

**PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP MINAT BELAJAR
SISWA PADA TEMA KAYANYA NEGERIKU DI KELAS IV SDN
101729 KAMPUNG LALANG**

Nur Sa'adah¹, Mastari Ramadhani², Syarifah Ainun³

¹²³Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Utara

Email: saadahrangkuti25@gmail.com¹, mastariramadhani@unusu.ac.id²,
syarifahainun@unusu.ac.id³

ABSTRAK

Rancangan penelitian yang digunakan adalah penelitian *True- Experimental Design* dengan populasi semua siswa kelas IV SDN 101729 Kampung Lalang berjumlah 46 orang, yaitu kelas eksperimen 25 orang dan kelas kontrol 21 orang. Teknik pengumpulan data digunakan adalah tes unjuk kerja yang telah diuji cobakan sebelumnya menggunakan uji reliabilitas rater dan uji validasi isi. Sedangkan pengujian hipotesis menggunakan uji t (*independent sampel t-test*). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa data pradata kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal dan homogen. Harga t-hitung pradata lebih kecil dari t-tabel ($-0,30956 < 1,684$), artinya H_0 diterima. H_0 diterima artinya antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai varians yang sama pada saat pradata. Hasil posttest menunjukkan bahwa data kedua kelas berdistribusi normal dan homogen. Harga t-hitung posttest lebih besar dibandingkan harga t-tabel ($2,072 > 1,684$), artinya H_a diterima. H_a diterima artinya Media Audio Visual lebih berpengaruh bila dibandingkan dengan konvensional terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 101729 Kampung Lalang. Media Audio Visual diharapkan menjadi pertimbangan bagi guru kelas IV SDN 101729 Kampung Lalang untuk menerapkan media Audio Visual dengan aspek atau materi yang lain. Pemanfaatan Audio Visual diharapkan dapat menjadikan pembelajaran menarik dan minat siswa dalam pembelajaran akan meningkat.

Kata Kunci: Minat Belajar, Media Audio Visual.

ABSTRACT

The research design used was True-Experimental Design research with a population of all class IV students at SDN 101729 Kampung Lalang totaling 46 people, namely the experimental class 25 people and the control class 21 people. The data collection technique used is a performance test which has been previously tested using a rater reliability test and a content validation test. Meanwhile, hypothesis testing uses the t test (independent sample t-test). Based on the results of the research conducted, it is known that the experimental and control class data are normally distributed and homogeneous. The pre-data calculated t-value is smaller than the t-table ($-0.30956 < 1.684$), meaning that H_0 is accepted. H_0 is accepted, meaning that the experimental group and the control group have the same variance at the time of pre-data. The posttest results show that the data for both classes is normally distributed and homogeneous. The posttest t-calculated price is greater than the t-table price ($2.072 > 1.684$), meaning that H_a is accepted. H_a is accepted, meaning that Audio Visual Media is more influential compared to conventional media on the learning interest of class IV students at SDN 101729 Kampung Lalang. Audio Visual will be a consideration for class IV teachers at SDN 101729 Kampung Lalang to apply Audio Visual media with other aspects or materials. It is hoped that the use of Audio Visual can make learning interesting and students' interest in learning will increase.

Keywords: *Interest in Learning, Audio Visual Media.*

PENDAHULUAN

Perkembangan suatu bangsa, terutama dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, berdaya saing, dan bermoral. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga sebagai medium untuk menanamkan nilai-nilai moral, etika, dan spiritual. Menurut Poerwadarminta (2006), pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan perilaku individu atau kelompok dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Dengan kata lain, pendidikan berperan penting dalam pembentukan karakter bangsa melalui pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh.

Salah satu faktor krusial dalam proses pendidikan adalah belajar. Belajar bukan hanya proses mekanistik, melainkan interaksi aktif antara peserta didik dengan lingkungannya yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan yang signifikan dalam aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Slameto, 2013). Dalam konteks pembelajaran formal di sekolah, seorang guru memiliki tanggung jawab yang sangat besar dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Guru tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing yang bertugas memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran (Rusman, 2017). Oleh karena itu, salah satu tantangan terbesar dalam proses

pembelajaran adalah bagaimana seorang guru dapat membangkitkan minat belajar peserta didik, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar.

Minat belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar. Menurut Muhibbin (2005), minat adalah dorongan intrinsik yang muncul dari dalam diri individu untuk memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu aktivitas. Ketika siswa memiliki minat yang tinggi terhadap suatu pelajaran, mereka cenderung lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan kualitas belajar mereka (Djalil, 2013). Namun, dalam kenyataannya, banyak siswa yang menunjukkan minat belajar yang rendah, terutama ketika guru menggunakan metode pengajaran yang monoton dan kurang interaktif.

Kondisi ini semakin diperparah dengan rendahnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Seperti yang diungkapkan oleh Arsyad (2014), media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat membantu menyampaikan materi pelajaran secara lebih efektif, karena mampu mengaktifkan lebih banyak indera siswa, seperti penglihatan dan pendengaran. Salah satu media pembelajaran yang terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa adalah media audio-visual. Media ini memadukan unsur suara dan gambar, yang tidak hanya menarik perhatian siswa tetapi juga membantu mereka memahami materi dengan lebih baik (Daryanto, 2016).

Dalam kajian yang dilakukan oleh Mayer (2009), media audio-visual mampu merangsang dua kanal kognitif utama, yaitu visual dan auditori, yang bekerja secara sinergis untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar melalui teks atau ceramah saja, tetapi juga melalui tampilan visual dan suara yang dapat memperkaya pengalaman belajar mereka. Di era digital seperti sekarang ini, penggunaan media audio-visual dalam pembelajaran menjadi semakin relevan. Teknologi ini tidak hanya memperkaya konten pembelajaran tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan.

Dalam konteks pembelajaran di SDN 101729 Kampung Lalang, tema "Kayanya Negeriku" sering kali diajarkan menggunakan media konvensional seperti gambar statis atau buku teks. Hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik dan cenderung pasif dalam mengikuti pelajaran. Berdasarkan observasi awal, minat belajar siswa masih rendah, yang terlihat dari kurangnya partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Padahal, menurut Djamarah (2011), minat belajar adalah kunci untuk meningkatkan hasil belajar, dan hal ini hanya bisa dicapai jika guru mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan bagi siswa.

Penggunaan media audio-visual dapat menjadi solusi dalam menghadapi permasalahan rendahnya minat belajar ini. Media ini mampu menyajikan materi dengan lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa tidak hanya mendengarkan tetapi juga melihat dan merasakan materi pelajaran melalui kombinasi suara dan gambar bergerak (Berk, 2009). Dengan demikian, penggunaan media audio-visual tidak hanya diharapkan dapat

meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media audio-visual terhadap minat belajar siswa pada tema "Kayanya Negeriku" di kelas IV SDN 101729 Kampung Lalang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik, serta membantu guru dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuasi dengan desain Non-equivalent Control Group Design. Desain ini dipilih karena sesuai dengan kondisi di lokasi penelitian, di mana tidak memungkinkan untuk melakukan pengacakan kelompok siswa. Dalam penelitian ini, terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran, dan

hasil belajar siswa. Setelah itu, kelompok eksperimen diberi perlakuan berupa pembelajaran dengan media audio visual, sedangkan kelompok kontrol tidak diberi perlakuan. Perlakuan diberikan sebanyak tiga kali dalam tiga pertemuan yang berbeda. Setelah perlakuan, post-test dilakukan pada kedua kelompok untuk mengukur pengaruh media audio visual terhadap minat belajar siswa. Lebih rinci, desain penelitian disajikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel I

Desain Penelitian *Non-equivalent Control Group Design*

Kelompok	Pre-test (O1)	Treatment	Post-test (O2)
Eksperimen	O1	Media Audio Visual (X)	O2
Kontrol	O2	Tanpa Treatment	O3

Keterangan:

- O1 : Nilai pre test (sebelum diberi treatment) pada kelompok eksperimen
- O2 : Nilai Post test (setelah diberi treatment) pada kelompok eksperimen
- O3 : Nilai pre test (sebelum diberi treatment) pada kelompok kontrol
- O4 : Nilai Post test (setelah diberi treatment) pada kelompok kontrol

Gambaran desain tersebut dapat dijelaskan, bahwa O1 ialah kondisi dimana kelompok eksperimen belum diberi treatment (X) sebagai gambaran treatment, dan O2 ialah kondisi dimana subjek telah diberikan treatment. Konsep ini sesuai dengan pendapat Arikunto (2010), bahwa O1 ialah observasi awal sebelum pemberian perlakuan yang disebut pre test, "X" ialah perlakuan dan O2 ialah observasi akhir setelah perlakuan yang disebut post test. Begitu pula dengan O3 adalah kondisi awal pada kelompok kontrol dan O4 ialah kondisi akhir pada kelompok tersebut, yang dapat disebut dengan pre test dan post test. Perbedaannya hanya pada pemberian treatment yang tidak dilakukan pada kelompok kontrol. Pre test dalam penelitian, baik kelompok kontrol maupun eksperimen dilakukan untuk mengetahui kondisi awal hasil anak kelompok B Kelas IV SDN 101729 Kampung Lalang, treatment yang diberikan ialah penerapan media audio visual. Post test dilakukan untuk mengetahui kondisi akhir yang menggambarkan keadaan subjek yang telah diberikan treatment dan tidak diberikan treatment, sehingga akan menunjukkan perbedaan hasil antar keduanya. Berdasarkan perbedaan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tersebut, akan menunjukkan pengaruh dari media audio visual terhadap hasil kelompok B Kelas IV SDN 101729 Kampung Lalang.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa hasil pre-test dan post-test, serta angket yang digunakan untuk mengukur minat belajar siswa. Angket disusun menggunakan skala Likert dengan lima pilihan jawaban yang mencakup pernyataan positif dan negatif. Skala Likert digunakan karena mampu mengukur sikap, pendapat, dan persepsi siswa terhadap proses pembelajaran (Arikunto, 2010). Tes yang digunakan terdiri dari 30 butir soal pilihan ganda, yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah perlakuan, guna mengukur hasil belajar siswa.

Untuk memastikan validitas dan reliabilitas instrumen penelitian, dilakukan uji coba instrumen. Validitas yang digunakan adalah validitas isi, yang menurut Sugiyono (2012) bertujuan untuk mengukur apakah instrumen penelitian sesuai dengan materi yang diajarkan. Sedangkan reliabilitas instrumen diuji menggunakan metode Pearson Product Moment. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen memiliki reliabilitas yang tinggi dengan koefisien sebesar 0,746, yang berarti instrumen dapat dipercaya (Sugiyono, 2012).

Teknik analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data nilai pre-test dan post-test berdistribusi normal atau tidak. Uji ini menggunakan uji Lilliefors, di mana data dinyatakan berdistribusi normal jika signifikansi lebih besar dari 0,05 (Sudjana, 2005). Setelah itu, dilakukan uji homogenitas untuk memastikan apakah varians antara kelompok eksperimen dan kontrol sama atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji F (Sudjana, 2005). Setelah kedua uji tersebut terpenuhi, uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan t-test untuk membandingkan rata-rata hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol. Uji hipotesis ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media audio visual dengan yang tidak menggunakan media tersebut (Sugiyono, 2015).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SDN 101729 Kampung Lalang dengan tujuan untuk menguji keefektifan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada materi "Kayanya Negeriku." Penelitian melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran dengan media audio visual dan kelas kontrol yang mendapatkan pembelajaran konvensional. Data post-test menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kedua kelas tersebut.

Berdasarkan hasil post-test, kelas eksperimen memiliki nilai terendah 60, nilai tertinggi 85, dan rata-rata 76. Sebagian besar siswa (68%) berada pada interval skor 71-85, yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Pada kelas kontrol, nilai terendah adalah 55, nilai tertinggi 85, dan rata-rata 70,95. Frekuensi terbanyak berada pada interval 56-70, dengan 11 siswa belum mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa lebih banyak siswa di kelas kontrol yang tidak memenuhi standar ketuntasan. Tabel berikut menyajikan perbandingan deskriptif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol:

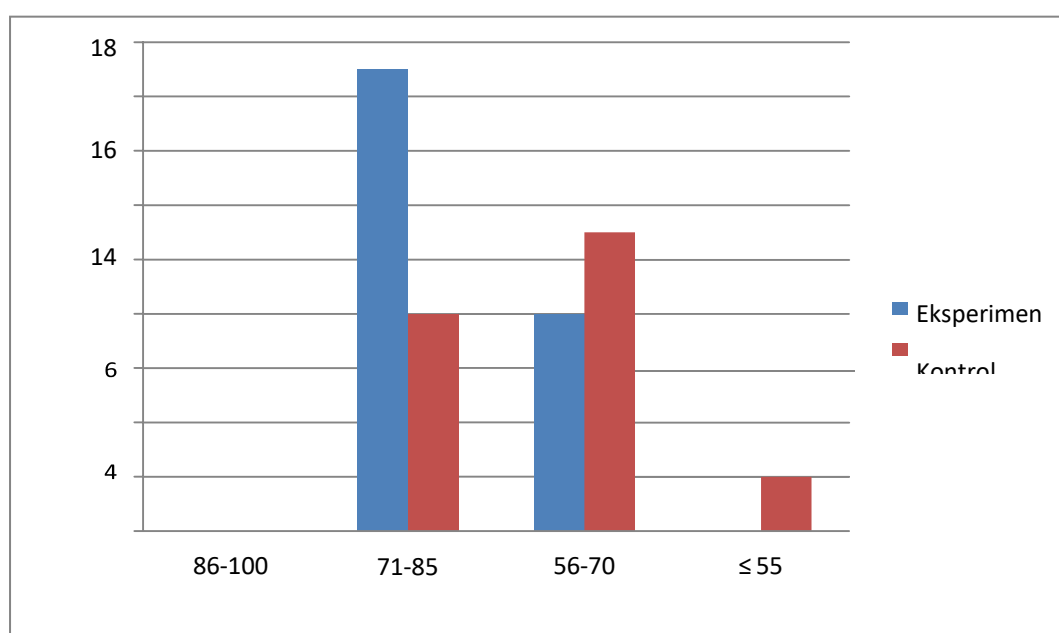
Tabel II

Perbandingan Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Interval	Kelas Eksperimen (Frekuensi)	Kelas Kontrol (Frekuensi)
----------	------------------------------	---------------------------

86-100	0	0
71-85	17	8
56-70	8	11
≤ 55	0	2
Jumlah	25	21
Tuntas (≥ 75)	17	8
Tidak Tuntas (< 75)	8	13
Rata-rata	76	70,95

Dari tabel tersebut, dapat dilihat bahwa 68% siswa di kelas eksperimen berhasil mencapai KKM, sedangkan hanya 38,09% siswa di kelas kontrol yang berhasil tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media audio visual lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional. Untuk menggambarkan perbedaan ini secara visual, berikut adalah diagram perbandingan hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol:



Gambar 1.
Diagram Perbandingan Data Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,044 ($< 0,05$), yang menunjukkan bahwa media audio visual

memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Temuan penelitian ini mendukung teori bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Menurut Sugiyono (2015), media pembelajaran yang menarik dapat memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih baik dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil post-test di kelas eksperimen yang menunjukkan bahwa siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan media audio visual memiliki rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Selain itu, berdasarkan observasi, penggunaan media audio visual mampu menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran lebih interaktif. Siswa lebih aktif dalam bertanya dan berpartisipasi selama pembelajaran, yang berdampak positif terhadap hasil akhir. Hambatan yang ditemukan, seperti sulitnya menemukan gambar yang sesuai dengan materi, dapat diatasi dengan inisiatif guru untuk memberikan penjelasan lebih rinci secara verbal. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Arikunto (2010), yang menunjukkan bahwa media visual dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, meskipun terkadang harus diimbangi dengan instruksi verbal.

Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan minat siswa terhadap materi pelajaran. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa pengajaran yang melibatkan media audio visual dapat diimplementasikan dalam konteks pembelajaran lain untuk mencapai hasil yang lebih optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa Media Audio Visual berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa pada Tema "Kayanya Negeriku" di Kelas IV SDN 101729 Kampung Lalang. Hal ini terbukti dari perbandingan rata-rata nilai posttest materi sumber daya alam di kelas eksperimen yang mencapai 76, sementara di kelas kontrol hanya sebesar 70,95. Hasil uji hipotesis menggunakan independent sample t-test menunjukkan bahwa nilai thitung (2,072) lebih besar dari ttabel (1,684) dengan signifikansi 0,044 (lebih kecil dari 0,05). Ini menegaskan bahwa penggunaan Media Audio Visual di kelas eksperimen lebih efektif dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, peningkatan minat belajar siswa pada tema "Kayanya Negeriku" juga merupakan hasil dari pemanfaatan Media Audio Visual yang digunakan selama proses pembelajaran.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Berk, R. A. (2009). Multimedia teaching with video clips: TV, movies, YouTube, and mtvU in the college classroom. *International Journal of Technology in Teaching and Learning*, 5(1), 1-21.
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran: Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djalil, A. (2013). *Psikologi belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Muhibbin, S. (2005). *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Poerwardaminta, W. J. S. (2006). *Kamus umum bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rusman. (2017). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Slameto. (2013). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2005). *Metode statistika*. Bandung: Penerbit Tarsito.
- Sugiyono. (2013). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.

