KOMPARASI HASIL BELAJAR DARING ANTARA YANG MENGGUNAKAN DAN TIDAK MENGGUNAKAN MEDIA AUDIO VISUAL MATERI BANGUN DATAR SISWA KELAS III

SKRIPSI

OLEH

ROIZUL AMIN FARIDA

NIM. 210617034

JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

APRIL 2020

ABSTRAK

Farida, Roizul Amin. 2021. *Komparasi Hasil Belajar Daring Pada Siswa Antara yang Menggunakan dan Tidak Menggunakan Media Audio Visual Materi Bangun Datar Siswa Kelas III MIN 3 Ponorogo*. **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing, Hestu Wilujeng, M.Pd.

Kata Kunci: Hasil belajar, menggunakan, tidak menggunakan media audio visual

Pendidikan adalah solusi yang paling efektif untuk mencerdaskan individu bangsa dan negara. Dalam kurun waktu satu tahun terakhir dunia pendidikan terganggu dengan adanya pandemi Covid-19 melanda seluruh belahan dunia. Guru dalam upaya melaksanakan proses pembelajaran perlu dilakukan dalam jaringan (daring). Namun, pelaksanaan proses pembelajaran secara daring memiliki beberapa kendala. Salah satu kendala terberat dalam pembelajaran daring adalah mengajar mata pelajaran matematika.. Pembelajaran daring matematika yang sudah dilaksanakan di sekolah MIN 3 Ponorogo melalui media whatsapp Group dimana guru cenderung memberikan tugas dan hanya sebatas tulisan dan audio saja sehingga situasi pembelajaran daring menjadi kurang baik dan menarik. Menurunnya minat belajar siswa karena bosan dan malas dengan model penyampaian materi yang hanya berupa teks yang berdampak pada hasil belajar siswa menjadi rendah pada mata pelajaran matematika kususnya menjadi masalah yang harus diselesaikan dengan baik. Proses pembelajaran daring matematika harus menggunakan media yang mudah didapatkan, ekonomis serta efisien dengan kondisi sekarang sehingga dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media audio visual untuk mendukung proses pembelajaran daring sehingga hasil belajar optimal.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui bagaimana hasil belajar daring siswa yang menggunakan media audio visual materi bangun datar siswa kelas III, (2) mengetahui hasil belajar daring siswa yang tidak menggunakan media audio visual materi bangun datar siswa kelas III, (3) mengetahui adakah perbedaan hasil belajar daring siswa antara yang menggunakan dan tidak menggunakan media audio visual materi bangun datar siswa kelas III.

Untuk menjawab pertanyaan di atas, penelitian ini dirancang menggunakan metode kuasi eksperimen yang dilaksanakan di MIN 3 Ponorogo. Oleh karena itu peneliti memilih lokasi penelitian yang memiliki kelas pararel untuk siswa kelas III dan juga memiliki masalah tentang hasil belajar daring matematika di kelas III. Penelitian ini menggunakan *pre test-treatment-post test* dengan 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai perbandingan. Masing-masing kelas yang menjadi objek penelitian adalah 26 siswa untuk kelas eksperimen dan 26 siswa untuk kelas kontrol.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar daring siswa antara yang menggunakan media audio visual dan tidak menggunakan media audio visual (konvensional). Hal ini dapat dibuktikan Pada Pada kelas ekperimen siswa yang memiliki hasil belajar *pretest* kategori baik sebanyak 5 siswa (19,230%), hasil belajar *pretest* kategori cukup 15 siswa (57,692%) dan hasil belajar *pretest* kategori kurang 6 siswa (23,076). Sedangkan pada hasil belajar *posttest* kategori baik sebanyak 3 siswa (11,538%), hasil belajar *posttest* kategori cukup 20 siswa (76,923%) dan hasil belajar *posttest* kategori kurang 3 siswa (11,538%). Pada kelas kontrol siswa yang memiliki hasil belajar *pretest* kategori baik sebanyak 4 siswa (15,38%), hasil belajar *pretest* kategori cukup 19 siswa (73,07%) dan hasil belajar *pretest* kategori kurang 3 siswa (11,53%). Sedangkan pada hasil belajar *posttest* kategori baik sebanyak 11 siswa (30,69%), hasil belajar *posttest* kategori cukup 13 siswa (50%) dan hasil belajar *posttest* kategori kurang 5 siswa (19,230%).Terdapat perbedaan hasil belajar daring siswa kelas III pada materi Bangun Datar yang menggunakan media audio visual dan konvensional. Hasil belajar menggunakan media audio visual lebih tinggi karena meningkat 27,7% dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional meningkat 19%.kelas III di MIN 3 Ponorogo.

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Roizul Amin Farida

NIM : 210617034

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Komparasi Hasil Belajar Daring Pada Siswa Antara yang Menggunakan dan Tidak Menggunakan Media Audio Visual Materi Bangun Datar Siswa Kelas III MIN 3 Ponorogo

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqosah

Pembimbing

Ponorogo, 21 April 2021

HESTU WILUJENG, M.Pd

NIP.198505072019032012

Mengetahui,

Ketua jurusan PGMI

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

Dr. TINTIN SUSILOWATI, M.Pd

NIP. 197711162008012017

PONOROGO

KEMENTERIAN AGAMA RI

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara :

Nama : Roizul Amin Farida

NIM : 210617034

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Komparansi Hasil Belajar Daring Antara Yang Menggunakan dan Tidak Menggunakan Media Audio Visual Materi Bangun Datar Siswa Kelas III

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

Hari : Selasa

Tanggal : 11 Mei 2021

Dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 11 Mei 2021

Ponorogo, 11 Mei 2021

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

Dr. H. Moh. Munir, Lc., M.Ag.

NIP. 196807051999031001

Tim Penguji :

1. Ketua Penguji : Dr. Tintin Susilowati, M.Pd. (.....)
2. Penguji I : Dr. Retno Widyaningrum, M.Pd. (.....)
3. Penguji II : Hestu Wilujeng, M.Pd. (.....)

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang Bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Roizul Amin Farida
NIM	:	210617034
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi	:	Pendididikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	:	Komparasi Hasil Belajar Daring Antara yang Menggunakan dan Tidak Menggunakan Media Audio Visual Materi Bangun Datar Siswa Kelas III MIN 3 Ponorogo

Menyatakan bahwa naskah skripsi telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di etheses.iainponorogo.ac.id. adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 31 Mei 2021

Roizul Amin Farida

NIM. 210617034

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Roizul Amin Farida

NIM : 210617034

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul Skripsi : Komparasi Hasil Belajar Daring Pada Siswa Antara yang Menggunakan dan Tidak Menggunakan Media Audio Visual Materi Bangun Datar Siswa Kelas III MIN 3 Ponorogo

Dengan ini, menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 24 April 2021

Yang Membuat Pernyataan

Roizul Amin Farida

PONOROGO

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang di lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya.[1] Pendidikan adalah solusi yang paling efektif untuk mencerdaskan individu bangsa dan negara. Dalam lingkupnya, pendidikan mencoba mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki setiap manusia agar potensi itu dapat berguna kelak bagi individu, bangsa dan negara itu sendiri. Pada saat ini, pendidikan berkaitan erat dengan belajar dan pembelajaran karena memang faktor utama dalam pendidikan di Indonesia.[2]

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang menekankan pembelajaran secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Menurut Richardo, Rino (2016) menyatakan bahwa Proses dalam pembelajaran matematika umumnya masih banyak dijumpai proses pembelajaran yang konvensional baik dalam pembelajaran daring maupun luring dibeberapa sekolah sehingga tidak terlihat keaktifan siswa, menjenuhkan, dan tidak memberikan kebermaknaan dan pengalaman yang konkrit dari pembelajaran yang dilalui. Oleh karena itu, sangat dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif untuk merealisasikan proses pembelajaran tersebut.[3]

Adanya pandemi Covid-19 melanda seluruh negeri di belahan dunia termasuk Indonesia. Sesuai data terbaru dari *world health organization* pada tanggal 8 November 2020 sebanyak 50,9 juta terjangkit Covid-19 dari berbagai Negara di dunia. sedangkan di Indonesia sendiri sesuai data dari liputan6.com 3 Januari 2021 sebanyak 765 ribu kasus

[1] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Depok: Rajagrafindo Persada, 2013), 1.
[2] Faizal Djabidi, *management pengelolaan kelas*, (Malang: Madani, 2016), 1.
[3] Rino Richardo, "*Peran Ethnomatematika dalam Penerapan Pembelajaran Matematika Pada Kurikulum 2013*". Vol. VII, No. 2 (Desember 2016), 119.

Salah satu cara untuk memutuskan mata rantai penyebaran Covid-19 adalah dengan cara melakukan pembatasan interaksi masyarakat yang diterapkan dengan istilah *physical distancing.* Namun, kebijakan *physical distancing* tersebut dapat menghambat laju pertumbuhan dalam berbagai bidang kehidupan, baik dalam bidang ekonomi, sosial dan tentu saja dalam bidang pendidikan. Keputusan pemerintah adalah dengan melakukan aktivitas di rumah yaitu belajar, beribadah dan bekerja. Semuanya dilakukan untuk para peserta didik disetiap janjang baik itu SD/MI, SMP/MTS, SMA/MA bahkan perguruan tinggi diberbagai penjuru.

Adanya keputusan pemerintah memberlakukan proses belajar mengajar di sekolah menjadi di rumah saja atau dengan istilah *Work Form Home* (WFH) membuat resah banyak pihak. Guru dalam upaya melaksanakan proses pembelajaran perlu dilakukan dalam jaringan (daring). Namun, pelaksanaan proses pembelajaran secara daring memiliki beberapa kendala. Salah satu kendala terberat dalam pembelajaran daring adalah mengajar mata pelajaran matematika.[4] Pembelajaran matematika merupakan salah satu muatan dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. Pembelajaran matematika di sekolah dasar tidak hanya berorientasi pada penugasan materi matematika saja, melainkan materi matematika diposisikan sebagai alat serta sarana bagi siswa dalam mencapai sebuah kompetisi. Pembelajaran yang dilakukan secara daring memanfaatkan teknologi informasi sebagai media untuk pelaksanaan pembelajaran.[5]

Penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas. Pelaksanaan pembelajaran daring membutuhkan adanya fasilitas sebagai penunjang, yaitu seperti smartphone, laptop, ataupun tablet yang dapat digunakan untuk mengakses informasi dimanapun dan kapanpun. Di Indonesia sendiri, ada beberapa aplikasi yang disediakan pemerintah sebagai penunjang kegiatan belajar di rumah. Selain itu seorang pendidik dapat melakukan tatap muka bersama peserta didiknya melalui aplikasi yang dapat diakses dengan jaringan internet. Namun beberapa kendala yang ada dalam pembelajaran daring membuat para peserta didik kurang berminat terhadap pembelajaran daring tersebut.[6]

PONOROGO

---

[4] Mustakim, "*Efektifitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemic Covid - 19 Pada Mata Pelajaran Matematika"*. Vol 2, No 1 (Mei 2020), 2.

[5] Wiryanto, "Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar di Tengah Pandemi Covid19". Vol 6, No 2 (Mei 2020), 1-2.

[6] Handarini Oktafia Eka, *"pembelajaran daring sebagai upaya study from home (SFH) selama pandemi covid-19".* Vol. 8, No 3 (Desember 2020), 2.

Problematika saat ini adalah masih banyak peserta didik yang menganggap matematika pelajaran yang sulit karena karakteristik matematika yang bersifat abstrak, logis, sistematis dan penuh dengan lambang serta rumus yang membingungkan. Hal ini didukung oleh pendapat dari guru kelas yang mengajar matematika di MIN 3 Ponorogo bahwa kesulitan penyampaian materi matematika bahkan dengan sistem pembelajaran daring menuntut kreativitas guru dalam mengembangkan pembelajarannya dalam hal metode, strategi maupun media yang digunakan. Adapun sebagian guru memanfaatkan media whatsApp Group sebagai sarana penyampaian informasi juga sebagai sarana penyampaian materi serta tugas pada peserta didik kususnya di tingkat dasar. Namun berdasarkan hasil observasi yang peneliti dapatkan ada beberapa kelemahan seperti guru cenderung hanya memberikan tugas saja dalam whatsApp Group dan juga sedikit materi yang disampaikan.

Penggunaan internet berupa whatsApp Group untuk keperluan pendidikan semakin meluas sehingga guru harus banyak berinovasi untuk keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Kendala-kendala yang terjadi selama proses pembelajaran daring harus dijadikan tantangan bagi pendidik untuk mentransformasi penidikan yang lebih maju lagi. banyak diperlukan motivasi untuk mengembangkan potensi yang ada, dan mengantisipasi hambatan-hambatan yang menjadi ancaman bagi tercapainya tujuan pendidikan secara optimal. Salah satunya diperlukan adanya suatu proses pembelajaran yang nyaman dan tenang.

Pembelajaran yang diperlukan saat ini adalah pembelajaran yang inovatif dan kreatif, salah satunya antara lain mengembangkan media pembelajaran dalam kelas. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi peserta didik. Selain itu, merangsang peserta didik untuk mengingat apa yang sudah dipelajari, selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik akan mengaktifkan peserta didik dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan mendorong peserta didik untuk memperoleh pengalaman-pengalaman baru.[7]

Pembelajaran daring matematika yang sudah dilaksanakan di sekolah MIN 3 Ponorogo melalui media whatsapp Group dimana guru cenderung memberikan tugas dan hanya sebatas tulisan dan audio saja sehingga situasi pembelajaran daring menjadi kurang baik dan menarik. Menurunnya minat belajar siswa karena bosan dan malas dengan model penyampaian materi yang hanya berupa teks yang berdampak pada

[7] Brian Selvi Feliciano Septianova dan Rusiyanto, *Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual Dan Dengan Menggunakan Media Konvensional.* Vol. 17 No.2 (Desember 2017), 1.

hasil belajar siswa menjadi rendah pada mata pelajaran matematika kususnya menjadi masalah yang harus diselesaikan dengan baik. Dari hasil observasi di kelas III pada tanggal 26 Januari 2020 di MIN 3 Ponorogo terdapat beberapa siswa yang mendapat nilai 60 pada mata pelajaran matematika materi bangun datar, sedangkan kriteria nilai ketuntasannya adalah 70. Nilai yang didapat siswa tersebut tentunya sangat berada di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Untuk tercapainya tujuan pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang serasi sehingga dapat menstimulus siswa untuk belajar lebih baik dan nantinya hasil belajar yang diharapkan akan tercapai dengan baik. Dikarenakan penelitian ini komparasi menggunakan dan tidak menggunakan media audio visual maka peneliti harus mempertimbangkan banyak aspek untuk membuat penelitian ini menjadi suatu karya yang ilmiah dan dapat dijadikan pedoman.

Pembelajaran daring yang dilakukan di MI untuk kelas rendah harus dapat menarik perhatian peserta didik dengan keterbatasan ruang dan waktu yang sekarang terjadi dikarenakan peserta didik usia MI sangatlah aktif. Peserta didik yang aktif tentulah agak sulit untuk membawanya pada fokus tertentu terutama pada pelajaran yang dianggapnya kurang menarik seperti matematika. Maka dari itu guru sebagai pembimbing dalam pembelajaran haruslah bisa menguasai kelas dan situasi yang terjadi sehingga peserta didik dapat semangat dalam belajar dimana saja dan kapan saja sehingga hasil belajar yang didapat bisa maksimal.

Akan tetapi membuat pembelajaran seperti di atas tidaklah mudah. Guru harus memiliki suatu hal yang dapat menarik peserta didik fokus pada pembelajaran. Pembelajaran daring yang sudah dilaksanakan sampai saat ini guru harus bisa berinovasi dalam pelaksanaannya. Guna meningkatkan pembelajaran seperti di atas maka guru harus berusaha menciptakan kondisi belajar yang sesuai dengan yang diinginkan peserta didik dan tetap memperhatikan proses dan hasil belajar, oleh karena itu guru bisa menggunakan media untuk mendukung proses pembelajaran. Proses pembelajaran daring matematika harus menggunakan media yang mudah didapatkan, ekonomis serta efisien dengan kondisi sekarang sehingga dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media audio visual untuk mendukung proses pembelajaran daring sehingga hasil belajar optimal.

Berdasarakan latar belakang permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran dengan judul **“Komparasi hasil belajar daring pada siswa antara yang menggunakan dan**

tidak menggunakan media audio visual materi bangun datar siswa kelas III di MIN 3 ponorogo".

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan luasnya bidang cakupan serta adanya berbagai keterbatasan waktu, dana, tenaga maupun jangkauan penulis, dalam penelitian ini tidak semua dapat ditindak lanjuti. Untuk itu perlu ada batasan masalah, dan masalah yang dianggap penting dalam penelitian ini adalah:

1. Sampel dalam penelitian ini adalah 26 siswa dari kelas Ar'Razzaq sebagai kelas eksperimen dan 26 siswa dari kelas Al'Fattah sebagai kelas kontrol.
2. Materi bangun datar menyelidiki bangun datar segitiga, persegi dan persegi panjang.
3. Indikator media audio visual yang berupa video pembelajaran singkat dalam penelitian ini secara umum memiliki tahapan sebagai berikut:
   a. Persiapan, menyiapkan dan mengatur peralatan media yang akan digunakan.
   b. Pelaksanaan, penyajian media audio visual kepada peserta didik.
   c. Tindak lanjut, aktivitas ini dilakukan untuk memantapkan pemahaman peserta didik tentang materi yang disampaikan.
4. Indikator hasil belajar dalam penelitian ini yaitu pada aspek kognitif dengan tiga tipe hasil belajar yaitu pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar daring siswa yang menggunakan media audio visual materi bangun datar siswa kelas III di MIN 3 Ponorogo?
2. Bagaimana hasil belajar daring siswa yang tidak menggunakan media audio visual materi bangun datar siswa kelas III di MIN 3 Ponorogo?
3. Adakah terdapat perbedaan hasil belajar daring siswa antara yang menggunakan dan tidak menggunakan media audio visual materi bangun datar siswa kelas III di MIN 3 Ponorogo?

PONOROGO

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah penulis kemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar daring siswa yang menggunakan media audio visual materi bangun datar siswa kelas III di MIN 3 Ponorogo.
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar daring siswa yang tidak menggunakan media audio visual materi bangun datar siswa kelas III di MIN 3 Ponorogo.
3. Untuk mengetahui adakah perbedaan hasil belajar daring siswa antara yang menggunakan dan tidak menggunakan media audio visual materi bangun datar siswa kelas III di MIN 3 Ponorogo.

E. Manfaat Penelitian

a. Bagi Peneliti

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan kajian dan penunjang dalam pengembangan pengetahuan peneliti yang berkaitan dengan topik tersebut.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan media pembelajaran di sekolah yang lebih kreatif dan inovatif supaya media pembelajaran lebih beragam dan bermutu.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memudahkan peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar dalam memahami materi pembelajaran matematika secara daring yang dianggap sulit sehingga siswa mampu meraih hasil belajar yang optimal.

d. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat membuat guru lebih kreatif dan inovatif dalam penggunaan media pembelajaran matematika dengan sistem pembelajaran daring dan juga mampu meningkatkan pemahaman guru khususnya dalam menggunakan media pembelajaran audio visual.

e. Bagi Ilmu Pengetahuan

Untuk menambah khasanah keilmuan bagi peneliti dalam dunia pendidikan.

PONOROGO

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika dalam penelitian kuantitatif dalam skripsi ini terdiri dari lima bab yang berisi:

Bab Pertama adalah pendahuluan yang berisi tentang gambaran umum penelitian yang meliputi latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan. Bab pertama ini dimaksudkan untuk memudahkan dalam pemaparan data.

Bab Kedua adalah landasan teori, telaah hasil penelitian terdahulu, kerangka berpikir dan pengajuan hipotesis. Bab ini disusun agar memudahkan peneliti untuk menjawab hipotesis yang diajukan.

Bab Ketiga adalah metode penelitian yang meliputi rancangan penelitian, populasi dan sampel, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data. Bab ketiga ini untuk mengetahui rancangan penelitian yang akan dijalankan oleh peneliti.

Bab Keempat adalah hasil penelitian, yang berisi tentang sistematika pembahasan yang menyangkut gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi data, analisis data (pengujian hipotesis) dan pembahasan atau intrepretasi atas angka statistik. Bab keempat ini merupakan hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti.

Bab Kelima adalah penutup yang mana bab ini berisi kesimpulan dan saran. Bab ini bermaksud agar pembaca dan penulis lebih mudah untuk mengetahui hasil dari penelitian ini.

PONOROGO

BAB II

TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU, LANDASAN TEORI, KERANGKA BERFIKIR, DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian ini melakukan telaah hasil penelitian terdahulu yang ada relevansinya dengan fokus penelitian, untuk bahan telaah pustaka pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Pratiwi, Woro Mahardikaning. 2019, Universitas Negeri Semarang, dengan judul perbandingan penggunaan media audio visual dengan media gambar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Cakra kota Semarang, tujuan dalam penelitian adalah untuk mengetahui perbandingan atau perbedaan penggunaan media audio visual dengan media gambar terhadap belajar IPS siswa, metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis komparatif, hasil belajar IPS yang menggunakan media audio visual menunjukkan sebanyak 30 siswa atau 78,9 % memperoleh rata-rata nilai 78,5 dengan KKM 70, sedangkan hasil belajar IPS siswa menggunakan media gambar menunjukkan sebanyak 28 siswa atau 73,6% memperoleh rata-rata nilai 74,8 dengan KKM 70, dari hasil penelitian ini menunjukkan hasil belajar siswa yang menggunakan media audio visual lebih efektif dibandingkan dengan media gambar.[8]

Berdasarkan penelitian di atas ada persamaan dan perbedaan, persamaanya adalah metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis komparatif, menggunakan media audio visual, satu variabel terikat yaitu hasil belajar, perbedaanya adalah dalam penelitian di atas menggunakan dua variabel bebas yaitu media gambar dan media audio visual sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan hanya menggunakan satu variabel bebas yaitu media audio visual saja, materi yang digunakan dalam penelitian di atas adalah IPS sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan adalah Matematika.

Eriawati, 2016, UIN Ar-Raniry Drussalam Banda Aceh, penelitian dengan judul perbandingan hasil belajar antara siswa yang diajarkan dengan media audio visual dan media kartu gambar pada materi gerak pada tumbuhan di SMP 18 Banda Aceh, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbandingan hasil belajar dan respon siswa yang diajarkan dengan media audio visual dan yang menggunakan

[8] Woro Mahardikaning Pratiwi, *"perbandingan penggunaan media audio visual dengan media gambar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV",* (Jurnal PGSD, Universitas Negeri Semarang, 2019).

kartu gambar pada materi gerak pada tumbuhan, metode penelitiannya adalah kuantitatif dengan jenis penelitian perbandingan (*comperativa study*) dengan rancangan Pre-eksperimen, teknik analisis data menggunakan *uji t* dan lembar angket menggunakan presentasi, rendahnya hasil belajar siswa terutama dalam pembelajaran biologi dipengaruhi oleh banyak faktor salah satunya adalah kurang bersemangat, hal tersebut dikarenakan pemanfaatan media pembelajaran masih kurang dan nilai ulangan harian masih di bawah KKM 70, mengatasi permasalahan tersebut diberikan perlakuan suatu media pembelajaran yaitu media audio visual dengan media gambar, dalam penelitian ini diperoleh hasil terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajarkan dengan media audio visual dan siswa yang menggunakan media kartu gambar pada materi gerak pada tumbuhan, pada kelas audio visual lebih baik daripada kelas kartu gambar, respon siswa yang diajarkan dengan menggunakan media audio visual lebih banyak bersifat positif daripada siswa yang menggunakan media kartu gambar.[9]

Berdasarkan penelitian di atas ada persamaan dan perbedaan dengan penelitian saya, persamaanya adalah metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian perbandingan, variabel terikat adalah hasil belajar adapun perbedaanya adalah mata pelajaran yang digunakan adalah biologi sedangkan pada penelitian ini matematika, penelitian ini menggunakan satu variabel bebas yaitu audio visual sedangkan pada penelitian di atas menggunakan dua variabel bebas yaitu audio visual dan gambar, langkah-langkah dalam penggunaan media audio visual berbeda karena dalam penelitian ini sistem pembelajaran daring sedangkan dalam penelitian di atas adalah luring.

Septianova, Brian Selvi Feliciano. 2017, Universitas Negeri Semarang, dengan judul perbandingan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran audio visual dan dengan menggunakan media konvensional, di sekolah SMK Bhinneka Patebon Kendal, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif pada materi menjelaskan komponen/elemen mesin dan pengoperasian mesin bubut untuk meningkatkan hasil belajar siswa, Metode penelitian menggunakan metode *Quasi-Experimental*, Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi dan tes, Terdapat dua kelas dalam penelitian ini yaitu kelas ekperimen yang diberikan pembelajaran menggunakan media konvensional dan

[9] Eriawati, *"perbandingan hasil belajar antara siswa yang diajarkan dengan media audio visual dan media kartu gambar pada materi gerak pada tumbuhan di SMP 18 Banda Aceh"*, (Fakultas Tarbiah dan keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2016).

audio visual dan kelas kontrol hanya menggunakan media konvensional, Hasil penelitian menunjukan adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan menggunakan media audio visual, peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 5,47 dengan nilai hasil belajar awal sebesar 10,31 meningkat menjadi 15,78, dengan demikian hasil belajar siswa yang menggunakan media audio visual lebih baik daripada yang menggunakan media konvensional, media audio visual lebih efektif daripada media konvensional.[10]

Berdasarkan penelitian di atas ada persamaan dan perbedaan dengan penelitian saya, persamaanya adalah metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian perbandingan dengan desain *Quasi-Experimental*, Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi dan tes, variabel yang digunakan yaitu variabel bebas media audio visual dan variabel terikatnya hasil belajar, adapun perbedaannya langkah-langkah dalam penggunaan media audio visual berbeda karena dalam penelitian saya sistem pembelajaran daring sedangkan dalam penelitian di atas adalah luring, jenjang sekolah pada penelitian di atas adalah SMK sedangkan pada penelitian ini menggunakan jenjang sekolah SD/MI pada kelas rendah.

Novabriani, Silvia. 2016, Universitas Negeri Semarang, dengan judul kefektifan media audio visual terhadap minat dan hasil belajar materi struktur bumi dan matahari kelas V SD Negeri Pesayangan 01 Kabupaten Tegal, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan media audio visual terhadap minat dan hasil belajar materi struktur bumi dan matahari, metode yang digunakan yaitu kuantitatif dengan desain eksperimen *Quasy Experimental*, Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi dan tes, variabel bebas dalam penelitian ini adalah audio visual sedangkan variabel terikatnya adalah minat dan hasil belajar, hasil penelitiannya adalah terdapat perbedaan minat dan hasil belajar siswa antara yang menggunakan media audio visual dan kelas yang tidak menggunakan media audio visual, kesimpulan penelitian ini yaitu media audio visual afektif terhadap minat dan hasil belajar materi struktur bumi dan matahari siswa kelas V SD Negeri Pesayangan 01 Kabupaten Tegal.[11]

PONOROGO

[10] Brian Selvi Feliciano Septianova, *"perbandingan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran audio visual dan dengan menggunakan media konvensional",* (Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Vol. 17, No. 2, UNS, Desember 2017).

[11] Skripsi Silvia Novabriani, *"keefektifan media audio visual terhadap minat dan hasil belajar materi struktur bumi dan matahari kelas V SD Negeri Pesayangan"* Universitas Negeri Semarang, 2016.

Berdasarkan penelitian di atas ada persamaan dan perbedaan dengan penelitian saya, persamaanya adalah metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian perbandingan dengan desain *Quasi-Experimental*, Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi dan tes, variabel bebas audio visual, sedangkan perbedaanya adalah penelitian di atas menggunakan dua variabel terikat yaitu minat dan hasil belajar sedangkan penelitian ini hanya menggunakan satu variabel terikat yaitu hasil belajar, langkah-langkah pembelajaran pada kelas eksperimen dan kontrol berbeda karena pembelajaran daring dan luring, kelas yang digunakan pada penelitian di atas adalah kelas tinggi yaitu kelas V sedangkan pada penelitian ini kelas rendah yaitu kelas III serta lokasi penelitian yang berbeda.

Prasetia, Fargil. 2016, Jurnal Pendidikan Kajian Matematika, dengan judul pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar matematika, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas VI di SD Negeri Duren Tiga Jakarta Selatan, metode dalam penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen dengan desain eksperimen *true experimental design* dalam bentuk *posttest only control design*, analisis data menggunakan *uji t* dengan terlebih dahulu menguji normalitas dan homogenitas, berdasarkan hasil penelitian didapat bahwa dalam penggunaan media audio visual dan diskusi kelompok yang diterapkan dalam proses pembelajaran dalam penelitian ini memperoleh nilai rata-rata yang lebih baik daripada penggunaan media konvensional, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan media audio visual terhadap hasil belajar matematika.[12]

Berdasarkan penelitian di atas ada persamaan dan perbedaan dengan penelitian saya, persamaanya adalah metode yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen, Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, variabel bebas audio visual dan variabel terikat adalah hasil belajar, mata pelajarannya sama yaitu matematika, sedangkan perbedaanya adalah penelitian di atas menggunakan kuantitatif regresi atau pengaruh sedangkan pada penelitian saya adalah kuantitatif komparasi atau perbandingan, kelas yang digunakan pada penelitian di atas adalah kelas tinggi yaitu kelas VI sedangkan pada penelitian ini kelas rendah yaitu kelas III serta lokasi penelitian yang berbeda, langkah-langkah pembelajaran pada kelas eksperimen dan kontrol berbeda karena pembelajaran daring dan luring.

[12]Fargil Prasetia, "*Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika",* (JKPM Vol. 01, No 02, Juni 2016).

Ubaidillah, Muhammad yusuf. 2016, skripsi IAIN Ponorogo, Komparasi penggunaan media audio visual dan media cetak terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas XI IPA SMA 1 Jenangan Ponorogo tahun ajaran 2015/2016. Peneliti meneliti tentang komparasi hasil belajar pada pelajaran matematika antara yang menggunakan dan tidak menggunakan media audio visual.[13]

Adapun perbedaan dan persamaannya adalah sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif komparasi, menggunakan media audio visual. Perbedaanya adalah ada dua variabel bebas yang digunakan yaitu media audio visual dan media cetak sedangkan pada penelitian ini hanya menggunakan media audio visual saja sehingga variabel bebasnya hanya satu.

B. Landasan Teori

1. Kajian Tentang Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah suatu proses untuk merubah tingkah laku sehingga diperoleh pengetahuan dan ketrampilan untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya. Belajar pada hakikatnya adalah "perubahan" yang terjadi di dalam diri seseorang setelah melakukan aktifitas tertentu.[14] Belajar merupakan kegiatan manusia yang berakal, pengetahuan, sikap dan ketrampilan akan terbentuk, termodifikasi serta berkembang melalui proses belajar. Belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri individu sebagai akibat dari pengalaman. Oleh karena itu seseorang dikatakan belajar bila didalam dirinya terjadi suatu proses kegiatan yang mengakibatkan perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku laku ini disertai usaha, karena tanpa usaha tidak dapat dikatakan belajar.

Menurut Hamalik, hasil belajar ialah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan ketrampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tau menjadi tahu.[15] Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telat dicapai oleh seorang peserta didik setelah mengalami proses belajar

[13] Skripsi Muhammad Yusuf Ubaiadillah, Komparasi penggunaan media audio visual dan media cetak terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas XI IPA SMA 1 Jenangan Ponorogo tahun ajaran 2015/2016, skripsi IAIN Ponorogo.

[14] Tutik Rachmawati dan Daryanto, *Teori Belajar Dan Proses Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2015), 36.

[15] Omear Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), 30.

mengajar dalam mempelajari materi tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, ketrampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.

Menurut Nana Sudjana, hasil belajar siswa pada hakikatnya ialah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.[16] Bentuk perubahan yang dimaksud tentunya adalah berubahan yang terjadi secara positif. Bidang-bidang atau aspek pendidikan yang ada dalam diri siswa harus dikembangkan melalui proses belajar. Belajar sangat memungkinkan terjadinya perubahan pengalaman bagi peserta didik.

Menurut Udin Winataputra, hasil belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai siswa dimana setiap kegiatan belajar dapat menimbulkan suatu perubahan yang khas. Dalam hal ini belajar meliputi ketrampilan proses, keaktifan, motivasi, juga prestasi belajar. Prestasi adalah kemampuan seseorang dalam menyelesaikan suatu kegiatan.[17] belajar diartikan sebagai suatu proses perubahan perilaku yang terjadi melalui pengalaman. Perubahan yang terjadi setelah melakukan pembelajaran adalah perubahan yang positif dalam peserta didik. Berikut adalah tabel definisi konseptual hasil belajar menurut para ahli :

PONOROGO

[16] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar*, (Bandung: Rosda Karya, 2009), 3.

[17] Udin Winataputra, *Teori Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2007), 10.

Tabel 2.1 Definisi Konseptual Pengertian Hasil Belajar

No	Ahli	Kalimat	Persamaan
1.	Hamalik	hasil belajar ialah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan ketrampilan.	Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mendapatkan pengalaman belajar.
2.	Nana Sudjana	hasil belajar siswa pada hakikatnya ialah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.	
3.	Udin Winataputra	hasil belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai siswa dimana setiap kegiatan belajar dapat menimbulkan suatu perubahan yang khas.	

Berdasarkan tabel 2.1 maka dapat ditarik kesimpulan bahwa definisi konseptual pengertian hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

b. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Muhibbin Syah faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

1) Faktor internal meliputi dua aspek yaitu aspek fisiologis dan aspek psikolois
2) Faktor eksternal meliputi faktor lingkungan sosial dan faktor non sosial.[18]

Menurut Wasliman dalam Ahmad Susanto faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

1) Faktor internal, merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

[18] Muhibbin Syah, *Psikologi belajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 132.

2) Faktor eksternal, Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Perilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.[19]

Faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain:

1) Faktor internal yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani peserta didik.
2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar peserta didik misalnya faktor lingkungan.
3) Faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pembelajaran.[20]

c. Manfaat Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar tertentu. Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya. Berdasarkan hasil belajar siswa, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan.

Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga bermanfaat untuk:

1) Menambah pengetahuan.
2) Lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya.
3) Lebih mengembangkan ketrampilannya.
4) Memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal.
5) Lebih menghargai sesuatu daripada sebelumnya.[21]

PONOROGO

[19] Ahmad Susanto, *teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), 12-13.
[20] *Ibid.,* 144.
[21] Hariyanto Suyono, *Belajar Dan Pembelajaran Teori Dan Konsep Dasar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), 20.

d. Indikator hasil belajar

Hasil belajar dapat dikatakan berhasil apabila telah mencapai tujuan pendidikan. Di mana tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar peserta didik menurut Benjamis S Bloom dapat diklasifikasikan menjadi tiga yakni: aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.

1) Aspek kognitif

Penggolongan tujuan ranah kognitif oleh Bloom, mengemukakan adanya 6 (enam) kelas/ tingkat yakni:

a) Pengetahuan, dalam hal ini siswa diminta untuk mengingat kembali satu atau lebih dari fakta-fakta yang sederhana.
b) Pemahaman, yaitu siswa diharapkan mampu untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana di antara fakta-fakta atau konsep.
c) Penggunaan/ penerapan, disini siswa dituntut untuk memiliki kemampuan untuk menyeleksi atau memilih generalisasi/ abstraksi tertentu (konsep, hukum, dalil, aturan, cara) secara tepat untuk diterapkan dalam suatu situasi baru dan menerapkannya secara benar.
d) Analisis, merupakan kemampuan siswa untuk menganalisis hubungan atau situasi yang kompleks atau konsep-konsep dasar.
e) Sintesis, merupakan kemampuan siswa untuk menggabungkan unsur-unsur pokok ke dalam struktur yang baru.
f) Evaluasi, merupakan kemampuan siswa untuk menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki untuk menilai suatu kasus.

Dalam proses belajar mengajar, aspek kognitif inilah yang paling menonjol dan bisa dilihat langsung dari hasil tes. Dimana disini pendidik dituntut untuk melaksanakan semua tujuan tersebut. Hal ini bisa dilakukan oleh pendidik dengan cara memasukkan unsur tersebut ke dalam pertanyaan yang diberikan. Pertanyaan yang diberikan kepada siswa harus memenuhi unsur tujuan dari segi kognitif, sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2) Aspek afektif

Tujuan ranah afektif berhubungan dengan hierarki perhatian, sikap, penghargaan, nilai, perasaan, dan emosi. Kratwohl, Bloom, dan Masia mengemukakan taksonomi tujuan ranah kognitif meliputi 5 kategori yaitu menerima, merespons, menilai, mengorganisasi, dan karakterisasi.

PONOROGO

3) Aspek psikomotorik

Tujuan ranah psikomotorik berhubungan dengan ketrampilan motorik, manipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan koordinasi saraf dan koordinasi badan. Kibler, Barket, dan Miles mengemukakan taksonomi ranah psikomotorik meliputi gerakan tubuh yaang mencolok, ketepatan gerakan yang dikoordinasikan, perangkat komunikasi nonverbal, dan kemampuan berbicara.[22]

Dalam penelitian ini aspek yang diukur adalah aspek kognitif dengan tiga tipe hasil belajar yaitu pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi. Pemilihan ketiga ranah tersebut karena subjek yang diteliti adalah kelas III (Kelas rendah). Untuk materi yang digunakan adalah bangun datar pada semester II. Pemilihan materi tersebut karena bertepatan dengan waktu penelitian di MIN 3 Ponorogo.

2. Kajian Tentang Pembelajaran Daring

a. Pengertian Pembelajaran Daring

Istilah daring merupakan akronim dari "dalam jaringan" yaitu suatu kegiatan yang dilaksanakan dengan sistem daring yang memanfaatkan internet. Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan dan kemajuan diberbagai sektor terutama pada bidang pendidikan. Peranan dari teknologi informasi pada bidang pendidikan sangat penting dan mampu memberikan kemudahan kepada guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas. Pembelajaran daring dapat diselenggarakan dengan cara masif dan dengan peserta didik yang tidak terbatas. Berikut pengertian pembelajaran daring menurut beberapa ahli:

Menurut Yusuf Bilfaqih dan Nur Komarudin Pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas. Melalui jaringan, pembelajaran dapat diselenggarakan secara masif dengan peserta yang tidak terbatas.[23] Pembelajaran daring harus memperhatikan situasi dan kondisi peserta didik, memastikan bahwa peserta didik terhubung dengan jaringan internet

[22] Dimyati, Mudjiono, *belajar dan pembelajaran*,205-208.

[23] Yusuf Bilfaqih dan Nur Qomarudin, *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring,* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2015), 1.

sehingga dalam proses pembelajaran tidak terjadi permasalahan secara teknis. Permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran daring akan berakibat pada tidak tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut Moore, Dickson-Deane, & Galyen Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran.[24] Pembelajaran daring ialah pembelajaran yang dilakukan dengan jarak jauh dengan bantuan internet. Pembelajaran daring atau pembelajaran dalam jaringan mengharuskan semua peserta didik terhubung dengan koneksi internet sehingga dapat mengikuti setiap proses pembelajaran yang berlangsung. Dengan sistem pembelajaran daring siswa harus tetap aktif dalam proses pembelajarannya.

Menurut Sofyana dan Abdul dalam Oktafia Ika Handarni (2020), Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan platform yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh. Tujuan dari adanya pembelajaran daring ialah memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat ruang belajar agar lebih banyak dan lebih luas. Pembelajaran daring yang bermutu akan mudah diakses dan disebarluaskan pada *audien*. Dalam pembelajaran daring dibutuhkan sarana dan prasarana. Sarana prasarana berupa laptop, komputer, smartphone, dan bantuan jaringan internet. Ada beberapa aplikasi juga dapat membantu kegiatan belajar mengajar, misalnya whatsapp, zoom, web blog, edmodo dan lain-lain.[25] Berikut adalah tabel definisi konseptual pembelajaran daring.

PONOROGO

[24] Ali Sadikin dan Afreni Hamidah, *Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19*, Vol. 6 No. 02, 2020, 2-3.

[25] Oktafia Ika Handarini dan Siti Sri Wulandari, *Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH)*, Vol. 8 No. 3, 2020, 3.

Tabel 2.2 Definisi Konseptual Pembelajaran Daring

No	Ahli	Kalimat	Persamaan
1	Yusuf Bilfaqih dan Nur Komarudin	Pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas.	Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dengan menggunakan internet dan tidak bertemu langsung dengan peserta didik tetapi menggunakan media elektronik yang mampu memudahkan siswa untuk belajar kapan saja.
2	Moore, Dickson-Deane, & Galyen	Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran.	
3	Sofyana & Abdul	Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan platform yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh.	

Berdasarkan tabel 2.2 maka dapat ditarik kesimpulan bahwa definisi konseptual pembelajaran daring adalah suatu pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dengan menggunakan internet dimana dalam proses pembelajarannya tidak dilakukan langsung dengan tatap muka tetapi menggunakan media elektronik yang mampu memudahkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun.

b.Manfaat Pembelajaran Daring

Secara umum, pembelajaran daring bertujuan memberikan layanan pembelajaran bermutu secara dalam jaringan (daring) yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau *audiens* yang lebih banyak dan lebih luas. Manfaat pembelajaran daring antara lain:

1) Meningkatkan mutu pendidikan dan pelatihan dengan memanfaatkan multimedia secara efektif dalam pembelajaran.
2) Meningkatkan keterjangkauan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui penyelenggaraan pembelajaran dalam jaringan.
3) Menekan biaya penyelengaraan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui pemanfaatan sumber daya bersama.

c. Karakteristik Pembalajaran Daring

Pembelajaran daring memiliki karakteristik yang utama sebagai berikut:

1) Daring

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang diselenggarakan melalui jaringan web. Setiap mata kuliah/pelajaran menyediakan materi dalam bentuk rekaman video atau *slideshow*, dengan tugas-tugas mingguan yang harus dikerjakan dengan batas waktu pengajaran yang telah ditentukan dan beragam sistem penilaian.

2) Masif

Pembelajaran daring adalah pembelajaran dengan jumlah partisipan tanpa batas yang diselenggarakan melalui jejaring web.

3) Terbuka

Sistem pembelajaran daring bersifat terbuka dalam artian terbuka aksesnya dalam kalangan pendidikan, kalangan industri, kalangan usaha dan khalayak masyarakat umum. Dengan sifat terbuka, tidak ada syarat pendaftaran kusus bagi pesertanya.

Kedua karakterstik terahir yang sifatnya bergantung desain, pengembang dan penyelenggara pembelajaran daring dapat saja membatasi jumlah partisipannya dan memasang tarif bagi peserta kelas pembelajarannya.[26]

3. Kajian Tentang Media Audio Visual

a. Media

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium", secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Nerseto yang dikutip oleh Sufri Masyhuri bahwa kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi.[27] Pengertian media menurut para ahli yaitu Menurut Arsyad, Media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.[28] Menurut Ahmad Rohani, Media adalah segala sesuatu yang dapat di indera yang befungsi sebagai perantara, sarana, alat untuk proses komunikasi.[29] Menurut Syaiful Bahri Djamarah, Media merupakan sebuah alat bantu, yang bisa berupa apa saja,

[26] Yusuf Bilfaqih dan Nur Qomarudin, *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring,*.....4-5.
[27] Sufri Masyhuri, *Media Pembelajaran Matematika,* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019), 3.
[28] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), 4.
[29] Ahmad Rohani, Media Intruksional Edukatif, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), 3.

digunakan untuk menyalurkan pesan dalam rangka mencapai tujuan tertentu.[30] Berikut adalah tabel definisi konseptual tentang media.

Tabel 2.3 Definisi Konseptual Tentang Media

No	Ahli	Kalimat	Persamaan
1.	Arsyad	Media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima tang dituju.	Media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan untuk tujuan tertentu.
2.	Ahmad Rohani	Media adalah segala sesuatu yang dapat di indera yang befungsi sebagai perantara, sarana, alat untuk proses komunikasi.	
3.	Syaiful Bahri Djamarah	Media merupakan sebuah alat bantu, yang bisa berupa apa saja, digunakan untuk menyalurkan pesan dalam rangka mencapai tujuan tertentu.	

Berdasarkan tabel 2.3 maka dapat ditarik kesimpulan bahwa definisi konseptual media adalah semua bentuk fisik yang digunakan untuk menyajikan pesan untuk mencapai tujuan tertentu.

b. Media Audio Visual

Media audio-visual adalah salah satu alternatif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat memberi pandangan lebih terhadap materi yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik. Disamping menggunakan buku panduan dan modul, penyampaian materi menggunakan media audio-visual dirasa akan lebih menarik bagi peserta didik. Dengan begitu peserta didik diharapkan dapat lebih mengerti akan materi yang disampaikan oleh guru.. Media pembelajaran berupa audio-visual berguna dalam mendukung kegiatan belajar mengajar, tetapi belum banyak audio-visual yang dibuat untuk fungsi pembelajaran di sekolah.[31]

[30] Djamarah Syaiful Bahri, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 120.

[31] Brian Selvi Feliciano Septianova dan Rusiyanto, *Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual Dan Dengan Menggunakan Media Konvensional……*3.

Menurut Kustandi dan bambang sutjipto (2013) Media audio visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan eletronik, untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.[32] Media audio visual merupakan alat bantu yang berarti bahan atau alat yang digunakan dalam proses belajar untuk membantu menyampikan tulisan dan kata. Audio visual dipaparkan dalam bentuk gambar dan suara. Audio visual dirancang untuk menyampaikan pengetahuan, sikap dan ide.

Menurut Djamara (2006), Media audio visual adalah media yang mampu merangsang indera penglihatan dan indera pendengaran secara bersama-sama, karena media ini mempunyai unsur suara dan unsur gambar.[33] Media audio visual dapat mengembangkan ketrampilan mendengar dan mengevaluasi apa yang telah didengar dan dilihat. Output dari media audio visual adalah suara dan gambar bisa gambar diam ataupun gambar gerak. Kegiatan pembelajaran yang ideal guru harus mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang aktif dan inovatif.

Menurut Arsyad (2002), Media berbasis audio visual adalah media visual yang mengandung penggunaan suara tambahan untuk memproduksinya.[34] Media visual gerak ataupun diam yang menggunakan unsur suara disebut juga audio visual. Suara dalam media audio visual dapat merangsang indera pendengaran peserta didik. Media visual bisa berupa gambar diam atupun gambar bergerak untuk merangsang indera penglihatan untuk peserta didik. Unsur gambar dan suara yang dipaparkan menjadikan pengalaman belajar yang berbeda untuk peserta didik.

Menurut snaky (2010), Media audio visual adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. paduan antara gambar dan suara membentuk karakter sama dengan objek aslinya.[35] Media pembelajaran memiliki peran sebagai alat bantu mendidik dalam proses menyampaikan materi, ilmu serta pengetahuan kepada peserta didik. Media audio visual digunakan dengan tujuan bisa mencapai tujuan pembelajaran yang

PONOROGO

[32] Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), 30.
[33] Djamarah Syaiful Bahri, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 124.
[34] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Depok: Raja Grafindo Persada, 2002), 94.
[35] Snaky, *Media Pembelajaran Buku Pegangan Guru dan Dosen*, (Bandung: Sinar Baru, 2010), 105.

diharapkan. Penggunaan media audio visual untuk membantu proses pembelajaran lebih menarik dan dapat memotivasi siswa dalam belajar.

Menurut Sudjana dan Rivai (2003), Media audio visual adalah sejumlah peralatan yang dipakai oleh para guru dalam menyampikan konsep, gagasan, dan pengalaman yang ditangkap oleh indera penglihatan dan pendengaran.[36] Media ini mengandalkan dua indera manusia sekaligus yaitu pendengaran (audio) dan penglihatan (visual). Audio visual ini juga merupakan alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu kata serta tulisan dapat menyampikan pengetahuan dan juga ide baru untuk peserta didik. Media ini diharapkan lebih memudahkan peserta didik untuk menyerap lebih baik materi yang telah disampaikan oleh guru.

Penjabaran tentang media audio visual dapat ditunujukkan pada Tabel 2.4 sebagai berikut:

Tabel 2.4 Definisi Konseptual Tentang Media Audio Visual

No	Ahli	Kalimat	Persamaan
1	Kustandi dan Bambang Sutjipto	Audio visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan eletronik, untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.	Media audio visual merupakan media penyampaian pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan indera penglihatan.
2	Djamarah	Media audio visual adalah media yang mampu merangsang indera penglihatan dan indera pendengaran secara bersama-sama, karena media ini mempunyai unsur suara dan unsur gambar.	
3	Azhar Arsyad	Media berbasis audio visual adalah media visual yang mengandung penggunaan suara tambahan untuk memproduksinya.	
4	Snaky 2010 105	Media audio visual adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. paduan	

[36] Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Teknologi Pengajaran*, (Bandung: CV Sinar Baru, 2003), 58.

No	Ahli	Kalimat	Persamaan
		antara gambar dan suara membentuk karakter sama dengan objek aslinya.	
5	Sudjana dan Rivai 2003.58	Media audio visual adalah sejumlah peralatan yang dipakai oleh para guru dalam menyampikan konsep, gagasan, dan pengalaman yang ditangkap oleh indera penglihatan dan pendengaran.	

Berdasarkan tabel 2.4 maka dapat ditarik kesimpulan bahwa definisi konseptual media audio visual Adalah sebuah media dalam pembelajaran yang dapat menyampaikan pesan berupa gambar dan suara yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran, sehingga memotivasi siswa dalam proses penerimaan pesan dari guru ke siswa.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat praktis di dalam proses pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Arsyad (dalam Antika, 2016) antara lain:

1) Mampu memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar proses dan hasil belajar.
2) Mampu meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
3) Mampu menanggulangi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4) Mampu memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Manfaat media pembelajaran menurut Nurseto (2011) adalah sebagai berikut:

1) Menyamakan presepsi siswa. Dengan melihat objek yang sama dan konsisten maka siswa akan memilki presepsi yang sama.
2) Mengkonkretkan konsep-konsep yang abstrak. Misalnya untuk menjelaskan tentang sistem pemerintahan, perekonomian, berhembusnya angina, dan sebagainya, bisa menggunakan media gambar, grafik atau bagan sederhana.

3) Menghadirkan objek. Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar.
4) Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil.
5) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat ataupun lambat. Dengan menggunakan teknik gerakan lambat (*slow motion*) dalam media film.[37]

Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran yang diyakini dapat meningkatkan pemahaman dan kualitas hasil belajar adalah media audio visual. Media audio visual merupakan salah satu sarana alternative dalam melakukan proses pembelajaran berbasis teknologi. Pembelajaran berbasis teknologi dengan audio visual dapat digunakan sebagai sarana alternative dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, dikarenakan beberapa aspek antara lain: mudah dikemas dalam proses pembelajaran, lebih menarik untuk pembelajaran dan dapat diperbaiki setiap saat.[38]

Manfaat media pembelajaran audio visual antara lain menyeragamkan penyampaian materi, pembelajaran lebih jelas dan menarik, efisiensi waktu dan tenaga, belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, menimbulkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar, meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif, serta dapat meningkatkan kualitas hasil belajar[39]

Media audio visual yang digunakan dalam pembelajaran daring dengan perangkat software yang berupa bentuk materi yang disusun sistematis, singkat dan jelas yang kemudian ditampilkan berupa video pembelajaran singkat sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran kapan pun dan dimana pun, dan gambar sebagai penguat dan penambah pengalaman yang diperoleh dari indera penglihatan dan indera pendengaran sehingga dapat menjangkau semua siswa yang mempunyai macam-macam karakteristik.

Dari penjelasan diatas maka indikator penggunaan media pembelajaran audio visual adalah sebagai berikut:

PONOROGO

[37] Sufri Masyhuri, *Media Pembelajaran Matematika*,……5-6.
[38] Sapto Haryoko, *Efektifitas Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Alternative Optimaslisasi Model Pembelajaran*, Jurnal Edukasi, Volume 5, (1), 2009, 10.
[39] Asrorul Mais, *Media Pembelajaran*, (Jember: Pustaka Abadi, 2018), 12.

1) Kualitas dari penggunaan media audio visual

a. Kualitas warna dan gambar

Menurut Azhar Arsyad dalam bukunya "*Media Pembelajaran*" indikator media pembelajaran salah satunya yaitu warna. Warna merupakan unsur visual yang penting, tetapi harus digunakan dengan hati-hati untuk memperoleh dampak yang baik. Warna digunakan untuk memberikan kesan pemisahan atau penekanan, ataupun untuk membangun keterpaduan. Warna dapat mempertinggi tingkat realisme objek atau situasi yang digambarkan, menunjukkan persamaan dan perbedaan, dan menciptakan respon emosional tertentu.[40] Penggunaan media pembelajaran audio visual harus mempertimbangkan warna, ketika warna dalam video pembelajaran bagus maka siswa akan merasa senang dan termotivasi untuk melihatnya.

Gambar adalah media yang paling umum dipakai. Gambar merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana.[41] Tujuan utama penampilan berbagai jenis gambar ini adalah untuk memvisualisasikan konsep yang ingin disampaikan kepada siswa. Penggunaan media audio visual harus memiliki gambar yang jelas, dengan gambar yang jelas dan baik maka siswa akan merasa termotivasi dan semangat untuk belajar.

b. Kualitas suara

Suara adalah bunyi yang dikeluarkan dari mulut manusia, bunyi binatang, ucapan, bunyi bahasa, sesuatu yang dianggap sebagai perkataan, pendapat, pernyataan, dukungan.[42] Kualitas suara dalam penggunaan media audio visual, suara harus dipertimbangkan karena jelas atau tidaknya suara dalam video tersebut dapat mempengaruhi fokus siswa dalam belajar dan daya tangkap materi yang disampikan.

c. Kualitas bahan ajar atau materi

Bahan ajar adalah subtansi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar. Tanpa bahan pembelajaran proses belajar mengajar tidak akan berjalan. Guru yang mengajar pasti memiliki dan menguasai bahan pembelajaran. Penggunaan bahan pembelajaran pokok adalah bahan

[40] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 109.
[41] Arief S Sadiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo, 1993), 29.
[42] Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), 1094.

pelajaranyang sesuai dengan bidang studi, sedangkan bahan pembelajaran pelengkap adalah bahan untuk membuka wawasan atau penunjang bahan pembelajaran pokok. Bahan yang disebut sebagai sumber belajar adalah sesuatu yang membawa pesan untuk tujuan pengajaran.[43]Dengan mempertimbangkan isi bahan pembelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa. Penggunaan media pembelajaran audio visual harus memperhatikan isi dari video yang sedang diputar. Isi dari media tersebut harus berkesinambungan dengan materi dan tujuan pembelajaran tersebut.

2) Frekuensi penggunaan media audio visual

Frekuensi merupakan kekerapan, jumlah pemakaian suatu unsur bahasa dalam satu teks atau rekaman, jumlah getaran gelombang suara per detik, jumlah getaran gelombang elektrik per detik pada gelombang elektromagnetik.[44] Penggunaan media pembelajaran audio visual harus mempertimbangkan frekuensi penggunaan media tersebut. Penggunaan media audio visual tanpa adanya frekuensi yang tepat makan akan mempengaruhi kejenuhan siswa dan rasa bosan siswa dalam proses belajar.

3) Durasi penggunaan media audio visual

Durasi merupakan lamanya sesuatu berlangsung, rentang waktu, lamanya suatu bunyi diartikulasikan.[45] Durasi adalah rentang waktu atau lamanya suatu hal atau sebuah peristiwa berlangsung, dimana hal itu biasanya dikaitkan dengan gelaran sebuah acara. Durasi merupakan sebuah kata yang biasanya identik dengan masalah waktu dalam sebuah video atau film yang sedang diputar. Durasi berkaitan dengan waktu yakni jumlah menit dalam setiap acara tayang. Durasi sering kali dipakai untuk menggambarkan kurun waktu dalam penggunaan video atau film oleh seorang guru. Penggunaan durasi sangat diperlukan oleh seorang guru dalam menentukan lamanya suatu tayangan video dalam pembelajaran yang akan mempengaruhi kejenuhan siswa dalam belajar.

PONOROGO

[43] Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, 50.
[44] *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2000), 322.
[45] *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2000), 280.

d. Tahapan Penggunaan Media Audio Visual

Langkah-langkah dalam penggunaan media audio visual ada beberapa hal yang harus dipersiapkan misalnya: guru harus tau cara mengoprasikan media tersebut, guru harus tau konten alat bantu apa saja yang akan digunakan, harus sesuai dengan indikator pencapaian yang akan dituju.

Menurut Amir Hamzah Sulaeman ada 4 tahapan dalam menggunakan media audio visual yakni:

1) Persiapan

Penggunaan yang efektif dari alat-alat audio visual menuntut persiapan yang matang. Untuk itu memerlukan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Pelajari tujuan
b) Persiapkan pelajaran
c) Pilih dan usahakan alat yang cocok
d) Berlatih menggunakan alat
e) Periksa tempat

2) Penyajian

Setelah tujuan ditetapkan dan persiapan selesai, kemudian tentukan waktu penyajian. Adapun hal-hal yang harus diperhatikan dalam penyajian adalah:

a) Menyusun kata pendahuluan
b) Menarik perhatian
c) Menyatakan tujuan
d) Mengusahakan penampilan yang bermutu

3) Penerapan

Suatu pelajaran atau informasi tidak ada artinya kalau seseorang tidak dapat menggunakan atau tidak bisa menerapkannya dalam kehidpan sehari-hari. Untuk menguatkan dasar bagi penerapan itu dapat dilakukan hal-hal sebagai berikut:

a) Praktek
b) Pertanyaan-pertanyaan
c) Ujian
d) Diskusi

PONOROGO

4) Kelanjutan

Aktivitas kelanjutan ini bisa berupa tanya jawab, guna mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan.[46]

Penelitian ini menggunakan tahapan menurut Amir Hamzah Sulaeman yaitu dengan tahapan persiapan, penyajian, penerapan dan yang terahir adalah kelanjutan. Tahapan penggunaan media audio visual menurut Amir Hamzah sangat runtut dan mudah di pahami. Tahapan tersebut akan dilaksankan secara daring menginggat kondisi pandemi pada saat ini dan juga sistem pembalajaran yang mengharuskan siswa berada di rumah saja. Pembelajaran dengan menggunakan media audio visual seperti video pembelajaran singkat lebih efisien waktu dan tenaga, lebih menarik, dan juga belajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja.

Dibawah ini adalah langkah-langkah penggunaan media audio visual berupa video pembelajaran singkat yang dilakukan dalam penelitian ini:

1) Persiapan, terdiri dari:
   a. Mempelajari, menyiapkan dan memastikan alat berfungsi.
   b. Mempersiapkan materi yang akan ditampilkan dalam video.
   c. Mengkondisikan siswa untuk mengamati audio visual yang diputar.
2) Pelaksanaan
   a. Mengirimkan video pembelajaran ke dalam group whatsapp siswa kelas III MIN 3 Ponorogo
3) Penyajian
   a. Mengarahkan siswa untuk mengamati dan mencatat materi yang penting dari video pembalajaran yang disajikan.
4) Tindak lanjut
   a. Meminta siswa untuk mengerjakan soal yang ada dalam video.
   b. Meminta siswa melaporkan hasil pekerjaanya.

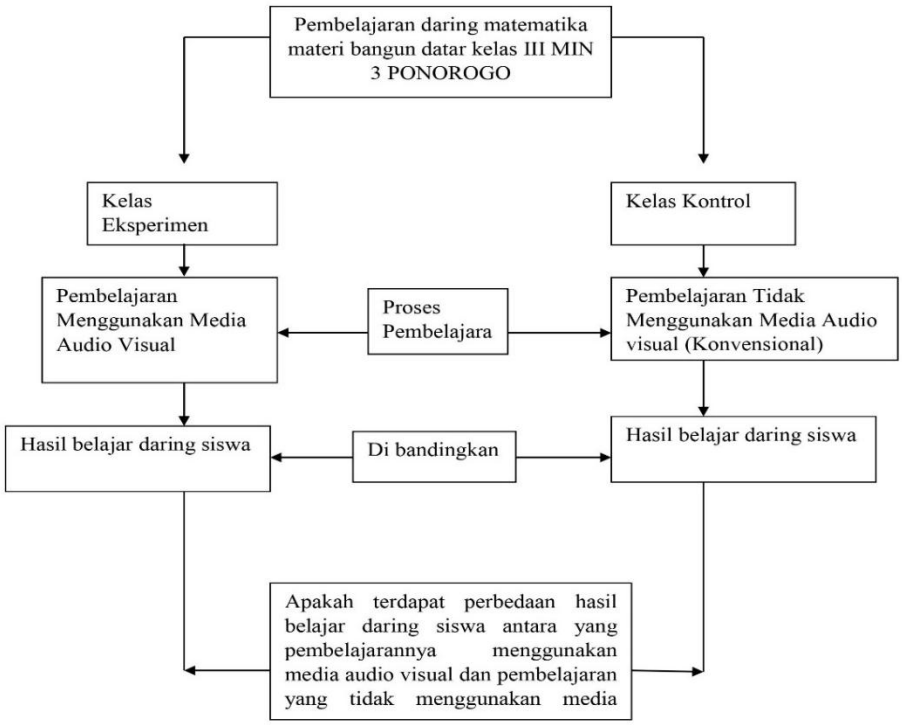
C. Kerangka Berfikir

Menurut Uma sekaran dalam bukunya *Business Research* (1992) sebagaiamana di kutib dalam (Sugiono, 2016) mengemukakan bahwa, kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka berfikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan

[46] Amir Hamzah Sulaeimana, *Media Audio Visual*, (Jakarta: Pustaka Media, 2003), 20-23.

diteliti. Jadi secara teoritis perlu dijelaskan hubungan antar variabel independen dan variabel dependen.[47]

Berdasarkan landasan teori dan telaah penelitian di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian komparasi hasil belajar daring pada siswa antara yang menggunakan dan tidak menggunakan media audio visual ini adalah sebagai berikut:



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, kebenaran dari hipotesis ini harus dibuktikan melalui data yang terkumpul. Adapun hipotesis yang peneliti ajukan adalah sebagai berikut:

1. Ha: terdapat perbedaan hasil belajar daring pada materi bangun datar antara yang menggunakan dan tidak menggunakan media audio visual pada siswa kelas III di MIN 3 Ponorogo tahun ajaran 2021/2022.
2. Ho: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar daring pada materi bangun datar antara yang menggunakan dan tidak menggunakan media audio visual pada siswa kelas III di MIN 3 Ponorogo tahun ajaran 2021/2022.

[47] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kulitatif Dan R&D,……*60.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian adalah proses pemikiran dan proses penentuan matang tentang hal-hal yang akan dilakukan. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan metode penelitian kuantitatif yang bersifat membandingkan. Untuk dapat mengetahui pebedaan hasil belajar daring antara dua variabel yang menggunakan dan tidak menggunakan media audio visual dalam proses penyampaian materi pada pembelajaran matematika. Pemilihan lokasi yang tepat yaitu dengan memperhatikan aspek sosial dan geografis yang berdekatan sehingga tidak memiliki perbedaan yang mencolok. Oleh karena itu peneliti memilik lokasi penelitian yang memiliki kelas pararel untuk siswa kelas III dan itu terdapat di MIN 3 Ponorogo yang juga memiliki masalah tentang hasil belajar daring matematika di kelas III.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, karena penelitian ini melakukan perlakuan variabel. Perlakuan yang dilakukan terhadap variabel bebas dilihat hasilnya pada variabel terikatnya. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk *Quasi Eksperimental Design* yaitu (*pretest + treatmen + posttest) control group design.* Diambilnya desain penelitian menggunakan desain penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimental design*) karena desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Pengontrolan secara ketat tidak dapat dilakukan secara penuh karena dalam praktek belajar mengajar siswa dapat saling berinteraksi satu sama lain atau dengan lingkungannya. Pengontrolan hanya dilakukan sesuai kondisi yang ada.

Variabel independen (X) variabel ini sering juga disebut dengan variabel bebas. Variabel independen dalam penelitian ini adalah penggunaan media audio visual.

Variabel dependen (Y) variabel ini sering juga disebut dengan variabel terikat. Variabel Dependen dalam penelitian ini adalah hasil belajar daring siswa pada mata pelajaran matematika.

Peneliti tidak mengubah kelas atau mereorganisasi kelas dalam menentukan subjek kelompok untuk kelompok eksperimen. Dengan demikian randomisasi tidak dapat dilakukan secara penuh melainkan hanya sebatas melakukan pengundian dalam

menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok tersebut adalah kelas-kelas dengan subjek yang relatif sama, baik jumlah siswa, media pembelajaran yang sama dan guru yang sama pula. Berikut adalah rancangan penelitian dalam penelitian ini

Kelompok	***Pretest***	**Perlakuan**	***Posttest***
Eksperimen A	T1	X1	T2
Kontrol B	T1	X2	T2

Keterangan:

A : Kelas Eksperimen

B : Kelas kontrol

X1 : pembelajaran dengan menggunakan media audio visual

X2 : pembelajaran tidak menggunakan media audio visual (konvensional)

T1 : *Pretest* (tes kemampuan awal)

T2 : *posttest* (tes kemampuan ahir)

Adapun bentuk desain penelitiannya adalah sebagai berikut:

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi penelitian

Populasi penelitian merupakan keseluruhan (*universum*) dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, nilai, peristiwa

dan sebagainya. Sehingga objek-objek ini dapat menjadi sumber data penelitian.[48] Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas III MIN 3 Ponorogo tahun ajaran 2020/2021 semua siswa tersebut adalah 22 siswa baik kelas 3 ar razzaq maupun kelas 3 al Fattah.

2. Sampel penelitian

Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas III MIN 3 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021, yaitu 26 siswa dari kelas Ar'Razzaq sebagai kelas eksperimen dan 26 siswa dari kelas Al'Fattah sebagai kelas kontrol. Pemilihan kelas secara acak/random. Untuk pengambilan sampel peneliti menggunakan *sampling jenuh* Pengambilan sampel ini semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini dilakukan karena jumlah populasi relatif kecil.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Data merupakan hasil pengamatan maupun pencatatan-pencatatan terhadap suatu objek selama penelitian tersebut berlangsung, baik berupa angka maupun fakta. Adapun data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah:

1. Data tentang hasil belajar daring siswa yang menggunakan media audio visual mata pelajaran matematika siswa kelas III di MIN 3 Ponorogo tahun ajaran 2020/2021.
2. Data tentang hasil belajar daring siswa yang tidak menggunakan media audio visual mata pelajaran matematika siswa kelas III di MIN 3 Ponorogo tahun ajaran 2020/2021.
3. lembar pengamatan / observasi tahapan pembelajan.

Adapun instrumen penelitian dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

PONOROGO

[48] Sofiyan siregar, *metode penelitian kuantitatif*, (Jakarta: Prenadamedia Group), 2017.

Tabel 3.1 Instrumen Penelitian

KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA

Satuan Pendidikan : SD/MI

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas / Semester : III / 2

Topik : Bangun Datar

Kemampuan	KI	KD	Indikator Pembelajaran	Sub Topik	Aspek kemampuan yang diukur	Indikator Soal	No Soal
kognitif	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.	Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling, luas persegi dan persegi panjang	a. Mengenal rumus luas bangun datar persegi dan persegi panjang	Luas bangun datar persegi dan persegi panjang	pengetahuan	Mengetahui rumus luas bangun datar persegi	1,2,3,4 PG
			a. Menghitung luas persegi dengan satuan panjang tidak baku b. Menghitung luas persegi dengan satuan panjang baku c. Menghitung jumlah sisi dan sudut bangun datar		pemahaman	Menghitung luas persegi dengan satuan panjang tidak baku	5,6 PG
						Menghitung luas persegi dengan satuan panjang baku	7 PG
						Menyebutkan ciri-ciri bangun datar	1 esaay
						Menghitung jumlah sisi dan sudut bangun datar	2 esaay
			a. Menghitung hasil dari soal cerita yang berkaitan dengan luas persegi		Penerapan	Menghitung hasil dari soal cerita yang berkaitan dengan luas persegi	8,9,10 PG
						Menyebutkan benda yang berbentuk seperti bangun datar	3 4 5 esaay

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang standard data yang ditetapkan.[49] Dalam rangka memperoleh data yang berkaitan dengan penelitian ini, maka peneliti menggunakan teknik atau metode sebagai berikut:

[49] Ibid.,308

1. Dokumentasi

   Dokumentasi merupakan metode dengan mencari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya. Metode dokumentasi ini akan peneliti lakukan untuk mencari informasi tentang MIN 3 Ponorogo, struktur organisasi sekolah dan segala sesuatu yang berkaitan dengan sekolah yang sudah dalam bentuk dokumen, terutama untuk mencari informasi hasil belajar berupa nilai ujian semester genap tahun ajaran 2020/2021 mata pelajaran Matematika siswa kelas III di MIN 3 Ponorogo.

2. Tes Hasil belajar

   Tes hasil belajar adalah tes yang digunakan untuk mengukur penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan serta dapat mengukur perkembangan kemajuan belajar peserta didik. Dicapai oleh peserta didik setelah mereka menempuh proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu. Tes hasil belajar dalam penelitian ini menggunakan tes tulis. Tes tulis adalah tes yang soal-soalnya harus dijawab peserta didik dengan memberikan jawaban tertulis. Metode tes tulis ini akan peneliti lakukan untuk mendapatkan informasi hasil belajar daring antara yang menggunakan dan tidak menggunakan media audio visual apakah terdapat perbandingan yang signifikan diantara keduanya.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data diartikan sebagai upaya mengolah data menjadi informasi.[50] Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data dan berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel yang diteliti, melakukan penghitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Adapun teknik analisis data penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis data pra penelitian

   a. Uji Validitas Intrumen

      Validitas merupakan derajad ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian data yang valid adalah data “yang tidak berbeda” antara data yang dilporkan oleh penelit denga data yang sesungguhnya terjadi pada obyek penelitian.

[50] Andhita Desy Wulansari, *penelitian pendidikan*, (Ponorogo: STAIN Po Press, 2012)

Secara mendasar, validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen yang bersangkutan mampu mengukur apa yang diukur. Suatu tes disebut valid apabila tes tersebut dapat mengukur apa yang hendak dan seterusnya di ukur. Jadi validitas itu merupakan tingkat ketepatan tes tersebut dalam mengukur materi dan perilaku yang harus diukur.

Adapun rumus yang digunakan untuk mengukur instrumen tes dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi *product moment.* Adapun rumusnya adalah :

$$R_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N\sum X^2 - (\sum X)^2)(N\sum Y^2 - (\sum Y)^{2)}}}$$

Keterangan :

R_{xy} : Koefisein korelasi antara variabel X dan Y

N : Jumlah responden

$\sum X$: Jumlah seluruh nilai X

$\sum Y$: Jumlah seluruh nilai Y

XY : Jumlah hasil perkalian anatara X dan Y

Apabila $R_{xy} \geq r_{tabel}$, maka kesimpulannya item kuesioner tersebut valid. Apabila $R_{xy} \leq r_{tabel,}$ maka kesimpulannya item kuesioner tersebut tidak valid.[51]

Sebelum peneliti memberikan soal post-test kepada siswa yang dijadikan sampel penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan validasi kepada ahli agar soal *post-test* yang diberikan dalam penelitian dapat diketahui kevalidannya. Uji validitas ada dua cara yaitu uji validitas empiris dan uji validitas ahli. Uji validitas ahli menggunakan 1 ahli dari dosen IAIN Ponorogo yakni Annisa Dwi Kurniawati, M.Pd. Soal tersebut divalidasi dan dinyatakan layak atau tidak untuk dijadikan instrumen penelitian. Setelah melakukan uji kevalidan kepada tim ahli peneliti melakukan uji coba soal *post test* dengan menentukan valid atau tidaknya soal nomor 1 sampai 15 kepada responden yang berjumlah 20. Sesuai dengan kaidah valid, soal akan dinyatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$. Dengan melihat tabel apabila kita mengambil responden sebanyak 20 dengan menggunakan a = 0,05 maka r_{tabel} = 0,444. Berikut ini adalah hasil perhitungan validasi dapat dilihat pada tabel berikut.

[51]Syahri Alhusin, *Aplikasi Statistic Dengan SPSS For Windows,* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003), 80.

Tabel 3.2 Hasil Perhitungan Validasi

Soal Nomor	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,627	0,444	Valid
2	0,638	0,444	Valid
3	0,549	0,444	Valid
4	0,614	0,444	Valid
5	0,618	0,444	Valid
6	0,764	0,444	Valid
7	0,763	0,444	Valid
8	0,656	0,444	Valid
9	0,503	0,444	Valid
10	0,532	0,444	Valid
11	0,764	0,444	Valid
12	0,650	0,444	Valid
13	0,629	0,444	Valid
14	0,588	0,444	Valid
15	0,791	0,444	Valid

Dari perhitungan SPSS 16.0 diatas dapat diambil kesimpulan bahwasanya hasil dari $r_{h\,itung} > r_{tabel}$ = 0,444 dengan a = 0,05. Sehingga soal nomor 1 sampai 15 valid sehingga layak untuk digunakan dalam penelitian.

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Realibilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan. Suatu tes dapat mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Maka pengertian reabilitas tes, berhubungan dengan masalah ketetapan hasil tes. Adapun teknik yang digunakan untuk menganalisis reliabilitas instrumen ini adalah teknik belah dua (*split halt*) yang dianalisis dengan rumus *Alpha Cronbach*. Berikut rumus-rumusnya:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1}\right)\left(1 - \frac{\sum_{i=1}^{n} \sigma_i^2}{\sigma_t^2}\right)$$

Keterangan :

r_{11} = koefisien reliabilitas instrumen (cronbach alpha)

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_i^2$ = total varian butir

σ_t^2 = varian total

1 = bilangan konstanta.

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah butir soal yang diujikan reliabel dalam memberikan hasil pengukuran hasil belajar siswa. Untuk menguji reliabilitas instrumen peneliti melakukannya melalui metode *Alpha-Cronbach.*

Tabel 3.3.Intepretasi Reliabilitas dengan Rumus *Alpha-Cronbach.*

Besarnya nilai *r*	**Interpretasi**
1,00 > x ≥ 0,81	Sangat reliabel
0,80 > x ≥ 0,61	Reliabel
0,60 > x ≥ 0,41	Cukup reliabel
0,40 > x ≥ 0,21	Agak reliabel
x < 0,20	Kurang reliabel

Setelah dilakukan uji validitas, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas untuk soal *post test*. Dari hasil perhitungan SPSS 16.0 diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebagai berikut:

Tabel 3.4 Hasil Perhitungan Reliabilitas menggunakan SPSS 16.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.893	15

Berdasarkan data soal *post test* dikatakan reliabel. Hal ini dapat dilihat pada Cronbach's Alpha apabila nilai $rh\ itung > rtabel$. Pada α = 5% dengan n = 15 diperoleh $r_{h\,itung}$ = 0,893 karena 0,893 > 0,444 maka soal dikatakan reliabel. Nilai *post test* termasuk dalam interpretasi sangat reliabel karena ada pada rentang 1,00 > 0,893 ≥ 0,81

2. Analisis data hasil penelitian

   a. Uji Normalitas Data

   Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari data yang berdistribusi normal atau tidak. Dari hasil pengujian dapat diperhatikan seluruh data signifikasi berada di atas kesalahan 5% atau

signifikasi > 0,05. Hal ini memberi makna bahwa seluruh data instrumen variabel berdistribusi secara normal.[52]

b. Uji homogenitas data

Uji homogenitas ini juga diperlukan dilakukan sebelum kita membandingkan beberapa kelompok data. Untuk menganalisis data penelitian ini akan menggunakan rumus levene, adapun langkah-langkan yang ditempuh adalah:

1) Tulis Ha dan Ho dalam bentuk kalimat
2) Tulis Ha dan Ho dalam bentuk statistik
3) Cari $F_{hitung\ kini}$ dengan rumus

$$F_{kini} = \frac{\text{Varians Terkecil}}{\text{Varians Terbesar}}$$

4) Tetapkan taraf signifikansi (α).
5) Hitung F_{tabel} dengan rumus :

   $F_{tabel\ \ kanan} = F_{1/2\alpha}$ (dk varians terkecil -1, dk varians terbesar -1)

   dengan menggunakan tabel didapat $F_{tabel\ semula}$
6) Cari $F_{tabel\ kanan}$ dengan rumus :

   $F_{tabel\ \ kanan} = F_{1/2\alpha}$ (dk varians terkecil -1, dk varians terbesar -1)

   dengan memakai tabel F didapat nilai $F_{tabel\ kanan}$ sebagai nilai maksimal
7) Cari $F_{tabel\ kiri}$ dengan rumus :

   F tabel $_{kanan} = F_{(1-\alpha)}$ (dk varians terkecil - 1, dk varians terbesar - 1)
8) Tentukan kriteria pengujiannya yaitu :

   Jika -Ftabel kiri ≤ Fhitung kini ≤ +Ftabel kanan, maka Ho diterima (homogen)
9) Bandingkan nilai - Ftabel kiri, Fhitung kini dan F tabel kanan
10) Membuat kesimpulan[53]

c. Independent *tes t*

Uji *tes t* merupakan salah satu tes statistik yang digunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis nihil yang menyatakan bahwa di antara dua buah mean sampel yang diambil secara random dari populasi yang sama, tidak terdapat populasi yang signifikan. Adapun rumus analisis yang digunakan adalah sebagai berikut:[54]

1) Menghitung mean dari variabel I dan II

[52] Sugiono, *Metode Penelitian*,…….90
[53] Agus Eko Sujianto, *Aplikasi Statistik Dengan SPSS*, (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2009), 96.
[54] Retno Widyaningrum, *Statistika,*……212 – 215.

$$M_x = \frac{\Sigma FX}{N1}$$

$$M_{2y} = \frac{\Sigma FY}{N2}$$

2) Menghitung Standar Deviasi Variabel I dan II

$$SD_1 = \sqrt{\frac{\Sigma fx^2}{N1} - \left(\frac{\Sigma fx}{N1}\right)^2}$$

$$SD_2 = \sqrt{\frac{\Sigma fy^2}{N2} - \left(\frac{\Sigma fy}{N2}\right)^2}$$

3) Menghitung Standar Error Mean Variabel I dan II

$$SE_{M1} = \frac{SD_1}{\sqrt{n_1 - 1}}$$

$$SE_{M2} = \frac{D_2}{\sqrt{n_2 - 1}}$$

4) Menghitung Standar Error Perbedaan antara Mean Variabel I dan II

$$SE_{M1-M2} = \sqrt{SE\ m_1 + SE\ m_2}$$

5) Mencari nilai t

$$T_o = \left(\frac{m_{x1} - m_{x2}}{SE\ m_1 - m_2}\right)$$

6) Menginterpretasi

Jika pada taraf signifikasi 5% $t_o \geq t_t$ maka H_o ditolak atau H_a diterima

7) Membuat kesimpulan

a) Jika sig $\leq$ 0,05 dan jika $t_{h\,itung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

b) Jika sig > 0,05 dan $t_{h\,itung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima.

Setelah mengetahui besarnya pengaruh penggunaan penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa kelas III MIN Ponorogo pada materi bangun datar. Menghitung besarnya pengaruh menggunakan rumus sebagai berikut:[55]

$$Y = \frac{X_1 - X_2}{X_2} \times 100\%$$

[55] Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal 38

Keterangan:

X_1 = mean untuk kelas eksperimen

X_2 = mean untuk kelas kontrol

Tabel 3.5 Kriteria Interpretasi

Interval	Interpretasi
0% - 39%	Rendah
40% - 59%	Sedang
60%-79%	Cukup
80%-100%	Tinggi

IAIN PONOROGO

BAB IV
HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Ponorogo beralamat di Desa Janti Kecamatan Slahung, Kabupaten Ponorogo Provinsi Jawa Timur tepatnya di Jalan Mayjen Panjaitan Nomor 13. Sekolah ini berstatus sekolah negeri sejak tahun 1997, karena sekolah yang sudah berdiri sejak tahun 1966 ini dahulu bernama MI PSM. Sekolah ini adalah salah satu sekolah dasar yang besar di Kabupaten Ponorogo karena terdiri dari 18 ruang kelas dengan masing-masing jenjang terdiri dari 2 sampai 3 kelas.

MIN 3 Ponorogo memiliki rumusan tujuan madrasah diantaranya : 95% lulusan MIN 3 Ponorogo dapat diterima di SMP/MTs/Pondok pesantren favorit di wilayah Kabupaten Ponorogo dan sekitarnya. Berprestasi dalam even berbagai lomba akademis maupun non akademis di tingkat Kabupaten. Madrasah mampu memberikan pelayanan penunjang pendidikan, Perpustakaan, laboratorium, Koperasi, UKS, Bimbingan konseling, Kantin, mushola sepenuhnya dengan baik. 99 % siswa memiliki kesadaran yang tinggi dalam melaksanakan kegiatan ibadah wajib dan bertindak baik sesuai dengan ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Upaya mewujudkan tujuan tersebut sedikit terkendala dikarenakan adanya pandemi Covid-19 yang melanda. Pada tahun Ajaran 2020/2021 karena adanya pandemi di seluruh penjuru dunia membuat MIN 3 Ponorogo juga harus menerapkan pembelajaran dalam jaringan (daring). Pembelajaran daring yang sudah dilaksanakan di sekolah MIN 3 Ponorogo melalui media *whatsapp Group* dimana guru cenderung memberikan tugas dan hanya sebatas tulisan dan audio saja sehingga situasi pembelajaran daring menjadi kurang baik dan menarik. Menurunnya minat belajar siswa karena bosan dan malas dengan model penyampaian materi yang hanya berupa teks yang berdampak pada hasil belajar siswa menjadi rendah menjadi masalah yang harus diselesaikan dengan baik.[56]

B. ANALISIS DATA DAN HASIL PENELITIAN

Dalam penelitian komparasi hasil belajar daring pada siswa amtara yang menggunakan dan tidak menggunakan media audio visual materi bangun datar, peneliti mengajar langsung melalui video pembelajaran singkat dan men-*setting*

[56] Transkip Dokumentasi MIN 3 Ponorogo, 2020.

sesuai dengan situasi dan kondisi pembelajaran Matematika pada kelas eksperiment dan kelas kontrol pada kelas III MIN 3 Ponorogo. Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara yang menggunakan dan tidak menggunakan media audio visual. Dalam penelitian ini kelas III MIN 3 Ponorogo terbagi menjadi 2 kelas. Pemilihan kelas eksperimen dan kelas kontrol secara acak, kelas pertama belajar dengan menggunakan media audio visual sebagai kelas eksperimen dan kelas kedua belajar dengan tidak menggunakan media audio visual sebagai kelas kontrol.

1. Data *Pretes*t Kelas Eksperimen

Untuk mendapatkan data hasil belajar pada kelas eksperimen, peneliti menggunakan dua jenis tes yaitu *pretest* dan *posttest*. Waktu pelaksanaan *Pretest* pada Senin 22 Maret 2021 di kelas 3 Ar'razzaq. Siswa diminta untuk mengerjakan soal. Setelah pemberian perlakuan selama tiga kali di hari yang berbeda menggunakan media audio visual pada pertemuan terahir peneliti memberikan soal *posttest* dengan meminta siswa mengerjakan soal. Hasil dari *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dapat dilihat pada lampiran

Dari data *pretest* dan *posttest* kelas eksperiment kemudian diolah menggunakan aplikasi SPSS 16, kemudian didapatkan data seperti pada tabel.

Tabel 4.1 Deskripsi Data Nilai *pretest-posttest* Kelas Eksperimen

Deskripsi Statistik

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest-Eksperimen	26	56	77	67.42	6.113
Posttest-Eksperimen	26	70	100	85.69	7.567
Valid N (listwise)	26				

Dari deskriptif di atas, jumlah siswa yang diteliti ada 26 orang. Dari hasil *pretest eksperiment*, nilai minimal yang didapat siswa yaitu 56, sedangkan nilai maksimal 77 dengan rata-rata 67,42. Sedangkan hasil *posttest* kelas eksperiment nilai minimal yang didapat siswa yaitu 70, sedangkan nilai maksimal 100 dengan rata-rata 85,69.

Gambaran mengenai hasil penelitian harus jelas yakni meliputi banyaknya kategori kelas,range dan kelas interval. Tabel distribusi frekuensi skor hasil belajar (pretest) kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disusun menggunakan rumus berikut:

Range = (skor maksimal-skor minimal) +1

= (77-56) +1

= 21+1

= 22

Banyaknya kategori kelas = 1+3.3 Log n

= 1+3.3 Log 26

= 4.3+1.4

= 5.7 dibulatkan menjadi 6

= banyaknya kategori kelas adalah 6

Interval $= \frac{\text{range}}{\text{banyak kategori kelas}}$

$= \frac{22}{6}$

= 3,6 dibulatkan menjadi 4

Acuan dari penelitian ini adalah Sturges[57] dengan ketetapan K = 1 + 3,33 log n. Dimana n adalah banyaknya siswa. Dari ketentuan tersebut didapatkan banyaknya kelas pada kelompok kelas eksperimen adalah 5,7 dibulatkan menjadi 6, sedangkan rangenya 22, dan interval kelas 3,6 dibulatkan menjadi 4. Distribusi frekuensi hasil *pretest* pada kelas eksperimen dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2

NO	Kelompok Eksperimen		
	Interval	**Frekuensi**	**Presentase (%)**
1	56-58	2	8%
2	59-62	6	23%
3	63-66	1	4%
4	67-70	10	38%
5	71-74	3	12%
6	75-77	4	15%
	JUMLAH	**26**	**100%**

Dari Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Pretest di kelas Eksperimen di atas, dengan jumlah 26 siswa. Nilai antara 56 – 58 ada 2 siswa dengan presentase sebesar 8%. Nilai 59 – 62 ada 6 siswa dengan presentase 23 %. Siswa yang memperoleh nilai antara 63 – 66 ada 1 siswa dengan presentase 4 %. Siswa yang memperoleh nilai antara 67 – 70 ada 10 siswa dengan presentase 38% , nilai antara 71-74 ada 3 siswa dengan presentase 12%, nilai antara 75-77 ada 4 siswa dengan presentase 15% .

[57] Sturges (Sudjana, 2000)

Dari data di atas hasil yang dapat diketahui mx = 67,42 dan SDX = 6,113. Untuk menentukan *pretest* kelas eksperimen siswa baik, cukup, kurang dibuat pengelompokkan dengan rumus sebagai berikut:

a. Skor lebih dari MX + 1.SD adalah keadaan hasil *pretest* siswa kelas eksperimen termasuk dalam kategori baik.
b. Skor kurang dari MX - 1.SD adalah keadaan hasil *pretest* siswa kelas eksperimen termasuk dalam kategori kurang.
c. Skor antara MX - 1.SD sampai dengan MX + 1.SD adalah keadaan hasil *pretest* siswa kelas eksperimen termasuk dalam kategori cukup.

Adapun rumusnya sebagai berikut :

Mx + 1.SD = 67,42 + 6,113 = 73,53

Mx - 1.SD = 67,42 - 6,113 = 61,30

Dengan demikian dapat diketahui skor 73,53 keatas dikategorikan baik, sedangkan skor 61,30 sampai 73,53 dikategorikan sedang dan skor kurang dari 61,30 dalam kategori kurang. Untuk lebih jelasnnya pengkategorian hasil *pretest* siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

No	Interval	F	presentase	kategori
1	>73,53	5	19,230%	Baik
2	61,30 – 73, 53	15	57,692%	Cukup
3	<61,30	6	23,076%	Kurang
Jumlah		26	100%	

Dapat disimpulkan bahwa siswa dalam kategori baik berjumlah 5 siswa (19,230%), dalam kategori cukup berjumlah 15 siswa (57,692%) dan dalam kategori kurang berjumlah 6 siswa (23,076%). Dapat disimpulkan secara umum hasil *pretest* kelas eksperimen dalam kategori cukup.

2. Data *Pretes* Kelas Kontrol

Untuk mendapatkan data hasil belajar pada kelas kontrol, peneliti menggunakan dua jenis tes yaitu *pretest* dan *posttest*. Waktu pelaksanaan *Pretest* pada senin 22 Maret 2021 di kelas 3 Al'fattah. Siswa diminta untuk mengerjakan soal. Setelah melakukan pembelajaran secara konvensional selama tiga kali di hari yang berbeda pada pertemuan terakhir peneliti memberikan soal *posttest* dengan meminta siswa mengerjakan soal. Hasil dari *pretest* dan *posttest* kelas kontrol

dapat dilihat pada lampiran. Dari data *pretest* dan *posttest* kelas kontrol kemudian diolah menggunakan aplikasi SPSS 16, dan didapatkan data seperti pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Deskripsi Data Nilai *pretest-posttest* Kelas Kontrol

Deskripsi Statistik

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Kontrol	26	50	80	67.81	7.327
Post-Kontrol	26	67	92	80.73	7.220
Valid N (listwise)	26				

Deskripsi dari data di atas, jumlah siswa yang diteliti ada 26 orang. Dari hasil *pretest* kontrol, nilai minimal yang didapat siswa yaitu 50, sedangkan nilai maksimal 80 dengan rata-rata 67,81. Sedangkan hasil *posttest* kelas eksperiment nilai minimal yang didapat siswa yaitu 67 sedangkan nilai maksimal 92 dengan rata-rata 80,73.

Gambaran mengenai hasil penelitian harus jelas yakni meliputi banyaknya kategori kelas,range dan kelas interval. Tabel distribusi frekuensi skor hasil belajar (*pretest*) kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disusun menggunakan rumus berikut:

Range = (skor maksimal-skor minimal) +1
= (80-50) +1
= 30+1
= 31

Banyaknya kategori kelas = 1+3.3 Log n
= 1+3.3 Log 26
= 4.3+1.4
= 5.7 dibulatkan menjadi 6
= banyaknya kategori kelas adalah 6

Interval $= \frac{\text{range}}{\text{banyak kategori kelas}}$

$= \frac{31}{6}$

= 5,16 dibulatkan menjadi 5

Dari hasil tersebut didapatkan banyaknya kelas pada kelompok *pretest* kelas kontrol adalah 5,7 dibulatkan menjadi 6, sedangkan rangenya 31, dan interval kelas 5,16 dibulatkan menjadi 5. Distribusi frekuensi hasil *pretest* pada kelas eksperimen dapat dilihat pada Tabel 4.2.

PONOROGO

Tabel 4.4

NO	Kelompok Eksperimen		
	Interval	**Frekuensi**	**Presentase (%)**
1	50-55	2	8%
2	56-60	4	15%
3	61-65	5	19%
4	66-70	8	31%
5	71-75	4	15%
6	76-80	3	12%
	JUMLAH	**26**	**100%**

Dari Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Pretest di kelas Eksperimen di atas, dengan jumlah 26 siswa. Nilai antara 50 – 55 ada 2 siswa dengan presentase sebesar 8%. Nilai 56 – 60 ada 4 siswa dengan presentase 15 %. Siswa yang memperoleh nilai antara 61 – 65 ada 1 siswa dengan presentase 4 %. Siswa yang memperoleh nilai antara 66 – 70 ada 8 siswa dengan presentase 31% , nilai antara 71-75 ada 4 siswa dengan presentase 15%, nilai antara 76-80 ada 3 siswa dengan presentase 15%.

Dari data di atas hasil yang dapat diketahui mx = 67,81 dan S.DX = 7,327. Untuk menentukan *pretest* kelas kontrol siswa baik, cukup, kurang dibuat pengelompokkan dengan rumus sebagai berikut:

a. Skor lebih dari MX + 1.SD adalah keadaan hasil *pretest* siswa kelas kontrol termasuk dalam kategori baik.
b. Skor kurang dari MX - 1.SD adalah keadaan hasil *pretest* siswa kelas kontrol termasuk dalam kategori kurang.
c. Skor antara MX - 1.SD sampai dengan MX + 1.SD adalah keadaan hasil *pretest* siswa kelas kontrol termasuk dalam kategori cukup.

   Adapun rumusnya sebagai berikut :

   Mx + 1.SD = 67,81 + 7,327 = 75,137

   Mx - 1.SD = 67,81 – 7,327 = 60,483

   Dengan demikian dapat diketahui skor 75,137 keatas dikategorikan baik, sedangkan skor 60,483 sampai 75,137 dikategorikan sedang dan skor kurang dari 60,483 dalam kategori kurang. Untuk lebih jelasnnya pengkategorian hasil *pretest* siswa kelas kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

No	Interval	F	presentase	Kategori
1	>75,137	4	15,38%	Baik
2	60,483 – 75,137	19	73,07%	Cukup
3	<60,483	3	11,53%	Kurang
Jumlah		26	100%	

Dapat disimpulkan bahwa siswa dalam kategori baik berjumlah 4siswa (15,38%), dalam kategori cukup berjumlah 19 siswa (73,07%) dan dalam kategori kurang berjumlah 3 siswa (11,53%). Dapat disimpulkan secara umum hasil *pretest* kelas kontrol dalam kategori cukup.

3. Data *Posttest* Kelas Eksperimen

Untuk mendapatkan data hasil belajar pada kelas eksperimen, peneliti menggunakan *posttest.* Setelah pemberian perlakuan selama tiga kali di hari yang berbeda menggunakan media audio visual pada pertemuan terahir peneliti memberikan soal *posttest* dengan meminta siswa mengerjakan soal. Hasil dari *posttest* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 4.1

Dari deskriptif tabel 4.1, jumlah siswa yang diteliti ada 26 orang. Dari hasil *pretest eksperiment*, nilai minimal yang didapat siswa yaitu 70, sedangkan nilai maksimal 100 dengan rata-rata 85,69.

Gambaran mengenai hasil penelitian harus jelas yakni meliputi banyaknya kategori kelas,range dan kelas interval. Tabel distribusi frekuensi skor hasil belajar (pretest) kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disusun menggunakan rumus berikut:

Range = (skor maksimal-skor minimal) +1
= (100-70) +1
= 30+1
= 31

Banyaknya kategori kelas = 1+3.3 Log n
= 1+3.3 Log 26
= 4.3+1.4
= 5.7 dibulatkan menjadi 6
= banyaknya kategori kelas adalah 6

PONOROGO

Interval = $\frac{\text{range}}{\text{banyak kategori kelas}}$

= $\frac{31}{6}$

= 5,1 dibulatkan menjadi 5

Distribusi frekuensi hasil *pretest* pada kelas eksperimen dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2

NO	Kelompok Eksperimen		
	Interval	**Frekuensi**	**Presentase (%)**
1	70-75	2	8%
2	76-80	6	23%
3	81-85	3	12%
4	86-90	10	37%
5	91-95	3	12%
6	96-100	2	8%
	JUMLAH	**26**	**100%**

Dari Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi *posttest* di kelas Eksperimen di atas, dengan jumlah 26 siswa. Nilai antara 70 – 75 ada 2 siswa dengan presentase sebesar 8%. Nilai 76 – 80 ada 6 siswa dengan presentase 23 %. Siswa yang memperoleh nilai antara 81 – 85 ada 3 siswa dengan presentase 12 %. Siswa yang memperoleh nilai antara 86 – 90 ada 10 siswa dengan presentase 37% , nilai antara 91-95 ada 3 siswa dengan presentase 12%, nilai antara 96-100 ada 2 siswa dengan presentase 8% .

Dari data di atas hasil yang dapat diketahui mx = 85,69 dan S.DX = 7,567. Untuk menentukan *posttest* kelas eksperimen siswa baik, cukup, kurang dibuat pengelompokkan dengan rumus sebagai berikut:

a. Skor lebih dari MX + 1.SD adalah keadaan hasil *posttest* siswa kelas eksperimen termasuk dalam kategori baik.
b. Skor kurang dari MX - 1.SD adalah keadaan hasil *posttest* siswa kelas eksperimen termasuk dalam kategori kurang.
c. Skor antara MX - 1.SD sampai dengan MX + 1.SD adalah keadaan hasil *posttest* siswa kelas eksperimen termasuk dalam kategori cukup.

   Adapun rumusnya sebagai berikut :

   Mx + 1.SD = 85,69 + 7,567 = 93,257

   Mx - 1.SD = 85,69 – 7,567 = 78,123

Dengan demikian dapat diketahui skor 93,257 keatas dikategorikan baik, sedangkan skor 78,123 sampai 93,257 dikategorikan sedang dan skor kurang dari 78,123 dalam kategori kurang. Untuk lebih jelasnnya pengkategorian hasil *posttest* siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

No	Interval	F	presentase	Kategori
1	>93,257	3	11,538%	Baik
2	78,123 – 93,257	20	76,923%	Cukup
3	<78,123	3	11,538%	Kurang
Jumlah		26	100%	

Dapat disimpulkan bahwa siswa dalam kategori baik berjumlah 3 siswa (11,538%), dalam kategori cukup berjumlah 20 siswa (76,923%) dan dalam kategori kurang berjumlah 3 siswa (11,538%). Dapat disimpulkan secara umum hasil *posttest* kelas eksperimen dalam kategori cukup.

4. Data *Posttest* Kelas Kontrol

Untuk mendapatkan data hasil belajar pada kelas kontrol, peneliti menggunakan *posttest.* Setelah pemberian perlakuan selama tiga kali di hari yang berbeda menggunakan tanpa menggunakan media audio visual pada pertemuan terahir peneliti memberikan soal *posttest* dengan meminta siswa mengerjakan soal. Hasil dari *posttest* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 4.3

Dari deskriptif tabel 4.3, jumlah siswa yang diteliti ada 26 orang. Dari hasil *postest eksperiment*, nilai minimal yang didapat siswa yaitu 67, sedangkan nilai maksimal 92 dengan rata-rata 80,73.

Gambaran mengenai hasil penelitian harus jelas yakni meliputi banyaknya kategori kelas,range dan kelas interval. Tabel distribusi frekuensi skor hasil belajar (*pretest*) kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disusun menggunakan rumus berikut:

PONOROGO

Range = (skor maksimal-skor minimal) +1
= (92-67) +1
= 25+1
= 26

Banyaknya kategori kelas = 1+3.3 Log n
= 1+3.3 Log 26

= 4.3+1.4

= 5.7 dibulatkan menjadi 6

= banyaknya kategori kelas adalah 6

Interval = $\frac{\text{range}}{\text{banyak kategori kelas}}$

= $\frac{26}{6}$

= 4,3 dibulatkan menjadi 4

Distribusi frekuensi hasil *pretest* pada kelas eksperimen dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2

NO	Kelompok Eksperimen		
	Interval	**Frekuensi**	**Presentase (%)**
1	67-71	3	12%
2	72-75	3	12%
3	76-79	5	19%
4	80-83	5	19%
5	84-87	3	12%
6	88-92	7	26%
	JUMLAH	**26**	**100%**

Dari Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi *posttest* di kelas Eksperimen di atas, dengan jumlah 26 siswa. Nilai antara 67-71 ada 3 siswa dengan presentase sebesar 12%. Nilai 72-75 ada 3 siswa dengan presentase 12 %. Siswa yang memperoleh nilai antara 76-79 ada 5 siswa dengan presentase 19 %. Siswa yang memperoleh nilai antara 80-83 ada 5 siswa dengan presentase 19 % , nilai antara 84-87 ada 3 siswa dengan presentase 12%, nilai antara 88-92 ada 7 siswa dengan presentase 26% .

Dari data di atas hasil yang dapat diketahui mx = 80,73 dan S.DX = 7,220. Untuk menentukan *posttest* kelas kontrol siswa baik, cukup, kurang dibuat pengelompokkan dengan rumus sebagai berikut:

a. Skor lebih dari MX + 1.SD adalah keadaan hasil *posttest* siswa kelas kontrol termasuk dalam kategori baik.
b. Skor kurang dari MX - 1.SD adalah keadaan hasil *posttest* siswa kelas kontrol termasuk dalam kategori kurang.
c. Skor antara MX - 1.SD sampai dengan MX + 1.SD adalah keadaan hasil *posttest* siswa kelas kontrol termasuk dalam kategori cukup.

Adapun rumusnya sebagai berikut :

Mx + 1.SD = 80,73 + 7,220 = 87,95

Mx - 1.SD = 80,73 - 7,220 = 73,51

Dengan demikian dapat diketahui skor 87,95 keatas dikategorikan baik, sedangkan skor 73,51 sampai 87,95 dikategorikan cukup dan skor kurang dari 73,51 dalam kategori kurang. Untuk lebih jelasnnya pengkategorian hasil *posttest* siswa kelas kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

No	Interval	F	presentase	Kategori
1	>87,95	8	30,769%	Baik
2	73,52-87,95	13	50%	Cukup
3	<73,51	5	19,230%	Kurang
Jumlah		26	100%	

Dapat disimpulkan bahwa siswa dalam kategori baik berjumlah 8 siswa (30,769%), dalam kategori cukup berjumlah 13 siswa (50%) dan dalam kategori kurang berjumlah 5 siswa (19,230%). Dapat disimpulkan secara umum hasil *posttest* kelas kontrol dalam kategori cukup.

C. Analisis Data (Pengajuan Hipotesis)

1. *Pretest*

a. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan pada nilai data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah populasi data distribusi normal atau tidak. Untuk mengkaji normalitas peneliti menggunakan *Kolmogrov Smirnov* dalam perhitungan menggunakan program SPSS 16.00. Dengan hipotesis sebagai berikut :

H_0 : Sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

H_1 : Sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

Mengetahui normal atau tidaknya suatu data adalah jika signifikasi lebih dari 0,05 (sig 0,05) maka data berasal dari populasi yang berdistribusi normal, sedangkan jika signifikasi kurang dari 0,05 (sig < 0,05) maka data berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal.[58]

Analisis statistik menggunakan uji *Kolmogrov-Smirnov*, yang dihitung menggunakan program SPSS 16.00 Adapun hipotesis yang digunakan adalah

[58] Supardi, *Aplikasi Statistika Dalam Penelitian Edisi Revisi*, (Jakarta: Charge Publication, 2013),29

hipotesis noll, yang menyatakan bahwa data *pretest* pada kedua kelompok berdistribusi normal. keputusan kenormalan data dapat ditentukan dari taraf signifikansi atau propabilitas (P). Apabila taraf signifikan (P) lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima, sedangkan Frekuensi Interval apabila taraf signifikansi (P) kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak.[59] Dari hasil uji normalitas data *pretest* disajikan pada tabel sebagai berikut ini:

Tabel 4.3

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre-Test Eksperiment	.126	26	.200*	.941	26	.144
	Pre-Test Kontrol	.156	26	.103	.955	26	.299

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Berikut hasil uji normalitas dengan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*[a] nilai *pretest* kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansinya sebesar 0,200 untuk kelas *pretest*. Sedangkan apabila mengunakan metode Shapiro-Wilk nilai *pretestt* pada kelas eksperimen mendapatkan nilai signifikansi sebesar 0,144. Jadi, pada kelas eksperimen data berdistribusi normal karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 (P > 0.05). Sehingga, dapat ditarik kesimpulan bahwa data layak digunakan. Kemudian dari hasil uji normalitas menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*[a] nilai *pretest* kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,103. Sedangkan apabila mengunakan metode Shapiro-Wilk nilai *pretest* kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,299. Hasil ini menunjukkan bahwa data kelas kontrol berdistribusi normal karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 (P>0.05). Sehingga, dapat di Tarik kesimpulan data layak digunakan. Apabila data penelitian berditribusi normal, maka untuk menganalisis data dengan menggunakan statistik parametrik (uji *paired sample t test* dan uji *independent sample t test*) untuk melakukan analisis data penelitian.

[59] Agus Eko Sujianto. *Aplikasi Statistik dengan SPSS*, (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2009), hlm.96

b. Uji homogenitas

Untuk mengetahui apakah sampel yang didapat dari populasi berasal dari variansi yang sama dan tidak, maka harus menggunakan Uji Homogenitas variansi. Dalam Uji ini peneliti menggunakan data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan statistik *Levene* melalui program SPSS 16. Berikut hasil dari uji homogenitas hasil belajar siswa diperoleh data seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 4.4

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.553	.460	-.206	50	.838	-.385	1.871	-4.143	3.374
	Equal variances not assumed			-.206	48.446	.838	-.385	1.871	-4.146	3.377

Hasil analisis homogenitas dikatakan homogen atau sampel memiliki varian yang homogen atau berasal dari populasi-populasi dengan varian yang sangat sama apabila P > 0,05. Karena pada tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai probabilitas *pretest* adalah 0,460 maka data dapat dikatkan homogen atau dapat dikatakan berasal dari varian yang sama.

c. Uji *t tes*

Pada kedua kelompok *pretest* diatas mempunyai varian yang sama serta mempunyai sampel yang berdistribusi normal. Jadi, untuk mengetahui perbedaan perlakuan pada kedua kelompok, maka dilakukan pengujian hipotesis dngan mengunakan Uji-t sampel independent (*independent sample t test*). Uji *t-test* digunakan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran. *Uji-t* dilakukan dengan menganalisis hasil pretest kedua kelas (kelas kontrol dan kelas ekperimen).

Hasil analisa uji-t (*t-test*) terhadap hasil belajar materi bangun datar siswa dapat dilihat pada tabel 4.4 diatas. Dari tabel diketahui bahwa nilai $th\ itung$ sebesar -0,286 dengan signifikansi sebesar 0,838. Nilai signifikansi yang menunjukkan 0,838 < 0,05 sehingga H_o diterima dan H_a ditolak.

PONOROGO

2. *Posttest*

a. Uji normalitas

Uji normalitas juga dilakukan pada nilai data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah populasi data distribusi normal atau tidak. Untuk mengkaji normalitas peneliti menggunakan *Kolmogrov Smirnov* dalam perhitungan menggunakan program SPSS 16.00. Dari hasil uji normalitas data *posttest* disajikan pada tabel sebagai berikut ini:

Tabel. 4.5

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Posttest Eksperiment	.111	26	.200*	.962	26	.429
	Posttest Kontrol	.117	26	.200*	.952	26	.254

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Berikut hasil uji normalitas dengan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*[a] nilai *posttest* kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansinya sebesar 0,200. Sedangkan apabila mengunakan metode Shapiro-Wilk nilai *posttest* pada kelas eksperimen mendapatkan nilai signifikansi sebesar 0,429. Kemudian dari hasil uji normalitas menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*[a] nilai *posttest* kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200. Sedangkan apabila mengunakan metode Shapiro-Wilk nilai *posttest* kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,254. Jadi nilai *posttest*, pada kelas eksperimen dan kontrol data berdistribusi normal karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 (P > 0.05). Sehingga, dapat ditarik kesimpulan bahwa data layak digunakan. Apabila data penelitian berditribusi normal, maka untuk menganalisis data dengan menggunakan statistik parametrik (uji *paired sample t test* dan uji *independent sample t test*) untuk melakukan analisis data penelitian.

b. Uji homogenitas

Untuk mengetahui apakah sampel yang didapat dari populasi berasal dari variansi yang sama dan tidak, maka harus menggunakan Uji Homogenitas variansi. Dalam Uji ini peneliti menggunakan data pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan statistik *Levene* melalui program SPSS 16. Berikut hasil

dari uji homogenitas hasil belajar siswa diperoleh data seperti pada tabel berikut ini.

Tabel. 4.6

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.001	.982	2.419	50	.019	4.962	2.051	.842	9.081
	Equal variances not assumed			2.419	49.890	.019	4.962	2.051	.841	9.082

Hasil analisis homogenitas dikatakan homogen atau sampel memiliki varian yang homogen atau berasal dari populasi-populasi dengan varian yang sangat sama apabila P > 0,05. Karena pada tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai probabilitas *posttest* adalah 0,982 maka data dapat dikatakan homogen atau berasal dari varian yang sama.

c. Uji *t test*

Pada Kedua kelompok tersebut mempunyai varian yang sama serta mempunyai sampel yang berdistribusi normal jadi, untuk mengetahui perbedaan perlakuan pada kedua kelompok, maka dilakukan pengujian hipotesis dngan mengunakan *Uji-t* sampel independent (*independent sample t test).* Uji *t-test* digunakan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Uji-t* dilakukan dengan menganalisis hasil *posttest* kedua kelas (kelas kontrol dan kelas ekperimen).

Hasil analisa uji-t *(t-test*) terhadap hasil belajar materi bangun datar siswa dapat dilihat pada tabel 4.4 diatas. Dari tabel diketahui bahwa nilai $t_{h\ itung}$ sebesar 2,419 dengan signifikansi sebesar 0,019. Nilai signifikansi yang menunjukkan 0,019 < 0,05 sehingga H_o ditolak dan H_a diterima.

Hal itu juga didukung dengan nilai mean kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini. Hasil pengolahan data menggunakan SPSS 16 diperoleh data sebagai beikut :

Tabel 4.5 Rata-rata Nilai

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	Posttest Eksperiment	26	85.69	7.567	1.484
	Posttest Kontrol	26	80.73	7.220	1.416

D

ata Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas 3 MIN 3 Ponorogo pada kelas eksperimen lebih tinggi rata-ratanya daripada kelas kontrol. Pada kelas eksperiment nilai *mean* 85,69. Lebih besar dari kelas kontrol yang nilai *mean* nya 80,73. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media audio visual pada materi bangun datar terhadap hasil belajar siswa kelas III MIN 3 Ponorogo.

D. Interpretasi Dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan metode q*uasi eksperiment,* dimana penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari "sesuatu" yang dikenakan pada subjek penelitian. Penelitian dilaksanakan di MIN 3 Ponorog untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media audio visual dibandingkan dengan pembelajaran konvensional pada materi bangun datar kelas 3. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 2 kelas, kelas 3 Ar'razaq sebagai kelas eksperiment dan kelas 3 Al'fattah sebagai kelas kontrol.

Media pembelajaran Audio Visual dibuat langsung oleh peneliti, sedangkan untuk pembelajaran konvensional menggunakan modul dari sekolah. Pembelajaran dilaksanakan secara daring mengingat musim pandemi yang belum berakhir di negara kita.

Data yang diperoleh dari penelitian ini berupa data tes kemampuan awal siswa (*pretest*) serta hasil belajar siswa (*posttest*). Sebelum dilakukan treatmen pada kedua kelas, maka terlebih dahulu diadakan *pretest*, hal ini dilakukan untuk mengukur dan mengetahui kemampuan awal siswa tentang materi bangun datar kelas 3. Masing-masing kelas terdiri dari 26 siswa sebagai subjek penelitian.

Selanjutnya untuk mengetahui apakah kedua kelas berdistribusi normal dan memiliki kemampuan yang sama, maka diperlakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap nilai kemampuan awal siswa (*pretest*) serta hasil belajar (*posttest*) pada kelas kontrol maupun kelas eksperiment dengan menggunakan SPSS 16.0.

PONOROGO

Dari hasil uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen di dapat nilai signifikansi sebesar 0,200 untuk *pretest* dan 0,200 untuk *posttest*. Sedangkan mengunakan metode Shapiro-Wilk 0,144 untuk kelas *pretest* dan 0,429 untuk *posttest*. Kemudian dari hasil uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol didapat nilai signifikansi sebesar 0,103 untuk kelas *pretest* dan 0,200 untuk *posttest*. Sedangkan apabila mengunakan metode Shapiro-Wilk nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen didapat nilai signifikansi sebesar 0,299 untuk kelas *pretest* dan 0,120 untuk *posttest.* Hasil ini menunjukkan bahwa data kelas kontrol berdistribusi normal karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 (P>0.05). Sehingga data normal dan layak digunakan.

Bab Kelima adalah penutup yang mana bab ini berisi kesimpulan dan saran. Bab ini bermaksud agar pembaca dan penulis lebih mudah untuk mengetahui hasil dari penelitian ini.

PONOROGO

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berangkat dari permasalahan yang sudah diajukan dalam bab pendahuluan dalam skripsi ini dan didukung dengan adanya data hasil penelitian yang telah dianalisis dan diolah, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada kelas ekperimen siswa yang memiliki hasil belajar *pretest* kategori baik sebanyak 5 siswa (19,230%), hasil belajar *pretest* kategori cukup 15 siswa (57,692%) dan hasil belajar *pretest* kategori kurang 6 siswa (23,076). Sedangkan pada hasil belajar *posttest* kategori baik sebanyak 3 siswa (11,538%), hasil belajar *posttest* kategori cukup 20 siswa (76,923%) dan hasil belajar *posttest* kategori kurang 3 siswa (11,538%).
2. Pada kelas kontrol siswa yang memiliki hasil belajar *pretest* kategori baik sebanyak 4 siswa (15,38%), hasil belajar *pretest* kategori cukup 19 siswa (73,07%) dan hasil belajar *pretest* kategori kurang 3 siswa (11,53%). Sedangkan pada hasil belajar *posttest* kategori baik sebanyak 11 siswa (30,69%), hasil belajar *posttest* kategori cukup 13 siswa (50%) dan hasil belajar *posttest* kategori kurang 5 siswa (19,230%).
3. Terdapat perbedaan hasil belajar daring siswa kelas III pada materi Bangun Datar yang menggunakan media audio visual dan konvensional. Hasil belajar menggunakan media audio visual lebih tinggi karena meningkat 27,7% dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional meningkat 19%.

B. Saran

Adapun beberapa saran yang dapat peneliti ajukan berdasarkan penelitian ini di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Kepada guru

   Dengan adanya hasil penelitian ini, guru kelas maupun guru mata pelajaran disarankan untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif sehingga siswa bisa semangat untuk belajar dan terus berperan aktif guna meningkatkan hasil belajar juga proses pembelajaran. Dalam hal ini guru tentulah harus memperhatikan gaya belajar siswa sehingga siswa mampu nyaman dan mempunyai minat tinggi dalam belajar sehingga hasil belajar naik.
2. Bagi orang tua

   Dengan adanya hasil penelitian ini, orang tua disarankan juga untuk mendampingi siswa dalam belajar serta melatih siswa untuk selalu semangat dalam belajar.
3. Bagi peneliti selanjutnya

Dengan adanya hasil penelitian ini yang hanya terfokus pada hasil belajar daring siswa pada pembelajaran matematika, peneliti selanjutnya disarankan untuk menyempurnakan penelitian ini dengan melakukan penelitian pada variabel lain.

4. Bagi Siswa

   Dengan adanya hasil penelitian ini, siswa diharapkan untuk lebih semangat dalam belajar, aktif dalam proses pembelajaran serta mampu meningkatkan hasil belajar.

PONOROGO

DAFTAR PUSTAKA

Alhusin, Syahri *Aplikasi Statistic Dengan SPSS For Windows.* Yogyakarta: Graha Ilmu. 2003.

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran.* Depok: Rajagrafindo Persada. 2013

Sujianto, Agus Eko. *Aplikasi Statistik Dengan SPSS*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher. 2009.

Djabidi, Faizal. *management pengelolaan kelas.* Malang: Madani. 2016.

Richardo, Rino. "*Peran Ethnomatematika dalam Penerapan Pembelajaran Matematika Pada Kurikulum 2013*". Vol. VII, No. 2 (Desember 2016).

Mustakim. "*Efektifitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemic Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika"*. Vol 2, No 1 (Mei 2020).

Wiryanto. *"Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar di Tengah Pandemi Covid19".* Vol 6, No 2 (Mei 2020).

Eka, Handarini Oktafia.*"pembelajaran daring sebagai upaya study from home (SFH) selama pandemi covid-19".* Vol. 8, No 3 (Desember 2020).

Septianova, Brian Selvi Feliciano dkk. *Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual Dan Dengan Menggunakan Media Konvensional.* Vol. 17 No.2 (Desember 2017).

Pratiwi, Woro Mahardikaning. *"perbandingan penggunaan media audio visual dengan media gambar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV",* (Jurnal PGSD, Universitas Negeri Semarang, 2019).

Eriawati, *"perbandingan hasil belajar antara siswa yang diajarkan dengan media audio visual dan media kartu gambar pada materi gerak pada tumbuhan di SMP 18 Banda Aceh"*, (Fakultas Tarbiah dan keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2016).

Septianova, Brian Selvi Feliciano. *"perbandingan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran audio visual dan dengan menggunakan media konvensional",* (Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Vol. 17, No. 2, UNS, Desember 2017).

Novabriani, Silvia. *"keefektifan media audio visual terhadap minat dan hasil belajar materi struktur bumi dan matahari kelas V SD Negeri Pesayangan"* Universitas Negeri Semarang, 2016.

Prasetia, Fargil. "*Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika",* (JKPM Vol. 01, No 02, Juni 2016).

Ubaiadillah, Muhammad Yusuf. *Komparasi penggunaan media audio visual dan media cetak terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas XI IPA SMA 1 Jenangan Ponorogo tahun ajaran 2015/2016*, skripsi IAIN Ponorogo.

Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Belajar,* (Bandung: Rosda Karya, 2009), 3.

Winataputra, Udin. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2007.

Susanto, Ahmad. *teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016.

Rachmawati, Tutik dan Daryanto. *Teori Belajar Dan Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media. 2015.

Hamalik, Omear. *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), 30.

Haryoko, Sapto. *Efektifitas Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Alternative Optimaslisasi Model Pembelajaran.* Jurnal Edukasi. Volume 5. 2009.

Prihatini, Effiyati. *Pengaruh metode pembelajaran dan minat belajar terhadap terhadap hasil belajar IPA*, Jurnal Formatif, ISSN: 2088-351X, 2017.

Syah, Muhibbin. *Psikologi belajar*. Jakarta: Bumi Aksara. 2011.

Susanto, Ahmad. *teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group. 2016.

Suyono, Hariyanto. *Belajar Dan Pembelajaran Teori Dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2011.

Bilfaqih, Yusuf dan Nur Qomarudin. *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring.* Yogyakarta: CV Budi Utama. 2015.

Sadikin, Ali dan Afreni Hamidah. *Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19*, Vol. 6 No. 02, 2020.

Handarini, Oktafia Ika dan Siti Sri Wulandari. *Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH)*, Vol. 8 No. 3, 2020.

Masyhuri, Sufri. *Media Pembelajaran Matematika.* Yogyakarta: CV Budi Utama. 2019.

Yaumi, Muhammad. *Media dan Teknologi Pembelajaran.* Jakarta: Prenadamedia Group. 2018.

Adam, Steffi dan Muhammad Taufik Syastra. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa*. CBIS Jurnal, Vol. 3 No. 2. 2015.

Mais, Asrorul. *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi. 2018.

sundayana, Restina. *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta. 2015.

Saepul A dkk. *Matematika 1*. Surabaya. Lapis PGMI. 2008.

Sugiyono. *metode penelitian pendidikan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2012.

Dimyati, Mudjiono, *belajar dan pembelajaran*,205-208.

Rachmawati, Tutik dan Daryanto. *Teori Belajar Dan Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media. 2015.

Rohani, Ahmad Rohani. *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2007.

Bahri, Djamarah Syaiful. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. 2006.

Snaky. *Media Pembelajaran Buku Pegangan Guru dan Dosen*. Bandung: Sinar Baru. 2010.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: CV Sinar Baru. 2003.

Sadiman, Arief. *Media Pendidikan.* Jakarta: Raja Grafindo. 1993.

Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. 2005.

Kamus *Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka. 2000.

Sulaeimana, Amir Hamzah. *Media Audio Visual*. Jakarta: Pustaka Media. 2003.

Wulansari, Andhita Desy. *penelitian pendidikan*. Ponorogo: STAIN Po Press. 2012.

Siregar, Sofiyan. *metode penelitian kuantitatif*. Jakarta: Prenadamedia Group. 2017.

PONOROGO