

**PENGARUH BELAJAR DARING BERBASIS MEDIA AUDIO VISUAL PADA
MATERI NILAI TEMPAT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS II SDN
GAYAMSARI 01 SEMARANG**

**Hanreza Yuniari Pranstika¹, Fine Reffiane²,
Filia Prima Artharina³**

^{1,2,3}Program Studi PGSD FKIP Universitas PGRI Semarang

hanrezayuniarip@gmail.com², reffianefine@gmail.com², Filiaprima11@gmail.com³

ABSTRACT

The background that prompted this research was that in elementary schools there were still many students who showed that the place value material values were still low which were still below the KKM 75. The problem in this research was how does audio-visual-based online learning influence the place value material on class II learning outcomes at SDN Gayamsari 01 Semarang? The goal to be achieved in this study is to determine the effect of audio-visual-based online learning on place value material on class II learning outcomes at SDN Gayamsari 01 Semarang. This study uses quantitative research methods, with a pre-experimental research design in the form of a one-group pretest-posttest design. This method was used because this study aims to determine the effect of audio-visual-based online learning on place value material on class II learning outcomes at SDN Gayamsari 01 Semarang. Data collection procedures used were observation, interviews, and documentation. As for the results of the discussion in the experimental class and control class, it can be seen that after calculating L_0 and L_{table} , then compared with a significant level of 0.05, it was found that in the experimental class, $L_0 < L_{table}$. With details for the experimental class L_0 of $0.1780 < L_{table} 0.1981$ and for the control class L_0 of $0.1410 < L_{table} 0.2088$. This means that the samples from both groups are normally distributed. Furthermore, in the homogeneity test it was obtained that it was -55.981 and 2.243. Because $<$, then H_0 is accepted. This research is said to be successful in learning because students can understand the material conveyed by the teacher through a gradual explanation of the material, students are able to understand their own through gaining new experiences using audio-visual-based online learning models on place value material. Based on the results of the study, it can be concluded that there is a significant effect of audio-visual-based online learning on place value material on class II learning outcomes at SDN Gayamsari 01 Semarang.

Keywords: Influence, Audio Visual Media, Place Value, Learning Outcomes

ABSTRAK

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah di sekolah dasar masih banyak siswa yang menunjukkan bahwa masih rendahnya nilai materi nilai tempat yang masih dibawah KKM 75. Permasalahan dalam penelitian ini adalah Bagaimana pengaruh pembelajaran daring berbasis audio visual pada materi nilai tempat terhadap hasil belajar kelas II SDN Gayamsari 01 Semarang? Tujuan yang hendak di capai dalam penelitian ini adalah mengetahui pengaruh pembelajaran daring berbasis audio visual pada materi nilai tempat terhadap hasil belajar kelas

II SDN Gayamsari 01 Semarang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, dengan design penelitian *pre-experimental design* dengan bentuk *one-group pretest-posttest design*. Metode ini digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran daring berbasis audio visual pada materi nilai tempat terhadap hasil belajar kelas II SDN Gayamsari 01 Semarang. Prosedur pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun hasil pembahasan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat bahwa setelah dilakukan penghitungan L_0 dan L_{tabel} kemudian dibandingkan dengan taraf signifikan 0,05 diperoleh bahwa pada kelas eksperimen $L_0 < L_{tabel}$. Dengan rincian untuk kelas eksperimen L_0 sebesar $0,1780 < L_{tabel} 0,1981$ dan untuk kelas kontrol L_0 sebesar $0,1410 < L_{tabel} 0,2088$. Hal ini berarti sampel dari kedua kelompok tersebut berdistribusi normal. Selanjutnya pada uji homogenitas diperoleh diperoleh sebesar -55,981 dan sebesar 2,243. Karena $<$, maka H_0 diterima. Penelitian ini dikatakan berhasil belajar karena siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru melalui penjelasan materi secara bertahap, siswa mampu pemahamannya sendiri melalui pemeroleh pengalaman yang baru menggunakan model pembelajaran daring berbasis audio visual pada materi nilai tempat. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa bahwa ada pengaruh yang signifikan dari pegraruh pembelajaran daring berbasis audio visual pada materi nilai tempat terhadap hasil belajar kelas II SDN Gayamsari 01 Semarang .

Kata Kunci : Pengaruh, Media Audio Visual, Nilai Tempat, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pandemi *Covid-19* membawa dampak yang signifikan dalam beberapa aspek kehidupan masyarakat. salah satunya dalam aspek pendidikan. Pendidikan merupakan aspek penting bagi kehidupan setiap individu karena dengan pendidikan dapat mewujudkan bangsa yang mampu menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi yang berguna untuk setiap individu dan negara dimasa depan. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1 ayat 1 menyatakan

bahwa untuk mencapai tujuan pendidikan khususnya di masa *Covid-19* ini, pemerintah melakukan perubahanan sistem pendidikan. Dimana pendidikan yang biasa dilakukan secara langsung oleh guru dan siswa di sekolahan diadakan secara daring, hal ini dilakukan pemerintah untuk mencegah penularan yang meluas akibat interaksi secara langsung. *Physical distancing* menjadi salah satu strategi harapan untuk memutus rantai penularan wabah ini. Pembelajaran daring mengharuskan guru untuk bisa menggunakan media pembelajaran jarak jauh.dimana pembelajaran jarak

jauh ini bisa di akses oleh semua orang. Ada banyak media yang digunakan untuk belajar daring. Berbagai platform sudah lama menyediakan jasa ini.

Aspek terpenting dalam proses belajar aktif merupakan tolak ukur berhasil atau tidaknya suatu proses belajar (Kompri, 2017:257). Kurang aktifnya peserta didik dalam pembelajaran menjadi salah satu faktor dalam menentukan hasil belajar peserta didik. Semakin kurang aktifnya peserta didik dalam proses pembelajaran maka peserta didik kurang berpartisipasi dalam pembelajaran sehingga peserta didik kurang maksimal dalam menerima materi pembelajaran yang menyebabkan rendahnya hasil belajar. Dalam upaya peningkatkan hasil belajar peserta didik, sangat perlu dikembangkannya media audio visual dalam proses pembelajaran daring yang mampu mengaktifkan peserta didik dan meningkatkan hasil belajar. Sehingga dengan adanya hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan tidak ada peserta didik yang asik dengan temannya sendiri saat berlangsungnya pembelajaran, serta

tidak ada hasil belajar siswa yang dibawah standar KKM 75.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II yaitu Bu Giyati, S.Pd. pada tanggal 19 April 2021 tersebut sudah menerapkan pembelajaran secara daring yang telah dianjurkan oleh Pemerintah. Dari hasil tersebut dapat ditemukan yang pertama, peserta didik merasa kesulitan dalam pembelajaran daring dalam proses pembelajaran berlangsung sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dan sering bermain dengan teman sebangku. Kedua, penggunaan media pembelajaran yang diberikan masih terbatas, hanya menggunakan media handpone, benda konkret, buku pegangan, dan buku tema. Dan Ketiga, proses pembelajaran hasil belajar siswa masih ditemukan dibawah KKM 75 sehingga pendidik masih melakukan pendekatan pada siswa dengan memberikan remedial dan pendekatan khusus dengan siswa tersebut.

Penelitian menggunakan media audio visual sudah pernah dilakukan. Penelitian tentang penggunaan media *audio visual* terhadap hasil belajar siswa yang dilakukan oleh Dessy Setyowati (2018) adapun hasil

dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil analisis data menunjukkan $t_{hitung} (2,196) > t_{tabel} (2.045)$ maka keputusannya H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah penelitian difokuskan pada pengaruh pembelajaran daring berbasis audio visual pada materi nilai tempat terhadap hasil belajar kelas II SDN Gayamsari 01 Semarang. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran daring berbasis audio visual pada materi nilai tempat terhadap hasil belajar kelas II SDN Gayamsari 01 Semarang.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2016: 13) mengatakan bahwa metode kuantitatif dinamakan metode tradisional, karena metode ini sudah cukup lama digunakan sehingga sudah mentradisi sebagai metode untuk penelitian. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental design* dengan bentuk *one-group pretest-posttest design*. Pada desain ini terdapat *pretest* sebelum diberi tindakan, dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih

akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini digambarkan sebagai berikut :

O1 X O2

Keterangan :

O1= nilai *pretest* (sebelum diberi diklat)

O2= nilai *posttest* (setelah diberi diklat)

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Gayamsari 01 Semarang karena sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui bagaimana pengaruh belajar daring berbasis media *audio visual* pada materi nilai tempat terhadap hasil belajar siswa kelas II SD Negeri Gayamsari 01 Semarang sehingga peneliti memerlukan kelas lain atau kelompok siswa yang menggunakan metode lama yakni metode ceramah. Kelas II A SD Negeri Gayamsari 01 Semarang sebagai kelas eksperimen. Sedangkan kelas II B SD Negeri Gayamsari 01 Semarang sebagai kelas pembandingan atau biasa disebut kelas kontrol. Sebelum melaksanakan kegiatan penelitian, peneliti menyusun instrumen penelitian berupa soal *posttest*. Sebelum diperoleh soal *posttest* yang valid dan reliabel peneliti melakukan

kegiatan uji coba soal *posttest* pada kelas II SD Negeri Gayamsari 01 Semarang sehingga diperoleh soal yang valid dan reliabel.

Tabel 1 Hasil Uji Homogenitas

Sumber variasi	Eksperimen	Kontrol
Jumlah	1.672	1.176
N	20	18
Rata-rata	83,6	65,3
χ^2 Hitung	-55,981	-55,981
χ^2 Tabel	2,243	2,243

Dari tabel 1 distribusi dengan peluang $(1 - \alpha) = (1 - 0,05) = 0,95$ dan $df = 2 - 1 = 1$ diperoleh χ^2 tabel sebesar 2,243 dan χ^2 hitung sebesar -55,981. Karena χ^2 hitung < χ^2 tabel, maka H_0 diterima. Jadi, kedua kelompok mempunyai varians yang sama atau homogen.

Pada penelitian ini kelas eksperimen diberi perlakuan pembelajaran dengan media *Audio Visual* dan kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran ekspositori. Setelah diberi perlakuan kemudian dilakukan tes akhir untuk melihat hasil belajarnya. Variabel penelitian yang digunakan ada dua yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran dengan media *Audio*

Visual dan variabel terikat adalah hasil belajar siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini ada 2 yaitu metode dokumentasi dan metode tes.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil tes akhir hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memberikan hasil sebagai berikut.

Tabel 2 Daftar Nilai *Posttest* Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

Keterangan	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Nilai tertinggi	72	96
Nilai terendah	56	76
Rata-Rata	65,3	83,6
Jumlah Siswa	18	20

Berdasarkan Tabel 2 terlihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih dari 76, pernyataan ini telah dibuktikan secara statistik dengan uji t. Persentase siswa dengan nilai lebih dari 76 pada kelas eksperimen adalah lebih dari 83,6%, pernyataan ini telah dibuktikan secara statistik dengan uji z. Berdasarkan hal tersebut maka hasil belajar kelas eksperimen mencapai kriteria ketuntasan belajar minimal. Selain uji ketuntasan hasil

belajar, kedua sampel juga diuji perbedaan rata-rata menggunakan uji t. Uji t menunjukkan bahwa hasil perhitungan data nilai peserta didik dengan = 9,325 dengan harga = 2,110, maka $t > t_{tabel}$ itu artinya bahwa ada perbedaan antara rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dengan rata-rata hasil belajar kelas kontrol. Dan karena nilai positif artinya nilai pada kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Kesimpulannya, bahwa model pembelajaran *daring* berbasis audio visual materi nilai tempat berpengaruh terhadap hasil belajar kelas II SDN Gayamsari 01 Semarang

D. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian yang terdapat dalam bab sebelumnya, maka pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari pengaruh pembelajaran *daring* berbasis audio visual pada materi nilai tempat terhadap hasil belajar kelas II SDN Gayamsari 01 Semarang yang ditunjukkan dengan $t_{hitung} = 9,325 > t_{tabel} = 2,110$, dengan nilai rata-rata kelas eksperimen 83,6, sedangkan untuk kelas kontrol dengan rata-rata

65,3. Maka sesuai rumusan hipotesis yang diujikan, H_0 ditolak yaitu ada perbedaan antara rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dengan rata-rata hasil belajar kelas kontrol sehingga model pembelajaran *daring* berbasis audio visual dapat dikatakan efektif berpengaruh terhadap hasil belajar materi sudut siswa kelas II SDN Gayamsari 01 Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Mengatasi Bullying Di Mi Negeri Trobayan Kalijambe Sragen Tahun 2016/2017* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Arsyad, A (2016). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bosari (2013), Pemanfaatan Social Learning Network "Edmodo" Dalam Membantu Perkuliahan Teori Bodi Otomotif Di Prodi Ptm Jptk Fkip UNS, Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik dan Kejuruan 6(2) DOI:10.20961/jiptek.v6i2.12562
- Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. *Internet and Higher Education*, 19, 18–26. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2013.06.002>
- Heruman. (2013). Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Kompri. (2017). Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Yogyakarta. Media Akademi.
- Kumar, V., & Nanda, P. (2018). Social Media in Higher Education. International Journal of Information and Communication Technology Education. <https://doi.org/10.4018/ijicte.2019010107>
- Kuntarto, E. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. Indonesian Language Education and Literature, 3(1), 99–110. <https://doi.org/10.24235/ileal.v3i1.1820>
- Setyowati, D., Al Rasyid, H., & Ramansyah, W. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri Pejagan 1. *Jurnal Pamator: Jurnal Ilmiah Universitas Trunojoyo*, 11(1), 92-100.
- Sofyana & Abdul. 2019. Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis Whatsapp Pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*. Volume 8 Nomor 1, Halm. 81-86.
- Suprijono, Agus. 2014. Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM. Cet. Ke-13, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Manajemen. Bandung: Alfabeta
- Suwarto. 2007. Strategi Pembelajaran Operasi Bilangan Dengan Benda Konkrit. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol 5 No 3.