Komparasi Hasil Belajar Daring antara yang Menggunakan dan Tidak Menggunakan Media Audio Visual Materi Bangun Datar Siswa Kelas III

Roizul Amin Farida[1]
Eva Risdianah[2]
Hestu Wilujeng[3]

(Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo)

faridaroizul99@gmail.com [1]
evarisdianah999@gmail.com [2]
hestu@iainponorogo.ac.id [3]

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar daring antara yang menggunakan dan tidak menggunakan media audio visual materi bangun datar siswa kelas III di MIN 3 Ponorogo. Metode pada penelitian ini yaitu metode kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes hasil belajar. Berdasarkan hasil analisis penelitian diketahui bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar daring siswa antara yang menggunakan media audio visual dan tidak menggunakan media audio visual (konvensional). Pada kelas ekperimen siswa yang memiliki hasil belajar *pretest* kategori baik sebanyak 5 siswa (19,230%), hasil belajar *pretest* kategori cukup 15 siswa (57,692%) dan hasil belajar *pretest* kategori kurang 6 siswa (23,076). Sedangkan pada hasil belajar *posttest* kategori baik sebanyak 11 siswa (30,69%), hasil belajar *posttest* kategori cukup 13 siswa (50%) dan hasil belajar *posttest* kategori kurang 5 siswa (19,230%). Hasil belajar menggunakan media audio visual lebih tinggi karena meningkat 27,7% dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional meningkat 19%.kelas III di MIN 3 Ponorogo.

Kata kunci: Hasil belajar, media audio visual

PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang di lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya[1]. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang menekankan pembelajaran secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Proses dalam pembelajaran matematika umumnya masih banyak dijumpai proses pembelajaran yang konvensional baik dalam pembelajaran daring maupun luring dibeberapa sekolah sehingga tidak terlihat keaktifan siswa, menjenuhkan, dan tidak memberikan kebermaknaan dan pengalaman yang konkrit dari pembelajaran yang dilalui[2]. Oleh karena itu, sangat dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif untuk merealisasikan proses pembelajaran tersebut.

Adanya keputusan pemerintah memberlakukan proses belajar mengajar di sekolah menjadi di rumah saja atau dengan istilah *Work Form Home* (WFH) membuat resah banyak pihak. Guru dalam upaya melaksanakan proses pembelajaran perlu dilakukan dalam jaringan (daring). Namun, pelaksanaan proses pembelajaran secara daring memiliki beberapa kendala. Salah satu kendala terberat dalam pembelajaran daring adalah mengajar mata pelajaran matematika[3]. Pembelajaran matematika merupakan salah satu muatan dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. Pembelajaran matematika di sekolah dasar tidak hanya berorientasi pada penugasan materi matematika saja, melainkan materi matematika diposisikan sebagai alat serta sarana bagi siswa dalam mencapai sebuah kompetisi. Pembelajaran yang dilakukan secara daring memanfaatkan teknologi informasi sebagai media untuk pelaksanaan pembelajaran[4].

Penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas. Pelaksanaan pembelajaran daring membutuhkan adanya fasilitas sebagai penunjang, yaitu seperti smartphone, laptop, ataupun tablet yang dapat digunakan untuk mengakses informasi dimanapun dan kapanpun. Di Indonesia sendiri, ada beberapa aplikasi yang disediakan pemerintah sebagai penunjang kegiatan belajar di rumah. Selain itu seorang pendidik dapat melakukan tatap muka bersama peserta didiknya melalui aplikasi yang dapat diakses dengan jaringan internet. Namun beberapa kendala yang ada dalam pembelajaran daring membuat para peserta didik kurang berminat terhadap pembelajaran daring tersebut[5].

Problematika saat ini adalah masih banyak peserta didik yang menganggap matematika pelajaran yang sulit karena karakteristik matematika yang bersifat abstrak, logis,

[1] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005).
[2] Ariyadi Wijaya, *Pendidikan Matematika Realistik* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012).
[3] Abdul Mustaqim, *Menjadi Orang Tua Yang Bijak* (Bandung: Al-Bayan Mizan, 2005).
[4] Wiryanto, "Pengembangan Bakat Dan Kreativitas Peserta Didik," October 10, 2018, http://educloud.fkip.unila.ac.id/pengembanganbakatdankreativitaspesertadidik.
[5] Handarini Oktafia Eka, "Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid-19" 8, no. 3 (2020).

sistematis dan penuh dengan lambang serta rumus yang membingungkan. Untuk tercapainya tujuan pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang serasi sehingga dapat menstimulus siswa untuk belajar lebih baik dan nantinya hasil belajar yang diharapkan akan tercapai dengan baik. Adapun sebagian guru memanfaatkan media whatsApp Group sebagai sarana penyampaian informasi juga sebagai sarana penyampaian materi serta tugas pada peserta didik kususnya di tingkat dasar. Namun berdasarkan hasil observasi yang peneliti dapatkan ada beberapa kelemahan seperti guru cenderung hanya memberikan tugas saja dalam whatsApp Group dan juga sedikit materi yang disampaikan.

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

Pembelajaran yang diperlukan saat ini adalah pembelajaran yang inovatif dan kreatif, salah satunya antara lain mengembangkan media pembelajaran dalam kelas. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi peserta didik. Selain itu, merangsang peserta didik untuk mengingat apa yang sudah dipelajari, selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik akan mengaktifkan peserta didik dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan mendorong peserta didik untuk memperoleh pengalaman-pengalaman baru[6].

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

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

[6] Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran* (Banjarmasin: Antasari Press, 2009).

Berdasarakan latar belakang permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran dengan judul "Komparasi hasil belajar daring pada siswa antara yang menggunakan dan tidak menggunakan media audio visual materi bangun datar siswa kelas III di MIN 3 ponorogo".

TINJAUAN PUSTAKA

Belajar diartikan sebagai suatu proses perubahan perilaku yang terjadi melalui pengalaman. Perubahan yang terjadi setelah melakukan pembelajaran adalah perubahan yang positif dalam peserta didik. Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mendapatkan pengalaman belajar. hasil belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai siswa dimana setiap kegiatan belajar dapat menimbulkan suatu perubahan yang khas[7]. Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar tertentu. Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya[8].

Pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas. Melalui jaringan, pembelajaran dapat diselenggarakan secara masif dengan peserta yang tidak terbatas[9]. Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan platform yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh. Tujuan dari adanya pembelajaran daring ialah memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat ruang belajar agar lebih banyak dan lebih luas[10].

Secara umum, pembelajaran daring bertujuan memberikan layanan pembelajaran bermutu secara dalam jaringan (daring) yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau *audiens* yang lebih banyak dan lebih luas. Manfaat pembelajaran daring antara lain: meningkatkan mutu pendidikan dan pelatihan dengan memanfaatkan multimedia secara efektif dalam pembelajaran, meningkatkan keterjangkauan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui penyelenggaraan pembelajaran dalam jaringan dan menekan biaya penyelengaraan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui pemanfaatan sumber daya bersama[11].

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium", secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Nerseto yang dikutip oleh Sufri Masyhuri bahwa kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi[12]. Media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai

[7] Udin S. Winataputra, *Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Perspektif Pendidikan Untuk Mencerdaskan Kehidupan Bangsa: Gagasan, Instrumental, Dan Praksis* (Bandung: Widya Aksara Press, 2012).
[8] G Abdorrahman, *Esensi Praktisi Dan Pembelajaran* (Bandung: Humainora, n.d.).
[9] Pawit M. Yusuf, *Ilmu Informasi, Komunikasi, Dan Kepustakaan*, I (Jakarta: Bumi Aksara, 2009).
[10] Eka, "Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid-19."
[11] Yusuf, *Ilmu Informasi, Komunikasi, Dan Kepustakaan*.
[12] Sufri Masyhuri, *Media Pembelajaran Matematika* (Yogyakarta: Budi Utama, 2019).

kepada penerima tang dituju[13]. Media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan untuk tujuan tertentu.

Media audio visual adalah media yang mampu merangsang indera penglihatan dan indera pendengaran secara bersama-sama, karena media ini mempunyai unsur suara dan unsur gambar[14]. Media audio visual adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara[15]. media audio visual Adalah sebuah media dalam pembelajaran yang dapat menyampaikan pesan berupa gambar dan suara yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran, sehingga memotivasi siswa dalam proses penerimaan pesan dari guru ke siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif yang bersifat membandingkan. Untuk dapat mengetahui pebedaan hasil belajar daring antara dua variabel yang menggunakan dan tidak menggunakan media audio visual dalam proses penyampaian materi pada pembelajaran matematika, dimana salah satunya ada yang berlaku sebagi variabel *dependen* (variabel terikat) dan variabel *independen* (variabel bebas)[16].

Rancangan penelitian ini peneliti untuk menggali informasi atau fakta yang ada di MIN 3 Ponorogo yaitu dengan menggunakan teknik pengumpulan data tes hasil belajar. Pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar ini yaitu dilakukan dengan cara memberikan soal *pretest* dan *posttest* yang akan kerjakan oleh siswa. Sedangkan untuk analisis data penelitian ini peneliti menggunakan analisis data secara kuantitatif yang menggunakan analisis komparatif. Variabel penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya[17].

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti kemudian ditarik kesimpulannya[18]. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III MIN 3 Ponorogo yang berjumlah 52 orang.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, karena keterbatasan waktu, dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel diambil dari populasi tersebut[19]. Untuk menyatakan besarnya sampel, suharsimi arikunto menyatakan bahwa jumlah populasi kurang yang kurang dari 100 lebih baik diambil semua dan penelitiannya disebut populasi, dan jika jumlah lebih dari 100 siswa maka sampelnya diambil antara 10% – 15% atau 20% – 25% atau lebih[20]. Adapun sampel pada penelitian ini sebanyak 52 Siswa.Lokasi penelitian di MIN 3 Ponorogo yang terletak di desa Janti, kec.Slahung. Seluruh siswa kelas III MIN 3 Ponorogo dengan jumlah 52 siswa terdiri dari dua kelas. Teknik pengambilan data menggunakan tes hasil belajar. Insrumen pegumpulan data pada penelitian merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh

[13] Arsyad, *Media Pembelajaran*.
[14] Djamarah, *Prestasi Belajar Dan Kompetensi Guru* (Surabaya: Usaha Nasional, 1994).
[15] Snaky, *Media Pembelajaran Buku Pegangan Guru Dan Dosen* (Bandung: Sinar Baru, 2010).
[16] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2007).
[17] Sugiyono.
[18] Sugiyono.
[19] Sugiyono.
[20] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006).

peneliti dalam kegiatan mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah. Penggunaan media audio visual (X) hasil belajar daring (Y) menggunakan tes.

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

Berikut adalah rancangan penelitian dalam penelitian ini:

Tabel 1
Rancangan Penelitian

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

Keterangan:
A : Kelas Eksperimen
B : Kelas kontrol
X1 : pembelajaran dengan menggunakan media audio visual
X2 : pembelajaran tidak menggunakan media audio visual (konvensional)
T1 : *Pretest* (tes kemampuan awal)
T2 : *posttest* (tes kemampuan ahir)

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang standard data yang ditetapkan[21]. Tes hasil belajar adalah tes yang digunakan untuk mengukur penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan serta dapat mengukur perkembangan kemajuan belajar peserta didik. Dicapai oleh peserta didik setelah mereka menempuh proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu. Tes hasil belajar dalam penelitian ini menggunakan tes tulis. Tes tulis adalah tes yang soal-soalnya harus dijawab peserta didik dengan memberikan jawaban tertulis. Metode tes tulis ini akan peneliti lakukan untuk mendapatkan informasi hasil belajar daring antara yang menggunakan dan tidak menggunakan media audio visual apakah terdapat perbandingan yang signifikan diantara keduanya.

Teknik analisis data pra penelitian adalah uji validitas oleh ahli dan uji reliabilitas Adapun teknik yang digunakan untuk menganalisis reliabilitas instrumen ini adalah teknik belah dua (*split halt*) yang dianalisis dengan rumus *Alpha Cronbach*. Teknik analisis data hasil penelitian adalah uji uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari data yang berdistribusi normal atau tidak. Dari hasil pengujian dapat diperhatikan seluruh data siknifikansi berada di atas kesalahan 5% atau signifikasi > 0,05. Hal ini memberi makna bahwa seluruh data instrumen variabel berdistribusi secara

[21] Sofiyan Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2017).

normal[22]. Uji homogenitas juga perlu dilakukan sebelum kita membandingkan beberapa kelompok data. Untuk menganalisis data penelitian ini akan menggunakan rumus levene. Uji *tes t* merupakan salah satu tes statistik yang digunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis nihil yang menyatakan bahwa di antara dua buah mean sampel yang diambil secara random dari populasi yang sama, tidak terdapat populasi yang signifikan[23].

HASIL PENELITIAN

Setelah melakukan penelitian dilapangan, maka ada beberapa hasil yang perlu dijabarkan. Hasil penelitian yang pertama yaitu tentang hasil belajar daring siswa yang menggunakan media audio visual kelas III Ar'razzaq MIN 3 Ponorogo. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2 Deskripsi Data Nilai *pretest-posttest* Kelas Eksperimen

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

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

Hasil penelitian selanjutnya yaitu tentang hasil belajar daring siswa yang tidak menggunakan media audio visual kelas III Ar'razzaq MIN 3 Ponorogo:

Tabel 3 Deskripsi Data Nilai *pretest-posttest* Kelas Kontrol

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

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

Berdasarkan hasil uji *t* diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 2,419 dengan signifikansi sebesar 0,019. Nilai signifikansi yang menunjukkan 0,019 < 0,05 sehingga H_o ditolak dan H_a

[22] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.
[23] Retno Widyaningrum, *Statistika* (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2016).

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

Tabel 4 Rata-rata Nilai

Group Statistics

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

Data Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas 3 MIN 3 Ponorogo pada kelas eksperimen lebih tinggi rata-ratanya daripada kelas kontrol. Pada kelas eksperiment nilai *mean* 85,69. Lebih besar dari kelas kontrol yang nilai *mean* nya 80,73. Jadi terdapat perbedaan hasil belajar daring siswa kelas III pada materi Bangun Datar yang menggunakan media audio visual dan konvensional. Hasil belajar menggunakan media audio visual lebih tinggi karena meningkat 27,7% dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional meningkat 19%.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran Audio Visual dibuat langsung oleh peneliti, sedangkan untuk pembelajaran konvensional menggunakan modul dari sekolah. Pembelajaran dilaksanakan secara daring mengingat musim pandemi yang belum berakhir di negara kita. Data yang diperoleh dari penelitian ini berupa data tes kemampuan awal siswa (*pretest*) serta hasil belajar siswa (*posttest*). Sebelum dilakukan treatmen pada kedua kelas, maka terlebih dahulu diadakan *pretest*, hal ini dilakukan untuk mengukur dan mengetahui kemampuan awal siswa tentang materi bangun datar kelas 3. Masing-masing kelas terdiri dari 26 siswa sebagai subjek penelitian.

Selanjutnya untuk mengetahui apakah kedua kelas berdistribusi normal dan memiliki kemampuan yang sama, maka diperlakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap nilai kemampuan awal siswa (*pretest*) serta hasil belajar (*posttest*) pada kelas kontrol maupun kelas eksperiment dengan menggunakan SPSS 16.0. Dari hasil uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen di dapat nilai signifikansi sebesar 0,200 untuk *pretest* dan 0,200 untuk *posttest*. Sedangkan mengunakan metode Shapiro-Wilk 0,144 untuk kelas *pretest* dan 0,429 untuk *posttest*. Kemudian dari hasil uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol didapat nilai signifikansi sebesar 0,103 untuk kelas *pretest* dan 0,200 untuk *posttest*. Sedangkan apabila mengunakan metode Shapiro-Wilk nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen didapat nilai signifikansi sebesar 0,299 untuk kelas *pretest* dan 0,120 untuk *posttest*. Hasil ini menunjukkan bahwa data kelas kontrol berdistribusi normal karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 (P>0.05). Sehingga data normal dan layak digunakan.

Hasil analisis homogenitas nilai probabilitasnya 0,982 dan lebih besar dari 0,05 maka sampel memiliki varian yang homogen atau berasal dari populasi-populasi dengan varian yang sama. Sedangkan dari hasil uji hipotesis didapatkan nilai signifikansi 0,019, dimana nilai signifikansi < 0,05 sehingga H_o ditolak dan H_a diterima. Jadi Pada kelas ekperimen siswa yang memiliki hasil belajar *pretest* kategori baik sebanyak 5 siswa (19,230%), hasil belajar *pretest* kategori cukup 15 siswa (57,692%) dan hasil belajar *pretest* kategori kurang 6

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

Berdasarkan hasil penelitian di MIN 3 Ponorogo di atas juga diperkuat berdasarkan teori yang sudah ada yaitu menurut (Sapto, 2009) Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran yang diyakini dapat meningkatkan pemahaman dan kualitas hasil belajar adalah media audio visual. Media audio visual merupakan salah satu sarana alternative dalam melakukan proses pembelajaran berbasis teknologi. Pembelajaran berbasis teknologi dengan audio visual dapat digunakan sebagai sarana alternative dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, dikarenakan beberapa aspek antara lain: mudah dikemas dalam proses pembelajaran, lebih menarik untuk pembelajaran dan dapat diperbaiki setiap saat. Menurut (Asrorul, 2018) Manfaat media pembelajaran audio visual antara lain menyeragamkan penyampaian materi, pembelajaran lebih jelas dan menarik, efisiensi waktu dan tenaga, belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, menimbulkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar, meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif, serta dapat meningkatkan kualitas hasil belajar. Juga berdasarkan. Jadi dapat disimpulkan bahwa media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

SIMPULAN

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

DAFTAR PUSTAKA

Abdorrahman, G. *Esensi Praktisi Dan Pembelajaran*. Bandung: Humainora, n.d.

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005.

Djamarah. *Prestasi Belajar Dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional, 1994.

Eka, Handarini Oktafia. "Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid-19" 8, no. 3 (2020).

Jennah, Rodhatul. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press, 2009.

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

Mustaqim, Abdul. *Menjadi Orang Tua Yang Bijak*. Bandung: Al-Bayan Mizan, 2005.

Siregar, Sofiyan. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2017.

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

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2007.

Widyaningrum, Retno. *Statistika*. Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2016.

Wijaya, Ariyadi. *Pendidikan Matematika Realistik*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012.

Winataputra, Udin S. *Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Perspektif Pendidikan Untuk Mencerdaskan Kehidupan Bangsa: Gagasan, Instrumental, Dan Praksis*. Bandung: Widya Aksara Press, 2012.

Wiryanto. "Pengembangan Bakat Dan Kreativitas Peserta Didik," October 10, 2018. http://educloud.fkip.unila.ac.id/pengembanganbakatdankreativitaspesertadidik.

Yusuf, Pawit M. *Ilmu Informasi, Komunikasi, Dan Kepustakaan*. I. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.