

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA SUBTEMA  
INDAHNYA KERAGAMAN BUDAYA NEGERIKU UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN KOGNITIF PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

Lukman Nurhakim<sup>1</sup>, Anis Tri Yuliana<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> STKIP PGRI Sumenep

<sup>1</sup>[lukmannurhakim@stkipgrisumenep.ac.id](mailto:lukmannurhakim@stkipgrisumenep.ac.id),

<sup>2</sup>[anistriyuliana@stkipgrisumenep.ac.id](mailto:anistriyuliana@stkipgrisumenep.ac.id)

**ABSTRACT**

*This research aims to test the effectiveness of using audio-visual media on the sub-theme of the beauty of my country's cultural diversity to improve cognitive abilities in elementary school students. The type of research used is quantitative research with an experimental research design, one group pretest posttest design. This research was conducted at SDN Saronggi I, Saronggi District, Sumenep Regency with the research subjects being 20 class IV students for the 2023/2024 academic year. The sampling technique was carried out using random sampling technique. Hypothesis testing was carried out using The Wilcoxon Signed-rank test then continued with the next test, namely the paired t-test. Data analysis The Wilcoxon Signed-rank test and paired t-test were carried out using the IBM SPSS version 21 application for Windows. Based on the results of data analysis, it was found that the media produced was 91% and the supporting tools such as lesson plans and so on were 94%, so the average obtained was 93%, where the average value of learning outcomes between the experimental group's pretest was originally 74.95, increasing to 85,25 on the average posttest score. The results of the research show that the use of audio visual media on the sub-theme of the beauty of my country's cultural diversity is effective in improving cognitive abilities in elementary school students.*

*Keywords: Audio-Visual Media, Cognitive Abilities*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media audio visual pada sub tema indahny keragaman budaya negeriku untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada siswa Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen *one group pretest posttest design*. Penelitian ini dilakukan di SDN Saronggi I Kecamatan Saronggi Kabupaten Sumenep dengan subjek penelitian adalah 20 siswa kelas IV tahun pelajaran 2023/2024. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *random sampling*. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *The Wilcoxon Signed-rank test* kemudian dilanjutkan pada pengujian selanjutnya yaitu *paired t-test*. Analisis data *The Wilcoxon Signed-rank test* dan *paired t-test* dilakukan melalui aplikasi IBM SPSS versi 21 untuk windows. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh bahwa media yang dihasilkan adalah 91% dan perangkat pendukung seperti RPP dan lain sebagainya 94% sehingga rata-rata yang diperoleh adalah 93%, dimana nilai rata-rata hasil belajar antara *pretest* kelompok eksperimen semula 74,95 meningkat menjadi 85,25 pada nilai rata-rata *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual pada subtema indahny

keragaman budaya negeriku efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Audio Visual, Kemampuan Kognitif

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan dalam arti umum adalah pendidikan yang dilaksanakan oleh masyarakat pada umumnya dalam mengasuh anak-anak (AR, Hardiansyah, Aini, Armadi, & Astutik, 2023; Astuti & AR, 2023). Pendidikan pada dasarnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan diri secara optimal dalam membentuk karakter dan moral serta kepribadian yang baik sehingga mampu menjadi pribadi yang mandiri dan memberikan kontribusi positif bagi lingkungan sekitar. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa adalah kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif merupakan penguasaan siswa dalam ranah kognitif. Ranah kognitif berisi perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, dan keterampilan berpikir yang mencakup kemampuan berpikir tingkat rendah atau *Lower Order Thinking Skills* (LOTS) mengingat (C1), memahami (C2), dan mengaplikasikan (C3), lalu ada tiga aspek dari kemampuan berpikir tingkat tinggi *Higher Order*

*Thinking Skills* (HOTS) yaitu kemampuan menganalisis (C4), mengevaluasi (C5) dan mencipta (C6) berdasarkan taksonomi Bloom yang telah direvisi (Hardiansyah, Armadi, Ar, & Wardi, 2024; Hardiansyah & Wahdian, 2023; Sama, Bahri, & AR, 2022).

Kemampuan kognitif berfokus pada keterampilan berpikir termasuk belajar, memecahkan masalah, berpikir rasional, dan mengingat (Demirel Ucan & Wright, 2019; Hardiansyah & Zainuddin, 2022). Kemampuan kognitif individu akan meningkat secara bertahap melalui interaksi dengan lingkungan (Hardiansyah, 2022; Supriatna, Trinova, Anantadjaya, & Dewi, 2021). Aspek kognitif anak Sekolah Dasar merupakan salah satu aspek psikologis yang perlu dipahami dan dihayati oleh seorang guru karena hakikat pembelajaran yang diselenggarakan oleh guru harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Selaras dengan hal tersebut, (Forgasz, Leder, & Hall, 2017; Hardiansyah, Zainuddin, Sukitman, &

Astutik, 2023) mengatakan bahwa sejak asal taksonomi kognitif pada tujuan pendidikan dirancang untuk memudahkan proses perancangan evaluasi pembelajaran.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu membuat siswa berperan aktif dan tidak berpusat pada guru. Pembelajaran yang berpusat pada guru dan tidak melibatkan aktivitas siswa secara langsung, maka akan menimbulkan kejenuhan, ketidaktertarikan pada pembelajaran, malas dan kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran sedangkan pembelajaran yang melibatkan siswa untuk aktif akan berdampak kepada proses pemahaman dan pencapaian tujuan dalam proses pembelajaran (Hall & Zmood, 2019; Hardiansyah & AR, 2022).

Fakta dilapangan menunjukkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher center*) masih banyak terjadi di kalangan daerah pedesaan khususnya di SDN Saronggi I pada kelas IV Sekolah Dasar, sehingga kondisi pembelajaran tersebut akan terasa kurang menarik dan membosankan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada kepala sekolah dan guru kelas IV didapatkan data bahwa

proses pembelajaran di kelas IV SDN Saronggi I masih menggunakan metode ceramah dan guru tidak menggunakan media pembelajaran serta siswa hanya diberikan kesempatan bertanya diakhir pembelajaran setelah guru menyampaikan materi. Hal tersebut mengakibatkan siswa hanya berdiam diri (pasif), malas dan kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Oleh sebab itu, diperlukan adanya sebuah media pembelajaran yang menarik dan mampu membuat siswa memahami dengan mudah materi yang telah disampaikan oleh guru dengan pelibatan siswa secara aktif.

Dalam dunia pendidikan pembelajaran dengan memanfaatkan media merupakan komponen terpenting dalam memudahkan guru untuk mentransfer pengetahuan kepada siswa yang tentunya hal tersebut jauh lebih bermakna. Menurut (AR, Zainuddin, Aini, & Mutia, 2022; Severinsen, Kennedy, & Mohamud, 2018) media pembelajaran adalah segala bentuk bahan yang berisi panduan materi dan metode yang dikemas secara tercetak, elektronik maupun digital dapat digunakan untuk memudahkan seorang guru menginformasikan setiap proses pembelajaran di dalam

kelas, bahan tersebut juga digunakan oleh siswa dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya. Penggunaan dan pemanfaatan media yang dikembangkan diantaranya berupa media audio visual dalam bentuk tayangan video. Dimana dengan menggunakan video pada saat pembelajaran hal tersebut akan lebih efektif dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya karena dengan media video tersebut tidak hanya menampilkan suara saja tetapi juga dalam bentuk visual. Media pembelajaran video ini juga akan memudahkan guru dalam penyampaian materi kepada siswa secara langsung.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti berupaya meningkatkan kreatifitas serta keterampilan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran dipandang kondusif dengan memperhatikan alternatif yang akan digunakan seorang guru dalam pembelajaran yaitu untuk meningkatkan kreatifitas siswa dalam belajar dengan menggunakan media audio visual. Selain itu, pada "Subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku" dibutuhkan media

yang menunjang pembelajaran, salah satunya yaitu media audio visual. Media audio visual yang digunakan yaitu dalam bentuk video berisi materi tentang pembelajaran. Dengan adanya video yang berupa materi tersebut siswa akan lebih aktif dan senang dalam belajar. Penggunaan video tersebut juga akan menarik minat dan perhatian siswa untuk lebih termotivasi lagi dalam belajar. Karena bermain sambil belajar adalah hal yang sangat diinginkan oleh setiap siswa terutama di Sekolah Dasar. Oleh sebab itu, peneliti merasa perlu melakukan pengkajian lebih dalam lagi melalui penelitian ini sebagai wujud nyata kepedulian terhadap permasalahan pendidikan terutama yang berkaitan dengan "Eefektivitas Penggunaan Media Audio Visual Pada Subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Siswa Sekolah Dasar".

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini dimaksudkan untuk menguji keefektifan penggunaan media audio visual pada subtema indahnya keragaman budaya negeriku untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada siswa

sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan rancangan pra-eksperimen (*pre-experimental design*). Alasan pemilihan pra-eksperimen, karena penelitian ini menggunakan jumlah subyek yang kecil dan tidak ada kelompok kontrol untuk diperbandingkan dengan kelompok eksperimen. Penelitian ini menggunakan rancangan pra-tes pos-tes pada satu kelompok (*one group pretest-posttest design*). Subyek penelitian diberikan *pretest* terlebih dahulu kemudian diberikan *treatment*. Setelah diberikan *treatment* kemudian subyek diberikan *posttest*. Pemberian *pretest* dan *posttest* bertujuan untuk mengetahui keadaan subyek sebelum dan sesudah diberikan *treatment*. Skor *pretest* dan *posttest* yang didapatkan oleh subyek kemudian dibandingkan untuk mengetahui efektivitas dari *treatment* yang dilakukan. Apabila skor *posttest* yang didapatkan oleh subyek lebih tinggi daripada skor *pretest* maka menunjukkan efektivitas *treatment* dan sebaliknya apabila skor *pretest* lebih rendah dari skor *posttest* maka menunjukkan ketidakefektifan dari *treatment*.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Angket berisi sejumlah pernyataan

yang harus diisi oleh siswa sebagai responden dengan menggunakan jenis angket tertutup (hanya disediakan 2 pilihan jawaban yaitu "ya" atau tidak". Angket yang telah disusun telah dilakukan validasi instrumen menggunakan IBM SPSS versi 21 for windows. Berdasarkan uji validitas instrument yang dilakukan menghasilkan 20 item valid dan 0 item tidak valid dari jumlah item keseluruhan yaitu 20 item dan reliabilitas *Cronbach alpha* sebesar 0,904.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN Saronggi I tahun Pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *random sampling*. *Treatment* yang diberikan kepada siswa dalam penelitian ini yaitu penggunaan media audio visual. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *The Wilcoxon Signed-rank test* kemudian dilanjutkan pada pengujian selanjutnya yaitu *paired t-test*. Analisis data *The Wilcoxon Signed-rank test* dan *paired t-test* dilakukan melalui aplikasi IBM SPSS versi 21 untuk windows

### C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Subyek penelitian yang berjumlah 20 orang diberikan *pretest*, *treatment*, kemudian *posttest* untuk mengetahui hasil belajar dan keefektifan yang

diperoleh sebelum dan sesudah diberikan *treatment*. Hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh oleh masing-masing mahasiswa disajikan pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Data Hasil Pengukuran Hasil Belajar

No	Nama	Nilai	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	E1	65	70
2	E2	80	90
3	E3	68	85
4	E4	95	98
5	E5	75	85
6	E6	84	87
7	E7	72	75
8	E8	77	80
9	E9	70	80
10	E10	75	84
11	E11	77	80
12	E12	74	85
13	E13	77	93
14	E14	75	80
15	E15	90	10
16	E16	70	83
17	E17	70	85
18	E18	70	81
19	E19	75	84
20	E20	70	90
<b>Jumlah</b>		149	170
<b>Rata-rata</b>		74.9	85.2
<b>Nilai</b>		90	10
<b>Nilai</b>		65	70

Berdasarkan tabel 1 di atas, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* yang didapatkan oleh masing-masing siswa. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest* atau dapat dikatakan bahwa nilai yang didapatkan oleh siswa

meningkat. Kesimpulan sementara yang bisa diambil yaitu bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media audio visual dapat meningkatkan kemampuan kognitif

siswa. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan metode Analisa *The Wilcoxon Signed-rank test* melalui aplikasi IBM SPSS versi 21 untuk windows yang bertujuan untuk mengetahui signifikansi perubahan antara sebelum dan sesudah pemberian *treatment* yang terjadi pada sasaran.

Peningkatan rata-rata *pretest* beserta *posttest* sebesar 10,3 dan juga peningkatan rata-rata *pretest* beserta *posttest*. Ini berarti peningkatan rata-rata

perolehan hasil belajar dengan memanfaatkan media jauh lebih tinggi dibandingkan dengan yang tidak memakai media audio visual. Data hasil *pretest* dan *posttest* dari kemampuan kognitif siswa, kemudian dianalisis dengan nilai gain yang dinormalisasi (N-Gain atau *gain score*). Gain adalah selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai N-gain dari *pretest* dan *posttest* kemampuan kognitif siswa adalah sebagai berikut;

**Tabel 2. Nilai N-Gain *Pretest* dan *Posttest***

Nilai				N-Gain
<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>		
<b>Jumlah Total</b>	1499	<b>Jumlah Total</b>	1705	0,41
<b>Rata-rata</b>	74,95	<b>Rata-rata</b>	85,25	

Berdasarkan tabel 2, nilai N-Gain dari *pretest* dan *posttest* kemampuan kognitif siswa adalah 0,41. Nilai tersebut menunjukkan bahwa telah terjadi besarnya peningkatan dari *pretest* (74,95) ke *posttest* (85,25) dengan kategori sedang. Pengujian selanjutnya dilakukan menggunakan *paired t-test* dengan syarat data harus berdistribusi normal. Oleh sebab itu,

untuk mengetahui data sudah berdistribusi normal atau tidak dilakukan uji normalitas. Berdasarkan perolehan hasil perhitungan pada uji normalitas *pretest* dari nilai *Kolmogorov Smirnov* yaitu terdapat nilai Sig. sebesar 0,200 yaitu nilainya lebih besar dibandingkan Sig. 0,05. Maka disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal.

Selanjutnya, karena data telah berdistribusi normal maka pengujian *paired t- test* dapat dilakukan.

Berdasarkan hasil uji-*t Independent Samples Test* menunjukkan  $t_{hitung}$  pada *pretest* sebesar 0,444. Karena  $t_{hitung} < t_{tabel}$  ( $0,444 < 1,729$ ) berarti keadaan awal pada kelompok kelas eksperimen tidak ada perbedaan yang signifikan, artinya tidak terdapat perbedaan kemampuan tahap awal terhadap kelompok kelas eksperimen. Setelah mengetahui keadaan awal siswa yang sama, analisis selanjutnya menguji hipotesis *posttest* yang dipilih ( $H_a$ ) yaitu terdapat daya pembeda secara signifikan dari perolehan hasil pada saat pembelajaran pada subtema indahny keragaman budaya negeriku dengan yang memakai media dan tidak memakai media.

Berdasarkan hasil uji-*t Independent Samples Test* menunjukkan  $t_{hitung}$  pada *posttest* sebesar 44,877. Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $44,877 > 1,729$ ), maka  $H_a$  yang berbunyi adanya pembeda antara hasil perolehan belajar yang memakai media dengan yang tidak

menggunakan media. Hal ini dapat dikatakan bahwasanya pengaruh pemberian *treatment* menggunakan audio visual memberikan perubahan yang positif terhadap kemampuan kognitif siswa di sekolah dasar.

#### **D. Kesimpulan**

Hasil penelitian ini terbukti bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil uji *The Wilcoxon Signed-rank test* dan uji lanjutan yaitu *paired t-test*, menunjukkan adanya perbedaan antara skor *pretest* dan *posttest*. Skor *posttest* yang diperoleh siswa menunjukkan peningkatan yang sangat tajam daripada hasil skor *pretest*. Berdasarkan hasil temuan penelitian ini, maka diajukan saran pemanfaatan yang ditujukan kepada guru kelas IV untuk menggunakan media audio visual dalam meningkatkan kemampuan kognitif.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

AR, M. M., Hardiansyah, F., Aini, K., Armadi, A., & Astutik, C. (2023). pelatihan game edukasi berbasis sdgs dalam upaya membentuk karakter melalui penguatan projek profil pelajar

- pancasila bagi guru mi ziyadatulum desa kambing barat. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 4(1), 416–424.
- AR, M. M., Zainuddin, Z., Aini, K., & Mutia, T. (2022). Analysis of Numeration Literacy Program Implementation In Low Class Learning. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 3134–3137.
- Astuti, Y. P., & AR, M. M. (2023). Implementation of the Campus Teaching Program Batch 3 in Building Scientific Literacy in Elementary Schools. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(7), 5140–5149.
- Demirel Ucan, A., & Wright, A. (2019). Improving the pedagogy of Islamic religious education through an application of critical religious education, variation theory and the learning study model. *British Journal of Religious Education*, 41(2), 202–217.
- Forgasz, H. J., Leder, G., & Hall, J. (2017). Numeracy across the curriculum in Australian schools: Teacher education students' and practicing teachers' views and understandings of numeracy. *Numeracy*, 10(2), 2.
- Hall, J., & Zmood, S. (2019). Australia's literacy and numeracy test for initial teacher education students: Trends in numeracy for low-and high-achieving students. *Australian Journal of Teacher Education (Online)*, 44(10), 1–17.
- Hardiansyah, F. (2022). the Implementation of Tolerance Character Education Through Social Science Learning in Elementary School. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 9(2), 168–180. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v9i2a5.2022>
- Hardiansyah, F., & AR, M. M. (2022). Enhancing Students' Learning Motivation through Changing Seats in Primary School. *Mimbar Sekolah Dasar*, 9(1), 253–268. <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v9i1.43002>
- Hardiansyah, F., Armadi, A., Ar, M. M., & Wardi, M. (2024). Analysis of Field Dependent and Field Independent Cognitive Styles in Solving Science Problems in Elementary Schools. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(3), 1159–1166. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i3.5661>
- Hardiansyah, F., & Wahdian, A. (2023). Improving Science Learning Outcomes Through the Development of the Magic Card Box Learning Media. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(1), 823–833. <https://doi.org/https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i1.2711>
- Hardiansyah, F., & Zainuddin, Z. (2022). The Influence of Principal's Motivation, Communication, and Parental Participation on Elementary School Teachers' Performance. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 9(2), 319–334. <https://doi.org/10.24235/al.ibtid.a.snj.v9i2.9936>
- Hardiansyah, F., Zainuddin, Z., Sukitman, T., & Astutik, C. (2023). Development Of Learning Media Smart Book To

Improve Understanding Of Elementary School Students In Science Learning. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 26(1), 72–87.

<https://doi.org/https://doi.org/10.24252/lp.2023v26n1i7>

Sama, S., Bahri, S., & AR, M. M. (2022). Realizing creative innovative education through increasing digitalization skills in learning with canva media in the era of smart society 5.0. *Mattawang: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70–81.

Severinsen, D. J., Kennedy, L. K., & Mohamud, S. H. (2018). Teaching strategies that motivate English language adult literacy learners to invest in their education: A literature review. *Literacy and Numeracy Studies*, 26(1), 25–42.

Supriatna, U., Trinova, Z., Anantadjaya, S. P. D., & Dewi, M. P. (2021). The Application of Multiple Intelligences in Islamic Religious Education. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 2381–2390.