

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Kuantitatif

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media audio visual aktif berbasis *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia di MA. Safinatul Huda Sowan Kidul dengan menggunakan analisis deskriptif. Analisis deskriptif adalah suatu cara yang digunakan untuk pengumpulan atau penyajian suatu data mengenai hasil belajara siswa dengan menerapkan *Pre-experimental design* dengan model *One Group Pre-test & Post-tes* sehingga mendapatkan data yang valid. Setelah mendapatkan data *Pre-tes* dan *Post-tes*, peneliti menerapkan analisis terhadap nilai yang diperoleh. Analisis yang digunakan adalah uji *Normalized Gain* (N-Gain), yang disajikan pada data berikut :

1. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa

Hasil analisis deskriptif mengenai nilai *pre-tes*, *post-tes* dan N-Gain dari siswa di sajikan pada tabel 4.1 sebagai berikut:

Tabel 4.1 Analisis Deskriptif Nilai *Pre-tes*, *Post-tes*, dan N-Gain

Kelas	N	Rata-Rata			Standar Devisi	
		Nilai <i>Post-tes</i>	Nilai <i>Pre-tes</i>	N-Gain	<i>Post-tes</i>	<i>Pre-tes</i>
Experimen	21	80,47	49,04	0,62	8,64650	16,40267

Data *pre-tes* dan *post-tes* yang telah diperoleh, selanjutnya dilakukan pengujian statistik untuk mengetahui normalitas dan homogenitas data hasil belajar siswa dengan menggunakan program SPSS 16. Uji normalitas ini dilakukan dengan uji *One-Sample Kolmogrov-Sminorv Test*. Adapun hasil uji normalitas hasil belajar siswa disajikan pada tabel 4.2 sebagai berikut :

a. Uji Normalitas Hasil Belajar

Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas

	<i>Pre-tes</i>	<i>Post-tes</i>
	21	21
Kolmogorov-Smirnov Z	,850	1,318
Asymp. Sig. (2-tailed)	,465	,062

Dari data *output* di atas dapat dilihat pada kolom *Kolmogrov Smirnov* dapat diketahui bahwa nilai signifikansi untuk nilai hasil belajar *pre-tes* dan *post-tes* masing-masing 0,465 dan 0,062, karena signifikansi untuk seluruh variabel lebih besar daripada 0,05 maka dapat diketahui data hasil belajar *pre-tes* dan *post-tes* berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji normalitas terhadap data hasil belajar *pre-tes* dan *post-tes*, dilakukan juga uji homogenitas dengan menggunakan uji *Levene's Test* yang dilakukan secara langsung dengan menggunakan program SPSS 16. Adapun hasil uji homogenitas hasil belajar disajikan pada tabel 4.3 sebagai berikut :

b. Uji Homogenitas Hasil Belajar

Tabel 4.3 Hasil Uji Homogenitas

Uji Levene's Test			
Levene Statistic	Df-1	Df-2	Sig.
,096	1	40	,758

Berdasarkan tabel 4.3 diketahui bahwa nilai signifikansi hasil belajar *pre-tes* dan *post-tes* adalah 0,758. Maka sig. lebih besar sama dengan 0,05 (0,758 >0,05), sehingga data penelitian bersifat homogen.

Berdasarkan uji *One-Sample Kolmogrove Sminorv Test* dan uji *Leven Test* yang disajikan pada tabel 4.2 dan 4.3 maka diperoleh data *pre-tes* dan *post-tes* hasil

belajar siswa berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya dilakukan pengujian untuk mengetahui pengaruh hasil belajar sebelum dan setelah pembelajaran dengan media Audio Visual aktif berbasis *Google Classroom*, pengujian ini dilakukan dengan menggunakan uji R^2 yang disajikan pada tabel 4.4

Tabel 4.4 Hasil Uji R^2

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.779	.607	.586	10.553

Berdasarkan nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0,779. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R square) sebesar 0,607, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh penggunaan media audio visual aktif berbasis *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa adalah sebesar 60,7% dengan kategori kuat.

2. Uji Hipotesis

Hasil data nilai *pre-tes* dan *post-tes* selanjutnya dilakukan pengujian untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh hasil belajar sebelum dan setelah pembelajaran dengan media Audio Visual aktif berbasis *Google Classroom*, pengujian ini dilakukan dengan menggunakan uji F yang disajikan pada tabel 4.5

Tabel 4.5 Hasil Uji Hipotesis

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig
Regression	3265.029	1	3265.029	29.318	.000
Residual	2115.924	19	111.364		
Total	5380.952	20			

Dari output tersebut diketahui bahwa, nilai F hitung sama dengan 29,318 dengan tingkat sig

sebesar 0,000 kurang dari 0,05 , maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel partisipasi atau dengan kata lain adanya pengaruh media audio visual berbasis google classroom (X) terhadap variabel hasil belajar (Y).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima, yaitu terdapat pengaruh dari media audio visual berbasis *google classroom* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia kelas XI.IPA MA.Safinatul Huda Sowan Kidul Kedung Jepara.

3. Data Kuesoner

Tahap akhir dari penelitian ini adalah tahap analisis deskriptif mengenai kemandirian siswa, yang dilakukan ketika penerapan pembelajaran audio visual aktif berbasis *Google Classroom* setelah selesai dan telah dilakukan *pre-tes* dan *post-tes*, maka selanjutnya dilakukan analisis deskriptif terhadap siswa kelas XI.IPA dengan menggunakan angket sebagai bahan evaluasi mengenai pembelajaran media audio visual aktif berbasis *Google Classroom* yang telah dibuat dan telah divalidasi oleh kedua validator. Angket tersebut berisi 4 aspek yaitu nilai 1 (tidak setuju), nilai 2 (kurang setuju), nilai 3(setuju), nilai 4(sangat setuju). Maka hasil angket diperoleh dari presentase kemandirian belajar siswa dan presentase setiap indikator kemandirian belajar siswa ditunjukkan pada tabel 4.5 sebagai berikut :

**Tabel 4.3 Indikator Skor Kuesoner
Kemandirian Siswa**

Indikator Kemandirian Belajar	Skor (%) Perindikator	Kriteria
1. Menentukan dan mengolah sendiri bahan ajar, waktu, tempat, dan memanfaatkan berbagai sumber belajar yang diperlukan.	51,73	Sedang
2. Peserta didik mampu berpikir kritis, kreatif, dan inovatif.	58,75	Sedang
3. Peserta didik tidak mudah	61,73	Sedang

terpengaruh oleh orang lain.		
4. Memecahkan masalah dengan cara berpikir yang mendalam.	58,21	Sedang
5. Tidak rendah diri jika harus dibedakan dengan orang lain.	52,85	Sedang
6. Berusaha bekerja dengan penuh ketekunan dan kedisiplinan.	49,96	Sedang
7. Bertanggung jawab atas tindakan yang dilakukan.	47,14	Sedang
8. Media berupa video dibuat semenarik mungkin dan harus mampu menyampaikan materi dengan jelas, pilihan animasi, suara dan warna tulisan yang akan berdampak pada audio dan visual yang baik.	47,85	Sedang
9. Media pembelajaran akan membuat siswa menentukan dan mengolah sendiri bahan ajar, waktu, tempat dan memanfaatkan berbagai sumber belajar yang diperlukan.	50,71	Sedang
10. Isi materi dibuat dengan urut dan dengan bahasa yang mudah dipahami mulai dari pengenalan materi sampai ke inti pokok materi.	61,65	Sedang

Berdasarkan tabel 4.3 hasil angket mengenai tanggapan siswa terhadap penggunaan media audio visual berbasis *Google Classroom*, diketahui bahwa presentase indikator kemandirian belajar siswa berada pada 54% atau setara dengan interval 47% - 70%. Jika diinterpretasikan maka indikator kemandirian belajar siswa termasuk ke kriteria sedang.

B. Pembahasan

1. Penggunaan Media AV berbasis GC

Media pembelajaran yaitu alat bantu mengajar yang digunakan oleh guru (peneliti) dalam menciptakan lingkungan belajar atau membelajarkan siswa. Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar yang dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran kepada siswa. Menurut sanjaya ada beberapa media belajar dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi, salah satunya yaitu media audio visual.

Media audio visual yaitu, jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Dilihat dari cara teknik pemakainya, media audio visual dapat diproyeksikan seperti film, slide, film trip, transparansi dll. Jenis media audio visual tersebut memiliki alat proyeksi khusus seperti film projector untuk memproyeksikan film, slide projector untuk memproyeksikan film slide. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini maka media tidak akan berfungsi. Dengan demikian media harus dipandang dari sudut kebutuhan siswa. Agar media pembelajaran benar-benar digunakan untuk pembelajaran siswa, maka ada sejumlah langkah-langkah yang harus dipoerhatikan, diantaranya¹ :

- 1). Media yang digunakan oleh guru (peneliti) harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tidak digunakan sebagai alat hiburan akan tetapi benar-benar untuk membantu siswa belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

¹ Fajar Muttaqien Penggunaan *Media Audio Visual Dan AKTIFITAS Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Vocabulari Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X* Jurnal Wawasan Ilmiah, Vol. 8, No. 1, Th.2017

- 2). Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap materi pembelajaran memiliki ke khasan masing-masing. Media yangdigunakan harus sesuai dengan kompleksitas materi pembelajaran.
- 3). Media pembelajaran harus sesuai dengan minat kebutuhan, dan kondisi siswa. Dalam hal ini media audio visual sangat tepat digunakan untuk pembelajaran karena setiap siswa memiliki kemampuan dan gaya yang berbeda mengenai pendengaran, penglihatan.
- 4). Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoprasikanya. Media secanggih apapun tidak akan menolong proses pembelajaran tanpa kemampuan khusus dalam mengoprasikanya.

Melalui media pembelajaran media audio visual juga, siswa dilibatkan secara langsung untuk eksperimen melalui google classroom. Setelah itu, siswa bisa mengakses dengan mendownload video yang telah dibagikan peneliti kedalam aplikasi google classroom. Sehingga siswa bisa mengulang-ulang video pembelajaran beberapa kali dan dimanapun siswa berada. Media audio visual sebagai sumber belajar memiliki kemasana dengan gambar bergerak (animasi), suara, dan tulisan. Dampaknya ialah siswa lebih tertarik dan tidak jenuh saat melaksanakan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih maksimal.

Pada uji koesoner yang berisi sepuluh indikator, masing-masing indikator terdapat dua soal evaluasi. Kriteria evaluasi bisa dikatakan berdampak positif jika siswa memberikan respon baik yaitu peserta didik memilih pilihan 4 (sangat setuju) dan 3 (setuju), dan dikatakan mendapat respon negatif apabila siswa memilih pilihan 1 (sangat tidak setuju) dan 2 (tidak setuju), hal ini dikarenakan angket respon yang digunakan menggunakan skala *likert* dengan 4 pilihan yaitu, 4,3,2,1. Diketahui bahwa presentase indikator kemandirian belajar siswa berada pada 54%

atau setara dengan interval 47% - 70%. Jika di interpretasikan maka indikator penggunaan media belajar siswa termasuk ke kriteria sedang.

2. Peningkatan Hasil Belajar

Dalam pembelajaran ini peneliti menggunakan media audio visual berbasis *Google Classroom* sebagai bahan ajar penelitian, peneliti memfasilitasi siswa dengan menyajikan materi menggunakan media audio visual yang telah dibuat sebelumnya oleh peneliti, sebelum peneliti memberikan treatment pembelajaran menggunakan media audi visual berbasis *Google Classroom* siswa diberikan soal terlebih dahulu (*pre-tes*) untuk mendapatkan data sebagai pembandingan sesudah mendapatkan treatment (*post-tes*). Kemudian siswa dapat menyimak dengan baik materi yang tertera dalam video tersebut, dan peneliti memberikan kesempatan tanya jawab antara siswa dan guru (peneliti) untuk memperjelas materi yang kurang dipahami oleh siswa dan dilanjutkan siswa mengerjakan soal *post-tes*.²

Berdasarkan pada tabel 4.1 terdapat perbedaan mengenai nilai rata-rata *pre-tes* dan nilai *post-tes*. Nilai rata-rata *pre-tes* yang diperoleh siswa sebelum mendapatkan treatment media audio visual berbasis *Google Classroom* yaitu 49,07 sedangkan rata-rata nilai *post-tes* yang diperoleh siswa sesudah mendapatkan treatment media audio visual berbasis *Google Classroom* yaitu 80,04. Berdasarkan analisis rata-rata *pre-tes* dan *post-tes* diatas terjadi peningkatan sebelum dan sesudah diterapkan media audio visual berbasis *Google Classroom*. Dalam hal ini menurut Nana Sujdana hasil belajar bisa diartikan kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Sebagian besar perilaku atau kegiatan yang diperlihatkan seseorang

² Katherine S Cennamo, Learning For Video: Factors Influencing Learners' Preconception and Invested Mental Effort, *Educational Tecnology Research and Development*, Vol.41, No.3, Th. 1993, h.42

merupakan hasil belajar. Di sekolah, biasanya hasil belajar ini dapat dilihat dari penguasaan siswa pada mata pelajaran yang ditempuhnya. Tingkat penguasaan belajar atau hasil belajar dilambangkan dengan angka-angka atau skor yang diperoleh siswa.³ Dari pernyataan tersebut, dapat dipahami bahwa peningkatan hasil belajar bisa diuji dengan menggunakan perubahan pengetahuan yang diperoleh siswa dalam suatu tes yang diselenggarakan guru dalam setiap akhir kegiatan pembelajaran untuk mendapatkan nilai hasil belajar.

Berdasarkan tabel 4.1 diketahui nilai N-Gain setelah diterapkan media audio visual berbasis *Google Classroom* yaitu 0,62 dan termasuk dalam kategori sedang yaitu kisaran 0,30-0,70 atau $0,3 \leq G \leq 0,7$. Hal ini disebabkan berkurangnya jam pembelajaran karena dampak dari covid-19 yang ditetapkan pemerintah untuk pembatasan jam belajar, yang awal mula satu jam pembelajaran 1X30 menit menjadi 60 menit pembelajaran saja. Berkurangnya jam belajar sangat berpengaruh untuk prestasi siswa, dari data tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media audio visual berbasis *Google Classroom* sesuai namun kurang maksimal untuk materi yang berkaitan mengenai organ tubuh manusia salah satunya yaitu materi sistem pencernaan pada manusia, hasil penelitian ini diperkuat J.B Carrol “bahwa tingkat penguasaan bahan adalah fungsi dari waktu yang digunakan secara sungguh-sungguh untuk belajar dan waktu yang benar-benar dibutuhkan untuk mempelajari suatu bahan pelajaran”.⁴ Jadi dengan penggunaan waktu belajar yang efektif dan efisien dapat meningkatkan penguasaan materi pelajaran, semakin tinggi penguasaan materi pelajaran maka akan memperoleh prestasi belajar yang maksimal.

³ Ni. G.A.A. Md. Lismanteri Dewi, Lulup Endah Tripalupi, *Made Artana Pengaruh Pelaksanaan Pembelajaran dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi kelas X SMA Lab Singaraja* Hlm. 3, Th. 2013

⁴ Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah* (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2009) Hlm.84

Dalam pembelajaran menggunakan media *Audio Visual* sebagai bahan ajar, tanya jawab serta mengerjakan soal *pre-tes* dan *post-tes*. Peneliti (guru) tidak hanya berperan sebagai penyaji materi karena penyaji materi bisa diganti oleh media *Audio Visual*, maka dari itu peran guru bisa beralih sebagai fasilitator yang memberikan kemudahan pada siswa dalam belajar, meskipun media *Audio Visual* dapat menggantikan tugas guru (peneliti) namun guru (peneliti) masih tetap menjadi faktor utama dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Hal ini diperkuat oleh Suryosubroto yang mengatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran dikatakan berkualitas apabila seorang guru dapat menampilkan perilaku yang baik dalam usaha mengajarnya.⁵

3. Pengaruh Media Audio Visual

Hasil uji hipotesis uji F digunakan pada penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran media audio visual aktif berbasis google classroom terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia dengan hasil nilai F hitung sama dengan 29,318 dengan tingkat sig sebesar 0,000 kurang dari 0,05 , maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel partisipasi atau dengan kata lain adanya pengaruh media audio visual berbasis google classroom (X) terhadap variabel hasil belajar (Y).

Data tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari media audio visual aktif berbasis google classroom terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia kelas XI.IPA MA.Safinatul Huda Sowan Kidul. Hasil kuesoner mengenai tanggapan siswa terhadap penggunaan media *Audio Visual* berbasis *Google Classroom*.

Pada uji koesoner yang berisi sepuluh indikator, masing-masing indikator terdapat dua soal

⁵ Ni. G.A.A. Md. Lismanteri Dewi, Lulup Endah Tripalupi, *Made Artana Pengaruh Pelaksanaan Pembelajaran dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi kelas X SMA Lab Singaraja* Hlm. 4, Th. 2013

evaluasi kemandirian. Kriteria kemandirian bisa dikatakan berdampak positif jika siswa memberikan respon baik yaitu peserta didik memilih pilihan 4 (sangat setuju) dan 3 (setuju), dan dikatakan mendapat respon negatif apabila siswa memilih pilihan 1 (sangat tidak setuju) dan 2 (tidak setuju), hal ini dikarenakan angket respon yang digunakan menggunakan skala *likert* dengan 4 pilihan yaitu, 4,3,2,1. Diketahui bahwa presentase indikator kemandirian belajar siswa berada pada 54% atau setara dengan interval 47% - 70%. Jika di interpretasikan maka indikator kemandirian belajar siswa termasuk ke kriteria sedang.

Melalui media pembelajaran media audio visual, siswa dilibatkan secara langsung untuk eksperimen melalui *google classroom*. Setelah itu, siswa bisa mengakses dengan mendownload video yang telah dibagikan peneliti kedalam aplikasi *google classroom*. Sehingga siswa bisa mengulang-ulang video pembelajaran beberapa kali dan dimanapun siswa berada. Media audio visual sebagai sumber belajar memiliki kemasana dengan gambar bergerak (animasi), suara, dan tulisan. Dampaknya ialah siswa lebih tertarik dan tidak jenuh saat melaksanakan pembelajaran, sehingga meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih maksimal.

Meningkatnya hasil belajar siswa secara signifikan antara sebelum dan sesudah digunakannya media pembelajaran audio visual aktif berbasis *google classroom* sebagai sumber pembelajaran disebabkan media *Audio Visual* berbasis *Google Classroom* ditandai memiliki kelebihan diantaranya : media *Audio Visual* merupakan media pembelajaran aktif yang dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri, maupun pembelajaran disekolah, pembelajaran menggunakan media *Audio Visual* menarik minat siswa menjadikan pembelajaran yang menarik, materi yang disampaikan singkat dan mudah dipahami oleh siswa. Kelebihan tersebut menjadikan respon siswa menjadi positif dalam menggunakan media belajar yaitu media *Audio Visual* berbasis *Google Classroom*. Hasil

penelitian ini diperkuat dengan Carin yang mengatakan bahwa media juga secara signifikan dapat memengaruhi kualitas pengalaman belajar bagi siswa.⁶



⁶ Gusnita, Melisa, Hafizah Delyana *Kemandirian belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair Square (TPSq)* Vol. 3, No. 2 Th. 2021 Hal.293-230