

**EFEKTIVITAS MEDIA AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN  
PROSES DAN HASIL BELAJAR ANAK USIA DINI (PENELITIAN  
TINDAKAN KELAS PADA SISWA KELAS A DENGAN TEMA  
BINATANG DI RA MUSLIMAT NU 027 MANGUNSUMAN 1 SIMAN  
PONOROGO)**

**SKRIPSI**



**Disusun oleh:**

**AINUN DWI ERISKIANI  
NIM : 211116040**

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
(IAIN) PONOROGO  
MARET 2020**

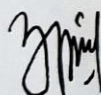
## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Ainun Dwi Eriskiani  
NIM : 211116040  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul : Efektivitas Media Audio Visual dalam Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar Anak Usia Dini (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas A dengan Tema Binatang di RA Muslimat NU 027 Mangunsuman 1 Siman Ponorogo)

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqosah

Pembimbing



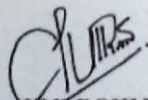
**Dr. EVI MUAFAH, M.Ag**  
NIP. 197409092001122001

Tanggal, 11 Maret 2020

Mengetahui,

Ketua

Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri  
Ponorogo



**Dr. UMI ROHMAH, M.Pd.I**  
NIP. 197608202005012002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

**PENGESAHAN**

Skripsi atas nama saudara :

Nama : **AINUN DWI ERISKIANI**  
NIM : 211116040  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul Skripsi : EFEKTIVITAS MEDIA AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN PROSES DAN HASIL BELAJAR ANAK USIA DINI (PENELITIAN TINDAKAN KELAS PADA SISWA KELAS A DENGAN TEMA BINATANG DI RA MUSLIMAT NU 027 MANGUNSUMAN 1 SIMAN PONOROGO)

Telah dipertahankan pada sidang Munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, pada :

Hari : Selasa  
Tanggal : 14 April 2020

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini, pada :

Hari : Senin  
Tanggal : 04 Mei 2020

12 Mei 2020  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,  
  
**Dr. AHMADI, M.Ag.**  
NIP. 196512171997031003

Tim Penguji Skripsi :

1. Ketua Sidang : **Dr. S. MARYAM YUSUF, M.Ag**
2. Penguji I : **Dr. UMI ROHMAH, M.Pd.I**
3. Penguji II : **Dr. EVI MUAFAH, M.Ag**

## SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Ainun Dwi Eriskiani
Nomor Induk Mahasiswa	: 211116040
Jurusan	: PIAUD ( Pendidikan Islam Anak Usia Dini)
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi	: EFEKTIVITAS MEDIA AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN PROSES DAN HASIL BELAJAR ANAK USIA DINI (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas A dengan Tema Binatang di RA Muslimat NU 027 Mangunsuman 1 Siman Ponorogo)

Menyatakan bahwa naskah skripsi/tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di *ethesis.iainponorogo.ac.id*.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan saya bersedia mendapatkan sanksi dari pihak yang berwenang apabila apa yang telah saya nyatakan tidak benar dan tidak dapat dipertanggung-jawabkan

Ponorogo, 27 Mei 2020

Yang membuat pernyataan



**Ainun Dwi Eriskiani**

## ABSTRAK

**Dwi Eriskiani, Ainun.** 2020. *“Efektivitas Media Audio Visual dalam Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar Anak Usia Dini (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas A dengan Tema Binatang di RA Muslimat NU 027 Mangunsuman 1 Siman Ponorogo)”*. **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Pembimbing Dr. Evi Muafiah, M.Ag

**Kata Kunci: Anak Usia Dini, Media Audio Visual, Proses dan Hasil Belajar**

Penelitian ini dilatarbelakangi setelah peneliti melakukan observasi di RA Muslimat Nu 027 Mangunsuman 1 Siman Ponorogo, dan menemukan permasalahan ketika proses pembelajaran sebagian anak masih banyak yang berceloteh sendiri, cepat bosan dengan materi yang diajarkan, perhatian anak tidak terfokuskan dan kurang aktif saat diberi pertanyaan. Permasalahan tersebut disebabkan kurangnya kreatifitas guru dalam mengajar sehingga berimbas pada proses dan hasil belajar anak. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti dengan pemecahan masalah media audio visual.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Untuk mengetahui keaktifan siswa ketika guru memberikan pembelajaran menggunakan media audio visual (2) Untuk mengetahui partisipasi siswaketika guru memberikan pembelajaran menggunakan media audio visual (3) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah guru memberikan pembelajaran menggunakan media audio visual.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model penelitian Kurt Lewin yang terdiri dari 4 tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian siswa kelas A RA Muslimat NU 027 Mangunsuman 1 Siman Ponorogo. Dengan instrumen pengumpulan data dengan menggunakan teknik observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data yaitu data kuantitatif dengan teknik prosentase penerapan dua siklus.

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa pada proses pembelajaran keaktifan yang mencapai KKM pada siklus pra tindakan 60%, siklus I 70%, dan siklus II 90% . Pada proses pembelajaran partisipasi yang mencapai KKM pada siklus pra tindakan 60%, siklus I 70%, dan siklus II 90%. Sedangkan hasil pembelajaran dengan aspek kognitif yang mencapai KKM pada siklus pra tindakan 55%, siklus I 65%, dan siklus II 85%. Dari hasil penelitian tindakan kelas ini maka dapat disimpulkan media audio visual dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa kelas A RA Muslimat NU 027 Mangunsuman 1 Siman Ponorogo.

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO.....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL (Kalau Ada).....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI</b>	
<b>BAB I: PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi dan Pembahasan Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah.....	6



D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	7
F. Sistematika Pembahasan.....	7
<b>BAB II : TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU, LANDASAN</b>	
<b>TEORI, KERANGKA BERFIKIR DAN PENGAJUAN</b>	
<b>HIPOTESIS TINDAKAN</b>	
A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu.....	9
B. Landasan Teori.....	11
1. Anak Usia Dini.....	11
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	11
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	12
c. Perkembangan Kognitif Anak 5-6 Tahun.....	14
2. Media Audio Visual.....	16
a. Pengertian Media.....	16
b. Klasifikasi Media.....	19
c. Media Audio Visual.....	19
d. Jenis-jenis Media Audio Visual.....	21
e. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual.....	24
3. Proses dan Hasil Belajar.....	25
a. Pengertian Proses dan Hasil Belajar.....	25
b. Keaktifan Siswa.....	26
c. Partisipasi Siswa.....	27
d. Aspek-aspek Hasil Belajar.....	29

e. Faktor-faktor Hasil Belajar.....	32
f. Fungsi dan Tujuan Hasil Belajar.....	32
g. Alat untuk Mengukur Hasil Belajar.....	33
C. Kerangka Berpikir.....	35
D. Pengajuan Hipotesis Tindakan.....	35
<b>BAB III: METODE PENELITIAN</b>	
A. Objek Penelitian.....	36
B. Setting Subjek Penelitian.....	36
C. Variabel yang Diamati.....	36
D. Prosedur Penelitian.....	37
1. Perencanaan.....	38
2. Pelaksanaan.....	38
3. Pengamatan.....	38
4. Refleksi.....	39
E. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	39
F. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	40
<b>BAB IV: HASIL PENELITIAN</b>	
A. Gambaran singkat setting lokasi penelitian.....	43
B. Penjelasan data per-siklus.....	45
C. Proses analisis data per-siklus.....	67
D. Pembahasan.....	71
<b>BAB VI : PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	76



B. Saran.....77

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN

- Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Berbasis PTK siklus I

Lengkap dengan lampiran:

1. Lembar KKM
2. Lembar instrumen penilaian yang terdiri dari soal
3. Handout materi
4. Transkrip hasil observasi terstruktur penelitian tindakan kelas
5. Nilai hasil belajar siswa
6. Dokumentasi kegiatan siswa

- Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Berbasis PTK siklus II

Lengkap dengan lampiran:

1. Lembar KKM
2. Lembar instrumen penilaian yang terdiri dari soal
3. Handout materi
4. Transkrip hasil observasi terstruktur penelitian tindakan kelas
5. Nilai hasil belajar siswa
6. Dokumentasi kegiatan siswa

- Surat izin penelitian
- Surat keterangan penelitian
- Surat keaslian tulisan
- Riwayat hidup

## DAFTAR TABEL

No	Tabel	Halaman
Tabel 3.1	Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	39
Tabel 4.1	Data Proses Belajar Siswa Pra Tindakan	45
Tabel 4.2	Data Prosentase Proses Belajar Siswa Pra Tindakan	46
Tabel 4.3	Data Nilai Hasil Belajar Siswa	47
Tabel 4.4	Data Prosentase Hasil Belajar Siswa	48
Tabel 4.5	Data Proses Belajar Siswa Siklus I	51
Tabel 4.6	Data Prosentase Proses Belajar Siswa Siklus I	52
Tabel 4.7	Data Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus I	53
Tabel 4.8	Data Prosentase Hasil Belajar Siswa Siklus I	54
Tabel 4.9	Data Proses Belajar Siklus II	60
Tabel 4.10	Data Prosentase Proses Belajar Siswa Siklus II	61
Tabel 4.11	Data Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus II	62
Tabel 4.12	Data Prosentase Hasil Belajar Siswa Siklus II	63
Tabel 4.13	Temuan Hasil Penelitian Proses Pembelajaran Siklus I	66
Tabel 4.14	Perolehan Hasil Belajar Siklus I	67
Tabel 4.15	Temuan Hasil Penelitian Proses Belajar Siklus II	69
Tabel 4.16	Perolehan Hasil Belajar Siklus II	70
Tabel 4.17	Perbandingan Proses Belajar	71
Tabel 4.18	Perbandingan Nilai Hasil Belajar	73

## DAFTAR GAMBAR

No	Gambar	Halaman
Gambar 3.1	Prosedur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	38
Gambar 4.1	Perbandingan Persiklus Proses dan Hasil Belajar	78



## DAFTAR LAMPIRAN

No	Lampiran
Lampiran 1	RPP siklus I lengkap dengan lampiran: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Lembar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal)</li><li>2. Lembar instrumen penilaian yang terdiri dari soal, jawaban dan rubric penilaian</li><li>3. Handout materi</li><li>4. Lembar hasil dokumentasi</li></ol>
Lampiran 2	RPP siklus I lengkap dengan lampiran: <ol style="list-style-type: none"><li>5. Lembar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal)</li><li>6. Lembar instrumen penilaian yang terdiri dari soal, jawaban dan rubric penilaian</li><li>7. Handout materi</li><li>8. Lembar hasil dokumentasi</li></ol>
Lampiran 3	Surat pengantar penelitian
Lampiran 4	Surat keterangan telah mengadakan penelitian
Lampiran 5	Surat keterangan bebas kuliah
Lampiran 6	Pernyataan keaslian tulisan
Lampiran 7	Riwayat hidup



4. Konsonan rangkap (tanda tasydīd/geminasi/ ّ ditulis rangkap seperti lafadz مَدَّ/ *madda*, kecuali huruf wawu yang didahului *dhammah* dan huruf ya>' yang didahului *kasrah* seperti tersebut dalam tabel di atas.
5. Adapun bacaan panjang adalah sebagai berikut.

Arab	Latin	Arab	Latin	Arab	Latin
ا	ā	اي	Ī	او	ū

6. Sedangkan kata sandang seperti dalam tabel di bawah ini. Kata sandang atau artikel ta`rif baik untuk huruf *syamsiyyah* maupun *qamariyyah* tidak ditranskripsikan secara asimilatif, meskipun berada sebelum nomina yang berawal dengan konsonan asimilatif, seperti الص dibaca al-sh, bukan ash-sh.

Arab	Latin	Arab	Latin	Arab	Latin
ال	al-	الص	al-sh	وال	wa al-

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Mencetak generasi unggul dan sukses hidup di tengah persaingan global seperti sekarang ini dapat dilakukan dengan jalan menyelenggarakan pendidikan yang memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada anak didik untuk tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi, bakat, minat dan kesanggupannya. Menyelenggarakan pendidikan yang membebaskan anak dari yang berbau tindak kekerasan tanpa melepas pemberian pendidikan yang memperlakukan anak dengan ramah. Sekaligus dengan menyelenggarakan pendidikan yang memanusiakan anak (humanisasi) demi mewujudkan pendidikan untuk memenuhi hak-hak anak. Hal tersebut akan terwujud jika pendidikan yang demikian tersebut dilakukan sejak anak usia dini.<sup>1</sup>

Dengan demikian jika ingin mempunyai generasi atau keturunan yang berpotensi dan berkemampuan yang baik, maka sebagai orang tua harus memberikan pendidikan yang maksimal yang sesuai dengan tumbuh kembang anak, juga bakat dan minat anak.

Pada hakikatnya pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diselenggarakan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh pada aspek perkembangan anak. Dengan demikian, pendidikan anak usia dini memberikan kesempatan kepada anak

---

<sup>1</sup>Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), 13-14.



untuk mengembangkan potensi dan bakat secara maksimal. Dengan konsekuensi lembaga pendidikan anak usia dini perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti: kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motorik.<sup>2</sup>

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.<sup>3</sup>

Dalam rangka meningkatkan pendidikan pemerintah memberikan solusi dalam pembelajaran salah satunya diterapkannya pada pendidikan anak usia dini, dengan tujuan agar anak memiliki kesiapan belajar pada pendidikan selanjutnya. Dengan demikian, untuk memenuhi kebutuhan anak dalam mendapatkan materi yang lebih mudah dan cepat didapat tentunya lembaga harus menyiapkan media-media yang pas dan cocok untuk diterapkan pada anak-anak.<sup>4</sup>

Karena dengan adanya media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan anak akan menjadikan proses pembelajaran yang ada di kelas menjadi aktif, inovatif dan menyenangkan. Tetapi dalam penggunaan

---

<sup>2</sup>Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), 17.

<sup>3</sup>Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, 46.

<sup>4</sup>*Ibid.*, 45.

media harus memperhatikan usia siswa dan materi yang akan diajarkan, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami pesan yang diberikan oleh guru.

Media pembelajaran adalah suatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan *audience* sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media yang kreatif akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.<sup>5</sup>

Media audio visual merupakan salah satu sarana alternatif dalam melakukan proses pembelajaran berbasis teknologi. Media audio visual dapat digunakan sebagai sarana alternatif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran dikarenakan beberapa aspek antara lain: a) mudah dikemas dalam proses pembelajaran b) lebih menarik untuk pembelajaran c) dapat diperbaiki setiap saat. Dengan memanfaatkan teknologi diharapkan bahwa pembelajaran melalui audio visual dapat digunakan untuk menyampaikan materi dengan lebih menarik, termasuk visualisasi bahan ajar, sehingga lebih menarik dikalangan siswa. Melalui media audio visual pembelajaran dapat lebih interaktif dan lebih memungkinkan terjadinya *two way traffic* dalam proses pembelajaran.<sup>6</sup>

Berdasarkan observasi dan wawancara yang penulis lakukan di kelas A RA Muslimat 027 Mangunsuman 1 Siman Ponorogo, ketika

---

<sup>5</sup>Asnawir dan Basyaruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press, 2002), 11.

<sup>6</sup>Sapto Haryoko, "Efektivitas Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran," *Edukasi*, 1 (Maret, 2009), 2.  
<https://scholar.google.co.id/citations?user=C0PKDOcAAAAJ&hl=id>, diakses 05 Januari 2012.

proses pembelajaran berlangsung beberapa anak masih berceloteh sendiri, cepat bosan dengan materi yang diajarkan, perhatian anak tidak terfokuskan dan kurang aktif saat diberi pertanyaan. Dari beberapa masalah tersebut disebabkan karena kurangnya kreatifitas guru dalam mengajar, metode yang digunakan masih kurang menarik, guru menyampaikan materi rata-rata menggunakan media papan tulis dan gambar, jika menggunakan media audio visual itu hanya ketika ada acara-acara tertentu seperti isro' mi'roj, hari pendidikan, dan lain-lain. Sehingga menyebabkan anak kurang aktif serta hasil belajar yang kurang maksimal dan kurangnya fasilitas dalam proses pembelajaran juga menghambat keberhasilan siswa dalam belajar. Berdasarkan kondisi tersebut peneliti ingin menggunakan media audio visual sebagai alat bantu pembelajaran melalui unsur gambar dan suara ataupun video yang bisa menampilkan materi yang belum atau tidak bisa dijangkau oleh guru secara langsung yang menjadikan anak tertarik, aktif, mudah dalam menangkap materi pembelajaran sehingga proses dan hasil belajar menjadi lebih maksimal.<sup>7</sup>

Dari uraian latar belakang masalah diatas, maka penulis ingin mengadakan penelitian ilmiah dengan judul “Efektivitas Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Proses Dan Hasil Belajar Anak Usia Dini (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas A Dengan Tema Binatang di RA Muslimat 027 Mangunsuman 1 Siman Ponorogo).” Penelitian

---

<sup>7</sup>Hasil observasi dan Wawancara Penelitian di RA Muslimat 027 Mangunsuman 1 Siman Ponorogo., Tanggal 27 Desember 2019

tindakan kelas ini sebagai upaya meningkatkan proses dan hasil belajar anak usia dini di kelas tersebut.

## **B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi diantaranya:

- a. Metode yang digunakan masih monoton, sehingga anak-anak cepat bosan dan kurang dapat berkembang dengan optimal
- b. Kreatifitas guru yang masih rendah menyebabkan hasil belajar anak belum maksimal
- c. Media yang digunakan kurang menarik sehingga anak-anak kurang tertarik dengan pembelajaran yang berlangsung.

### **2. Pembatasan Masalah**

Untuk menghindari terjadinya penyimpangan terhadap pembahasan objek penelitian sebagaimana tujuan awal peneliti ini, maka perlu adanya batasan pada ruang lingkup penelitian.

Dengan demikian penelitian ini difokuskan pada EFEKTIVITAS MEDIA AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN PROSES DAN HASIL BELAJAR ANAK USIA DINI (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas A Dengan Tema Binatang di RA Muslimat 027 Mangunsuman 1 Siman Ponorogo)

### **C. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana keaktifan siswa ketika proses pembelajaran guru menggunakan media audio visual dengan tema binatang pada kelas A di RA Muslimat 027 Mangunsuman Ponorogo ?
2. Bagaimana partisipasi siswa ketika proses pembelajaran guru menggunakan media audio visual dengan tema binatang pada kelas A di RA Muslimat 027 Mangunsuman Ponorogo?
3. Bagaimana hasil belajar siswa setelah guru menggunakan pembelajaran media audio visual dengan tema binatang di RA Muslimat 027 Mangunsuman Ponorogo ?

### **D. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui keaktifan siswa ketika guru memberikan pembelajaran menggunakan media audio visual dengan tema binatang pada kelas A di RA Muslimat 027 Mangunsuman 1 Siman Ponorogo
2. Untuk mengetahui partisipasi siswa ketika guru memberikan pembelajaran menggunakan media audio visual dengan tema binatang pada kelas A di RA Muslimat 027 Mangunsuman 1 Siman Ponorogo
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah guru memberikan pembelajaran menggunakan media audio visual dengan tema binatang pada kelas Adi RA Muslimat 027 Mangunsuman 1 Siman Ponorogo

### **E. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis : hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dalam dunia pendidikan berupa gambaran mengenai sebuah teori yang menyatakan bahwa media audio visual mampu meningkatkan proses dan hasil belajar anak usia dini.
2. Manfaat Praktis :
  - a. Bagi anak, dapat meningkatkan dan mengoptimalkan hasil belajar.
  - b. Bagi guru, dapat meningkatkan profesionalisme guru dalam bidang pendidikan, serta untuk menambah wawasan dan penyediaan media yang inovatif dan menyenangkan.
  - c. Bagi sekolah, dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran, serta menambah wawasan tentang media yang baik dan sesuai dengan kebutuhan anak.
  - d. Bagi peneliti, dapat menambah pengalaman serta wawasan dalam dunia pendidikan.

### **F. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan pada Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari lima bab pada setiap bab saling terkait

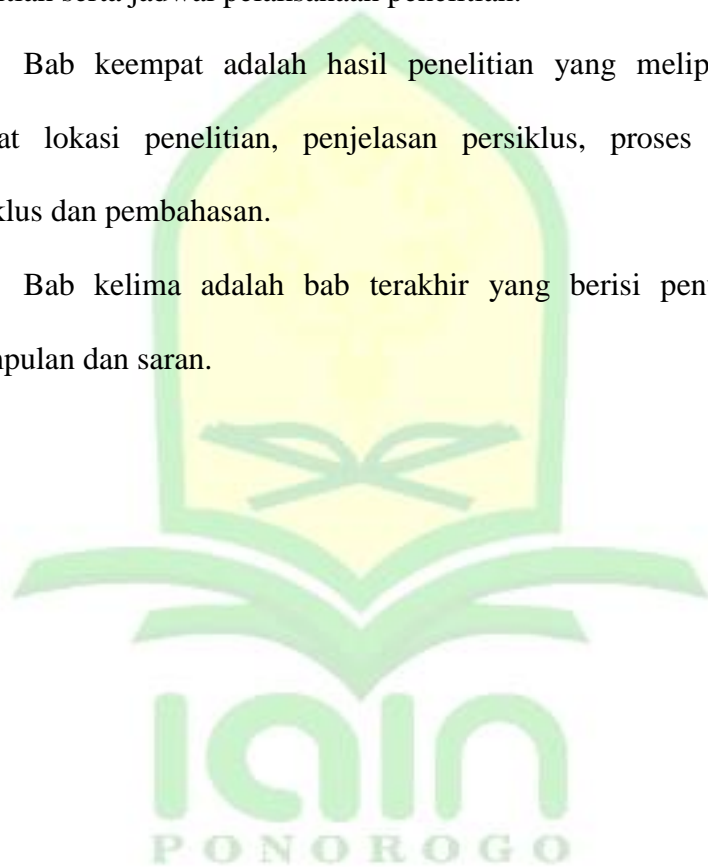
Bab pertama, berisi pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan. Bab pertama ini dimaksudkan untuk memudahkan dalam memaparkan data.

Bab kedua adalah kajian teori yang berisi telaah terdahulu, landasan teori, kerangka berfikir, dan hipotesis tindakan. Bab ini dimaksudkan untuk memudahkan peneliti dalam menjawab hipotesis.

Bab ketiga adalah metode penelitian yang meliputi objek penelitian, setting subjek penelitian, variabel yang diamati, prosedur penelitian serta jadwal pelaksanaan penelitian.

Bab keempat adalah hasil penelitian yang meliputi gambaran singkat lokasi penelitian, penjelasan persiklus, proses analisis data persiklus dan pembahasan.

Bab kelima adalah bab terakhir yang berisi penutup meliputi kesimpulan dan saran.





## **BAB II**

### **TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU, LANDASAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS**

#### **A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu**

Peneliti mencoba menggali informasi terhadap beberapa karya ilmiah lainnya yang relevan dengan permasalahan yang sedang diteliti sebagai bahan pertimbangan untuk membandingkan masalah-masalah yang diteliti.

1. Skripsi karya Leydias Imayora, mahasiswa Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah, IAIN Tulungagung tahun 2019 dengan judul “Upaya Meningkatkan Karakter Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bercerita dengan Menggunakan Media Audio Visual di Raudhatul Athfal Arrohmah Kalibatur Kalidawir Tulungagung”. Persamaan yang peneliti temukan adalah pada metodologi penelitian dan media yang digunakan yaitu dengan menggunakan penelitian tindakan kelas melalui media audio visual. Perbedaannya terletak pada objek dan tujuan penelitian yaitu anak usia 5-6 tahun di RA Arrohmah Kalibatur Kalidawir Tulungagung dan untuk meningkatkan karakter kemandirian anak. Sedangkan dalam penelitian ini peneliti akan meneliti siswa kelas A di RA Muslimat 027 Mangunsuman 1

Siman Ponorogo dengan tujuan meningkatkan proses dan hasil belajar.<sup>8</sup>

2. Skripsi karya Mira Anggra Ningrum, mahasiswa Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta tahun 2019 dengan judul “Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Pembelajaran Audio Visual pada Anak Kelompok B TK Aisyiyah 16 Ngringo Jateng Karanganyar”. Persamaan yang peneliti temukan adalah sama-sama menggunakan media audio visual dengan metodologi penelitian tindakan kelas. Perbedaannya terletak pada objek dan tujuan penelitian yaitu dalam penelitian ini peneliti akan meneliti siswa di RA Muslimat 027 Mangunsuman 1 Siman Ponorogo dengan tujuan meningkatkan proses dan hasil belajar.<sup>9</sup>
3. Skripsi karya Ari Lestari, mahasiswa Jurusan PAI, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Walisongo Semarang tahun 2016 dengan judul “Peningkatan Kemampuan Hafalan Surat-surat Pendek dengan Media Audio Visual pada Anak TK A di TK Islam Miftahul Jannah Beringin Indah Ngaliyan Semarang”. Persamaan

---

<sup>8</sup>Leydias Imayora, “Upaya Meningkatkan Karakter Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Ber cerita dengan Menggunakan Media Audio Visual di Raudhatul Athfal Arrohmah Kalibatur Kalidawir Tulungagung”(Skripsi IAIN Tulungagung Tahun 2019, Tidak diterbitkan) <http://repo.iain-tulungagung.ac.id>, diakses 28 februari 2019.

<sup>9</sup>Mira Anggra Ningrum “Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Pembelajaran Audio Visual pada Anak Kelompok B TK Aisyiyah 16 Ngringo Jateng Karanganyar”(Skripsi UM Surakarta Tahun 2019, Tidak diterbitkan) <http://eprints.ums.ac.id>, diakses 2 februari 2018.

yang peneliti temukan adalah sama-sama menggunakan media audio visual dan menggunakan metodologi penelitian tindakan kelas. Perbedaannya terletak pada tujuan dan objek penelitian yaitu untuk meningkatkan kemampuan hafalan pada Anak TK A di TK Islam Miftahul Jannah Beringin Indah Ngaliyan Semarang. Sedangkan dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan proses dan hasil belajar anak usia dini di RA Muslimat 027 Mangunsuman 1 Siman Ponorogo.<sup>10</sup>

## **B. Landasan Teori**

### **1. Anak Usia Dini**

#### **a. Pengertian Anak Usia Dini**

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Pada masa ini stimulasi seluruh aspek perkembangan memiliki peran penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Sel-sel tubuh anak usia dini tumbuh dan kembang sangat pesat, pertumbuhan otak pun sedang mengalami perkembangan yang sangat luar biasa, demikian halnya dengan pertumbuhan dan perkembangan fisiknya.<sup>11</sup>

Pada masa usia dini anak mengalami masa keemasan (*the golden years*) yang merupakan masa anak mulai peka atau

---

<sup>10</sup>Ari Lestari, "Peningkatan Kemampuan Hafalan Surat-surat Pendek dengan Media Audio Visual pada Anak TK A di TK Islam Miftahul Jannah Beringin Indah Ngaliyan Semarang" (Skripsi UIN Walisongo Semarang tahun 2016, Tidak diterbitkan) <http://eprints.walisongo.ac.id>

<sup>11</sup>Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2016), 20-21.

sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespons stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar untuk mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, bahasa, sosio-emosional, agama, dan moral.<sup>12</sup>

Dengan demikian masa anak usia dini dalam pengoptimalan potensi, minat dan bakat harus sepenuhnya terpenuhi, agar dewasanya anak berkembang dengan sangat baik, mempunyai prinsip dan tidak mudah terombang ambing dengan perubahan zaman.

#### **b. Karakteristik Anak Usia Dini**

Menurut Isjoni dalam bukunya Mulyasa secara umum anak usia dini dapat dikelompokkan dalam usia (0-1 tahun), (2-3 tahun), dan (4-6 tahun); dengan karakteristik masing-masing sebagai berikut:

##### 1) Usia 0-1 tahun

Usia ini merupakan masa bayi, tetapi perkembangan fisik mengalami kecepatan yang sangat luar biasa, paling cepat

---

<sup>12</sup> Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2016), 4.

dibanding usia selanjutnya. Berbagai karakteristik anak usia bayi dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a) Mempelajari keterampilan motorik mulai dari berguling, merangkak, duduk, berdiri dan berjalan.
- b) Mempelajari keterampilan menggunakan pancaindra seperti melihat, mengamati, meraba, mendengar, mencium, dan mengecap dengan memasukkan setiap benda ke mulutnya.
- c) Mempelajari komunikasi sosial. Bayi yang baru lahir telah siap melaksanakan kontak sosial dengan lingkungannya. Komunikasi responsif dari orang dewasa akan mendorong dan memperluas respons verbal dan nonverbal bayi.

## 2) Usia 2-3 tahun

Pada usia ini terdapat beberapa kesamaan karakteristik dengan masa sebelumnya, secara fisik masih mengalami pertumbuhan yang pesat.

- a) Sangat aktif mengeksplorasi benda-benda disekitarnya. Ia memiliki kekuatan observasi yang tajam dan keinginan belajar yang luar biasa.
- b) Mulai mengembangkan kemampuan berbahasa. Dengan diawali berceletoh, satu dua kata dan kalimat yang belum jelas maknanya.

c) Mulai belajar mengembangkan emosi. Perkembangan emosi anak didasarkan pada lingkungan memperlakukannya.

### 3) Usia 4-6 tahun

Usia 4-6 tahun memiliki karakteristik sebagai berikut

- a) Berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan. Seperti memanjat, melompat, dan berlari.
- b) Perkembangan bahasa juga semakin baik. Anak sudah mampu memahami pembicaraan.<sup>13</sup>

## c. Perkembangan Kognitif Anak 5-6 Tahun

### 1) Perkembangan Kognitif

Faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian besar aktivitas belajar selalu berhubungan dengan mengingat dan berfikir. Kedua hal ini merupakan aktivitas kognitif yang perlu dikembangkan.<sup>14</sup>

### 2) Tingkat pencapaian perkembangan anak

#### a) Belajar dan Pemecahan Masalah

- (1) Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan)

<sup>13</sup>Mulyasa, *Manajemen PAUD*, 22-24.

<sup>14</sup>*Ibid.*, 24-31.

- (2) Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial
- (3) Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks baru
- (4) Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)

b) Berfikir Logis

- (1) Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: lebih dari, kurang dari, dan paling atau ter
- (2) Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: ayokita bermain pura-pura seperti burung)
- (3) Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan
- (4) Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak)
- (5) Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran
- (6) Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama, sejenis atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi
- (7) Mengenal pola ABCD-ABCD
- (8) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.



c) Berfikir Simbolik

- (1) Menyebutkan lambang bilangan 1-10
- (2) Menggunakan lambang bilangan dengan lambang bilangan
- (3) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
- (4) Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan
- (5) Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan<sup>15</sup>

## 2. Media Audio Visual

### a. Pengertian Media

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>16</sup>

*Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan bahwa media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan menurut *Education Association* (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan,

---

<sup>15</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, 24-26.

<sup>16</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2013), 3.

dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.<sup>17</sup>

Dari beberapa definisi diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media adalah segala bentuk perantara atau proses penyalur informasi yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar baik itu informasi visual maupun verbal.

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar mempunyai nilai-nilai praktis yaitu:

- 1) Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa atau mahasiswa.
- 2) Media dapat mengatasi ruang kelas.
- 3) Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan.
- 4) Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
- 5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret dan realistik.
- 6) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.

---

<sup>17</sup>Asnawir dan Basyaruddin Usman. *Media Pembelajaran*, 11.

- 7) Media dapat membangkitkan motivasi merangsang siswa untuk belajar.
- 8) Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang konkret sampai ke abstrak.<sup>18</sup>

Dalam menggunakan media guru sebaiknya memperhatikan prinsip tertentu agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik:

- 1) Menentukan jenis media yang tepat
- 2) Menetapkan atau memperhitungkan subjek
- 3) Menyajikan media yang tepat
- 4) Menempatkan atau memperlihatkan waktu, tempat, dan situasi yang tepat.<sup>19</sup>

Gerlach dan Ely dalam Cecep dan Bambang menyatakan bahwa jika dipahami lebih teliti, maka media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah juga termasuk media.<sup>20</sup>

---

<sup>18</sup> *Ibid.*,13-15.

<sup>19</sup> Nana Sudjana, *Proses Belajar Mengajar*(Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1991), 104.

<sup>20</sup> Cecep dan Bambang, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*(Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), 7.

## b. Klasifikasi Media

Menurut Rudi Bertz dalam bukunya Asnawir dan Basyiruddin Usman ada tiga unsur pokok dalam mengklasifikasikan ciri utama media yaitu suara, visual, dan gerak. Bentuk visual itu sendiri dibedakan menjadi tiga bentuk, yaitu gambar visual, garis (*linergraphic*) dan simbol. Disamping itu dia juga membedakan media siar (*transmisi*) dan media rekam (*recording*), sehingga terdapat 8 klasifikasi media<sup>21</sup>:

- 1) Media audio visual gerak
- 2) Media audio visual diam
- 3) Media audio semi gerak
- 4) Media visual gerak
- 5) Media visual diam
- 6) Media visual semi gerak
- 7) Media audio
- 8) Media cetak

## c. Media Audio Visual

Teknologi media audio visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik, untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.<sup>22</sup> Nama lain dari media audio visual adalah AVA (*Audio visual Aids*) yakni media instruksional

---

<sup>21</sup> Asnawir dan Basyaruddin Usman. *Media Pembelajaran*, 27.

<sup>22</sup> *Ibid.*, 30.

modern yang sesuai dengan perkembangan zaman meliputi media yang dapat dilihat dan didengar.<sup>23</sup>

Dalam penelitian Farid Helmi Setyawan menurut Wingkel audio visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang diciptakan sendiri seperti slide yang dikombinasikan dengan kaset audio. Sedangkan menurut Wina Sanjaya adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar bisa dilihat misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan sebagainya.<sup>24</sup>

Dari beberapa definisi diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media audio visual adalah media instruksional modern yang dapat dilihat dan didengar yang meliputi unsur suara dan unsur gambar seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan sebagainya.

Ciri-ciri utama teknologi media audio visual adalah sebagai berikut

- 1) Bersifat *linier*
- 2) Menyajikan visualisasi yang dinamis
- 3) Digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang atau pembuatnya

---

<sup>23</sup>Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1997), 97.

<sup>24</sup>Farid Helmi Setyawan, "Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini melalui Model Pembelajaran Audio Visual Berbasis Android," *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 2 (Oktober, 2016), 94.

- 4) Merupakan representasi fisik dari gagasan riil atau gagasan abstrak
- 5) Dikembangkan menurut prinsip psikologi behaviorisme dan kognitif
- 6) Umumnya berorientasi pada guru, dengan tingkat keterlibatan interaktif siswa yang rendah<sup>25</sup>

AVA berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada siswa.<sup>26</sup> Media audio visual pada hakikatnya adalah suatu representative (penyajian realistik, terutama melalui pengindraan penglihatan dan pendengaran yang bertujuan untuk mempertunjukkan pengalaman pendidikan yang nyata kepada siswa). Cara ini dianggap lebih tepat, cepat, dan mudah dibandingkan dengan melalui pembicaraan, pemikiran, dan cerita mengenai pengalaman pendidikan.<sup>27</sup>

#### **d. Jenis-jenis Media Audio Visual**

Berikut ini merupakan jenis-jenis media audio visual yaitu:

- 1) Transparansi

Jenis informasi yang ditulis pada lembaran transparansi tersebut dan disajikan melalui bantuan OHP.

---

<sup>25</sup> *Ibid.*, 30.

<sup>26</sup> Dewi Salma Prawiradilaga, *Mozaik Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media, 2004), 6.

<sup>27</sup> Ishak Abdulhak dan Deni Darmawan, *Teknologi Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2015), 84.

## 2) Slide

Bahan informasi yang tersusun dalam satu unit yang dibagi-bagi menjadi perangkat slide yang disusun secara sistematis dan disajikan secara berurutan. Bentuk komunikasi ini lebih efektif jika disertai dengan penjelasan lisan atau rekaman yang telah disisapkan.

## 3) Filmstrip

Satuan informasi dalam media yang disajikan secara berkesinambungan, tidak terlepas-lepas, tapi sebagai satu unit bahan yang utuh. Biasanya dilengkapi dengan penjelasan verbal ataupun rekaman.

## 4) Rekaman

Semua bahan informasi yang dirancang dan direkam secara lengkap.

## 5) Siaran Radio

Si pembaca mengajukan informasi atau pelajaran dalam siaran langsung yang menitikberatkan pada segi pendengaran dan komunikasi berlangsung satu arah.

## 6) Film

Seluruh bahan informasi disajikan dengan lebih menarik dengan nada dan gaya serta tata warna, sehingga sajiannya lebih merangsang minat dan perhatian penonton atau penerima pesan.



#### 7) Televisi

Sistem komunikasi yang berlangsung satu arah, peningkatan efektivitasnya perlu diupayakan dengan bantuan komunikasi langsung.

#### 8) Tape atau Video Cassette

Media ini hampir sama dengan rekaman (*recording*), yakni meliputi rekaman gambar.

#### 9) Laboratorium

Pembelajaran melalui rekaman ataupun rekaman *video cassette* dalam suasana laboratorik.

#### 10) Komputer

Merupakan media yang sangat canggih karena dapat menerima informasi, menyimpan, dan mengolah serta memproduksinya dalam jumlah banyak dan jangka waktu yang lama, bisa digunakan setiap saat dan dapat menggandakan informasi dalam jumlah tak terbatas.<sup>28</sup>

Melalui media audio visual penyajian isi tema yang disampaikan kepada siswa akan semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media audio visual dapat menggantikan peran dan tugas guru. Maksudnya guru tidak selalu menjadi

---

<sup>28</sup>*Ibid.*, 86-88.

penyampai materi peran guru bisa beralih menjadi fasilitator.<sup>29</sup>

#### e. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual

##### 2) Kelebihan Media Audio Visual

- a) Bahan pengajaran lebih bermakna sehingga siswa lebih dapat memahami materi yang diberikan
- b) Mengajar lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui guru saja akan tetapi ada timbale balik dari murid. Sehingga siswa tidak cepat bosan dan guru tidak kehabisan tenaga
- c) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, karena tidak hanya mendengarkan uraian guru saja, tetapi juga aktifitas mengamati, melakukan, mendemonstrasikan.
- d) Motivasi belajar lebih tumbuh ketika pengajaran lebih menarik

##### 3) Kekurangan Media Audio Visual

- a) Lebih banyak menggunakan suara dan bahasa verbal, bisa dipahami oleh siswa dengan tingkat kemampuan penguasaan kata dan bahasa yang baik.
- b) Penyajian melalui media audio dapat menyebabkan verbalisme bagi pendengar

---

<sup>29</sup> Safrudin Aziz, *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Kalimedia, 2017), 141.

- c) Kurang dapat menampilkan objek yang disajikan secara sempurna<sup>30</sup>

### 3. Proses dan Hasil Belajar

#### a. Pengertian Proses dan Hasil Belajar

Dalam proses pembelajaran ada yang disengaja maupun tidak sengaja, ada yang disadari maupun tidak disadari. Dari proses pembelajaran ini akan diperoleh suatu hasil, yang pada umumnya disebut hasil pembelajaran dengan istilah lain tujuan pembelajaran atau hasil belajar.<sup>31</sup> Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pengajaran. Sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar.<sup>32</sup> Penilaian (*assessment*) hasil belajar merupakan komponen yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Menilai pencapaian hasil belajar siswa merupakan tugas pokok seorang guru sebagai konsekuensi logis kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Penilaian (*asesment*) ini dimaksudkan untuk mengetahui dan mengambil keputusan tentang keberhasilan siswa dalam mencapai kompetensi yang telah ditentukan.<sup>33</sup>

---

<sup>30</sup> Khoifah, "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual dengan Metode *Reading Aloud* dalam Pembelajaran Bahasa Arab Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pokok *العنوان* Kelas IV Semester II MIN Wonoketingal Demak," (Skripsi, UIN Walisongo, 2014), 12-13. <http://eprints.walisongo.ac.id/4058/> diakses 25 Mei 2015.

<sup>31</sup> Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pres, 2009), 19.

<sup>32</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar* (Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2006), 22.

<sup>33</sup> Eko Putro, *Hasil Pembelajaran di Sekolah* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 1.

## b. Keaktifan Siswa

Menurut Em Zul Fajri dan Aprilia Senja dalam skripsi Siti Syahputri keaktifan berasal dari kata aktif yang berarti giat bekerja, berusaha, mampu beraksi, dan berinteraksi. Sedangkan arti dari keaktifan adalah kesibukan atau kegiatan. Sadirman dalam skripsi Siti keaktifan belajar siswa merupakan hal yang penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan adalah hal yang bersifat fisik maupun mental dalam berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan.<sup>34</sup>

Menurut Harahap dalam penelitian Fajar dan Mega Insyani indikator keaktifan belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Merespon motivasi yang diberikan oleh guru
- 2) Membaca atau memahami masalah yang terdapat dalam lembar kerja siswa (LKS)
- 3) Menyelesaikan masalah atau menemukan jawaban dan cara untuk menjawab
- 4) Mengemukakan pendapat
- 5) Berdiskusi atau bertanya antar peserta didik maupun guru
- 6) Mempresentasikan hasil kerja kelompok

---

<sup>34</sup>Siti Syahputri, "Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa melalui Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Group to Group Exchange* pada Pelajaran Fikih Materi Sedekah, Hibah, dan Hadiah di Kelas VIII-C Mts EX PGA Proyek Univa Medan," (Skripsi, UNIVA, 2018), 1. <http://repository.uinsu.ac.id/4907/> diakses 1 Juli 2019.

7) Merangkum materi yang telah didiskusikan<sup>35</sup>

Keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar dapat dilihat dalam hal sebagai berikut:

- 1) Terlibat dalam melaksanakan tugas belajar
- 2) Ikut serta dalam pemecahan masalah
- 3) Bertanya kepada siswa atau guru jika belum memahami soalnya
- 4) Memecahkan diri dalam memecahkan masalah atau soal
- 5) Menilai kemampuan dirinya dan hasil yang diperolehnya<sup>36</sup>

Dari pendapat diatas jika dikaitkan dengan pembelajaran anak usia dini maka peneliti menentukan indikator keaktifan belajar siswa sebagai berikut:

- 1) Siswa bersemangat dalam memperhatikan penjelasan guru
- 2) Siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru
- 3) Siswa bertanya kepada guru
- 4) Siswa mengemukakan pendapat

**c. Partisipasi Siswa**

Menurut sudirman dalam skripsi Ahmad Nur Fauzi partisipasi dapat dilihat dari aktifitas fisiknya, maksudnya adalah peserta didik giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain, ataupun bekerja. Tidak hanya duduk dan

---

<sup>35</sup>Fajar dan Mega, "Peningkatan Keaktifan dan Kemampuan Berhitung melalui Media Puzzle Pada Anak," *Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 5 (7 Juli, 2016), 97.

<sup>36</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), 62.

mendengarkan, melihat atau pasif. Aspek aktifitas fisik dan aktifitas psikis antara lain:

- 1) *Visual activities* : membaca dan memperhatikan
- 2) *Oral activities* : menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, wawancara, diskusi, interupsi dan sebagainya.
- 3) *Listening activities* : mendengarkan uraian, percakapan, diskusi.
- 4) *Writing activities* : menulis, menyalin.
- 5) *Drawing activity* : menggambar, membuat grafik, peta dan sebagainya.
- 6) *Motor activities* : melakukan percobaan, membuat model
- 7) *Mental activities* : menganggap, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- 8) *Emotional activities* : menaruh minat, merasa bosan, gembira, tenang, dan sebagainya.<sup>37</sup>

Dengan demikian dapat diuraikan pengetahuan akan diperoleh siswa melalui pengamatan dan pengalamannya. jadi belajar adalah suatu proses dimana siswa harus aktif dan ikut serta.

---

<sup>37</sup> Ahmad Nur Fauzi, "Upaya Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMK Muhammadiyah Prambanan dengan Model Pembelajaran *Learning Cycle 5* Fase pada Mata Pelajaran Listrik otomotif," (Skripsi, UNY, 2012), 11. <http://eprints.uny.ac.id>

Dari pendapat diatas jika dikaitkan dengan pembelajaran anak usia dini maka peneliti menentukan indikator partisipasi belajar siswa sebagai berikut:

- 1) Siswa ikut terlibat dalam kegiatan belajar
- 2) Siswa berani tampil di depan kelas
- 3) Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru
- 4) Siswa mampu memecahkan masalah pada setiap kegiatan

#### **d. Aspek-aspek Hasil Belajar**

Dalam bukunya Anas Sudijono Sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin S. Bloom, secara garis besar Bloom membaginya dalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik<sup>38</sup>

##### 1) Ranah kognitif

Bloom mengemukakan ada 6 tingkat tujuan ranah kognitif yaitu:

- a) Pengetahuan, dalam istilah ini siswa diminta untuk meningkatkan kembali satu atau lebih fakta-fakta yang sederhana.
- b) Pemahaman, siswa mampu memahami hubungan yang sederhana diantara fakta-fakta atau konsep.

---

<sup>38</sup>Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), 49-59.

- c) Penggunaan atau penerapan, siswa dituntut mampu menyeleksi atau memilih generalisasi atau abstraksi tertentu (konsep, hukum, dalil, aturan, dan cara) secara tepat untuk diterapkan dalam suatu situasi baru dan menerapkannya secara benar.
- d) Analisis, kemampuan siswa dalam menganalisis hubungan atau situasi kompleks atau konsep-konsep dasar.
- e) Sintesis, kemampuan siswa dalam menggabungkan unsur-unsur pokok ke dalam struktur yang baru.
- f) Evaluasi, kemampuan siswa untuk menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki untuk menilai suatu kasus.

Dalam proses belajar mengajar, ranah kognitif adalah yang paling menonjol karena bisa dilihat langsung dari hasil tes.

## 2) Ranah Afektif

Ranah ini berhubungan dengan perhatian, sikap, penghargaan, nilai, perasaan, dan emosi. Ada 5 kategori tujuan ranah afektif menurut Kratwohl, Bloom, dan Masia yaitu:

- a) *Receiving* atau *attending*, yaitu kepekaan dalam menerima rangsangan dari luar. Termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulasi, control, dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar.



- b) *Responding* atau jawaban, yaitu reaksi seseorang terhadap stimulasi dari luar. Mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan terhadap[ stimulasi yang datang dari luar.
- c) *Valuing* (penilaian) berhubungan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus yang datang. Mencakup kesediaan menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.
- d) Organisasi, yaitu pengembangan dari nilai kedalam suatu sistem organisasi, termasuk hubungan nilai satu dengan lainnya.
- e) Karakteristik nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang dimiliki seseorang, yang mempengaruhi kepribadian, dan tingkah laku.<sup>39</sup>

### 3) Ranah Psikomotorik

Berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada 6 aspek ranah psikomotorik, yaitu gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, keterampilan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar*, 23-30.

<sup>40</sup> *Ibid.*, 23.

### e. Faktor-faktor Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar ada dua yaitu:<sup>41</sup>

#### 1) Faktor dari luar (Ektern)

Ada dua faktor dari luar yang mempengaruhi proses dan hasil belajar yaitu lingkungan dan *instrumental*. Faktor lingkungan terdiri dari keadaan alam dan sosial. Sedangkan faktor *instrumental* terdiri kurikulum atau bahan ajar, guru yang mengajar, sarana dan fasilitas, dan administrasi atau manajemen.

#### 2) Faktor dari dalam (intern)

Faktor dari dalam yang mempengaruhi proses dan hasil belajar yaitu fisiologi dan psikologi. Faktor fisiologi yaitu kondisi fisik dan kondisi panca indra. Sedangkan faktor psikologi yaitu bakat, minat, kecerdasan, motivasi dan kemampuan kognitif.

### f. Fungsi dan Tujuan Hasil Belajar

Fungsi dari penilaian antara lain:<sup>42</sup>

- 1) Alat untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan *instruksional*
- 2) Umpan balik untuk perbaikan proses belajar mengajar
- 3) Dasar dalam menyusun laporan kemajuan belajar siswa kepada para orang tuanya.

<sup>41</sup>M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: PT Rosdakarya, 2002), 107.

<sup>42</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar*, 3-4

Tujuan dari penilaian adalah untuk:

- 1) Mendeskripsikan kecakapan belajar para siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangan dalam berbagai studi atau mata pelajaran yang ditempuh.
- 2) Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.
- 3) Menentukan tindak lanjut hasil penilaian
- 4) Memberikan pertanggung jawaban dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

**g. Alat untuk Mengukur Hasil Belajar**

Perolehan hasil belajar peserta didik dilakukan dengan tes atau evaluasi hasil belajar. Alat untuk mengukur hasil belajar ini disebut juga dengan instrumen penilaian. Instrumen penilaian yaitu alat bantu yang digunakan oleh guru untuk mengukur kemampuan siswa dengan cara melakukan pengukuran. Dengan melakukan pengukuran akan memperoleh hasil yang objektif untuk memperoleh nilai hasil belajar siswa.

Instrumen hasil belajar dibedakan menjadi dua macam:

- 1) Instrumen Tes

Adapun bentuk-bentuk tes antara lain:

- a) Tes tertulis

Tes tertulis adalah tes berupa soal dan jawaban yang ditulis. Tes ini dapat mengukur kemampuan peserta didik

dalam jumlah yang besar dengan waktu yang bersamaan dan tempat yang berbeda.<sup>43</sup>

b) Tes lisan

Tes yang soal dan jawaban berupa bahasa lisan.<sup>44</sup> Pada tes ini guru dapat mengetahui kemampuan siswa melalui pengukuran jawaban lisan.

c) Tes tindakan

Tes tindakan adalah tes dimana jawaban dari siswa berupa tindakan atau tingkah laku yang konkrit. Tes ini lebih tepat digunakan untuk pengukuran aspek psikomotor.<sup>45</sup>

2) Instrumen Non Tes

Instrumen non tes merupakan jenis evaluasi hasil belajar yang tidak bisa diukur dengan teknik tes. Bentuk-bentuk teknik non tes diantaranya, pengamatan (*observation*), wawancara (*interview*), dokumentasi, angket (*questionir*), daftar cocok (*check list*), skala bertingkat (*rating scale*) dan riwayat hidup.<sup>46</sup>

---

<sup>43</sup>Dirman dan Cicih Juarsih, *Penilaian dan Evaluasi* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), 56.

<sup>44</sup>*Ibid.*, 62.

<sup>45</sup>*Ibid.*, 63.

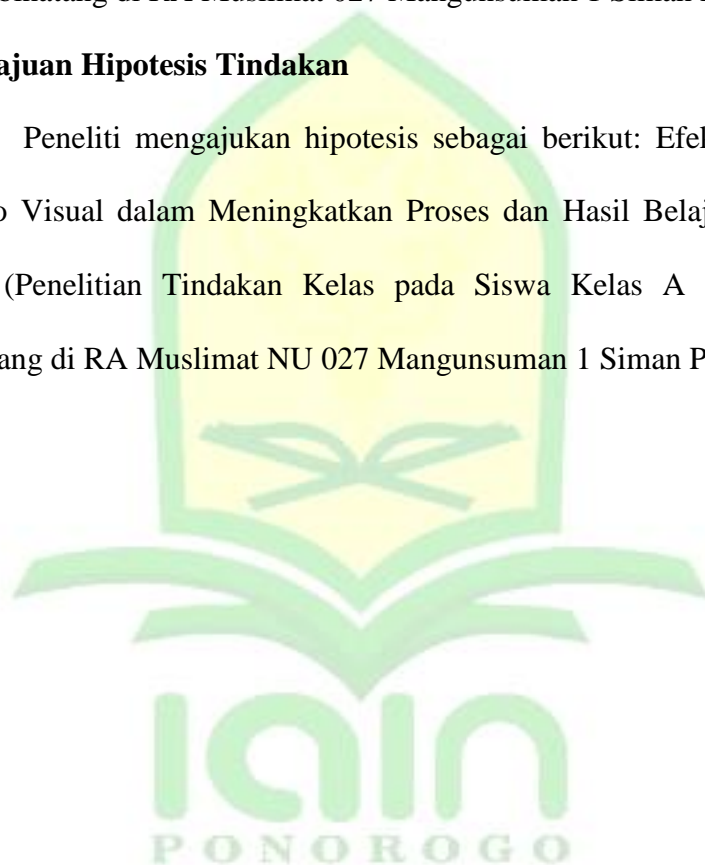
<sup>46</sup>Sukardi, *Evaluasi Program Pendidikan dan Pelatihan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014),

### **C. Kerangka berpikir**

Berdasarkan telaah penelitian terdahulu dan landasan teori diatas, sehingga dapat diajukan kerangka berpikir sebagai berikut: jika penggunaan media audio visual digunakan secara tepat, maka dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa pada siswa kelas A dengan tema binatang di RA Muslimat 027 Mangunsuman 1 Siman Ponorogo.

### **D. Pengajuan Hipotesis Tindakan**

Peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut: Efektivitas Media Audio Visual dalam Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar Anak Usia Dini (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas A dengan Tema Binatang di RA Muslimat NU 027 Mangunsuman 1 Siman Ponorogo)



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **1. Objek Penelitian**

1. Keaktifan siswa ketika proses pembelajaran guru menggunakan media audio visual pada tema binatang
2. Partisipasi siswa ketika proses pembelajaran guru menggunakan media audio visual pada tema binatang
3. Hasil belajar siswa setelah guru menggunakan media audio visual pada tema binatang

#### **2. Setting Subjek Penelitian**

##### **1. Setting Penelitian**

Penelitian bersifat praktis berdasarkan permasalahan yang ada dalam proses belajar mengajar siswa kelas A dengan tema binatang di RA Muslimat 027 Mangunsuman 1 Siman Ponorogo.

##### **2. Karakteristik Subjek Penelitian**

Subjek PTK adalah 20 kelompok usia 5-6 tahun siswa kelas A di RA Muslimat 027 Mangunsuman 1 Siman Ponorogo.

#### **3. Variabel yang Diamati**

Dalam penelitian ini yang menjadi fokus utama untuk diamati adalah:

1. Variabel proses: meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa ketika guru menggunakan media audio visual dalam pembelajaran.
2. Variabel output: meningkatkan hasil belajar siswa setelah guru menggunakan media audio visual dalam pembelajaran.

#### 4. Prosedur Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian ini berkaitan erat dengan persoalan praktik pembelajaran sehari-hari yang dihadapi oleh guru. Merupakan suatu penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional.<sup>47</sup>

Penelitian ini menggunakan PTK model Kurt Lewin, bahwa ada empat hal yang harus dilakukan dalam proses penelitian tindakan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.<sup>48</sup>



<sup>47</sup>Mahmud, *Metode Penelitian Tindakan* (Bandung: CV PUSTAKA SETIA, 2011), 199.

<sup>48</sup>Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), 49.

## 1. Perencanaan

Perencanaan adalah proses menentukan program perbaikan yang berangkat dari suatu ide gagasan peneliti.<sup>49</sup> Langkah-langkahnya :

- a. Membuat RPP
- b. Pemilihan materi
- c. Mempersiapkan fasilitas ataupun media pembelajaran yaitu mempersiapkan media audio visual sesuai tema yang diajarkan.
- d. Mempersiapkan instrumen untuk merekam dan menganalisis data mengenai proses dan hasil tindakan.

## 2. Pelaksanaan

Pelaksanaan adalah perlakuan yang dilaksanakan oleh peneliti sesuai dengan perencanaan yang telah disusun oleh peneliti.<sup>50</sup> yang dirumuskan pada RPP dalam situasi aktual, yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan penutup.

## 3. Pengamatan

Pengamatan dilakukan untuk mengetahui efektivitas tindakan atau mengumpulkan informasi tentang berbagai kelemahan (kekurangan) tindakan yang telah dilakukan.<sup>51</sup> Pada tahap ini yang dilakukan adalah:

- 1) Mengamati keaktifan dan partisipasi siswa ketika proses pembelajaran menggunakan media audio visual.

---

<sup>49</sup>*Ibid.*, 49.

<sup>50</sup>*Ibid.*, 49.

<sup>51</sup>*Ibid.*, 49.



- 2) Mencatat nilai perolehan hasil belajar uji kompetensi kemampuan siswa pada proses pembelajaran dengan tema binatang.

#### 4. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan analisis tentang hasil observasi hingga memunculkan program atau perencanaan baru.<sup>52</sup>

- a. Mencatat hasil observasi
- b. Mengevaluasi hasil observasi
- c. Menganalisis hasil belajar
- d. Mencatat kelemahan-kelemahan untuk dijadikan bahan memperbaiki siklus berikutnya.<sup>53</sup>

#### E. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Tabel 3.1

Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Uraian	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei
1.	Persiapan Penelitian	✓				
2.	Perencanaan	✓				
3.	Pelaksanaan Siklus I			✓		
4.	Pelaksanaan Siklus II			✓		

<sup>52</sup>Ibid., 49.

<sup>53</sup>Basuki As'adie, *Desain Pembelajaran Berbasis PTK Cara Mudah Menerapkan Langkah-langkah PTK dalam Kegiatan Pembelajaran di Kelas* (Ponorogo: STAIN Press, 2009), 5-6.

5.	Pengolahan Data			✓		
6.	Penyusunan Laporan			✓		

## F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah beberapa cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data.<sup>54</sup> Di samping perlunya menggunakan metode yang tepat juga perlu menggunakan teknik dan alat pengumpulan data yang relevan yang memungkinkan diperolehnya data yang objektif. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik yang meliputi observasi, tes dan dokumentasi.

### 1. Teknik Observasi

Observasi adalah kegiatan dan teknik penelitian ilmiah yang penting. Karl Weick yang dikutip oleh Seltia, Wrightsman dan Cook mendefinisikan observasi sebagai pemilihan, pengubahan, pencatatan, dan pengodean serangkaian perilaku dan susunan yang berkenaan dengan organism yang sesuai dengan tujuan empiris.<sup>55</sup>

Observasi dalam penelitian ini yaitu dengan cara melakukan pengamatan terhadap siswa selama proses belajar mengajar yaitu meliputi pengamatan guru terhadap keaktifan dan partisipasi siswa ketika proses pembelajaran guru menyampaikan materi menggunakan media audio visual dengan tema binatang. Observasi dilakukan pada

<sup>54</sup>Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 134.

<sup>55</sup>Jalaludin Rakhmat, *Metode Penelitian Komunikasi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1993),

siswa kelas A RA Muslimat Nu 027 Mangunsuman 1 Siman Ponorogo.

## **2. Teknik Tes**

Dalam penelitian ini menggunakan tes tertulis untuk mendapatkan data dari sumber observasi. Tes tertulis dilakukan pada siswa kelas A untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa setelah guru menggunakan media audio visual dengan tema binatang pada proses pembelajaran.

## **3. Teknik Dokumentasi**

Cara lain memperoleh data dari penelitian yaitu dokumentasi. Pada teknik ini peneliti memperoleh data dari bermacam-macam sumber tertulis maupun dokumen yang ada di tempat, obyek, subyek, atau melakukan kegiatan sehari-hari.<sup>56</sup> Teknik ini digunakan memperoleh data tentang visi, misi, tujuan sekolah, keadaan guru dan siswa serta memaparkan data tentang hasil belajar siswa.

---

<sup>56</sup> Sukardi, Metodologi Penelitian Pendidikan (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013), 81.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **1. Gambaran singkat setting lokasi penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di RA Muslimat NU 027 Mangunsuman 1 yang beralamat di jalan Kawung 136 Mangunsuman Siman.

#### **1. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah**

##### **a. Visi**

Terwujudnya generasi yang cerdas, sehat, terampil, berprestasi dan berakhlakul karimah berlandaskan ahlu sunnah wal jama'ah.

##### **b. Misi**

- 1) Mengupayakan pelayanan pendidikan dengan meningkatkan gizi dan kesehatan dalam pertumbuhan dan perkembangan yang optimal.
- 2) Melaksanakan pembelajaran sesuai pertumbuhan dan perkembangan anak didik berdasar kurikulum yang berlaku.
- 3) Menumbuhkan semangat berprestasi akademik maupun non akademik.
- 4) Mewujudkan generasi yang islami dan berakhlakul karimah berlandaskan ahlu sunnah wal jama'ah.

##### **c. Tujuan**

###### **1) Tujuan umum**

- a. Membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertaqwa kepada

Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

- b. Mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, dan sosial peserta didik pada masa emas pertumbuhannya dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan.
  - c. Membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis maupun fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar.
- 2) Tujuan Khusus
- d. Memiliki wawasan dasar tentang ajaran agama islam dan mulai terlatih untuk mengamalkannya.
  - e. Memiliki akhlak yang mulia dan selalu haus untuk mencari ilmu pengetahuan.
  - f. Mampu berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain dan alam sekitar.
  - g. Berkembang menjadi pribadi yang mandiri, berfikir kreatif, dan cerdas.
  - h. Memiliki keterampilan motorik kasar dan halus.
  - i. Memiliki kemampuan dasar baca tulis dan berhitung.
  - j. Terbiasa hidup sehat dan bersih.

## **2. Gambaran umum penelitian**

Penelitian ini dilakukan di kelas A RA Muslimat NU 027 Mangunsuman 1 pada tema binatang semester genap tahun pelajaran 2019/2020. Jumlah siswa 20 dengan 9 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

Agar proses dan hasil belajar siswa dapat meningkat, maka dalam proses pembelajaran diterapkanlah media audio visual. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan media audio visual dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan proses dan hasil belajar siswa dengan tema binatang yang dilakukan dengan dua siklus. Siklus I ini dilaksanakan pada tanggal 3 Maret 2020 pukul 07.30-10.00 WIB di kelas A RA Muslimat NU 027 Mangunsuman 1 Ponorogo dengan media audio visual dengan tema binatang yaitu binatang pemakan tumbuhan. Kemudian tahap perbaikan yaitu memperbaiki proses dan hasil belajar anak yang belum benar. Sedangkan pada siklus II dilakukan pada tanggal 10 Maret 2020 pukul 07.30 – 10.00 WIB dengan menggunakan media audio visual dengan tema binatang yaitu binatang hidup di air dengan ketuntasan proses dan hasil belajar siswa.

## **2. Penjelasan data per-siklus**

### **1. Siklus Pra Tindakan**

Sebelum melakukan tindakan pembelajaran, peneliti melakukan observasi terhadap proses dan hasil belajar siswa kelas A RA Muslimat NU 027 Mangunsuman 1 Ponorogo. Hasil observasi menunjukkan bahwa

pembelajaran yang dikembangkan guru rata-rata menggunakan media visual ataupun audio. Ketika pembelajaran berlangsung sebagian siswa masih ada yang kurang aktif, mengantuk, dan berbuat gaduh yang mengakibatkan hasil belajar siswa belum maksimal. Hasil pelaksanaan kegiatan pada kondisi awal menunjukkan hasil sebagaimana dijelaskan di bawah ini.

Tabel 4.1

## Data proses belajar siswa

No	Nama Siswa	Variabel yang Diamati		F	Keterangan
		Keaktifan	Partisipasi		
1	Azkiya	3	2	5	BSH
2	Akila	2	2	4	MB
3	Afrizal	2	2	4	MB
4	Fajar	2	3	5	BSH
5	Khanza	3	2	6	BSH
6	Laila	3	3	6	BSH
7	Okta	2	2	4	MB
8	Abdil	2	2	4	MB
9	Rafael	3	3	6	BSH
10	Aril	2	2	4	MB
11	Axello	2	3	5	BSH
12	Alsa Safira	3	3	6	BSH
13	Mikhayla	3	3	6	BSH

No	Nama Siswa	Variabel yang Diamati		F	Keterangan
		Keaktifan	Partisipasi		
14	Earlyta Arsifa	2	3	5	BSH
15	Ragil	2	3	5	BSH
16	Putri	3	3	6	BSH
17	Zidan	2	2	4	MB
18	Vira	2	2	4	MB
19	Dea	3	2	5	BSH
20	Bila	2	2	4	MB

Keterangan :

BB (Belum Berkembang) (1-2) : 1

MB (Mulai Berkembang) (3-4) : 2

BSH (Berkembang Sesuai Harapan) (5-6) : 3

BSB (Berkembang Sangat Baik) (7-8) : 4

Tabel 4.2

Data prosentase proses belajar siswa

Kemampuan	F	%
Berkembang sangat baik	-	-
Berkembang sesuai harapan	12	60%
Mulai berkembang	8	40%
Belum berkembang	-	-



Keterangan :

Siswa yang tuntas mencapai nilai: 5-8 dengan jumlah 12 siswa

Siswa yang tidak tuntas mencapai nilai: 1-4 dengan jumlah 8 siswa

Tabel 4.3

Data nilai hasil belajar siswa

KKM : 3

No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan Siswa	
			R	T
1	Azkiya	2	√	–
2	Akila Elmira	3	–	√
3	Muhammad Afrizal	3	–	√
4	Muhammad Fajar	2	√	–
5	Khanza Alisya	3	–	√
6	Laila Fadilla	2	√	–
7	Okta Abdillah	3	–	√
8	Mohammad Abdilah Rizki	2	√	–
9	Muhammad Rafael	2	√	–
10	Afwan Syahrial	4	–	√
11	Axello	3	–	√
12	Alsa Safira	2	√	–
13	Mikhayla	3	–	√
14	Earlyta Arsifa	3	–	√

No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan Siswa	
			R	T
15	Ragil Candra	2	√	–
16	Putri	2	√	–
17	Zidan	2	√	–
18	Vira	3	–	√
19	Ahdia	2	√	–
20	Destia	2	√	–

Keterangan :

Siswa yang tuntas ; 11 siswa

Siswa yang tidak tuntas : 9 siswa

Tabel 4.4

Data prosentase hasil belajar siswa

Aspek	F	%
Tuntas	11	55%
Tidak Tuntas	9	45%

Dari data observasi tersebut maka pada pelaksanaan penelitian pada siklus I maka peneliti akan:

- a. Menggunakan media audio visual dalam pembelajaran
- b. Evaluasi tes dengan melingkari dan mewarnai yang benar
- c. Agar siswa tidak cepat bosan maka akan ada gerakan menirukan binatang dengan senam.

## 2. Siklus I

### a. Perencanaan (*planning*)

Berdasarkan hasil observasi dan analisis dari siklus pra tindakan, maka penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan sebagai upaya guru untuk meningkatkan proses dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran melalui media audio visual dengan tema binatang yaitu binatang yang hidup di air.

Untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran hal pertama yang dilakukan oleh guru adalah menerapkan pembelajaran dengan media audio visual ketika proses berlangsung guru mengamati siswa yang aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan. Menyiapkan jenis tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar (RPP) yang dianggap tepat menyelesaikan masalah tersebut.

### b. Tindakan (*action*)

Langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian tindakan kelas (PTK) dengan tema binatang yaitu binatang yang hidup di air sebagai berikut:

#### 1) Kegiatan awal

- d. Penerapan SOP pembukaan (doa-doa harian, syahadatain dan arti bacaan sholat)
- e. Guru mengucapkan salam
- f. Guru mengabsen siswa
- g. Guru menanyakan keadaan siswa

- h. Berdiskusi tentang binatang yang hidup di air
  - i. Guru mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain
- 2) Kegiatan inti
- a) Guru mengenalkan binatang yang hidup di air melalui audio visual.
  - b) Guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya
  - c) Siswa menyebutkan suku kata awal yang sama sesuai perintah guru
  - d) Siswa menganyam gambar ikan dengan kertas lipat
  - e) Siswa mengerjakan (LKS) yaitu melingkari gambar binatang yang hidup di air
  - f) Setelah selesai mengerjakan dikumpulkan
  - g) Siswa menirukan video animal dance ikan
- 3) Kegiatan akhir
- a) Guru menanyakan perasaan selama hari ini
  - b) Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa saja yang paling disukai
  - c) Guru bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
  - d) Menginformasikan kegiatan untuk besok
  - e) Penerapan SOP penutupan

c. Observasi (*observation*)

Observasi ini dilakukan untuk melihat pelaksanaan apakah semua rencana yang telah dibuat dengan baik tidak ada penyimpangan-penyimpangan yang dapat memberikan hasil yang kurang maksimal dalam meningkatkan proses dan hasil belajar siswa melalui media audio visual dengan tema binatang.

Berikut data pengamatan proses dan hasil belajar siswa melalui media audio visual dengan tema binatang hidup di air.

Tabel 4.5

Data proses belajar siswa

No	Nama Siswa	Variabel yang Diamati		F	Keterangan
		Keaktifan	Partisipasi		
1	Azkiya	3	4	7	BSB
2	Akila	2	2	4	MB
3	Afrizal	2	3	5	BSH
4	Fajar	2	4	6	BSH
5	Khanza Alisya	3	3	5	BSH
6	Laila	3	3	6	BSH
7	Okta	2	3	5	MB
8	Abdilah	2	3	5	BSH
9	Rafael	2	3	5	BSH
10	Aril	2	2	4	MB
11	Axello	3	4	7	BSB

No	Nama Siswa	Variabel yang Diamati		F	Keterangan
		Keaktifan	Partisipasi		
12	Safira	3	2	5	BSH
13	Mikhayla	3	4	7	BSB
14	Earlyta Arsifa	3	2	5	BSH
15	Ragil Candra	2	3	5	BSH
16	Putri	3	4	7	BSB
17	Zidan	4	3	7	BSB
18	Vira	2	2	4	MB
19	Dea	2	3	5	MB
20	Bila	-	-	-	-

Keterangan :

BB (Belum Berkembang) (1-2) : 1

MB (Mulai Berkembang) (3-4) : 2

BSH (Berkembang Sesuai Harapan) (5-6) : 3

BSB (Berkembang Sangat Baik) (7-8) : 4

Tabel 4.6

Data prosentase proses belajar siswa

Kemampuan	F	%
Berkembang sangat baik	5	25%
Berkembang sesuai harapan	9	45%
Mulai berkembang	6	30%

Belum berkembang	-	-
------------------	---	---

Keterangan :

Siswa yang tuntas mencapai nilai: 5-8 dengan jumlah 14 siswa

Siswa yang tidak tuntas mencapai nilai: 1-4 dengan jumlah 6 siswa

Tabel 4.7

Data nilai hasil belajar siswa

KKM : 3

No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan Siswa	
			R	T
1	Azkiya	3	-	✓
2	Akila	2	✓	-
3	Afrizal	2	✓	-
4	Fajar	3	-	✓
5	Khanza	2	✓	-
6	Laila	3	-	✓
7	Okta	3	-	✓
8	Abdil	3	-	✓
9	Rafael	2	✓	-
10	Aril	2	✓	-
11	Axello	3	-	✓
12	Safira	3	-	✓
13	Mikhayla	3	-	✓

No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan Siswa	
			R	T
14	Earlyta Arsifa	3	-	✓
15	Ragil	3	-	✓
16	Putri	3	-	✓
17	Zidan	3	-	✓
18	Vira	2	✓	-
19	Dea	3	-	✓
20	Bila	-	-	-

Keterangan :

Siswa yang tuntas : 13 tuntas

Siswa yang tidak tuntas : 6 siswa

Siswa tidak masuk : 1 siswa

Tabel 4.8

Data prosentase hasil belajar siswa

Aspek	F	%
Tuntas	13	65%
Tidak Tuntas	7	35%



d. Refleksi (*reflecting*)

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian tindakan kelas (PTK) melalui penerapan media audio visual dengan tema binatang yaitu binatang yang hidup di air. Peneliti menyimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran pada siklus 1 belum mencapai hasil yang maksimal dikarenakan :

1. Masih sebagian siswa yang belum mencapai capaian perkembangan hal ini dikarenakan tes yang diberikan guru dalam mengerjakan siswa masih belum benar secara keseluruhan.
2. Masih banyak siswa yang membuat gaduh dengan temannya ketika proses pembelajaran. Untuk itu guru mengajak siswa untuk menirukan gerakan yang ada di video yaitu *animal dance baby shark*.

dari hasil siklus I ini maka perbaikan yang dilakukan oleh peneliti selanjutnya adalah:

1. Mengubah tes untuk evaluasi yang sebelumnya melingkari dan mewarnai yang benar. Maka pada siklus II peneliti mengubah evaluasi tes dengan mengelompokkan jenis binatang yang sama.
2. Mengubah subtema yang pada siklus I yaitu binatang hidup di air dan pada siklus II diubah dengan subtema binatang pemakan tumbuhan.

Gambaran siklus I diatas dapat dilihat pada tabel dibawah ini

PERENCANAAN	TINDAKAN	PENGAMATAN	REFLEKSI
<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyusun diskripsi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berbasis PTK, yang mencakup kegiatan awal, inti, dan akhir.</li> <li>Menyiapkan materi/bahan/alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.</li> <li>Menyiapkan instrumen penilaian yang akan digunakan untuk mengukur pencapaian kompetensi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan tujuan pembelajaran</li> <li>Menjelaskan tema yaitu binatang hidup di air</li> <li>Memperlihatkan pembelajaran dengan media audio visual</li> <li>Bermain dengan suku kata awal yang sama</li> <li>Melingkari dan mewarnai gambar binatang yang hidup di air yang ada di LKS</li> <li>Siswa mengerjakan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran melalui audio visual dengan menggunakan lembar observasi terstruktur</li> <li>Mencatat perolehan nilai hasil</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mencatat hasil observasi</li> <li>Menganalisis hasil pembelajaran</li> <li>Pada siklus 1 banyak siswa yang belum mencapai capaian perkembangan dan</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyiapkan kriteria ketuntasan minimal pencapaian kompetensi serta menyiapkan instrumen tolak ukur keberhasilan tindakan.</li> </ul>	<p>sesuai perintah di LKS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan contoh untuk menganyam gambar ikan</li> </ul>	<p>belajar uji kompetensi capaian masing-masing siswa terhadap tema pembelajaran yaitu binatang hidup di air</p>	<p>masih banyak siswa yang ramai di kelas sehingga perlu dilakukan siklus selanjutnya dengan memperlihatkan video yang lebih menarik dan kegiatan yang menyenangkan untuk siswa</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyiapkan lembar observasi dan dokumentasi proses pengumpulan data yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memperlihatkan video yaitu animal dance baby shark</li> <li>• Siswa menirukan gerakan yang ada di layar</li> <li>• Menanyai perasaan siswa dengan kegiatan hari ini</li> </ul>		

*\*terlampir dilampiran 1*

### 3. Siklus 2

#### a. Perencanaan (*planning*)

Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran siklus I. maka pada penelitian tindakan kelas (PTK) siklus II ini dilakukan sebagai upaya guru untuk lebih meningkatkan proses dan hasil belajar siswa

Pada siklus II ini guru menggunakan media audio visual untuk meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. Pada siklus sebelumnya guru hanya menggunakan tes tulis sebagai evaluasi yang sudah disediakan oleh guru. Untuk siklus II ini guru menyuruh siswa untuk mengelompokkan potongan gambar dengan tema binatang pemakan tumbuhan yang digunakan untuk evaluasi tes tulis.

Adapun skenario penelitian tindakan kelas (PTK) siklus II menekankan pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) siklus II (terlampir).

#### b. Tindakan (*action*)

Langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian tindakan kelas (PTK) dengan tema binatang yaitu binatang pemakan tumbuhan sebagai berikut:

##### 1) Kegiatan awal

- a) Penerapan SOP pembukaan (doa-doa harian, syahadatain dan arti bacaan sholat)
- b) Guru mengucapkan salam
- c) Guru mengabsen siswa

- d) Guru menanyakan keadaan siswa
  - e) Berdiskusi tentang binatang pemakan tumbuhan
  - f) Guru mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain
- 2) Kegiatan inti
- a) Guru mengenalkan binatang melalui media audio visual
  - b) Guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya
  - c) Siswa menirukan perkataan guru
  - d) Siswa mewarnai gambar gajah
  - e) Siswa mengelompokkan gambar binatang pemakan tumbuhan
  - f) Setelah selesai mengerjakan dikumpulkan
  - g) Siswa menirukan video animal dance gajah
- 3) Kegiatan akhir
- a) Guru menanyakan perasaan selama hari ini
  - b) Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa saja yang paling disukai
  - c) Guru bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
  - d) Menginformasikan kegiatan untuk besok
  - e) Penerapan SOP penutupan

c. Observasi (*observation*)

Observasi ini dilakukan secara rinci dan terus menerus dalam proses dan hasil pembelajaran. Evaluasi ini dilakukan untuk mengamati dampak dari penerapan media audio visual selama kegiatan pembelajaran terhadap proses dan hasil belajar.

Berikut data pengamatan proses dan hasil belajar siswa melalui media audio visual dengan tema binatang pemakan tumbuhan.

Tabel 4.9

## Data proses belajar siswa

No	Nama Siswa	Variabel yang Diamati		F	Keterangan
		Keaktifan	Partisipasi		
1	Azkiya	4	4	8	BSB
2	Akila	3	4	7	BSB
3	Afrizal	3	3	6	BSH
4	Fajar	3	4	7	BSB
5	Khanza	3	4	7	BSB
6	Laila	3	4	7	BSB
7	Okta	3	4	7	BSB
8	Abdilah	4	3	7	BSB
9	Rafael	-	-	-	-
10	Aril	4	3	7	BSB
11	Axello	4	4	8	BSB
12	Safira	3	2	5	BSH
13	Mikhayla	3	4	7	BSB
14	Earlyta Arsifa	3	3	6	BSH
15	Ragil	4	3	7	BSB
16	Putri	4	3	7	BSB

No	Nama Siswa	Variabel yang Diamati		F	Keterangan
		Keaktifan	Partisipasi		
17	Zidan	4	3	7	BSB
18	Vira	2	2	4	MB
19	Dea	3	2	5	BSH
20	Bila	2	3	5	BSH

Keterangan :

BB (Belum Berkembang) (1-2) : 1

MB (Mulai Berkembang) (3-4) : 2

BSH (Berkembang Sesuai Harapan) (5-6) : 3

BSB (Berkembang Sangat Baik) (7-8) : 4

Tabel 4.10

Data prosentase proses belajar siswa

Aspek	F	%
Berkembang sangat baik	13	65%
Berkembang sesuai harapan	5	25%
Mulai berkembang	2	10%
Belum berkembang	-	-

Keterangan :

Siswa yang tuntas mencapai nilai: 5-8 dengan jumlah 18 siswa

Siswa yang tidak tuntas mencapai nilai: 1-4 dengan jumlah 2 siswa

Tabel 4.11

Data nilai hasil belajar siswa

KKM : 3

No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan Siswa	
			R	T
1	Azkiya	4	-	✓
2	Akila	3	-	✓
3	Afrizal	3	-	✓
4	Fajar	4	-	✓
5	Khanza	3	-	✓
6	Laila	3	-	✓
7	Okta	3	-	✓
8	Abdil	3	-	✓
9	Rafael	-	-	-
10	Aril	2	✓	-
11	Axello	4	-	✓
12	Safira	3	-	✓
13	Mikhayla	4	-	✓
14	Earlyta Arsifa	3	-	✓
15	Ragil	3	-	✓
16	Putri	4	-	✓
17	Zidan	4	-	✓



No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan Siswa	
			R	T
18	Vira	2	✓	-
19	Dea	3	-	✓
20	Bila	3	-	✓

Keterangan :

Siswa yang tuntas : 17 siswa

Siswa yang tidak tuntas : 2 siswa

Siswa tidak masuk : 1 siswa

Tabel 4.12

Data prosentase hasil belajar siswa

Aspek	F	%
Tuntas	17	85%
Tidak Tuntas	3	15%

d. Refleksi (*reflecting*)

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian tindakan kelas (PTK) melalui penerapan media audio visual dengan tema binatang yaitu binatang pemakan tumbuhan. Peneliti menyimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran pada siklus II sudah mencapai hasil yang maksimal dan mencapai kriteria capaian perkembangan hal ini diamati dari :

Proses dan hasil belajar yang diperoleh siswa sudah menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan siklus pra tindakan dan siklus I. pada siklus II ini siswa sudah memenuhi kriteria KKM atau capaian perkembangan yang telah ditentukan dengan jumlah 20 siswa. Yang mencapai KKM atau capaian perkembangan berjumlah 17 siswa (85%), dan siswa yang belum mencapai KKM atau capaian perkembangan berjumlah 3 siswa (15%) jadi pada siklus III ini sudah mencapai ketuntasan yang diharapkan oleh guru.

**Gambaran siklus II diatas dapat dilihat pada tabel dibawah ini**

PERENCANAAN	TINDAKAN	PENGAMATAN	REFLEKSI
<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyusun diskripsi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berbasis PTK, yang mencakup kegiatan awal, inti, dan akhir.</li> <li>Menyiapkan materi/bahan/alat yang digunakan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan tujuan pembelajaran</li> <li>Menjelaskan tema yaitu binatang pemakan tumbuhan</li> <li>Memperlihatkan pembelajaran dengan media audio visual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mencatat hasil observasi</li> <li>Menganalisis hasil pembelajaran</li> </ul>

<p>dalam kegiatan pembelajaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyiapkan instrumen penilaian yang akan digunakan untuk mengukur pencapaian kompetensi</li> <li>• Menyiapkan kriteria ketuntasan minimal pencapaian kompetensi serta menyiapkan instrumen tolak ukur keberhasilan tindakan.</li> <li>• Menyiapkan lembar observasi dan dokumentasi proses pengumpulan data</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bermain dengan menirukan 2-3 urutan kata</li> <li>• Mengelompokkan gambar binatang pemakan tumbuhan di LKS</li> <li>• Siswa mengerjakan sesuai perintah di LKS</li> <li>• Memberikan lembar gambar gajah untuk diwarnai siswa</li> <li>• Siswa mewarnai dengan sesuka hatinya</li> <li>• Memperlihatkan video yaitu animal dance</li> </ul>	<p>melalui audio visual dengan menggunakan lembar observasi terstruktur</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencatat perolehan nilai hasil belajar uji kompetensi capaian masing-masing siswa terhadap tema pembelajaran yaitu binatang hidup pemakan tumbuhan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada siklus II ini hasil pembelajaran sudah maksimal sehingga tidak diperlukan siklus selanjutnya</li> </ul>
---	--	--	---

yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.	<p>gajah</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menirukan gerakan yang ada di layar</li> <li>• Menyayi perasaan siswa dengan kegiatan hari ini</li> </ul>		
--	---	--	--

*\*terlampir dilampiran 2*

### 3. Proses analisis data per-siklus

Proses analisis data adalah hasil penelitian meliputi peningkatan dal proses dan hasil belajar saat diterapkannya media audio visual dalam proses pembelajaran pada tema binatang yang ditampilkan dengan 2 siklus.

#### 1. Siklus 1

##### a. Proses Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran pada siklus 1 penyampaian materi dilakukan dengan menggunakan media audio visual, hasil penelitian menunjukkan

Tabel 4.13

Temuan hasil penelitian proses pembelajaran siklus 1

Aspek	Nilai	F	%
Berkembang sangat baik	7-8	5	25%

Berkembang sesuai harapan	5-6	9	45%
Mulai berkembang	3-4	6	30%
Belum berkembang	1-2	-	-

Keterangan :

Siswa yang tuntas mencapai nilai : 5-8 dengan jumlah siswa 12 siswa (60%)

Siswa yang tidak tuntas mencapai nilai : 1-4 dengan jumlah siswa 8 siswa (40%)

Dalam proses pembelajaran pada siklus 1 nilai proses pembelajaran sudah ada peningkatan akan tetapi belum begitu memuaskan karena masih ada kesulitan pada kegiatan menganyam yang menyebabkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran menjadi kurang maksimal.

#### b. Hasil Belajar

Tabel 4.14

Perolehan hasil belajar

Aspek	F	%
Tuntas	13	65%
Tidak Tuntas	7	35%

Pada proses pembelajaran siklus 1 ini hasil belajar siswa masih ada yang belum mencapai KKM atau capaian perkembangan yang telah ditentukan. Hal ini disebabkan karena:

1. Masih sebagian siswa yang belum mencapai capaian perkembangan hal ini dikarenakan tes yang diberikan guru dalam mengerjakan siswa masih belum benar secara keseluruhan.
2. Masih banyak siswa yang membuat gaduh dengan temannya ketika proses pembelajaran. Untuk itu guru mengajak siswa untuk menirukan gerakan yang ada di video yaitu *animal dance baby shark*.

dari hasil siklus I ini maka perbaikan yang dilakukan oleh peneliti selanjutnya adalah:

1. Mengubah tes untuk evaluasi yang sebelumnya melingkari dan mewarnai yang benar. Maka pada siklus II peneliti mengubah evaluasi tes dengan mengelompokkan jenis binatang yang sama.
2. Mengubah subtema yang pada siklus I yaitu binatang hidup di air dan pada siklus II diubah dengan subtema binatang pemakan tumbuhan.

## 2. Siklus II

Dalam proses pembelajaran siklus II ini kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah untuk memperbaiki perolehan data dari siklus I. data hasil proses pembelajaran dan hasil belajar bisa dilihat pada tabel 4.15

## a. Proses hasil belajar

Tabel 4.15  
Temuan Hasil Penelitian Proses Belajar

Aspek	Nilai	F	%
Berkembang sangat baik	7-8	13	65%
Berkembang sesuai harapan	5-6	5	25%
Mulai berkembang	3-4	2	10%
Belum berkembang	1-2	-	-

Keterangan :

Siswa yang tuntas mencapai nilai: 5-8 dengan jumlah 18 siswa

Siswa yang tidak tuntas mencapai nilai: 1-4 dengan jumlah 2 siswa

Dalam proses pembelajaran pada siklus II hasilnya sudah maksimal dan juga peningkatan dari siklus sebelumnya karena 90 % jumlah siswa kelas A RA Muslimat Nu 027 Mangunsuman 1 Ponorogo selama proses pembelajaran dalam hal keaktifan dan partisipasi sudah baik. Sehingga pengaruhnya dalam hasil belajar juga akan meningkat.

## b. Hasil Belajar

Tabel 4.16

## Perolehan Hasil Belajar Siswa

Kemampuan	F	%
Tuntas	17	85%
Tidak Tuntas	3	15%

Pada pembelajaran siklus II ini hasil belajar pada pembelajaran melalui audio visual dengan tema binatang yaitu binatang pemakan tumbuhan hasil belajar siswa sangat baik. Sehingga proses dan hasil belajar dapat dinyatakan maksimal.

#### 4. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media audio visual mendapatkan hasil yang memuaskan. Sehingga sesuai dengan apa yang diharapkan oleh guru, baik pada keaktifan, partisipasi, ataupun hasil belajar siswa. Data perbandingan dalam 3 siklus ini dapat dicermati pada tabel berikut ini.



## a. Proses Belajar Siswa

Tabel 4.17

## Perbandingan proses belajar

Aspek	Pra tindakan		Siklus I		Siklus II	
	F	%	F	%	F	%
Berkembang Sangat Baik	-	-	5	25%	13	65%
Berkembang Sesuai Harapan	12	60%	9	45%	5	25%
Mulai Berkembang	8	40%	6	30%	2	10%
Belum Berkembang	-	-	-	-	-	-

Dapat dilihat pada tabel di atas perolehan data proses pembelajaran dengan menerapkan media audio visual pada siklus pra tindakan sampai siklus ke II dalam penelitian ini sudah mencapai KKM atau capaian perkembangan.

Maka dari hasil penelitian tindakan kelas ini dapat diketahui dengan jumlah siswa 20, siswa yang tuntas ada 18 siswa, dan siswa yang tidak tuntas ada 2 siswa dikarenakan 1 perkembangannya belum memenuhi KKM atau capaian perkembangan dan 1 tidak mengikuti pelajaran. Siswa yang tuntas 90% dan siswa yang tidak tuntas 10%, hasil penelitian tindakan kelas sudah

mencapai ketuntasan. Dalam proses pembelajaran dengan menerapkan media audio visual dalam hal keaktifan dan partisipasi siswa menjadi lebih baik dan dapat membuat anak dapat fokus juga tidak cepat bosan sehingga proses pembelajaran menjadi nyaman dan menyenangkan karena dengan media audio visual yang jarang digunakan pada saat pembelajaran membuat anak menjadi lebih tertarik dalam belajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih maksimal.

Proses pembelajaran dalam hal keaktifan dan partisipasi berpengaruh pada capaian perkembangan siswa sehari-hari. Jika keaktifan dan partisipasi siswa kurang maka capaian perkembangan akan menjadi tidak tuntas. Ada juga dalam hal keaktifan dia kurang tetapi dalam hal partisipasi dia sangat baik, atau sebaliknya dalam hal keaktifan dia baik tetapi dalam partisipasi dia masih kurang itu yang menyebabkan capaian perkembangan kurang maksimal. Dalam proses dan hasil pembelajaran keduanya harus berjalan dengan baik sehingga hasil belajarpun juga akan lebih maksimal. Akan tetapi, dengan penerapan media audio visual keaktifan dan partisipasi siswa semakin meningkat karena dengan berbagai hal menarik dapat ditampilkan yang membuat proses belajar semakin nyaman dan menyenangkan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan media audio visual dapat meningkatkan proses pembelajaran pada siswa dalam hal keaktifan dan partisipasi karena dengan media audio visual siswa lebih bisa terkondisikan dan tidak cepat bosan.

#### b. Hasil Belajar

Tabel 4.18

Perbandingan nilai hasil belajar

Aspek	Siklus Pra tindakan		Siklus I		Siklus II	
	F	%	F	%	F	%
Tuntas	11	55%	13	65%	17	85%
Tidak Tuntas	9	45%	7	35%	3	15%

Penelitian tindakan kelas (PTK) pada pembelajaran siklus I pada penerapan media audio visual cukup maksimal karena siswa bisa terkondisikan dengan baik sehingga perolehan nilai cukup maksimal.

Perbaikan yang terjadi pada siklus II dalam penerapan media audio visual dengan tema binatang pemakan tumbuhan dapat dipahami oleh siswa dengan baik sehingga hasil belajar siswapun meningkat menjadi lebih maksimal dari sebelumnya.

Dengan menggunakan media audio visual yang sesuai dengan tema pembelajaran, membuat proses pembelajaran lebih terkondisikan anak menjadi lebih tertarik dan aktif dalam pembelajaran sehingga timbal baliknya terhadap hasil pembelajaran semakin meningkat.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah dia menerima pengalaman belajar. Hasil belajar ini untuk mengukur kemampuan siswa sejauh mana siswa dapat memahami materi yang telah diajarkan dalam jangka waktu yang telah ditentukan.

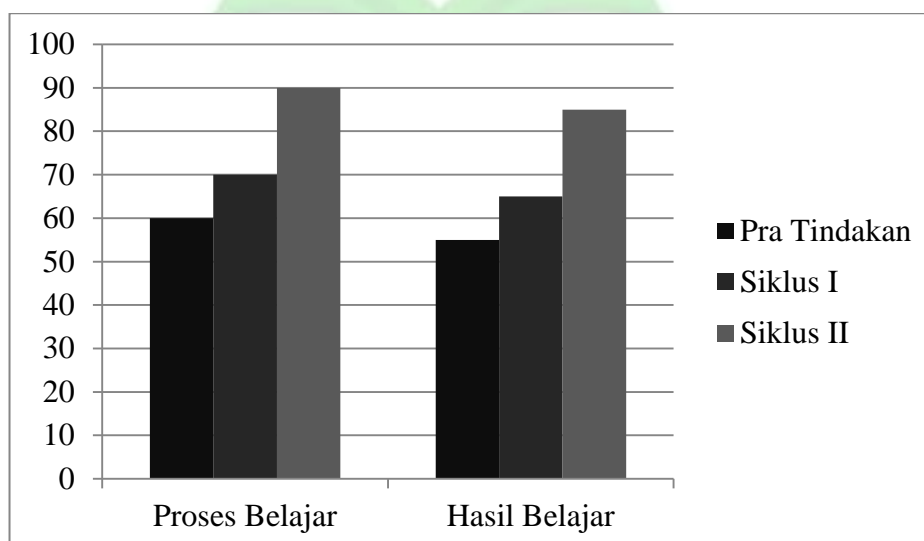
Dalam penelitian ini, peneliti melakukan tes tulis pada tiap akhir pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar siswa. Tes tulis yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar kerja siswa yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa.

Dari hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas mengalami peningkatan yang semakin membaik dari setiap siklusnya, maka dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan media audio visual dapat meningkatkan proses dan hasil belajar dengan tema binatang khususnya binatang hidup di air dan binatang pemakan tumbuhan siswa kelas A RA Muslimat Nu 027 Mangunsuman 1 Ponorogo.

Dari keseluruhan hasil penelitian tersebut dapat dilihat dari gambar grafik sebagai berikut:

Grafik 4.1

Perbandingan persiklus proses dan hasil belajar



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Penerapan media audio visual dapat meningkatkan keaktifan siswa pada tema binatang dengan nilai yang semakin meningkat dari siklus pra tindakan sampai siklus II. Hal itu ditunjukkan dengan pencapaian KKM pada siklus pra tindakan 1 yaitu mencapai 60% dari 20 siswa, siklus ke I mencapai 70 % dari 20 siswa, dan siklus ke II mencapai 90% dari 20 siswa.
2. Penerapan media audio visual dapat meningkatkan partisipasi siswa pada tema binatang dengan nilai yang semakin meningkat dari siklus pra tindakan sampai siklus II. Hal itu ditunjukkan dengan pencapaian KKM pada siklus pra tindakan yaitu mencapai 60% dari 20 siswa, siklus ke I mencapai 70 % dari 20 siswa, dan siklus ke II mencapai 90% dari 20 siswa.
3. Penerapan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema binatang dengan nilai yang semakin meningkat dari siklus pra tindakan sampai siklus II. Hal itu ditunjukkan dengan pencapaian KKM pada siklus pratindakan yaitu mencapai 55% dari 20 siswa, siklus ke I mencapai 65 % dari 20 siswa, dan siklus ke II mencapai 85% dari 20 siswa.

## A. Saran

Beberapa saran yang dapat diajukan berdasarkan hasil penelitian ini diantaranya.

### 1. Bagi sekolah

- a. Dari penelitian ini hasil akhir pada proses pembelajaran dan hasil belajar mencapai 90% dan 85%. Dari sini sekolah bisa lebih meningkatkan proses dan hasil belajar siswa agar mencapai ketuntasan yang lebih maksimal lagi.

### 2. Bagi Siswa

- a.

### 3. Bagi peneliti

- a. Dari penelitian ini peneliti hanya memasukkan aspek kognitif dalam menilai ketuntasan hasil belajar, kedepannya dalam aspek psikomotor dan afektif diikutsertakan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak , Ishak dan Deni. 2015. *Teknologi Pendidikan*.Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- As'adie, Basuki. 2009. *Desain Pembelajaran Berbasis PTK Cara Mudah Menerapkan Langkah-langkah PTK dalam Kegiatan Pembelajaran di Kelas*. Ponorogo: STAIN Press.
- Aziz, Safrudin. 2017. *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Cahyadi, Fajar dan Mega. Peningkatan Keaktifan dan Kemampuan Berhitung melalui Media Puzzle Pada Anak. *Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*,(online),Vol 5 Tahun 2016. <http://www.researchgate.net>, diakses 4 Oktober 2019.
- Cecep dan Bambang. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital* Bogor: Ghalia Indonesia.
- Haryoko, Sapto. Efektivitas Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *JurnalEdukasi*, (online), Vol 5, No. 1 Tahun2009.<https://scholar.google.co.id/citations?user=C0PKDOcAAAAJ&hl=id>, diakses 05 Januari 2012.
- Helmy, Farid. Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Model Pembelajaran Audio Visual Berbasis Android. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, (online), Vol 3, No.2 Tahun 2016). [https://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaudtrunojoyo/article/view/394\\_0](https://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaudtrunojoyo/article/view/394_0), diakses oktober 2016
- Imayora, Leydias. 2019. “Upaya Meningkatkan Karakter Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bercerita dengan Menggunakan Media Audio Visual di Raudhatul Athfal Arrohmah Kalibatur Kalidawir Tulungagung”. Skripsi IAIN Tulungagung, Tidak diterbitkan. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id>, diakses 28 februari 2019.
- Juarsih, Cicih dan Dirman. 2014. *Penilaian dan Evaluasi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Kustandi, Cecep dan Bambang. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.



- Khoifah. 2014. “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual dengan Metode Reading Aloud dalam Pembelajaran Bahasa Arab Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pokok *العنوان* Kelas IV Semester II MIN Wonoketingal Demak”. Skripsi UIN Walisongo, tidak diterbitkan. <http://eprints.walisongo.ac.id/4058/>, diakses 25 Mei 2015.
- Lestari, Ari. 2016. “Peningkatan Kemampuan Hafalan Surat-surat Pendek dengan Media Audio Visual pada Anak TK A di TK Islam Miftahul Jannah Beringin Indah Ngaliyan Semarang”. Skripsi UIN Walisongo, Tidak diterbitkan. <http://eprints.walisongo.ac.id>
- Ningrum, Mira Anggra. 2019. “Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Pembelajaran Audio Visual pada Anak Kelompok B TK Aisyiyah 16 Ngringo Jateng Karanganyar”. Skripsi UM, Tidak diterbitkan. <http://eprints.ums.ac.id>, diakses 2 februari 2018.
- Nur Fauzi, Ahmad . 2012. “upaya meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa kelas XI SMK Muhammadiyah Prambanan dengan Model Pembelajaran *Learning Cycle 5* Fase pada Mata Pelajaran Listrik otomotif”. Skripsi UNY, Tidak diterbitkan. <http://eprints.uny.ac.id>
- Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Tindakan*. Bandung: CV PUSTAKA SETIA.
- Mulyasa. 2016. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Mursid. 2015. *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mursid. 2016. *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2014. Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta : Meneteri HAM.
- Purwanto, M. Ngalm, 2002. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Putro, Eko. 2014. *Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Rakhmat. Jalaludin. 1993. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sadirman. 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pres.



- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudijono, Anas. 2009. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, Nana. 1991. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukardi, 2014. *Evaluasi Program Pendidikan dan Pelatihan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sukardi. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan* Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sudjana, Nana. 2006. *Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syahputri, Siti. 2018. “Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa melalui Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Group to Group Exchange* pada Pelajaran Fikih Materi Sedekah, Hibah, dan Hadiah di Kelas VIII-C Mts EX PGA Proyek Univa Medan”. Skripsi, UNIVA, Tidak diterbitkan. <http://repository.uinsu.ac.id/4907/> diakses 1 Juli 2019.
- Ulfah, Maulidya dan Suyadi. 2015. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Usman, Basyiruddin dan Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.

