

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Jenjang pendidikan dasar adalah peranan yang sangat krusial pada berbagai aspek fisik, intelektual, religius, moral, sosial, emosi, pengetahuan, & pengalaman peserta didik. Melalui pendidikan dasar, diperlukan bisa membentuk insan Indonesia yang berkualitas. Di masa yang akan datang, para murid akan menghadapi tantangan yang relatif berat lantaran kehidupan warga dunia yang selalu mengalami perubahan. Dalam suatu pendidikan, tentunya mempunyai mekanisme ataupun tahapan pada mencerdakan kehidupan bangsa. Salah satunya menggunakan pedagogi pada pada sekolah.

Pengajaran adalah suatu aktivitas (proses) belajar mengajar. Ada dua subyek di dalamnya, yaitu guru dan peserta didik. Tugas dan Tanggung jawab utama seorang guru atau pengajar adalah mengelola pengajaran dengan lebih efektif, dinamis, efisien dan positif yang ditandai dengan adanya kesadaran dan keterlibatan aktif antara dua subyek pengajaran. Guru sebagai penginisiatif awal dan pengarah serta pembimbing, sedangkan peserta didik sebagai yang mengalami dan terlibat aktif untuk memperoleh perubahan diri dalam proses pengajaran (Rohani, 2004: 25).

Masalah pedagogi adalah perkara yang relatif kompleks. Banyak faktor yang menghipnotis pedagogi, galat satunya merupakan pengajar. Pengajar adalah komponen pedagogi yang memegang peranan penting. Lantaran keberhasilan pedagogi sangat dipengaruhi sang pengajar pada melaksanakan

tugasnya menjadi penyampai materi dalam siswa. Keberhasilan pengajar pada membicarakan materi sangat tergantung dalam kelancaran hubungan komunikasinya terhadap siswa. Ketidaklancaran komunikasi akan membawa dampak terhadap pesan yang diberikan sang pengajar. Penyampaian pesan ini sanggup dilakukan melalui simbol-simbol komunikasi berupa simbol-simbol lisan & non-lisan atau visual, yang selanjutnya ditafsirkan sang penerima pesan. Adakalanya proses penafsiran tadi berhasil & terkadang mengalami hambatan. Hambatan pada komunikasi contohnya verbalisme yaitu pengajar hanya berkata-kata, sedang anak didik pada syarat yang pasif, perhatian anak didik yang bercabang, kekacauan penafsiran, terdapat respon menurut anak didik, kurang perhatian anak didik lantaran pengajar sangat menoton & keadaan lingkungan fisik yang sangat mengganggu (Asnawir, 2002:13).

Salah satu tugas pendidik atau pengajar merupakan membangun suasana pembelajaran yang bisa memotivasi murid buat senantiasa belajar menggunakan baik & bersemangat. Suasana pembelajaran yang demikian akan berdampak positif pada pencapaian output belajar yang optimal. Oleh karenanya pengajar usahakan mempunyai kemampuan pada menentukan media pembelajaran yang tepat. Ketidaktepatan pada penggunaan media akan mengakibatkan kejenuhan bagi murid pada mendapat materi yang disampaikan sebagai akibatnya materi kurang bisa dipahami yang akan menyebabkan output belajar murid ini dalam mencapai KKM.

Pada prakteknya para pendidik hendaknya memosisikan peserta didik sebagai insan yang harus dihargai kemampuannya dan diberi kesempatan untuk

mengembangkan potensinya. Tentunya pada zaman saat ini dimana, pembelajaran kontekstual sangat perlu di dalam pendidikan Indonesia.

Disisi lain guru juga harus menggunakan metode dan media pembelajaran yang tepat dan menarik sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Pemilihan berbagai metode dan media pembelajaran yang banyak jenisnya tentu harus dipertimbangkan sebelum digunakan, misalnya dengan memperhatikan beberapa aspek seperti materi yang akan disampaikan, tujuan pembelajaran, waktu yang tersedia serta hal-hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran (Zamroni, 2000: 61).

Di SDN Daramista I Kecamatan Lenteng Kabupaten Sumenep, kegiatan pembelajaran masih dilakukan dengan metode ceramah, dimana metode ceramah ini mengakibatkan siswa merasa bosan dan semangat belajar siswa menjadi bertambah, selain itu guru masih jarang menggunakan media pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran kurang menarik perhatian siswa dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Misalnya pada Tema Pengalamanku subtema Pengalaman Bersama Teman-teman, materi tersebut memerlukan adanya media pembelajaran seperti audio visual demi tercapainya hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan hasil observasi di kelas dan wawancara dengan guru kelas 1 SDN Daramista I, Kecamatan Lenteng, Kabupaten Sumenep dalam pembelajaran Tema Pengalamanku Subtema Pengalaman Bersama Teman-teman menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih bersifat *teacher center* karena metode yang digunakan masih seperti metode ceramah, sehingga siswa

merasa bosan dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selain itu media pembelajaran yang digunakan masih terpaku pada buku siswa. Guru tidak memiliki alternatif media pembelajaran untuk bisa menarik perhatian siswa.

Pada tema Pengalamanku Subtema Pengalaman Bersama Teman-teman terdapat KD Bahasa Indonesia yaitu, Merinci ungkapan penyampaian terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah, dan petunjuk kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosa kata daerah. Mempraktikkan ungkapan terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, dengan menggunakan bahasa yang santun kepada orang lain secara lisan dan tulis. Sementara SBdP yaitu mengenal gerak anggota tubuh melalui tari. Memeragakan gerak anggota tubuh melalui tari.

Berdasarkan nilai ulangan siswa dapat dilihat bahwa hasil rata-rata nilai semester II siswa kelas 1 beberapa mata pelajaran masih rendah. Bahasa Indonesia 43% atau dari 7 siswa hanya 2 siswa yang tuntas sementara untuk mata pelajaran SBdP yaitu 52% atau dari 7 siswa hanya 3 siswa yang tuntas.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Pengalaman Bersama Teman-Teman Siswa Kelas I SDN Daramista I Tahun Pelajaran 2020/2021”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas disimpulkan rumusan masalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu :

1. Bagaimana penggunaan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 tema Pengalamanku Subtema Pengalaman Bersama Teman-teman di SDN Daramista I ?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media audio visual kelas 1 tema Pengalamanku Subtema Pengalaman Bersama Teman-teman di SDN Daramista I ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan Bagaimana penggunaan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 tema Pengalamanku Subtema Pengalaman Bersama Teman-teman di SDN Daramista I.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media audio visual kelas 1 tema Pengalamanku Subtema Pengalaman Bersama Teman-teman di SDN Daramista I.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan memberikan manfaat terhadap perbaikan kualitas pendidikan dan pembelajaran diantaranya :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat menambah pemahaman terhadap penggunaan media audio visual yang diterapkan dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa pada Tema Pengalamanku Subtema Pengalaman Bersama Teman-teman.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, untuk meningkatkan hasil belajar siswa Tema Pengalamanku Subtema Pengalaman Bersama Teman-teman melalui penggunaan media audio visual kelas 1 SDN Daramista I.
- b. Bagi guru, sebagai bahan masukan dan informasi tambahan kepada guru, khususnya tentang pengaruh media Audio visual dalam proses pembelajaran di dalam kelas.
- c. Bagi pihak sekolah, sebagai bahan evaluasi dalam meningkatkan mutu dan kualitas dalam pembelajaran tematik melalui penggunaan media audio visual.
- d. Bagi peneliti, untuk mengetahui dan menambah wawasan dalam Penggunaan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

- e. Bagi peneliti lain, sebagai bahan acuan untuk mengadakan penelitian lanjutan yang sesuai dengan penelitian ini.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan istilah yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti perlu untuk memberikan definisi-definisi sebagai berikut :

1. Media Audio Visual

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar (Sadiman, 2008: 17).

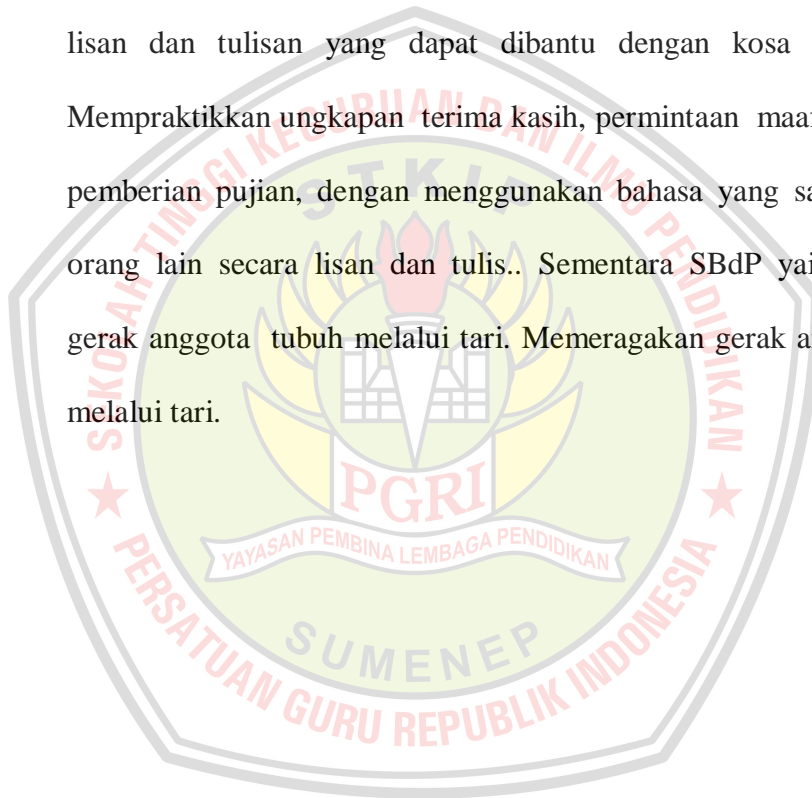
Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media audio visual gerak yaitu gabungan dari media audio dan visual yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video-kaset.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah proses perubahan positif kualitatif yang terjadi pada tingkah laku siswa akibat adanya peningkatan pada pengetahuan ketrampilan, nilai, sikap, minat, apresiasi, kemampuan logis dan kritis, kemampuan interaktif dan kreativitas yang telah dicapainya (Alben Ambarita, 2006: 59).

3. Tema Pengalamanku Subtema Pengalaman Bersama Teman-teman

Tema Pengalamanku Subtema Pengalaman Bersama Teman-teman terdapat kompetensi dasar Bahasa Indonesia yaitu Merinci ungkapan penyampaian terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah, dan petunjuk kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosa kata daerah. Mempraktikkan ungkapan terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, dengan menggunakan bahasa yang santun kepada orang lain secara lisan dan tulis.. Sementara SBdP yaitu mengenal gerak anggota tubuh melalui tari. Memeragakan gerak anggota tubuh melalui tari.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media (bentuk jamak dari kata medium), merupakan kata yang berasal dari bahasa latin *medium*, yang secara harafiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’ sesuai dengan pendapat Arsyad (Sadiman, 2005: 6). Oleh karena itu media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan (*software*) dan alat (*hardware*). Sedangkan pendapat Gerlach & Ely (Arsyad, 2007), media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Menurut Gagne (Sadiman, 2002: 7), menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (Sadiman, 2002: 7), media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar seperti buku, film, kaset dan film bingkai

Mc Luhan (Basuki, 1993: 7), berpendapat media adalah semua saluran pesan yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dari seseorang ke orang lain yang tidak ada dihadapannya. Pengertian media itu sangat luas batasannya sehingga mencakup semua alat komunikasi. Jadi dalam batasan tersebut, media yang dimaksud bisa berupa surat, televisi, film, dan telepon. Pendapat lain tentang media adalah Romiszowski 1988 (Basuki, 1933: 7), memberikan pernyataan yang berbandingan Mc Luhan. Ia menyatakan media itu hanya alat-alat penyalur informasi yang canggih seperti televisi dan film saja. Jadi pendapat Romiszowski, media merupakan pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan kepada penerima pesan.

Berdasarkan batasan-batasan tentang media yang sudah dikemukakan pada atas, maka media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang menyangkut *software & hardware* yang bisa dipakai buat membicarakan isi bahan ajar berdasarkan asal belajar ke pelajar (individu atau kelompok), yang bisa merangsang pikiran, perasaan, perhatian & minat dan perhatian siswa.

b. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Hamalik (Arsyad, 2009: 15) mengemukakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat: (1) membangkitkan keinginan dan minat yang baru, (2) membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, (3) bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selanjutnya diungkapkan bahwa penggunaan media pada tahap orientasi sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Adanya media pembelajaran juga dikatakan dapat: (1) dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa, (2) membantu meningkatkan pemahaman siswa, (3) menyajikan data lebih menarik dan terpercaya, (4) memudahkan penafsiran data, dan (5) memadatkan informasi. Jadi dalam hal ini dikatakan bahwa manfaat media adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran.

Pendapat (Sudjana dan Rivai, 2002: 2), mengemukakan beberapa manfaat media dalam proses belajar siswa, yaitu: (a) dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka, (b) makna bahan pengajaran akan lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan siswa lebih banyak melakukan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pembelajaran, (c) metode mengajar akan lebih bervariasi, (d) siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama

kegiatan pembelajaran, tidak hanya mendengarkan tetapi mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan.

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas bahwa manfaat media pembelajaran yaitu, (a) dapat menarik perhatian siswa, (b) membawa dunia ke dalam kegiatan pembelajaran, (c) membuat siswa lebih aktif dalam belajar, (d) menumbuhkan motivasi/semangat dalam belajar sehingga pembelajaran akan lebih hidup dan bermakna.

(Sadiman, 2005: 17), menyampaikan fungsi media pembelajaran secara umum, adalah sebagai berikut: (a) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, (b) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, misalnya objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas dapat diganti dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model, (c) meningkatkan kegairahan dalam belajar, memungkinkan interaksi langsung antara anak didik dengan lingkungan, dan mengatasi sikap pasif anak didik dan, (d) memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi sama siswa terhadap isi pelajaran. Dari pendapat Sadiman tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media mempunyai fungsi yang sangat baik dalam pendidikan, diantaranya: (a) memperjelas pesan yang

disampaikan, (b) mengatasi pembatasan ruang dan waktu, (c) meningkatkan gairah dan menyamakan pengalaman.

Levie dan Lentz 1982 (Arsyad, 2007: 16), mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu, (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensatoris. Dalam fungsi atensi, media visual menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pembelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Fungsi afektif media visual dapat dilihat dari tingkatan kenikmatan siswa ketika belajar atau (membaca) teks bergambar. Dalam hal gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa. Berdasarkan temuan-temuan penelitian fungsi kognitif media visual melalui lambang atau gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Fungsi kompensatoris media pembelajaran memberikan konteks untuk memahami isi teks dalam pembelajaran membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk memahami isi informasi yang disajikan dengan teks dan mengingatnya kembali (disajikan secara verbal).

Berdasarkan beberapa fungsi media pembelajaran yang dikemukakan di atas, bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang sangat

besar terhadap alat-alat indera dan memberikan banyak perubahan yang signifikan terhadap keaktifan siswa.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Berikut ini adalah Jenis-jenis Media Pembelajaran Menurut Rayendra (2012: 44)

- 1) Media Visual adalah jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihatan semata-mata dari peserta didik.
- 2) Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indra pendengaran peserta didik.
- 3) Media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan.
- 4) Multimedia adalah media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

Pendapat lain (Basuki Wibawa & Farida Mukti, 1992:24), mengklasifikasikan media pengajaran dalam empat jenis yaitu: a) media audio, b) media visible (visible diam dan visible gerak), c) media audio visible, dan d) media serbaneka.

Dalam penelitian ini, akan menggunakan media audio visual yaitu untuk memberikan musik dan gambar-gambar pada

materi Tema Pengalamanku Subtema Pengalaman Bersama Teman-teman.

2. Belajar dan Hasil Belajar Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar dan Hasil Belajar

Belajar adalah suatu proses di dalam kepribadian manusia, perubahan tersebut ditempatkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas.

Slameto (2003:2) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sardiman, (2007: 22) belajar sebagai suatu interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya, yang mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep ataupun teori. Belajar menurut pandangan Skinner (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 9) adalah perilaku pada saat orang belajar, maka responsnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responsnya menurun. Gagne (Dimiyati dan Mudjiono, 2006:10) belajar merupakan kegiatan yang kompleks.

Definisi belajar menurut Hillard Bower (Ahmad Rohani, 2004: 56), mengatakan Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi yang disebabkan

oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan.

Proses belajar mengajar mempunyai tujuan yang bersifat transaksional artinya dapat diketahui secara jelas oleh guru dan siswa. Belajar bukanlah semata-mata mengumpulkan dan menghafalkan fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi atau materi pelajaran. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya.

Hasil belajar adalah proses perubahan positif kualitatif yang terjadi pada tingkah laku siswa akibat adanya peningkatan pada pengetahuan, ketrampilan, nilai, sikap, minat, apresiasi, kemampuan logis dan kritis, kemampuan interaktif dan kreativitas yang telah dicapainya (Alben Ambarita, 2006: 59).

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan intellectual yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan intellectual tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar adalah saat terselasaikannya bahan pelajaran.

Gagne (Hasibuan dan Moedjiono, 2004:5), mengemukakan lima kemampuan hasil belajar yaitu

- 1) Keterampilan intelektual, merupakan hasil terpenting dari system lingkungan skolastik
- 2) Strategi kognitif, mengatur “cara belajar” dan berfikir seseorang dalam seluas-luasnya, termasuk kemampuan memecahkan masalah.
- 3) Informasi verbal, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta.
- 4) Keterampilan motorik.
- 5) Sikap dan nilai.

Hasil belajar adalah hasil dari proses pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana siswa berhasil dalam bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas dengan bentuk angka-angka yang lebih tinggi akan tersebut semakin baik hasil diperoleh oleh siswa tersebut.

b. Ruang lingkup penilaian hasil belajar

Penilaian hasil belajar siswa disekolah mencakup aspek atau ranah kompetensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan (kognitif, afektif, dan psikomotor) yang dilakukann secara berimbang sehingga dapat digunakan untuk menentukan posisi relatif setiap siswa terhadap standar yang telah ditetapkan.

1) Pengetahuan (Kognitif)

Strenberg (Majid 2014:12) mengemukakan bahwa "Pemahaman yang lebih khusus mengenai apa yang dilakukan orang-orang ketika mereka memecahkan masalah sehingga mereka dapat dibantu dengan perilaku yang cerdas".

Menurut Widoyoko (2018:38) berpendapat "siswa melakukan proses kognitif secara aktif, yakni memperhatikan informasi yang relevan yang datang. Menata informasi menjadi gambaran yang yang kohren, dan memadukan informasi tersebut dengan pengetahuan yang telah dimilikinya".

Purwanto (2016:50), Berpendapat bahwa " Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi."

2) Sikap (Afektif)

Stiggins (Widoyoko 2018:48) menyatakan bahwa siswa yang memiliki sikap positif dan motivasi memiliki peluang

yang lebih untuk mencapai prestasi belajar yang lebih baik daripada siswa yang memiliki sikap yang negatif.

Beberapa hal yang dapat dilakukan untuk mendorong kemampuan afektif adalah;

- a) Menegtahui nama siswa sedini mungkin
- b) Menerima siswa apa adanya karena setiap siswa memiliki kualitas yang menarik dan berharga
- c) Mengingat pengalaman terdahulu yang membentuk perasaan siswa
- d) Mengamati siswa; mengetahui suasana hati dan reaksi dari hari kehari
- e) Melakukan pengamatan dalam jangka waktu tertentu.
- f) Mengamati perubahan, stabilitas dalam kondisi yang berbeda. Majid (2014:14)

Menurut Widoyoko (2018:48) berpendapat bahwa ”sikap siswa dalam kegiatan pembelajaran mempunyai peran yang cukup dalam menentukan keberhasilan belajar siswa”.

3. Keterampilan (Psikomotor)

Simpson (Purwanto 2016:52-53), mengklasifikasikan hasil belajar psikomotorik menjadi enam; persepsi (*perception*) adalah kemampuan membedakan sesuatu gejala dengan gejala lain. Kesiapan (*set*) adalah kemampuan menempatkan diri untuk memulai suatu gerakan. Gerakan terbimbing (*guided response*) adalah kemampuan melakukan gerakan meniru

model yang dicontohkan. Gerakan terbiasa (*mecanism*) adalah kemampuan melakukan gerakan tanpa ada model contoh. Gerakan kompleks (*adaptation*) adalah kemampuan melakukan serangkaian gerakan dengan cara, urutan dan irama yang tepat. Kreartivitas (*origination*) adalah kemampuan menciptakan gerakan-gerakan baru yang tidak ada sebelumnya atau mengombinasikan gerakan-gerakan yang ada menjadi kombinasi gerakan baru yang orisinal.

Harrow (Purwanto 2016:52), mengemukakan bahwa ” Hasil belajar psikomotorik dapat diklasifikasikan menjadi enam: gerakan refleks, gerakan fundamental dasar, gerakan perseptual, kemampuan fisis, gerakan keterampilan, dan komunikasi tanpa kata.”

Menurut Widyoko (2018:58) berpendapat bahwa ”aspek keterampilan atau psikomotor merupakan hasil belajar yang pencapaiannya melibatkan otot dan kekuatan fisik.”

Sudjana (2017:22), Berpendapat Hasil belajar psikomotiris tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkat keterampilan, yakni:

- a) Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar);
- b) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar;

- c) Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, mitiris, dan lain-lain;
- d) Kemampuan di bidang fisik, misalnya keharmonisan, dan ketepatan.
- e) Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks;
- f) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Majid (2014:15) terkait dengan kemampuan berkarya ini, hal-hal yang harus dilakukan adalah;

- a) Mendengar respons-respons kreatif
- b) Menghargai respons-respons kreatif dengan meminta siswa yang kreatif
- c) Menciptakan suasana belajar yang kreatif, dan bukan konvensional
- d) Membolehkan beberapa karya menjadi open-end, mungkin berantakan, dan tidak dapat dinilai untuk mendorong mereka agar mengeksplorasi
- e) Membangun lingkungan belajar yang fleksibel dimana siswa bebas membuat pilihan dan melakukan minat-minat pribadi.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Muhibbin Syah (2011: 145) mengemukakan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dibedakan menjadi 3 macam, yaitu:

- a. Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yaitu keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa.
- b. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yaitu kondisi lingkungan di sekitar siswa.
- c. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yaitu jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

3. Keterkaitan antara Media Audio Visual, Sub Tema Pengalaman Bersama Teman-teman dan Hasil Belajar Siswa

Penggunaan Media Audio Visual dan hasil belajar memiliki keterkaitan dalam proses pembelajaran. Media Audio Visual memiliki daya tarik setiap siswa, terutama siswa kelas 1 yang masih suka dengan gambar pada saat pembelajaran berlangsung.

Hal ini akan memberikan dampak tersendiri dari setiap siswa melalui hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran berupa media audio visual dimana nanti dalam pembelajaran akan menampilkan musik dan juga gambar-gambar demi terciptanya susasana belajar yang dapat memacu siswa untuk bersemangat. Dalam penerapannya, Media Audio Visual akan

diterapkan pada Tema Pengalamanku Subtema Pengalaman Bersama Teman-teman, dimana pada pembelajaran tersebut terdapat mata pelajaran Bahasa Indonesia dan SBdP. Pada Bahasa Indonesia memiliki KD Merinci ungkapan penyampaian terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah, dan petunjuk kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosa kata bahasa daerah. Mempraktikan ungkapan terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, dengan menggunakan bahasa yang santun kepada orang lain secara lisan dan tulis. Pada SBdP memiliki KD Mengenal elemen musik melalui lagu. Menirukan elemen musik melalui lagu. Dari kedua materi tersebut guru akan memberikan gambar pada setiap mata pelajaran untuk memikat atau menjadikan daya tarik terhadap siswa, sehingga siswa akan semangat dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Penulis menyadari bahwa siswa yang akan diteliti, hasil belajar sebagian besar siswa masih rendah atau tidak memenuhi KKM yang ditentukan oleh sekolah sehingga sangat cocok apabila dipadukan dengan Penggunaan Media Audio Visual karena dengan adanya penggabungan tersebut maka akan tercipta hasil belajar siswa yang maksimal.

B. Peneletian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini yang diantaranya yaitu:

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1.	Mijil Widianingtias 2014	Meningkatkan Hasil Belajar Ips Menggunakan Media Audio Visual Bagi Siswa Kelas IV MI Al-Fatah Kemitug Wadaslintang Wonosobo Jawa Tengah Tahun Ajaran 2012/2013	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek penelitian kelas IV 	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama mengkaji tentang peningkatan penggunaan Media Audio Visual • Sama-sama menggunakan penelitian tindakan kelas
2.	Ridwhan 2016	Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek Penelitian kelas V 	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama menggunakan penelitian tindakan kelas

		Siswa Pada Materi Peninggalan Sejarah Di Kelas V MIN Miruk Aceh Besar)		
--	--	---	--	--



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis, Subjek, Tempat dan Waktu Penelitian

1. Jenis penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) kolaborasi. Wina Sanjaya (2009:13) PTK merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas peran dan tanggung jawab guru khususnya dalam pengelolaan pembelajaran.

Tindakan yang direncanakan berupa penggunaan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas.

2. Subjek penelitian

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 SDN Daramista I pada semester genap Tahun Pelajaran 2020/2021 dengan jumlah 7 siswa .

3. Tempat dan Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Daramista I, Kecamatan Lenteng Kabupaten Sumenep. Alasan yang mendasari penulis mengambil tempat penelitian di SDN Daramista I dikarenakan hasil belajar siswa yang rendah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia 43% atau dari 7 siswa hanya 2 siswa yang tuntas sementara untuk mata pelajaran SBdP yaitu 52% atau dari 7 siswa hanya 3 siswa yang

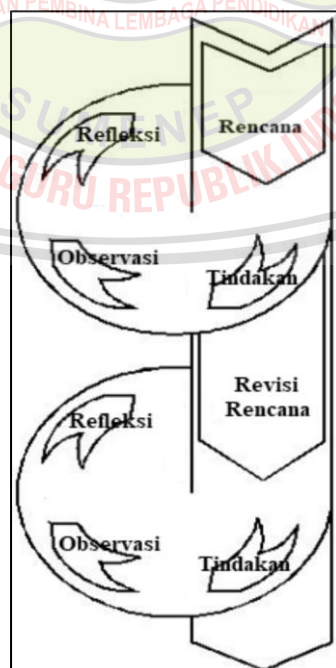
tuntas. Dari 7 siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi. Hal ini didapatkan ketika penulis melaksanakan observasi awal.

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2020/2021. Adapun kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan dalam penelitian meliputi; persiapan penelitian, pelaksanaan penelitian, penyelesaian penelitian, penyelesaian penelitian dan penyusunan laporan.

B. Prosedur Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa dikelas. Berikut tahapan penelitian tindakan kelas:

Menurut Sani dan Sudiran (2017:24) berpendapat bahwa Penelitian Tindakan Kelas memiliki beberapa tahap yakni :



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian Tindakan Kelas

1. Perencanaan (*planning*)

Penyusunan rencana tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 di SDN Daramista I , pada tahap ini penulis merencanakan kegiatan apa saja yang akan dilakukan untuk mengatasi masalah yang terjadi berdasarkan hasil pengamatan awal. Setelah penulis bersama guru kelas mengadakan diskusi yang berkaitan dengan permasalahan siswa dalam pembelajaran tematik Tema Pengalamanku Subtema Pengalaman bersama Teman-teman, penulis menyusun rancangan tindakan dan mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam setiap tindakan nantinya. Penulis memberikan solusi yang disepakati oleh guru kelas yaitu penggunaan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 maka penulis mempersiapkan segala sesuatu yang nantinya akan mendukung proses tindakan yaitu sebagai berikut

Penyusunan rencana tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 di SDN Daramista I , pada tahap ini penulis merencanakan kegiatan apa saja yang akan dilakukan untuk mengatasi masalah yang terjadi berdasarkan hasil pengamatan awal. Setelah penulis bersama guru kelas mengadakan diskusi yang berkaitan dengan permasalahan siswa dalam pembelajaran tematik Tema Pengalamanku Subtema Pengalaman bersama Teman-teman, penulis menyusun rancangan tindakan dan mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam setiap tindakan nantinya. Penulis memberikan solusi yang disepakati oleh guru kelas yaitu penggunaan media gambar untuk meningkatkan

hasil belajar siswa kelas 1 maka penulis mempersiapkan segala sesuatu yang nantinya akan mendukung proses tindakan yaitu sebagai berikut;

- a) Penulis dan guru melakukan pengecekan silabus sebelum diadakan penelitian.
- b) Penulis membuat RPP yang sudah dikonsultasikan kepada guru yang disesuaikan dengan penggunaan media audio visual yang sesuai dengan mata pelajaran serta langkah-langkah dalam pembelajaran.
- c) Menyiapkan kelengkapan lembar observasi guru maupun siswa yang berkaitan dengan kelancaran proses tindakan nantinya.

2. Pelaksanaan Tindakan (*acting*)

Pelaksanaan tindakan, yaitu implementasi atau penerapan isi rancangan didalam pembelajaran. Segala hal yang sudah dipersiapkan penulis dan guru pada tahap perencanaan, diterapkan pada tahap tindakan, seperti penggunaan RPP sebagai pedoman dalam langkah proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dan lain sebagainya. Dalam hal ini penulis bertindak sebagai guru pengajar, sedangkan guru kelas bertindak sebagai pengamat.

Perencanaan tindakan yang dibuat fleksibel dapat terjadi perubahan sesuai dengan kondisi dilapangan namun tidak mengubah keseluruhan perencanaan di RPP.

Beberapa hal yang diharapkan dalam pelaksanaan ini adalah:

- 1) Siswa mengalami peningkatan hasil belajar dan aktivitas di kelas selama guru melakukan kegiatan pembelajaran.
- 2) Terdapat peningkatan semangat belajar dan motivasi siswa untuk belajar di dalam kelas.
- 3) Siswa memiliki kemauan dan keberanian untuk bertanya kepada siswa tentang kesulitan yang dialami pada saat menyelesaikan tugas yang diberikan.

3. Pengamatan (*Observing*)

Mengingat dalam penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru, maka pada tahap pengamatan (observasi) aktivitas belajar siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dipantau oleh peneliti menggunakan pedoman lembar observasi aktivitas siswa .

Penulis disini bertindak sebagai pengajar, melakukan pengamatan ataupun penilaian terhadap hasil belajar (*kognitif, afektif, dan psikomotor*) dengan cara mengamati dan memberikan tes penilaian hasil belajar siswa yang sudah disiapkan sebelumnya. Guru kelas bertindak sebagai pengamat, mengamati penulis dikelas, apakah sudah sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang ditetapkan atau tidak dengan cara mengamati cara mengajarnya dan kemudian mengisi lembar observasi guru yang sudah disiapkan sebelumnya. Namun jika dalam penerapannya, penulis yang bertindak sebagai guru menemukan kendala dalam mengobservasi siswa maka guru kelas bisa membantu dalam mengobservasi.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi adalah evaluasi dengan melakukan perenungan kelemahan pada setiap siklus. Kelemahan pada siklus pertama menjadikan acuan dasar untuk memperbaiki di perencanaan siklus yang berikutnya.

Pada tahap ini data-data yang diperoleh dari siklus I dikumpulkan untuk dianalisis dan selanjutnya diadakan refleksi terhadap hasil analisis yang diperoleh, sehingga dapat diketahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar siswa sebelum tindakan dan sesudah tindakan. Aktivitas dan hasil belajar inilah yang nantinya digunakan sebagai bahan pertimbangan pelaksanaan siklus berikutnya.

C. Teknik Pengumpulan Data

Adapun penjelasan tentang metode pengumpulan data dalam Penelitian Tindakan Kelas sebagai berikut :

1. Observasi

Menurut Kunandar (2012 : 143) menjelaskan bahwa pengamatan atau observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan yang telah mencapai sasaran.

Proses pengamatan dengan menggunakan lembar observasi dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung, yaitu pengamatan tentang aktivitas siswa ketika proses pembelajaran dan aktivitas mengajar guru dalam proses pembelajaran dalam menggunakan media gambar.

2. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Suharsimi Arikunto, 2006: 198).

Tes yang akan diberikan kepada siswa berupa tes objektif dengan menggunakan media gambar . Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah soal tentang Tema Pengalamanku Subtema Pengalaman bersama Teman-teman, untuk mengetahui hasil belajar siswa, setelah kegiatan belajar mengajar dilakukan yaitu pada akhir tindakan.

3. Dokumentasi

Arikunto (2013:201) berpendapat bahwa ” Dokumentasi dari asal dokumen, yang artinya barang-barang tertulis”. Dokumen data yang diambil pada penelitian ini berupa daftar nama siswa, silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, foto dan lain-lain yang berfungsi untuk mengetahui segala hal yang berhubungan dengan orang yang diteliti.

D. Instrumen Penilaian

Instrumen penelitian merupakan salah satu komponen penting yang diperlukan dalam penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi yang akan digunakan ada 2 jenis, yaitu lembar observasi aktivitas Guru dan lembar observasi aktivitas siswa. Lembar observasi untuk mengamati kemampuan Guru dalam mengelola pembelajaran dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

2. Lembar Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian adalah tes objektif, yaitu berbentuk pilihan ganda dengan jenjang kemampuan C1, C2 dan C3. Tes ini untuk mengukur hasil belajar siswa dikelas. Disusun sesuai Subtema Pengalaman bersama Teman-teman.

E. Teknik Analisis Data

(Suharsimi Arikunto, 2006: 131-132) mengatakan bahwa dalam penelitian tindakan kelas ada dua jenis data yang dapat dikumpulkan peneliti yaitu data kualitatif dan kuantitatif.

Analisis data yang digunakan untuk mengetahui keberhasilan media pembelajaran yang digunakan. Teknik yang digunakan analisis data berupa data deskriptif kualitatif untuk pemaparan atau penjelasan data yang diperoleh.

Teknik analisis data pemahaman siswa pada subtema Pengalaman Bersama Teman-teman pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan SBdP ini menggunakan rumus rata-rata sebagai berikut:

1. Observasi

Proses analisis data observasi diperoleh dari hasil pengamatan dalam lembar observasi Guru dan Siswa pada setiap siklus. Hal ini bertujuan untuk mengamati proses pembelajaran yang sudah sesuai dengan perencanaan tindakan yang telah dibuat sebelumnya.

Lembar aktivitas Guru untuk mengamati dan mencatat ketercapaian Guru dalam proses pembelajaran. Sedangkan lembar aktivitas siswa untuk ketercapaian proses pembelajaran siswa. Berikut rumus yang digunakan pada lembar observasi.

$$\text{Rumus} = : \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3.1 Kategori Kriteria Penilaian Lembar Observasi Guru Dan Siswa (Kunandar 2013:130)

No	Nilai %	Kategori Penilaian
1.	80- 100	Baik
2.	60-79	Cukup
3.	< 60	Kurang Baik

2. Hasil Belajar

Kunandar (2013:62), "Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang

dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar terdiri dari :

1. Pengetahuan

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

2. Keterampilan

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

F. Indikator Keberhasilan

Penerapan media audio visual sebagai media yang dapat dikatakan efektif, apabila indikator yang diharapkan tercapai. Indikator tindakan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Ada perubahan hasil belajar secara berkelanjutan dari siklus pertama ke siklus kedua.
2. Minimal 75% siswa kelas I SDN Daramista I Kecamatan Lenteng Kabupaten Sumenep memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam belajar dan menguasai materi yang diajarkan oleh guru. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang dimaksudkan adalah 70.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan di SDN Daramista I Kecamatan Lenteng Kabupaten Sumenep. Peneliti memilih Kelas 1 karena ditemukan permasalahan untuk dilakukan penelitian.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan minimal dua siklus, di setiap siklus dilakukan dalam dua kali pertemuan. Pada setiap siklus dilaksanakan proses pembelajaran dan penilaian dengan tes formatif dengan bentuk soal pilihan ganda sebagai bentuk evaluasi di akhir pembelajaran yang telah dipersiapkan sebelumnya. Pada setiap siklus dilakukan observasi untuk mengetahui kelemahan selama pembelajaran yang dilaksanakan pada setiap siklus, agar pada siklus berikutnya dapat diperbaiki dan ditingkatkan kualitas pembelajaran. Observer pada penelitian ini peneliti meminta guru SDN Daramista I yaitu Hj. Hannawati, S.Pd sebagai observer. Adapun deskripsi penelitian siklus pertama dapat dijelaskan dibawah ini :

1. Hasil Penelitian Pada Siklus I

Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan di SDN Daramista I siswa Kelas 1. Selain sebagai peneliti, peneliti juga bertindak sebagai pelaksana atau pengajar (Guru) dikelas di tempat penelitian dilaksanakan. Setiap siklus terdiri mata pelajaran Bahasa Indonesia dan SBdP. Sedangkan alokasi waktu dalam tiap pertemuan

yaitu sesuai dengan jadwal yang telah disepakati dengan observer sebelumnya. Pelaksanaan pada siklus I ini ada empat tahapan yaitu, Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, dan Refleksi. Berikut ini tahapan pada siklus I :

a. Perencanaan

Pada tahap awal ini, sebelum pelaksanaan proses pembelajaran dengan menerapkan Media Pembelajaran *Audio Visual* peneliti mempersiapkan segala sesuatu perencanaan seperti menyiapkan Silabus, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada pembelajaran yang sebelumnya sudah dikonsultasikan dengan guru Kelas 1. Rencana pelaksanaan pembelajaran disini disusun dengan menggunakan Media Pembelajaran *Audio Visual* . Peneliti juga menyiapkan media pembelajaran, bahan pembelajaran di masing-masing pembelajaran yang akan dilaksanakan dan tes formatif berbentuk pilihan ganda dengan jumlah 10 soal yang akan diberikan di akhir pembelajaran dan menyusun instrumen yang nantinya akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian. Instrumen tersebut meliputi lembar observasi guru, lembar observasi siswa, lembar penilaian pengetahuan (KI 3) dan lembar penilaian keterampilan (KI 4).

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pada penelitian ini sesuai dengan perencanaan yang disusun dalam RPP yang sudah di susun sebelumnya dengan

Media Pembelajaran *Audio Visual* . Pada pelaksanaan disiklus I ini terdiri dari mata pelajaran Bahasa Indonesia dan SBdP

Pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 8 Maret 2021 di Kelas 1 SDN Daramista I dengan jumlah 7 siswa, pada penelitian ini peneliti bertindak sebagai guru.

Pada kegiatan awal, Guru menyapa siswa dan mengondisikan kelas agar siap untuk belajar. Salah satu siswa diminta memimpin doa. Guru menginstruksikan kegiatan apersepsi. Selanjutnya, guru mengingatkan siswa tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pelajaran yang akan disampaikan. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar.

Pada kegiatan inti Siswa mendengarkan penjelasan guru betapa senangnya bermain atau melakukan sesuatu bersama teman. Siswa membaca nyaring wacana yang terdapat di dalam buku siswa. Jika memungkinkan, siswa diminta keluar kelas, mengamati gerakan-gerakan tumbuhan yang ada di sekitar siswa. Siswa bersama-sama membaca wacana tentang gerakan tumbuhan di buku siswa. Siswa diminta menyebutkan gerakan-gerakan tumbuhan lain yang siswa ketahuui. Siswa mengamati gambar meniru gerakan tumbuhan yang ada di buku siswa. Siswa diminta memeragakan satu per satu gerakan yang ada, secara berpasangan. Selain gerakan yang ada di buku siswa, siswa diminta menunjukkan gerakan

tumbuhan lain yang siswa ketahui. Siswa yang menunjukkan partisipasi aktif menyebutkan dan menunjukkan gerakan tumbuhan selain gerakan yang ada dalam buku, diberi apresiasi dan pujian sewajarnya. Siswa menyimak teks yang ada di buku siswa. Siswa mendiskusikan sikap Udin dan Edo di dalam teks. Guru dapat memandu diskusi dengan pertanyaan-pertanyaan. Siswa dapat menuliskan ungkapan permintaan maaf yang beragam, sesuai situasi di dalam gambar. Setelah mendiskusikan beberapa ungkapan permintaan maaf berdasarkan gambar, siswa menuliskan ungkapan permintaan maaf sesuai situasi yang tertulis di buku siswa. Siswa membaca teks di buku siswa bersama-sama. Guru meminta pendapat siswa tentang teks, memandu diskusi kelas dengan pertanyaan-pertanyaan. Guru memastikan semua siswa berperan aktif dalam diskusi. Siswa menyimak teks di buku siswa. Siswa diminta membaca instruksi kegiatan. Siswa mengamati gambar-gambar kegiatan di rumah. Siswa memberi tanda kegiatan di rumah yang berkaitan dengan aturan bermain bersama teman. Siswa dan guru membahas jawaban siswa, mengoreksi kekeliruan yang dibuat siswa. Selanjutnya, guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya atau menyampaikan pendapatnya tentang materi yang telah dipelajari.

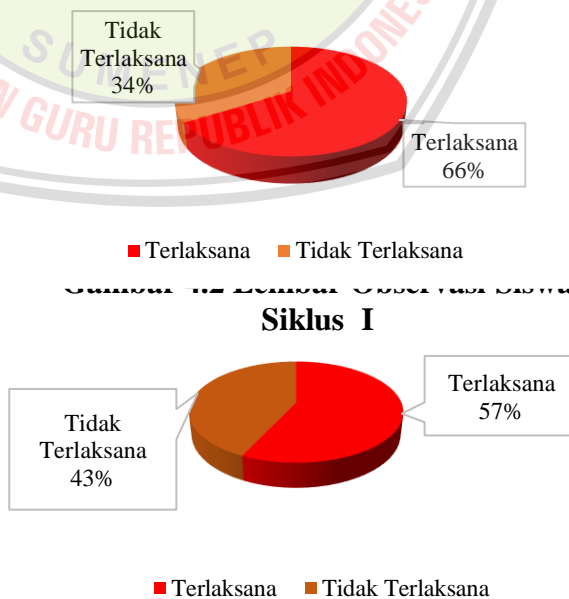
Di akhir kegiatan, guru mengulang kembali dan melakukan tanya jawab. Guru melakukan refleksi sebelum menutup kegiatan.

Setelah refleksi, guru memimpin siswa untuk berdoa sebelum pulang. Guru mempersilakan siswa pulang. Siswa memberi salam pada guru.

c. Pengamatan

Tahap pengamatan merupakan tahapan yang bertujuan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada tahap pengamatan ini, ada dua pengamatan yang dilaksanakan. Lembar observasi guru dan siswa ditujukan kepada peneliti (sebagai guru) yang diberikan Hj. Hannawati, S.Pd sehingga peneliti bisa fokus dalam pelaksanaan pembelajaran saja. Adapun hasil pengamatan terhadap lembar observasi guru dan siswa pada proses pembelajaran di siklus I yaitu:

Gambar 4.1 Lembar Observasi Guru Siklus I



Berdasarkan gambar 4.1 dan 4.2 diatas pada siklus I guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran berada dalam kriteria “Cukup”. Dengan kegiatan yang terlaksana 14 aspek dari total 21 dari aspek yang diobservasi yaitu mendapat 66%. Sedangkan aktivitas siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran berada dalam kriteria “Cukup”. Dengan kegiatan yang terlaksana 12 aspek dari total 21 dari aspek yang diobservasi yaitu mendapat 57%.

Sedangkan nilai tes soal sebanyak 10 soal pilihan ganda untuk mengukur hasil pengetahuan siswa pada 2 mata pelajaran yang masing-masing kompetensi dasar dari masing-masing pembelajaran sudah terwakili semua dalam soal tes tersebut dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Belajar Penilaian Pengetahuan (KI 3) Pada Siklus I

No	Hasil Tes		Hasil Pencapaian
1.	Rata-Rata	Bahasa Indonesia	68
	Nilai	SBdP	71
2.	Nilai Tertinggi	Bahasa Indonesia	80
		SBdP	80
3.	Nilai Terendah	Bahasa Indonesia	40
		SBdP	40
4.	Persentase Tuntas	Bahasa Indonesia	57%
		SBdP	71%
5.	Persentase Tidak Tuntas	Bahasa Indonesia	43%
		SBdP	29%
6.	Jumlah Siswa		7 siswa

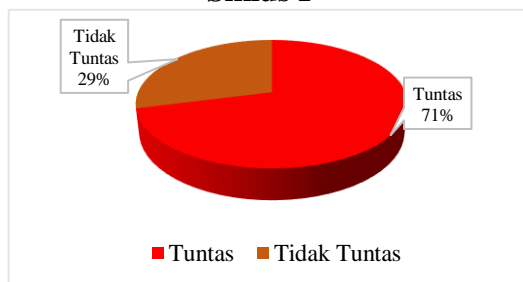
ri tabel 4.1 di atas, satu pembelajaran yang terdiri mata pelajaran Bahasa Indonesia dan SBdP. Dengan rata-rata nilai, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 68 dan SBdP 71. Untuk nilai

tertinggi, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 80, untuk SBdP juga 80. Sedangkan nilai terendah, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 40 dan SBdP yaitu 40. Dari presentase ketuntasan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 57% atau 4 siswa yang tuntas dari 7 siswa, sedangkan SBdP 71% atau 5 siswa yang tuntas dari 7 siswa. Sedangkan untuk presentase tidak tuntas untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 43% atau 3 siswa yang tidak tuntas dan SBdP 29% atau 2 siswa yang tidak tuntas. Untuk penilaian keterampilan siswa pada siklus I maka didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 4.2 Hasil Belajar Penilaian Keterampilan (KI 4) Pada Siklus I

Nama	Nilai Skor	Nilai Akhir
Code-1	6	75
Code-2	6	75
Code-3	5	62
Code-4	5	62
Code-5	6	75
Code-6	6	75
Code-7	6	75

Gambar 4.3 Hasil Belajar Penilaian Keterampilan (KI 4) Pada Siklus I



Berdasarkan tabel 4.2 dan gambar 4.3 diatas dengan jumlah 7 siswa pada Kelas 1 di penilaian keterampilan siswa

dengan Subtema Pengalaman Bersama Teman-teman. Dalam siklus I mendapat nilai keterampilan dengan presentase ketuntasan sebesar 71% dan Presentase tidak tuntas sebesar 29%.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil pembelajaran siklus I dengan menerapkan media *Audio Visual*. Peneliti bersama guru kelas sama-sama mengkaji pembelajaran yang berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan guru kelas dalam di siklus I, terdapat beberapa aspek yang belum terlaksana guru masih cenderung menjelaskan materi dengan keseluruhan secara ceramah. Pada saat penggunaan media *Audio Visual* tidak sesuai dengan mata pelajaran pada saat pembelajaran subtema Pengalaman Bersama Teman-teman, sehingga siswa cenderung berbicara sendiri dan tidak memperhatikan.

Berdasarkan hasil tes formatif yang diberikan guru pada siklus I dengan 7 siswa, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa yang tuntas 68% dan SBdP 71%. Untuk hasil keterampilan siswa di siklus I mendapatkan presentase ketuntasan sebesar 71%. Dan lembar observasi guru memperoleh presentase 66%, Sedangkan untuk lembar observasi siswa memperoleh presentase 57%.

Jika dilihat berdasarkan indikator yang telah ditentukan oleh peneliti sebelumnya, dalam penelitian ini perlu adanya perbaikan dan peningkatan pada hasil belajar siswa dengan melanjutkan penelitian ke

siklus selanjutnya terlebih lagi melihat hasil presentase ketuntasan belum mencapai 75% baik di penilaian pengetahuan maupun penilaian keterampilan siswa. Maka dengan ini, peneliti dan guru kelas sepakat untuk melakukan perbaikan dengan merencanakan siklus ke II untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada di siklus sebelumnya untuk mencapai tujuan penelitian.

2. Hasil Penelitian Pada Siklus II

Dengan diadakannya siklus II ini yaitu untuk memperbaiki siklus sebelumnya. Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan di SDN Daramista I siswa Kelas 1. Selain sebagai peneliti, peneliti juga bertindak sebagai pelaksana atau pengajar (Guru) di kelas di tempat penelitian dilaksanakan. Setiap siklus terdiri dari 2 mata pelajaran (1 pembelajaran). Sedangkan alokasi waktu dalam tiap pertemuan yaitu sesuai dengan jadwal yang telah disepakati dengan guru Kelas 1 sebelumnya. Tahap perencanaan penelitian siklus II dibuat berdasarkan referensi dari hasil refleksi siklus I dan menjadi bahan pertimbangan dilaksanakan tindakan pada siklus II. Perencanaan pada siklus II sebagai tindak lanjut dari penelitian yang diadakan pada siklus I, semua kekurangan yang terjadi di siklus I diperbaiki dan dibenahi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi tindakan pembelajaran yang telah didapatkan pada siklus I sebelumnya, pada siklus II ini

peneliti merancang perbaikan pembelajaran agar kendala-kendala sebelumnya tidak terulang kembali pada siklus II ini.

Perencanaan pada siklus II ini peneliti melakukan perbaikan pada penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada Pembelajaran yang sebelumnya sudah dikonsultasikan dengan guru Kelas 1. Peneliti lebih memperhatikan lembar observasi siswa maupun guru yang masih belum maksimal pada saat pembelajaran di siklus I agar lebih baik di siklus II. Peneliti juga menyiapkan media pembelajaran gambar maupun video yang lebih menarik pada saat penggunaan media *Audio Visual*, bahan pembelajaran di masing-masing pembelajaran yang akan dilaksanakan dan tes formatif berbentuk pilihan ganda dengan jumlah 10 soal yang akan diberikan di akhir pembelajaran dan menyusun instrumen yang nantinya akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian. Instrumen tersebut meliputi lembar observasi guru, lembar observasi siswa, lembar penilaian pengetahuan (KI 3) dan lembar penilaian keterampilan (KI 4).

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan Siklus II pada penelitian ini sesuai dengan perencanaan yang disusun dalam RPP yang telah diperbaiki sebelumnya dan di susun dengan Media Pembelajaran *Audio Visual* pada mata pelajaran yang sesuai di subtema Pengalaman

Bersama Teman-teman. Pada pelaksanaan disiklus I ini terdiri dari 2 mata pelajaran.

Pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 11 Maret 2021 di Kelas 1 SDN Daramista I dengan jumlah 7 siswa, pada penelitian ini peneliti bertindak sebagai guru.

Pada kegiatan awal, Guru menyapa siswa dan mengondisikan kelas agar siap untuk belajar. Salah satu siswa diminta memimpin doa. Guru menginstruksikan kegiatan apersepsi. Selanjutnya, guru mengingatkan siswa tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pelajaran yang akan disampaikan. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar.

Pada kegiatan inti Siswa mendengarkan penjelasan guru betapa senangnya bermain atau melakukan sesuatu bersama teman. Siswa membaca nyaring wacana yang terdapat di dalam buku siswa. Jika memungkinkan, siswa diminta keluar kelas, mengamati gerakan-gerakan tumbuhan yang ada di sekitar siswa. Siswa bersama-sama membaca wacana tentang gerakan tumbuhan di buku siswa. Siswa diminta menyebutkan gerakan-gerakan tumbuhan lain yang siswa ketahuui. Siswa mengamati gambar meniru gerakan tumbuhan yang ada di buku siswa. Siswa diminta memeragakan satu per satu gerakan yang ada, secara berpasangan. Selain gerakan yang ada di buku siswa, siswa diminta menunjukkan gerakan

tumbuhan lain yang siswa ketahui. Siswa yang menunjukkan partisipasi aktif menyebutkan dan menunjukkan gerakan tumbuhan selain gerakan yang ada dalam buku, diberi apresiasi dan pujian sewajarnya. Siswa menyimak teks yang ada di buku siswa. Siswa mendiskusikan sikap Udin dan Edo di dalam teks. Guru dapat memandu diskusi dengan pertanyaan-pertanyaan. Siswa dapat menuliskan ungkapan permintaan maaf yang beragam, sesuai situasi di dalam gambar. Setelah mendiskusikan beberapa ungkapan permintaan maaf berdasarkan gambar, siswa menuliskan ungkapan permintaan maaf sesuai situasi yang tertulis di buku siswa. Siswa membaca teks di buku siswa bersama-sama. Guru meminta pendapat siswa tentang teks, memandu diskusi kelas dengan pertanyaan-pertanyaan. Guru memastikan semua siswa berperan aktif dalam diskusi. Siswa menyimak teks di buku siswa. Siswa diminta membaca instruksi kegiatan. Siswa mengamati gambar-gambar kegiatan di rumah. Siswa memberi tanda kegiatan di rumah yang berkaitan dengan aturan bermain bersama teman. Siswa dan guru membahas jawaban siswa, mengoreksi kekeliruan yang dibuat siswa. Selanjutnya, guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya atau menyampaikan pendapatnya tentang materi yang telah dipelajari.

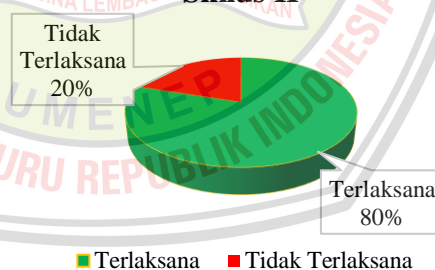
Di akhir kegiatan, guru mengulang kembali dan melakukan tanya jawab. Guru melakukan refleksi sebelum menutup kegiatan.

Setelah refleksi, guru memimpin siswa untuk berdoa sebelum pulang. Guru mempersilakan siswa pulang. Siswa memberi salam pada guru.

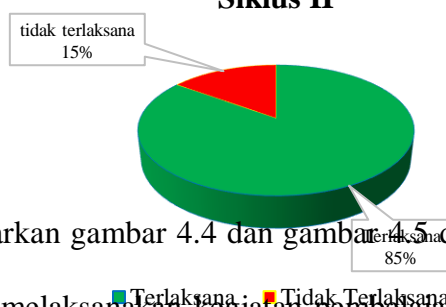
c. Pengamatan

Tahapan ini dilakukan karena bertujuan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Pada tahap pengamatan ini, Observer Hj. Hannawati, S.Pd bertindak sebagai observer yang diberi tugas dalam lembar observasi guru dan siswa, sehingga peneliti bisa fokus hanya dalam pelaksanaan proses pembelajaran saja. Adapun hasil pengamatan terhadap lembar observasi guru dan siswa pada proses pembelajaran di siklus II pertemuan pertama :

**Gambar 4.4 Lembar Observasi Guru
Siklus II**



**Gambar 4.5 Lembar Observasi Siswa
Siklus II**



Berdasarkan gambar 4.4 dan gambar 4.5 di atas, pada siklus II guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran berada dalam

kriteria “Baik”. Dengan kegiatan yang terlaksana 17 aspek dari total 21 dari aspek yang diobservasi yaitu 80%. Sedangkan aktivitas siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran berada dalam kriteria “Baik”. Dengan kegiatan yang terlaksana 18 aspek dari total 21 dari aspek yang diobservasi yaitu 85%.

Setelah siklus I dilaksanakan, diketahui nilai tes soal sebanyak 10 soal pilihan ganda untuk mengukur hasil pengetahuan siswa pada setiap mata pelajaran yang masing-masing kompetensi dasar dari masing-masing pembelajaran sudah terwakili semua dalam soal tes tersebut :

Tabel 4.3 Hasil Belajar Penilaian Pengetahuan (KI 3) Pada Siklus II

No	Hasil Tes		Hasil Pencapaian
1.	Rata-Rata Nilai	Bahasa Indonesia	85
		SBdP	88
2.	Nilai Tertinggi	Bahasa Indonesia	100
		SBdP	100
3.	Nilai Terendah	Bahasa Indonesia	60
		SBdP	60
4.	Persentase Tuntas	Bahasa Indonesia	85%
		SBdP	85%
5.	Persentase Tidak Tuntas	Bahasa Indonesia	15%
		SBdP	15%
6.	Jumlah Siswa		7 siswa

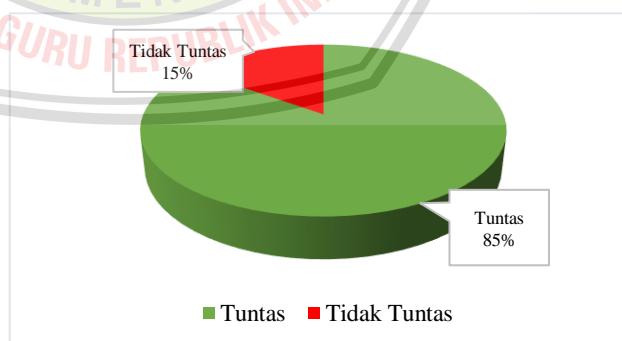
ri tabel 4.3 di atas, terdapat dua kali tatap muka yang dilaksanakan terdiri dari mata pelajaran Bahasa Indonesia dan SBdP. Dengan rata-rata nilai, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 85 dan SBdP 88. Untuk nilai tertinggi, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 100 dan SBdP 100. Sedangkan nilai terendah, pada

mata pelajaran Bahasa Indonesia 40 dan SBdP 40. Dari presentase ketuntasan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 85% atau 6 siswa yang tuntas dari 7 siswa dan SBdP 85% atau 6 dari 7 siswa yang tuntas. Sedangkan untuk presentase tidak tuntas untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu dan SBdP sama-sama mendapatkan 15% atau 1 dari 7 siswa yang tidak tuntas. Untuk penilaian keterampilan siswa pada siklus I didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 4.4 Hasil Belajar Penilaian Keterampilan (KI 4) Pada Siklus II

Nama	Nilai Skor	Nilai Akhir
Code-1	8	100
Code-2	5	62
Code-3	6	75
Code-4	6	75
Code-5	8	100
Code-6	6	75
Code-7	6	75

Gambar 4.6 Hasil Belajar Penilaian Keterampilan (KI 4) Pada Siklus II



Berdasarkan tabel 4.4 dan gambar 4.6 diatas dengan jumlah 7 siswa pada Kelas 1 di penilaian keterampilan siswa dengan Subtema Pengalaman Bersama Teman-teman. Dalam

siklus II mendapat nilai keterampilan dengan presentase ketuntasan sebesar 85% dan Presentase tidak tuntas sebesar 15%.

d. Refleksi

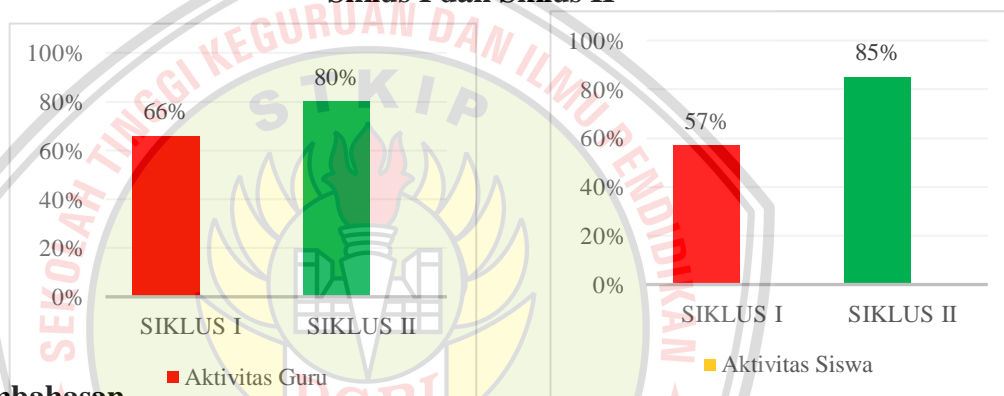
Berdasarkan hasil pembelajaran siklus II yang dilakukan dengan 2 mata pelajaran dengan menerapkan media *Audio Visual*. Peneliti bersama guru kelas sama-sama mengkaji ulang pembelajaran sebelumnya. Pada saat penggunaan media *Audio Visual* telah dicocokkan dan disesuaikan pada mata pelajaran yang tepat yaitu pada saat berdiskusi, sehingga siswa bisa terfokus pada materi yang diberikan yaitu pada Bahasa Indonesia dan SBdP.

Setelah memperbaiki kesalahan di siklus I salah satunya yaitu lebih lagi guru memperhatikan lembar observasi yang belum maksimal di siklus I serta siswa lebih memperhatikan guru dalam menyampaikan materi sehingga pada siklus II ini terjadi adanya peningkatan pada tes hasil belajar siswa, yakni pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan SBdP dengan ketuntasan sama-sama sebesar 85% atau 6 siswa yang tuntas dari 7 siswa. Sedangkan untuk presentase tidak tuntas untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dan SBdP yaitu sama-sama mendapatkan 15% atau 1 siswa yang tidak tuntas. Untuk hasil keterampilan siswa di siklus II juga mengalami peningkatan yakni mendapatkan presentase ketuntasan sebesar 85%. Kemudian lembar observasi guru dan siswa juga mengalami peningkatan. Untuk lembar observasi guru pada siklus II

memperoleh presentase 80%. Sedangkan untuk lembar observasi siswa pada siklus II memperoleh persentase 85%.

Dari kedua siklus diatas, dapat dilihat adanya perubahan atau peningkatan yang baik antara siklus I dan siklus II. Sehingga penelitian ini bisa dikatakan berhasil dan telah mencapai tujuan atau target yang telah ditetapkan pada saat awal perencanaan.

Gambar 4.7 Perbandingan Lembar Aktivitas Guru dan Siswa Pada Siklus I dan Siklus II



B. Pembahasan

Sebagaimana data yang telah diuraikan di atas menunjukkan bahwa dengan menerapkan Media Pembelajaran *Audio Visual* pada, Subtema Pengalaman Bersama Teman-teman pada Kelas 1 di SDN Daramista I dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dilihat dari penerapan pada saat proses pembelajaran berlangsung, Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru menempelkan gambar di papan dan menampilkan video-video yang ditayangkan melalui OHP/LCD. Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan pada siswa untuk memperhatikan gambar, dengan demikian siswa lebih tertarik pada pembelajaran menggunakan media *audio visual*

sehingga seluruh siswa bisa terfokus pada materi. Melalui diskusi kelompok 2-3 orang siswa, hasil diskusi dari perhatian siswa pada gambar tersebut dicatat pada kertas. Tiap kelompok diberi kesempatan membacakan hasil diskusinya. Mulai dari komentar/hasil diskusi siswa, guru mulai menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai. Setelah itu guru meminta siswa untuk memberikan kesimpulan.

Pada penggunaan media *Audio Visual* pembelajaran di dalam kelas lebih hidup, pada saat guru mengarahkan siswa berkomentar tentang gambar yang dijelaskan sehingga terjadi diskusi ataupun suasana kelas menjadi lebih baik dan aktif. Dengan demikian, penerapan tersebut memberikan kontribusi penuh terhadap hasil belajar siswa yang lebih baik.

Berikut perbandingan antara siklus I dan II pada hasil belajar siswa subtema Pengalaman di Sekolah:

1. Lembar aktivitas Guru dan Siswa

Pada siklus I guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran berada dalam kriteria “Cukup”. Dengan kegiatan yang terlaksana 14 aspek dari total 21 dari aspek yang diobservasi yaitu 66%. Sedangkan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran berada dalam kriteria “Cukup”. Dengan kegiatan yang terlaksana 12 aspek dari total 21 dari aspek yang diobservasi yaitu 57%. Dengan demikian, pada siklus I penerapan dengan media *Audio Visual* masih belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditargetkan.

Pada siklus II guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran berada dalam kriteria “Baik”. Dengan kegiatan yang terlaksana 17 aspek dari total 21 dari aspek yang diobservasi yaitu 80%. Sedangkan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran berada dalam kriteria “Baik”. Dengan kegiatan yang terlaksana 18 aspek dari total 21 dari aspek yang diobservasi yaitu 85%.

Terjadi peningkatan pada aktivitas guru yakni pada siklus I aktivitas guru yang terlaksana mendapatkan presentase sebesar 66%. Pada siklus II aktivitas guru mengalami peningkatan sebesar 14% dengan perolehan sebesar 80%. Untuk aktivitas siswa di siklus I mendapatkan presentase sebesar 57%. Hal ini juga mengalami peningkatan di siklus II yakni sebesar 28% dengan perolehan presentase sebesar 85%.

Dari data yang diperoleh tersebut dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan aktivitas guru dari siklus I hingga siklus II. Terdapat juga perbandingan yang berbeda dari siklus I hingga siklus II berkaitan dengan aktivitas siswa di Kelas 1 SDN Daramista I. Dengan adanya perbaikan pada siklus II, dapat dikatakan bahwa aktivitas guru dan siswa telah mencapai kategori yang diharapkan.

2. Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan Siswa

Berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi pada akhir pembelajaran di siklus I terdapat beberapa aspek yang belum terlaksana Lembar Observasi Guru dan Siswa. dan juga dalam pembentukan kelompok masih belum maksimal, selama pembelajaran berlangsung, guru masih belum menjelaskan materi dengan keseluruhan dan sedikit banyak berbicara sendiri. Pada saat penggunaan media *Audio Visual* masih terdapat langkah-langkah yang belum terselesaikan serta tidak cocok terhadap mata pelajaran, sehingga pada siklus I hasil belajar masih belum mencapai kriteria ketuntasan yang di targetkan.

Dikarenakan untuk presentase ketuntasan siswa pada siklus I masih belum mencapai apa yang ditargetkan peneliti, hal ini didapatkan dari tes yang diberikan guru pada saat pelaksanaan siklus I yang terdiri dari dua mata pelajaran yaitu bahasa Indonesia presentase ketuntasan yaitu sebesar 57% dan SBdP 71%. Untuk hasil keterampilan siswa presentase ketuntasan di siklus I sebesar 71%. Dengan hasil yang tersebut maka hasil belajar masih belum mencapai indikator keberhasilan yang telah peneliti targetkan sebelumnya, maka peneliti dan guru kelas sepakat untuk melakukan perbaikan agar terjadi peningkatan di siklus ke II.

Pada siklus II, peneliti merancang perbaikan pembelajaran agar kendala-kendala sebelumnya tidak terulang kembali pada siklus II. peneliti melakukan perbaikan pada penyusunan rencana pelaksanaan

pembelajaran (RPP) dengan menerapkan media *Audio Visual* yang sebelumnya sudah dikonsultasikan dengan guru kelas Observer.

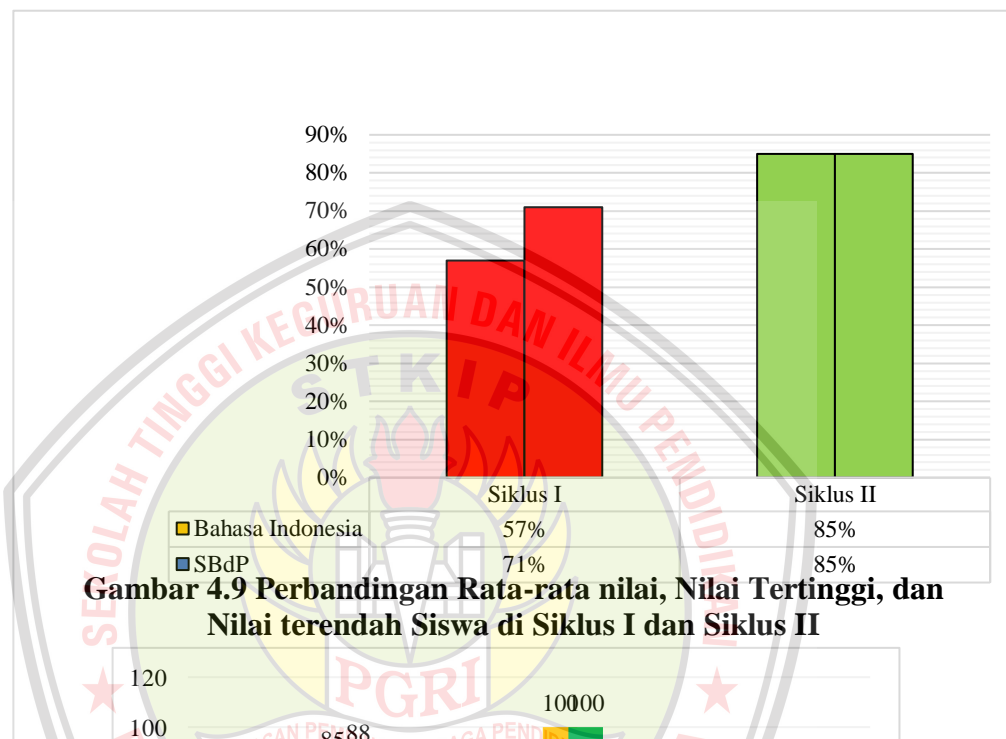
Pada siklus II ini peneliti lebih memperhatikan (lembar observasi guru dan siswa) yang masih belum terlaksana di siklus I agar lebih maksimal di siklus II. Peneliti juga memperbaiki kesalahan di siklus I. Pada saat penggunaan media *Audio Visual* telah disesuaikan dengan mata pelajaran pada saat pembelajaran subtema Pengalaman Bersama Teman-teman .

Dari penerapan tersebut sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, Begitu juga dengan penggunaan media *Audio Visual* disesuaikan dengan mata pelajaran yang cocok. Hasilnya pada siklus II, hasil belajar siswa menggunakan penggunaan media *Audio Visual* meningkat.

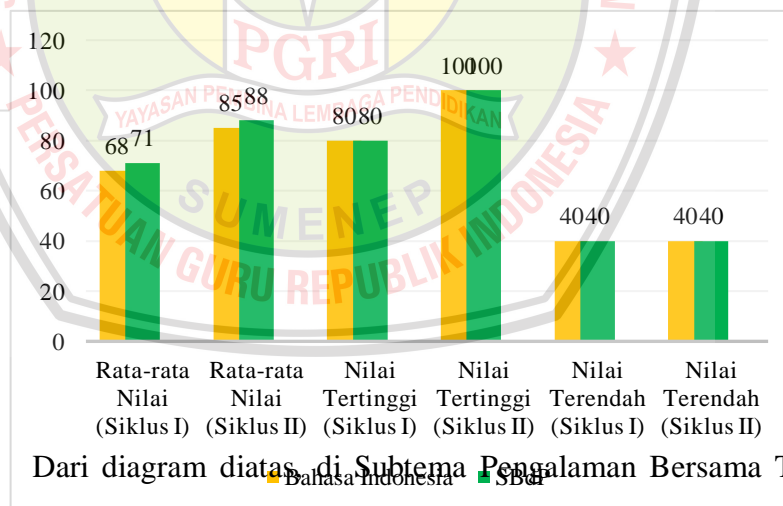
Setelah peneliti memperbaiki kesalahan di siklus I, pada siklus II mengalami perubahan yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan Media Pembelajaran *Audio Visual*. Dengan presentase ketuntasan pada mata pelajaran bahasa indonesia sebesar 85% dan SBdP juga mendapat 85%. Dengan demikian proses pembelajaran menjadi lebih baik. Hal ini juga dapat dilihat dari hasil keterampilan di siklus II mendapatkan presentase ketuntasan yaitu sebesar 85%. Dimana hasil belajar pada penilaian pengetahuan dan penilaian keterampilan siswa sama-sama mengalami peningkatan pada siklus II.

Berikut ini adalah perbandingan dan peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II :

Gambar 4.8 Peningkatan Presentase Ketuntasan Siswa di Siklus I dan Siklus II



Gambar 4.9 Perbandingan Rata-rata nilai, Nilai Tertinggi, dan Nilai terendah Siswa di Siklus I dan Siklus II



Dari diagram diatas, di Subtema Pengalaman Bersama Teman-

teman. Pada siklus I dengan jumlah 7 siswa di mata pelajaran Bahasa Indonesia presentase ketuntasan sebesar 57%. Terjadi peningkatan sebesar 28% pada siklus II dengan perolehan presentase sebesar 85%. Dengan rata-rata nilai pada siklus I yaitu 68, mengalami peningkatan di siklus II yaitu 85. Untuk nilai tertinggi di siklus I yakni 80, sedangkan

di siklus II nilai tertinggi adalah 100. Dan nilai terendah 40 pada siklus I, dan di siklus II yaitu 60.

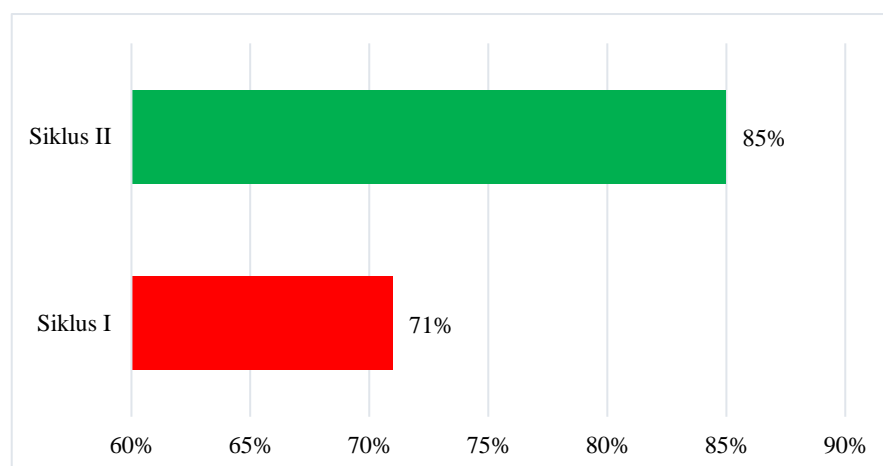
Pada mata pelajaran SBdP di siklus I ketuntasan sebesar 71%. Dan di siklus II presentase ketuntasan pada mata pelajaran SBdP mengalami peningkatan sebesar 14% dengan perolehan presentase sebesar 85%. Dengan rata-rata nilai pada siklus I yaitu 71 mengalami peningkatan di siklus II yaitu 83. Untuk nilai tertinggi di siklus I yakni 88, sedangkan di siklus II nilai tertinggi adalah 100. Dan nilai terendah 60 pada siklus I, dan di siklus II yaitu juga 60.

Berikut ini adalah perbandingan dan peningkatan hasil keterampilan siswa pada siklus I dan siklus II :

Tabel 4.5 Perbandingan dan Peningkatan Hasil Keterampilan Siswa

Nama Siswa	Siklus I	Siklus II
Code-1	75	100
Code-2	75	62
Code-3	62	75
Code-4	62	75
Code-5	75	100
Code-6	75	75
Code-7	75	75

Gambar 4.10 Perbandingan dan Peningkatan Hasil Keterampilan Siswa Pada Siklus I dan Siklus II



Untuk penilaian keterampilan pada subtema Pengalaman Bersama Teman-teman dalam Pembelajaran terdapat beberapa aspek keterampilan yang diamati untuk lebih jelasnya bisa dilihat di daftar lampiran.

Pada penilaian keterampilan ini ada beberapa aspek yang diamati pada saat proses pembelajaran. Dengan skor 1 sampai 4 dengan keterangan yang sudah ada dibagian daftar lampiran.

Pada siklus I dengan jumlah 7 siswa , presentase ketuntasan sebesar didapat sebesar 71% yang tuntas dan 29% untuk presentase tidak tuntas. Berdasarkan refleksi pada siklus I peneliti melakukan perbaikan pada siklus II. Peneliti lebih memperhatikan apa yang menjadi kelemahan di siklus I dan dijadikan pedoman disiklus II supaya tidak terulang kesalahan yang sama. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan di siklus II yakni dengan presentase 85% dan 15% untuk presentase tidak tuntas dari jumlah 7 siswa dalam kelas.

Dengan demikian, penelitian ini berhasil pada siklus II dan menjadikan ajaran tersendiri bagi guru dan siswa di SDN Daramista I yang sebelumnya hasil belajar siswa masih rendah. Diadakannya penelitian ini dengan menggunakan media *Audio Visual* menjadikan hasil belajar siswa menjadi lebih baik dan mampu melebihi kriteria ketuntasan yang ditetapkan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang peningkatan hasil belajar pembelajaran tematik subtema pengalaman bersama teman-teman menggunakan media *Audio Visual* di kelas 1 SDN Daramista I:

1. Penerapan media *Audio Visual* pada pembelajaran tematik subtema pengalaman bersama teman-teman berhasil pada siklus II. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai observasi aktivitas guru meningkat dari siklus I sebesar 66% dan meningkat pada siklus II menjadi 80%. Dalam proses pembelajaran guru dan siswa mampu menggunakan media *Audio Visual* dengan baik. Selain itu pada observasi siswa didapatkan nilai hasil observasi yaitu pada siklus I mendapat 57% dan meningkat pada siklus II menjadi 85%.
2. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik subtema pengalaman bersama teman-teman di kelas 1 SDN Daramista I setelah menerapkan media *Audio Visual*. Hal ini dapat dilihat dari persentase keberhasilan siswa matapelajaran Bahasa Indonesia pembelajaran tematik subtema pengalaman bersama teman-teman pada siklus I mendapat 57% dan menjadi siklus II 85%, sementara SBdP dari 71% menjadi 85%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan menggunakan media *Audio Visual*, ada beberapa saran yang dapat disampaikan, antara lain:

1. Penggunaan media *Audio Visual* harus disesuaikan dengan KI, KD, dan Indikator yang akan dicapai siswa.
2. Untuk melaksanakan pembelajaran dengan media *Audio Visual* memerlukan persiapan yang matang agar pembelajaran berjalan dengan baik, seharusnya guru lebih mempersiapkan gambar-gambar yang menarik dan video-video tarian yang lebih bagus demi memacukan semangat belajar siswa untuk tercapainya hasil belajar yang lebih baik.
3. Guru harus mempersiapkan komponen-komponen yang diperlukan untuk mendukung pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai materi dapat menunjang pembelajaran agar lebih optimal.
4. Dalam penerapan pembelajaran tematik sebaiknya guru terlebih dahulu melihat materi yang akan diajarkan sehingga dapat tahu media apa saja yang akan digunakan, agar pembelajaran dapat lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rohani. 2004. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta. PT. Rineka Cipta
- Ambarita, Alben. 2006. *Manajemen Pendidikan*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan, Direktorat Ketenagaan.
- Arief S. Sadiman, dkk. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Azhar Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Basuki Wibawa, dkk. 1991. *Media Pengajaran*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Dimiyanti dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Hasibuan, JJ dan Moedjiono. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : CV Remaja Rosdakarya.
- Kunandar. 2013. *Penilaian Authentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013) Suatu Pendekatan Praktis Disertai Contoh*. Jakarta: PT Grafindo Persada
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Sardiman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta : Rineka Cipta

Purwanto, Ngalm. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Salsabila, U. H., Sofia, Maulida, Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284-304.

Suharsimi Arikunto. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Suharsimi, Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

