

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Heppy Rani Maryana Sinaga¹, Sartika Dewi Sari Hutabarat², Putri Panjaitan³

Universitas Negeri Medan

email: ¹sinagaheppy309@gmail.com, ²sartikadewisibolga@gmail.com,

³afrianipanjaitan@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan sumber audiovisual untuk belajar bahasa Indonesia mempengaruhi motivasi siswa sekolah dasar dalam mempelajari bahasa tersebut. Di era digital kontemporer, pembelajaran bahasa Indonesia semakin bergantung pada materi audiovisual, termasuk gambar, audio, dan video. Namun, masih kurangnya penelitian yang secara eksplisit meneliti bagaimana penggunaan media audiovisual mempengaruhi motivasi belajar anak sekolah dasar. Penelitian ini mencoba untuk menutup kesenjangan ini. Dengan kelompok kontrol acak, penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian eksperimental. Kelas kontrol yang mempelajari bahasa Indonesia dengan menggunakan metode tradisional tanpa menggunakan media audiovisual, dan kelas eksperimen yang mempelajari bahasa Indonesia dengan menggunakan media yang dipilih secara acak menjadi sampel penelitian. Survei yang telah disetujui sebelumnya digunakan untuk mendapatkan informasi tentang motivasi siswa untuk belajar. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan materi audiovisual untuk mengajar bahasa Indonesia mempunyai dampak positif yang besar terhadap motivasi siswa sekolah dasar untuk belajar bahasa tersebut. Jika dibandingkan dengan kelompok siswa yang menggunakan teknik tradisional, Motivasi belajar lebih meningkat pada siswa yang menggunakan sumber belajar audiovisual. Berdasarkan hasil tersebut, terlihat bahwa penggunaan materi audiovisual dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa Indonesia. Melalui suara, pemandangan, dan materi yang menarik, media audiovisual dapat meningkatkan pengalaman pendidikan bagi siswa dan meningkatkan tingkat minat dan keterlibatan mereka dalam proses tersebut. Oleh karena itu disarankan agar, untuk meningkatkan kemauan belajar siswa, materi audiovisual dimasukkan ke dalam pengajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar secara efektif.

Kata kunci: media audiovisual, pembelajaran Bahasa Indonesia, motivasi belajar

Abstract

The aim of this research is to find out how the use of audiovisual sources for learning Indonesian affects elementary school students' motivation to learn the language. In the contemporary digital era, Indonesian language learning increasingly relies on audiovisual materials, including images, audio and video. Still lacking, though, is research that specifically looks at how primary school students' motivation to study is impacted by their usage of audiovisual media. This research attempts to close this gap. With a randomized control group, this study used an experimental research approach. The control class who studied Indonesian using traditional methods without using audiovisual media, and the experimental class who studied Indonesian using randomly selected media became the research samples. Data about students' learning motivation was collected using a previously approved survey. The results of this study show that teaching Indonesian to primary school pupils using audiovisual resources significantly increases their enthusiasm to learn the language. When compared with the group of students

who used traditional techniques, learning motivation increased more in students who used audiovisual learning resources. These findings indicate that the use of audiovisual sources can increase students' motivation to learn Indonesian. Audiovisual media can enhance students' learning experiences and increase their level of interest and involvement in the process with captivating images, sounds and materials. It is therefore recommended that, to increase students' willingness to learn, audiovisual materials are incorporated into Indonesian language teaching in elementary schools on a regular basis effective

Keywords: *audiovisual media, Indonesian language learning, learning motivation*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan formal hanyalah salah satu dari sekian banyak aspek kehidupan manusia yang berubah akibat terobosan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kapasitas belajar suatu subjek dipengaruhi oleh beberapa unsur, seperti siswa lain, instruktur, kurikulum, mata pelajaran, teknik pembelajaran, saran, dan fasilitas. Pengajar merupakan faktor yang mempengaruhi efektivitas perolehan kompetensi karena dialah yang terlibat aktif dalam membantu siswa meningkatkan bakatnya sehingga menjadi terampil, intelektual, bermoral, dan berwawasan sosial. agar Sebagai makhluk sosial dan juga individu, siswa mampu mandiri. Cara seorang guru mengkomunikasikan materi memiliki pengaruh paling besar terhadap kapasitas siswa untuk menjadi profesional, selain instruktur. Selain tugasnya sebagai pendidik, pengajar juga harus berperan sebagai pembimbing, pemberi semangat, dan penasihat pertumbuhan bagi peserta didiknya (Susilo, 2018). Oleh karena itu, salah satu tanggung jawab terpenting seorang guru sebagai pendidik adalah mendorong siswa untuk belajar secara menyeluruh dan menciptakan lingkungan yang bagus untuk belajar. Dua tugas utama seorang guru adalah membantu siswa dalam proses belajar mengajar dan mampu menyediakan materi pembelajaran yang efektif agar siswa bersemangat melaksanakannya.

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi saat ini tidak dapat dihindari. Teknologi modern mempunyai pengaruh yang beragam pada semua aspek kehidupan manusia. Kemampuan teknologi dalam menyederhanakan pekerjaan manusia berdampak pada hal tersebut. Dalam bidang pendidikan misalnya, pembelajaran yang berfokus pada teknologi mempunyai kemampuan untuk mengubah penekanan pendidikan dari pada pengajar menjadi pada murid. Jadi, dengan menggunakan teknologi untuk pendidikan, siswa dapat memperoleh manfaat dari proses pembelajaran yang efektif dan sukses.

Di antara berbagai alat yang harus dipilih, diterapkan, dan dimasukkan oleh

pendidik ke dalam pembelajarannya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses pendidikan karena memfasilitasi perolehan informasi dan konsep dasar oleh siswa dari materi sumber terbuka. Karena media pembelajaran memberikan sesuatu yang mungkin diminati siswa, maka juga dapat meningkatkan semangat siswa untuk belajar (Asmara, 2015; Ainina, 2014; Milošević, 2017). Karena media pembelajaran sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran, maka guru harus memiliki keterampilan memilih, memproduksi, dan melaksanakan media pembelajaran. Sumber audio visual terbuka digunakan dalam penelitian ini dan sangat penting dalam proses pembelajaran. Salah satu motivasi penggunaan materi audio visual adalah kemampuannya dalam membantu siswa fokus dan memperhatikan pelajaran yang diajarkan. Salah satu contohnya adalah pemutaran film yang selain menarik perhatian siswa juga akan membuat ketagihan karena sedikit demi sedikit mereka tidak mau ketinggalan (Ode, 2014). Dengan menggunakan media audio visual untuk menampilkan aktualitas materi, film pembelajaran ini juga dapat menyampaikan pengalaman otentik sehingga menginspirasi siswa untuk belajar mandiri (Fujiyanto et al., 2016). Karena kemampuannya dalam menggugah minat siswa, media pendidikan juga mempunyai manfaat dalam meningkatkan gairah belajar siswa (Asmara, 2015; Ainina, 2014; Milošević, 2017). Mengingat media pembelajaran sangat penting untuk pembelajaran yang efektif, guru harus memiliki keterampilan yang diperlukan untuk memilih, memproduksi, dan menerapkannya.

Konten media audio-visual selama tujuh hingga sepuluh menit dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu siswa menjadi lebih baik dalam merekonstruksi pengetahuan sebelumnya menggunakan informasi baru yang telah mereka peroleh (Pavlovich & Marina, 2015).

Peneliti menggunakan materi audio visual dalam banyak penyelidikan. Siswa mempunyai pendapat yang baik tentang penggunaan media video karena dapat meningkatkan pemahaman mendengarkan mereka, menurut penelitian yang dilakukan oleh Mirvan (2013), Woottipong (2014), Sarani, Behtash, dan Arani (2014), dan lain-lain.

B. LANDASAN TEORI

Landasan teori merupakan suatu materi atau pokok-pokok pembahasan yang di jadikan dasar atau acuan yang diperoleh dari hasil penelusuran kepustakaan serta mempunyai keterkaitan dengan permasalahan yang hendak di teliti, sehingga menjadi pedoman dalam menyelesaikan permasalahan yang muncul pada saat penelitian ('Adzim & Vrikati, 2020). Landasan teori juga sebagai alur logika atau sekumpulan konsep dan pembahasan-pembahasan materi yang telah tersusun secara sistematis (Darmalaksana, 2020). Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat di Tarik kesimpulan bahwa landasan teori merupakan suatu kumpulan definisi, dan berbagai materi yang dijadikan acuan dan pedoman dalam menyelesaikan materi. Landasan Teori dalam Penelitian ini yaitu Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar yaitu:

1. Teori Motivasi Belajar. Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar. Hal ini didukung oleh Teori Motivasi Intrinsik Media audio visual yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia. Siswa akan terdorong untuk belajar karena merasa senang dan tertantang, bukan karena paksaan atau imbalan.
2. Teori Media Pembelajaran. Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran . Dengan menggunakan Teori Stimulus Media audio visual dapat memberikan stimulus yang menarik dan efektif bagi siswa, sehingga membantu mereka memahami konsep-konsep bahasa Indonesia dengan lebih mudah
3. Teori Pembelajaran Bahasa. Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan kemampuan bahasa siswa.

C. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan pendekatan Teknik desain eksperimen semu dengan menggunakan pendekatan (*Quasi Experiment*). Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang menggunakan data numerik untuk menguji hipotesis dan mengungkap hubungan antara variabel.

Sugiyono (2013, p. 114) menjelaskan “Metode eksperimen semu (Quasi Experiment) mempunyai kelompok kontrol, namun tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengendalikan variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.” Penelitian ini menggunakan jenis metodologi penelitian tertentu yang disebut desain Nonequivalent Control Group. Misalnya Sugiyono (2013:116) menyatakan, “Dalam Nonequivalent Control Group Design, terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara acak dan dilakukan pretest dan posttest pada masing-masing kelompok.” Berdasarkan desain penelitian di atas, pendekatan ini dibagi menjadi tiga bagian:

1. Tahap Persiapan

Segala sesuatu yang diperlukan untuk penelitian sudah siap pada saat ini dalam proses persiapan. Sumber belajar dan instrumen penelitian disiapkan sebagai bagian dari penelitian ini, kemudian dosen pembimbing melakukan revisi terhadap materi. Remaja kelas V SD Negeri Leuwikidang I menjadi populasi penelitian dan peneliti kemudian mengenalinya. Dengan menggunakan pemilihan acak, kelas eksperimen dan kelompok komando digabungkan untuk membentuk kelas sampel. Kelas lain yang dipilih untuk ujian, bukan kelas sampel. Instrumen tersebut kemudian diujikan di SD Negeri Leuwikidang I kelas VI. Memastikan validitas dan reliabilitas instrumen tes adalah tujuannya.

2. Tahap Pelaksanaan Eksperimen

Saat ini, latihan-latihan tersebut berfungsi sebagai pretest untuk mengetahui baseline pemahaman masing-masing kelas terhadap materi bahasa Indonesia diinstruksikan, termasuk kursus kontrol dan eksperimental. Hal selanjutnya yang harus diselesaikan adalah perlakuan pada subjek penelitian. Pembelajaran dengan media audiovisual merupakan terapi diberikan kepada kelas eksperimen yang disebut juga kelas VB. Sebaliknya, kelas kontrol yang disebut juga kelas VA A menggunakan strategi pembelajaran seperti pembelajaran tanpa materi audiovisual. Setiap siswa perlakuan pada kelas eksperimen menyelesaikan latihan posttest yang juga diberikan kepada kelompok kontrol. Dengan menggunakan bahan bekas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh pembelajaran dengan dan tanpa media audio visual terhadap hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia.

3. Tahap Pengolahan Data dan Penulisan Laporan

Setelah mengumpulkan informasi, peneliti membandingkan hasil kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk menilai kualitas data dan kemudian menyiapkan laporan yang memajukan tujuan penelitian.

Lembar Kerja Proses (LKP) merupakan alat yang digunakan dalam penelitian ini. Tahap prapembelajaran, pembelajaran, dan pascapembelajaran dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia digunakan untuk penyelenggaraan ujian. Pendekatan analisis data statistik inferensial digunakan selama analisis data penelitian ini.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data kualitatif dan kuantitatif dihasilkan saat melakukan penelitian. Data kualitatif dikumpulkan melalui aktivitas siswa dan formulir observasi guru yang diberikan kepada rekan-rekan yang menonton sesi tersebut. Sementara itu, data yang dapat dikuantifikasi dikumpulkan melalui tes sebelum dan sesudah kompetensi bahasa Indonesia siswa.

1. Uji Normalitas

Mengetahui normal atau tidaknya data merupakan tujuan dari uji normalitas; memilih statistik yang tepat untuk digunakan dalam analisis lebih lanjut sangatlah penting. Memanfaatkan penelitian Shapiro-Wilk dan software SPSS versi 20, uji normalitas pada penelitian ini dapat dihitung dengan lebih mudah.

2. Uji Homogenitas

Hasil analisis posttest pada uji homogenitas digunakan untuk mengevaluasi data karena kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Mencari tahu apakah versi kedua kelas itu homogen yakni identik atau heterogen adalah tujuan dari uji homogenitas. Output uji homogenitas varians menunjukkan hasil uji homogenitas.

3. Uji Sampel Independen dengan Dua Sampel Independen

Karena data yang dikumpulkan untuk penelitian ini homogen dan berdistribusi normal, maka digunakan uji sampel independen (uji t) untuk menguji hipotesis. Pada pembelajaran bahasa Indonesia, perbedaan relatif hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dipastikan menggunakan Independent Sample Test (uji t). Sebaliknya, kelas eksperimen mendapat perlakuan audiovisual, sedangkan kelompok kontrol tidak. Pada penelitian ini SPSS Statistics 20 memudahkan dalam

menghitung uji t Independent Sample Test. Menurut penelitian, hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V SD dipengaruhi oleh penggunaan media audio visual. Siswa mendapat manfaat besar dari mempelajari konten audio-visual.

Motivasi belajar siswa merupakan wilayah yang pengaruhnya paling nyata. Supriatini (2017) menegaskan bahwa penggunaan media membantu meningkatkan semangat belajar siswa sehingga kemampuan berbahasanya dapat terus terasah. Alasan mengapa proses pembelajaran begitu sukses dan efisien adalah karena perhatian siswa tetap terfokus sepanjang proses. Proses pembelajaran memperlihatkan kegairahan siswa. Sebagian besar siswa mampu secara aktif terlibat dan berkomunikasi dengan guru mereka. Seiring berjalannya waktu, instruktur mampu mengatasi kurangnya antusiasme anak-anak dan mengatur ruang kelas sedemikian rupa sehingga setiap siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bagaimana, jika dimanfaatkan dengan benar, teknologi dapat membantu guru meningkatkan pengajaran mereka. Berdasarkan temuan penelitian yang sejalan dengan peneliti lain, dapat dikatakan bahwa penggunaan sumber belajar audio visual pada mata pelajaran konstruksi bangunan khususnya submateri batu bata mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar. Hal ini telah dibuktikan. Rata-rata nilai pre-test kelas eksperimen yang ditentukan oleh tujuan pembelajaran adalah 55,79. Hasil post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 89,54. Sebaliknya kelompok kontrol memperoleh nilai rata-rata 62,39 untuk pre-test dan rata-rata 82,61 untuk post-test . Selain itu, penelitian Ekowati dkk. (2015) menunjukkan bahwa media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan analisis data, sehingga bernilai dan bernilai sebagai media pembelajaran. Hal ini tidak diragukan lagi menunjukkan bagaimana media audio-visual telah memenuhi tuntutan pendidik akan teknik pengajaran yang lebih baik yang memenuhi berbagai gaya dan materi belajar siswa.

E. PENUTUP

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan sumber belajar audio visual. Saat menggunakan materi pembelajaran dengan komponen audiovisual dibandingkan dengan materi pembelajaran yang tidak memiliki komponen audiovisual, terdapat variasi yang mencolok. Dengan memanfaatkan teknologi ini, seluruh siswa dapat

berpartisipasi dalam proses pembelajaran, yang juga menawarkan kesempatan untuk berkolaborasi antar siswa dengan tingkat keterampilan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainina I. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Motivasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV *Indonesian Journal of History Education* 3 (1).
- Alfayanti L Suwandi & Winarnari. (2012). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar Jakarta Vol 1.
- Hasan. (2018). Pengaruh penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Negeri 139 Lamanda Kecamatan Bontotiro,
- Hidayah Nur. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas* vol. 6, no. 2, pp. 108–115.
- Supriatini, S. (2017). Penerapan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas V Palembang. *Jurnal Bindo Sastra*, 1(1), 45.