masyarakat. Bahasa selalu mengikuti dan mewarnai kehidupan manusia sehari-hari, baik sebagai anggota suku maupun negara.

Pembelajaran bahasa diharapkan dapat membantu siswa mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain. Selain itu, pembelajaran bahasa diharapkan dapat membantu siswa mengemukakan gagasan dan perasaan. Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut. Selanjutnya, mereka dapat menemukan dan menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya di dalam masyarakat tersebut.

Penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa, yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya (Sudjana, 2013:2). Media pembelajaran menjadi perantara dalam menyampaikan bahan pembelajaran kepada siswa. Siswa memperoleh informasi dan pengetahuan dalam proses belajar melalui media yang digunakan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa, sehingga diharapkan hasil belajar siswa dapat tercapai secara maksimal. Sadiman (2014:74) mengatakan bahwa media audio visual yang digunakan dalam pembelajaran dapat menyajikan pesan yang bersifat fakta, fiktif maupun informatif. Media audio visual dapat menarik perhatian siswa untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya. Media ini dapat menampilkan gambar proyeksi yang bisa dihentikan sesat untuk diamati dengan seksama. Keras lemahnya suara yang ada bisa diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar guru atau siswa. Media audio tidak memerlukan ruangan yang gelap pada saat digunakan. Selain itu, media audio visual dapat menghemat waktu dan rekaman dapat dipakai berulang-ulang.

Berdasarkan uraian masalah di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian eksperimen, dengan judul penelitian efektifitas penggunaan media

audio visual terhadap motivasi dan hasil belajar dalam mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak pada kelas V SD Negeri 018 Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar.

KAJIAN TEORETIS

Arsyad (2015: 32) menyatakan bahwa teknologi audio visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Riana (2007: 5-8) mengatakan bahwa media audio visual adalah media yang dapat dilihat sekaligus dapat didengar seperti film bersuara, video, televisi, *sound slide*, sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Susilana (2009: 20) menyatakan bahwa media audio visual adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan. Gambar yang dihasilkan dari media audio visual adalah gambar bergerak yang disertai dengan suara.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media audio visual merupakan media yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi yang dapat diterima oleh pandangan dan pendengaran. Media audio visual mampu menciptakan kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media audio visual sudah tidak diragukan lagi dapat membantu dalam pembelajaran apabila dipilih secara bijaksana dan digunakan dengan baik. Pembelajaran melalui audio visual memanfaatkan perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, *tape recorder*, dan proyektor visual yang lebar.

Rosdiana (2009: 6.3) mengatakan bahwa cerita anak-anak merupakan cerita yang pantas dikonsumsi oleh anak-anak. Titik dalam Rosdiana (2009: 6.4) menjelaskan bahwa cerita anak-anak merupakan cerita sederhana yang kompleks. Kesederhanaan yang ditampilkan dalam cerita anak-anak ditandai dengan syarat wacana baku dan berkualitas

tinggi, tetapi tidak rumit sehingga komunikatif. Cerita anak-anak berisi tentang kehidupan anak-anak dengan segala aspek yang ada dan mempengaruhi mereka.

Cerita anak-anak dapat dikelompokkan berdasarkan tujuan atau fungsi cerita, kelompok usia anak, dan sifat cerita itu sendiri (Rosdiana, 2009: 6.7). Cerita anak untuk anak-anak usia SD dikelompokkan berdasarkan perkembangan jiwa sesuai usia anak-anak. Jenis-jenis cerita untuk anak-anak usia sekolah dasar dikelompokkan kedalam cerita jenaka, dongeng, fabel, legenda, dan mitos. Sebuah cerita terbentuk dari beberapa unsur yang mendukung cerita. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar pada materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak disajikan lebih sederhana. Rosdiana (2009: 6.17) menjelaskan bahwa unsur-unsur intrinsik dalam sebuah cerita terdiri dari tema, amanat, tokoh, dan latar (*setting*).

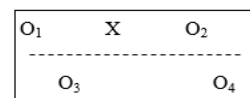
Adi dalam Uno (2014: 3) mengatakan bahwa istilah motivasi berasal dari kata motif. Motif dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu. Kekuatan tersebut dapat menyebabkan seorang individu bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diamati secara langsung tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya. Interpretasi tersebut berupa rangsangan atau dorongan yang dapat mengakibatkan munculnya tingkah laku tertentu. Menurut Winkel dalam Uno (2014: 3), motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan.

Slavin dalam Rifa'i dan Anni (2012: 135) menyatakan bahwa motivasi merupakan proses internal yang mengaktifkan, memandu, dan memelihara perilaku seseorang secara terus-menerus. Sardiman (2014) menjelaskan bahwa motivasi dapat dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu. Kondisi tersebut menyebabkan siswa untuk mau dan ingin melakukan sesuatu. Siswa yang termotivasi artinya dia telah memiliki daya penggerak

untuk belajar. Motivasi memberikan arah dalam kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendak siswa dapat tercapai.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu quasi experimental. Sugiyono (2014: 116) menjelaskan bahwa desain ini mempunyai kelas kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang dapat memengaruhi pelaksanaan penelitian. Bentuk desain penelitian dari desain *quasi experimental* yang digunakan peneliti yaitu *nonequivalent control group design*. Sugiyono (2014: 118) menyatakan bahwa bentuk desain ini digunakan dalam penelitian, karena kelompok eksperimen maupun kontrol tidak dipilih secara *random*. Desain *nonequivalent control group design* digambarkan sebagai berikut:



Pada desain ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kontrol. Kelompok O1 (kelas eksperimen) diberi perlakuan (X) yaitu pembelajaran konvensional menggunakan media audio visual. Kelompok O3 (kelas kontrol) tidak diberi perlakuan yaitu pembelajaran konvensional menggunakan media visual.

Subyek penelitian adalah seluruh siswa kelas V semester 2 SD Negeri 018 Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar tahun ajaran 2016/2017 yang terdiri dari 22 siswa kelas VA sebagai kelas eksperimen dan 22 siswa kelas VB sebagai kelas kontrol.

Jenis data pada penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang berbentuk kata, kalimat, gerak tubuh, ekspresi wajah, bagan, gambar, dan foto (Sugiyono, 2014: 6). Data kualitatif dalam penelitian ini berupa nilai angket motivasi belajar siswa. Nilai angket motivasi belajar diperoleh dari

dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Melalui angket, guru dapat mengetahui motivasi belajar siswa terhadap bahasa Indonesia. Data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan (Sugiyono, 2014: 6). Data kuantitatif dalam penelitian ini berupa hasil belajar bahasa Indonesia materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita anak. Hasil belajar tersebut diperoleh dari nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara, teknik dokumentasi, teknik tes dan teknik kuesioner. Teknik analisis data

yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data merupakan gambaran umum yang menyajikan penyebaran data hasil penelitian yang diperoleh sehingga mudah dipahami. Analisis deskripsi data penelitian yang diuraikan yaitu analisis deskripsi variabel. Terdapat tiga variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel media audio visual, motivasi, dan hasil belajar. Penjelasan selengkapnya yaitu sebagai berikut.

Tabel 1. Data Hasil Pengamatan Kegiatan Guru dalam Pembelajaran Menggunakan Media Audio Visual

No.	Aspek yang Diamati	Pertemuan	
		I	II
1.	Guru melaksanakan kegiatan awal pembelajaran.	4	4
2.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.	3	3
3.	Kesesuaian media terhadap tujuan pembelajaran.	3	4
4.	Kesesuaian media dengan materi pelajaran	3	4
5.	Media yang digunakan sederhana dan mudah digunakan dalam pembelajaran	4	4
6.	Materi yang ditampilkan media terlihat jelas dan mudah dipahami oleh siswa	4	4
7.	Guru memberi petunjuk pada siswa sebelum menggunakan media audio visual	4	4
8.	Siswa berdiskusi secara kelompok dengan anggota 2 orang	4	4
9.	Tiap kelompok diberi kesempatan membacakan hasil diskusinya	3	3
10.	Guru membimbing kegiatan diskusi kelompok.	4	4
11.	Guru mengadakan penilaian	4	4
12.	Guru menutup pelajaran	4	4
Jumlah		44	46
Persentase		89,58%	95,83%
Rata-rata		93,75%	

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa kegiatan guru dalam pembelajaran menggunakan media audio visual pada pertemuan pertama mendapatkan persentase sebesar 89,58%. Pada pertemuan kedua mendapatkan persentase sebesar 95,83%. Rata-rata skor pertemuan pertama dan kedua yaitu 93,75%. Berdasarkan hasil tersebut, diketahui bahwa aspek yang pertama yaitu guru melaksanakan kegiatan awal pembelajaran. Pada pertemuan pertama mendapatkan nilai

3 karena guru mengalami kesulitan dalam menarik perhatian siswa, sehingga semua indikator belum terpenuhi. Pada pertemuan kedua meningkat menjadi 4 karena guru dapat dengan mudah menarik perhatian siswa, sehingga semua indikator dapat terpenuhi.

Aspek yang kedua yaitu guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pada pertemuan pertama dan kedua mendapatkan nilai 3, karena guru belum memenuhi semua indikator

yaitu tujuan pembelajaran disampaikan kurang jelas.

Aspek ketiga yaitu kesesuaian media terhadap tujuan pembelajaran. Pada pertemuan pertama mendapatkan nilai 3 karena guru belum menjelaskan penggunaan media secara rinci, sehingga semua indikator belum terpenuhi. Pada pertemuan kedua meningkat menjadi 4 karena semua indikator sudah terpenuhi.

Aspek keempat yaitu kesesuaian media dengan materi pelajaran. Pada pertemuan pertama mendapatkan nilai 3 karena media yang digunakan belum menampilkan seluruh materi. Pada pertemuan kedua mendapatkan nilai 4, karena semua indikator terpenuhi.

Aspek kelima yaitu media yang digunakan sederhana dan mudah digunakan dalam pembelajaran. Pada pertemuan pertama dan kedua mendapatkan nilai 4, karena semua indikator sudah terpenuhi.

Aspek keenam yaitu materi yang ditampilkan media terlihat jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Pada pertemuan pertama dan kedua mendapatkan nilai 4 karena semua indikator terpenuhi.

Aspek ketujuh yaitu guru memberi petunjuk pada siswa sebelum menggunakan media audio visual. Pada pertemuan

pertama dan kedua mendapatkan nilai 4 karena semua indikator terpenuhi.

Aspek kedelapan yaitu siswa berdiskusi secara kelompok dengan anggota 2 orang. Pada pertemuan pertama dan kedua mendapatkan nilai 4, karena semua indikator terpenuhi.

Aspek kesembilan yaitu tiap kelompok diberi kesempatan membacakan hasil diskusinya. Pada pertemuan pertama dan kedua mendapatkan nilai 3, karena hanya beberapa kelompok yang diberi kesempatan membacakan hasil diskusinya, sehingga semua indikator belum terpenuhi.

Aspek kesepuluh yaitu guru membimbing kegiatan diskusi kelompok. Pada pertemuan pertama dan kedua mendapatkan nilai 4, karena semua indikator terpenuhi.

Aspek kesebelas yaitu guru mengadakan penilaian. Pada pertemuan pertama dan kedua mendapatkan nilai 4 karena semua indikator terpenuhi.

Aspek keduabelas yaitu guru menutup pelajaran. Pada pertemuan pertama dan kedua mendapatkan nilai 4, karena semua indikator terpenuhi.

Sedangkan hasil pengamatan kegiatan siswa dalam pembelajaran menggunakan media audio visual di kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Data Hasil Pengamatan Kegiatan Siswa dalam Pembelajaran Menggunakan Media Audio Visual

No.	Aspek yang Diamati	Pertemuan	
		I	II
1.	Guru melaksanakan kegiatan awal pembelajaran.	4	4
2.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.	3	3
3.	Kesesuaian media terhadap tujuan pembelajaran.	4	4
4.	Kesesuaian media dengan materi pelajaran	4	4
5.	Media yang digunakan sederhana dan mudah digunakan dalam pembelajaran	3	4
6.	Materi yang ditampilkan media terlihat jelas dan mudah dipahami oleh siswa	3	4
7.	Guru memberi petunjuk pada siswa sebelum menggunakan media audio visual	4	4
Jumlah		25	27
Persentase		89,29%	96,43%
Rata-rata		92,86%	

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa kegiatan siswa dalam pembelajaran menggunakan media audio visual pada

pertemuan pertama mendapatkan persentase sebesar 89,29%. Pada pertemuan kedua persentase meningkat menjadi

96,43%. Rata-rata persentase skor yang diperoleh dari pertemuan pertama dan kedua yaitu sebesar 92,86%. Berdasarkan hasil tersebut, diketahui bahwa aspek pertama yaitu siswa mempersiapkan diri menerima pelajaran. Pada pertemuan pertama dan kedua mendapatkan nilai 4 karena semua indikator terpenuhi.

Aspek kedua yaitu siswa mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Pada pertemuan pertama dan kedua mendapatkan nilai 3 karena masih ada beberapa siswa yang berdiskusi sendiri saat guru menjelaskan materi, sehingga semua indikator belum terpenuhi.

Aspek ketiga yaitu siswa bertanya jawab dengan guru. Pada pertemuan pertama dan kedua mendapatkan nilai 4 karena semua indikator terpenuhi.

Aspek keempat yaitu siswa menyimak cerita anak yang ditampilkan melalui media audio visual. Pada pertemuan pertama dan kedua mendapatkan nilai 4, karena semua indikator sudah terpenuhi.

Aspek kelima yaitu siswa berdiskusi dengan kelompok dengan teman sebangku. Pada pertemuan pertama mendapatkan nilai 3 karena masih terdapat siswa yang bermain pada saat kegiatan diskusi, sehingga semua indikator belum terpenuhi. Pada pertemuan kedua meningkat menjadi 4 sehingga semua indikator terpenuhi.

Aspek keenam yaitu siswa mengerjakan soal diskusi kelompok. Pada pertemuan pertama mendapatkan nilai 3 karena pada saat diskusi masih terdapat siswa yang ramai sendiri. Pada pertemuan kedua meningkat menjadi 4 karena semua indikator terpenuhi. Aspek ketujuh yaitu siswa menyelesaikan kegiatan pembelajaran dengan tertib dan tenang. Pada pertemuan

pertama dan kedua mendapatkan nilai 4, karena semua indikator terpenuhi.

Berdasarkan tabel 1 dan 2 dapat diketahui bahwa langkah-langkah pembelajaran menggunakan media audio visual sudah terlaksana semua. Meskipun demikian, tidak semua aspek yang dinilai mencapai skor maksimal. Berdasarkan hasil rekapitulasi, kegiatan guru pada pertemuan pertama dan kedua diperoleh rata-rata persentase akhir sebesar 92,71%. Kegiatan siswa pada pertemuan pertama dan kedua memperoleh rata-rata persentase akhir sebesar 92,86%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan media audio visual sudah terlaksana dengan runtut dan sesuai dengan langkah-langkah dalam RPP.

Data mengenai motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen ada 13 orang siswa yang termasuk dalam kategori sangat kuat, yakni responden nomor urut 1, 3, 6, 7, 9, 10, 12, 13, 14, 17, 18, 19, dan 20. Siswa yang termasuk dalam kategori kuat ada 7 orang, yakni responden nomor urut 2, 5, 11, 15, 16, 21, dan 22. Siswa yang termasuk kategori cukup ada 2 orang, yakni responden nomor urut 4 dan 8. Pada kelas kontrol, siswa yang termasuk dalam kategori sangat kuat ada 4 orang, yakni responden nomor urut 10, 12, 18, dan 22. Siswa yang termasuk dalam kategori kuat ada 13 orang, yakni responden nomor urut 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 13, 14, 15, 17, 19, dan 20. Siswa yang termasuk kategori cukup ada 5 orang, yakni responden nomor urut 8, 9, 11, 16, dan 21. Untuk lebih jelasnya mengenai data motivasi belajar siswa untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Kriteria Motivasi Belajar Siswa

No.	Kategori	Responden	
		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1.	Sangat Kuat	1, 3, 6, 7, 9, 10, 12, 13, 14, 17, 18, 19, 20	10, 12, 18, 22
2.	Kuat	2, 5, 11, 15, 16, 21, 22	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 13, 14, 15, 17, 19, 20
3.	Cukup	4, 8	8, 9, 11, 16, 21
4.	Lemah	-	-
5.	Sangat Lemah	-	-
Jumlah		22	22

Skor tes awal pada kelas eksperimen diperoleh data jumlah siswa sebanyak 22 orang, skor rata-rata 58,86, dan mediannya yaitu 60. Skor minimal 35 dan skor maksimal 85, sehingga rentang nilai yang diperoleh yaitu 50. Varians nilai yang diperoleh yaitu 190,31 dan nilai standar deviasinya 13,80. Kelas kontrol diperoleh data jumlah siswa sebanyak 22 orang, skor rata-rata 60,68, dan mediannya yaitu 62,5. Skor minimal 25 dan skor maksimal 100, sehingga rentang nilai yang diperoleh yaitu 75. Varians nilai yang diperoleh yaitu 317,37 dan nilai standar deviasinya 17,81.

Data tes akhir kelas eksperimen diperoleh data jumlah siswa sebanyak 22 orang, skor rata-rata 80, dan mediannya yaitu 80. Skor minimal 60 dan skor maksimal 95, sehingga rentang nilai yang diperoleh yaitu 35. Varians nilai yang diperoleh yaitu 109,52 dan nilai standar deviasinya 10,47. Kelas kontrol diperoleh data jumlah siswa sebanyak 22 orang, skor rata-rata 69,55, dan mediannya yaitu 70. Skor minimal 50 dan skor maksimal 95, sehingga rentang nilai yang diperoleh yaitu 45. Varians nilai yang diperoleh yaitu 135,50 dan nilai standar deviasinya 11,64.

Berdasarkan serangkaian hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa media audio visual efektif terhadap hasil belajar bahasa Indonesia materi mengidentifikasi unsur- unsur cerita anak pada siswa kelas V SD Negeri 018 Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa media audio visual efektif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 018 Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar. Hal ini dibuktikan sebagai berikut: 1) dari hasil pengamatan aktivitas guru pada pertemuan I, guru mendapatkan nilai 89,5. setelah dilakukan pertemuan ke II nilai aktivitas guru meningkat menjadi 95,83 dengan rata-rata

93,75 tiap pertemuan. Sedangkan aktivitas siswa pada pertemuan I siswa mendapat nilai 89,29. setelah dilakukan pertemuan ke II nilai aktivitas siswa meningkat menjadi 96,43 dengan rata-rata 92,86 tiap kali pertemuan; 2) dari kriteria motivasi belajar siswa, kelas eksperimen lebih bagus dari pada kelas kontrol hal ini dibuktikan oleh jumlah responden yang berada pada kategori sangat kuat sebanyak 13 orang, kategori kuat 7 orang dan kategori cukup 2 orang. Sedangkan kelas kontrol responden yang mendapat kategori sangat kuat hanya 4 orang, kategori kuat 13 orang dan kategori cukup 5 orang; dan 3) Data tes awal siswa menunjukkan bahwa nilai kelas eksperimen lebih rendah dibandingkan dengan nilai kelas kontrol. Setelah dilakukan tes akhir, nilai hasil belajar di kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Di kelas eksperimen rata-rata nilai hasil belajar sebesar 80.00, sedangkan di kelas kontrol sebesar 69.55. Perhitungan secara statistik dibuktikan dengan hasil perhitungan nilai hasil belajar menggunakan one sample t test pada program SPSS versi 20. Berdasarkan hasil perhitungan secara statistik diperoleh data yaitu nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,173 > 2,080$) dan nilai signifikansi $0,041 < 0,05$.

Saran yang peneliti sampaikan yaitu sebagai berikut: 1) guru hendaknya menggunakan media audio visual dalam pembelajaran. Hal ini didasarkan pada hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media audio visual efektif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa; 2) menyediakan sarana dan prasarana seperti media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran; 3) memberikan sosialisasi kepada guru mengenai media audio visual; dan 4) untuk peneliti lain dapat menggunakan penelitian ini sebagai bahan rujukan untuk melakukan penelitian sejenis.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

- Munib, Achmad, dkk. 2012. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Riana, Cepi. 2007. *Komputer dan Media Pembelajaran di SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Riduwan. 2013. *Belajar Mudah Penelitian: untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rosdiana, Yusi, dkk. 2009. *Bahasa dan Sastra Indonesia di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sadiman, Arif S, dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methodes)*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Uno, Hamzah B. 2014. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menyimak sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.