

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS FLIM
PENDEK TERHADAP KREATIVITAS PESERTA DIDIK KELAS V PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SDN 22 KOTA BIMA**

Meviota Maharani Windi Yuwono¹, Nunung Fatimah²

¹PGSD Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Taman Siswa Bima

¹PGSD Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Taman Siswa Bima

Alamat e-mail: meviota@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the use of short film-based audio-visual learning media on the creativity of fifth-grade students in Indonesian language subjects at SDN 22, Bima City. This research approach is quantitative research with a pre-experimental type of research with a One Group Pretest-Posttest Design. The population in this study were all fifth-grade students of SDN 22, Bima City, with a sample of 22 fifth-grade students in accordance with the total sampling technique used. Data collection was carried out by tests. Data analysis techniques were carried out using descriptive statistical analysis and inferential statistics. The results obtained from the descriptive analysis are: (1) the use of audio-visual learning media has an effect on student learning outcomes, evidenced by the increased scores of observation results at each meeting; (2) student learning outcomes in the initial test (pretest) are in the moderate category, while student learning outcomes at the end of the learning (posttest) are in the high category. Thus, it can be concluded that the use of audio-visual learning media has an effect on the creativity of fifth-grade students in Indonesian language learning at SDN 22, Bima City.

Keywords: *Audio Visual Media, Creativity*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis flim pendek terhadap Kreativitas Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sdn 22 Kota Bima. Pendekatan penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Pre-Experimental* dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 22 Kota Bima, dengan sampel penelitian yaitu siswa kelas V sebanyak 22 siswa sesuai dengan teknik *sampling total* yang dilakukan. Pengumpulan data yang dilakukan dengan tes. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil yang diperoleh dari analisis deskriptif, ialah: (1) penggunaan media pembelajaran *audio visual* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa, dibuktikan dengan skor hasil pengamatan disetiap pertemuan mengalami peningkatan; (2) hasil belajar siswa pada tes awal (*pretest*) berada pada kategori sedang, sedangkan hasil belajar siswa pada akhir pembelajaran (*posttest*) berada pada kategori tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *audio visual* berpengaruh terhadap kreativitas belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 22 Kota Bima.

Kata Kunci: *Media Visual Audio, Kreativitas*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Di era digital seperti sekarang ini, inovasi dalam metode pembelajaran menjadi sebuah keharusan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya pada tingkat sekolah dasar. Menurut Rosyid et al. (2020) dalam bukunya "Inovasi Pembelajaran di Era Digital", penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah terbukti mampu meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Perkembangan teknologi digital mendorong guru Bahasa Indonesia untuk merancang pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa dengan memanfaatkan berbagai aplikasi dan media sosial sebagai sarana meningkatkan kemampuan menulis, membaca, dan berkomunikasi secara efektif. Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia membuka peluang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan literasi multimodal dengan cara menganalisis dan menciptakan konten digital seperti *blog*, *podcast*, dan *video essay*.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi, berpikir kritis, dan kreativitas peserta didik. Namun, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni (2019) di beberapa sekolah dasar, masih ditemukan bahwa metode

pembelajaran konvensional yang diterapkan cenderung monoton dan kurang merangsang kreativitas siswa. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik untuk mencari alternatif metode pembelajaran yang lebih efektif. Penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis proyek (*project-based learning*) pada Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan kepada guru untuk mendesain aktivitas pembelajaran yang bermakna dengan mengintegrasikan keterampilan berbahasa dan nilai-nilai karakter sesuai konteks lokal.

Kurikulum Merdeka merupakan pengembangan dari Kurikulum 2013 yang dirancang untuk memberikan fleksibilitas dan kebebasan kepada satuan pendidikan dalam menentukan proses pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Dengan penyesuaian materi ajar, dan melalui pendekatan pembelajaran berbasis proyek dan pembelajaran kontekstual, Kurikulum Merdeka mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, kreativitas, kemampuan berkolaborasi, dan pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, Kurikulum Merdeka diharapkan dapat mewujudkan sistem pendidikan yang adaptif terhadap perubahan zaman dan mampu mempersiapkan generasi Indonesia yang unggul dalam menghadapi tantangan abad 21.

Fleksibilitas Kurikulum Merdeka dalam hal penggunaan sumber dan media pembelajaran mendorong guru untuk memanfaatkan media audio visual sebagai alat bantu yang efektif dalam mencapai capaian pembelajaran dan profil pelajar Pancasila.

Media audio visual berbasis film pendek hadir sebagai salah satu solusi inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian Hidayat dan Pratiwi (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan minat belajar siswa hingga 75% dibandingkan dengan metode konvensional. Film pendek sebagai media pembelajaran memiliki keunggulan dalam menyajikan konten pembelajaran secara menarik dan mudah dipahami. Melalui pembelajaran berbasis media audiovisual, kreativitas peserta didik dapat diasah karena mereka dituntut untuk mengintegrasikan berbagai elemen seperti gambar, suara, dan narasi dalam menyampaikan ide mereka. Penggunaan media audiovisual seperti video dan animasi membuka peluang bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka melalui berbagai proyek multimedia yang menarik.

Kreativitas merupakan aspek penting yang perlu dikembangkan pada peserta didik sejak dini. Kreativitas berperan penting dalam membentuk karakter inovatif dan kemampuan pemecahan masalah pada anak. Penggunaan media audio visual berbasis film pendek dapat

menjadi stimulus yang efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna (Supriyadi, 2021).

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 02 November tahun 2024, para peserta didik kelas 5 pada SDN 22 Kota Bima peserta didik cenderung menunjukkan pemikiran yang konvensional dan kesulitan dalam menghasilkan ide-ide baru ketika dihadapkan dengan tugas yang membutuhkan pemikiran kreatif. Hal ini terlihat dari respon yang seragam saat diberi pertanyaan terbuka, karya seni yang cenderung meniru contoh, serta ketergantungan tinggi pada instruksi guru tanpa adanya inisiatif eksplorasi dan peserta didik cenderung pasif dan kurang menunjukkan inisiatif dalam mengekspresikan ide-ide kreatif mereka. Hal ini terlihat dari beberapa indikator, seperti minimnya variasi jawaban saat diminta menyelesaikan masalah, peserta didik tidak dapat memberikan banyak contoh dan ilustrasi terkait materi yang dipelajari, peserta didik tidak dapat memberi solusi atas suatu permasalahan, dan peserta didik kurang dapat mengembangkan dan membangun ide-ide yang telah dikemukakan oleh orang lain. Faktor yang mempengaruhi permasalahan ini adalah kurangnya integrasi yang efektif antara penggunaan media pembelajaran dengan metode pengajaran yang diterapkan oleh guru, metode pembelajaran yang cenderung konvensional dan

berpusat pada guru, sehingga kurang memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi pemikiran kreatif mereka, Terbatasnya contoh dan model dari guru atau tokoh inspiratif yang mendemonstrasikan pemikiran kreatif dalam kehidupan sehari-hari dan juga , Rasa salah takut, peserta didik sering merasa khawatir membuat kesalahan, sehingga lebih memilih solusi yang aman dan konvensional daripada mencoba ide-ide baru.

Di era digital ini, peserta didik kelas V sekolah dasar termasuk dalam generasi yang akrab dengan konten audio visual. Penelitian Kartika (2023) menunjukkan bahwa 85% siswa sekolah dasar lebih mudah memahami materi pembelajaran melalui media audio visual. Hal ini menjadi landasan kuat untuk mengimplementasikan pembelajaran berbasis film pendek dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Putri dan Sanjaya (2024) di beberapa sekolah dasar di Indonesia, penggunaan media audio visual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terbukti dapat meningkatkan tidak hanya kreativitas, tetapi juga kemampuan berbahasa siswa secara signifikan. Oleh karena itu, penelitian tentang pengaruh penggunaan media audio visual berbasis film pendek terhadap kreativitas peserta didik di SDN 22 Kota Bima menjadi penting untuk dilakukan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif deskriptif atau eksperimen dengan menggunakan jenis *pre eksperimental design* berbentuk *one group design*, yang bertujuan menguji hipotesa dari data data yang telah dikumpulkan sesuai dengan teori dan konsep sebelumnya. Eksperimen atau percobaan adalah suatu set tindakan dan pengamatan, yang dilakukan untuk mengecek atau menyalahkan hipotesis atau mengenali hubungan sebab akibat antara gejala.. Penelitian eksperimen dapat dikatakan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. (Sugiyono, 2019) penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-test* dan *post-test one group desain*. Pendekatan ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audiovisual berbasis film pendek terhadap kreativitas peserta didik kelas V di SDN 22 Kota Bima. Dalam desain *pre-test* dan *post-test*, kreativitas

peserta didik diukur sebelum dan sesudah diberikan intervensi berupa pembelajaran dengan film pendek.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 22 Kota Bima tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 22 siswa, dimana terdiri dari 14 orang laki-laki dan 8 orang perempuan. Sampel dalam penelitian ini terdiri atas semua jumlah populasi yaitu kelas V dengan jumlah 22 siswa. Instrumen dalam penelitian ini berupa angket kreativitas, tes soal pertanyaan, dan dokumentasi.

Teknik data yang diperoleh dari hasil penelitian digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan, “apakah ada perbedaan nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *Posttest*”. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rerata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*). Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen *One Group Pretest*

Posttest Design adalah sebagai berikut:

1. Analisis Data Statistik Deskriptif, Merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

a. Rata-rata (*Mean*)

$$X = \frac{\sum_{i=1}^n Xi}{n}$$

b. Presentase nilai rata-rata

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P : Angka presentase

f : Frekuensi yang dicari persentasenya

n : Banyaknya Sampel

Kriteria yang digunakan untuk menentukan kategori hasil belajar Bahasa Indonesia murid di kelas V SDN 22 Kota Bima.

Tabel 1. Standar Ketuntasan Belajar Bahasa Indonesia

Interval Nilai (Angka 100)	Pengkategorian
86-100	Sangat Tinggi
76-85	Tinggi
70-75	Sedang
0-69	Rendah

2. Analisis Data Statistik Inferensial

- a. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{n}$$

Keterangan:

Md : Mean dari perbedaan pretest dengan posttest

$\sum d$: Jumlah dari gain

N : Subjek Sampel

- b. Mencari harga “ $\sum X^2d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\sum X^2d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n}$$

Keterangan:

$\sum X^2d$: Mean dari perbedaan pretest dengan posttest

$\sum d$: Jumlah dari gain

N : Subjek Sampel

- c. Menentukan harga t hitung

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md : Mean dari perbedaan pretest dan posttest

X₁ : Hasil belajar sebelum perlakuan (pretest)

X₂ : Hasil belajar setelah perlakuan (posttest)

D : Deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2d$: Jumlah kuadrat deviasi

N : Subjek pada sampel

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian yang menunjukkan pengaruh penggunaan media pembelajaran *audio visual* berbasis flim pendek terhadap kreativitas pada hasil belajar Bahasa Indonesia murid kelas V SDN 22 Kota Bima, akan dipaparkan pada bagian

ini. Dalam proses penelitian, langkah awal yang dilakukan oleh penulis adalah mempersilahkan guru kelas V menampilkan sebuah film pendek melalui metode konvensional sebelum membagikan soal pretest, selanjutnya pemberian *treatment* penggunaan media pembelajaran *audio visual* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *audio visual* tersebut dengan hasil belajar Bahasa Indonesia murid.

Penelitian ini telah dilakukan selama 5 kali pertemuan. Pertemuan pertama pemberian *pretest*, pertemuan ke 2-4 adalah pemberian *treatment*, pertemuan ke 5 adalah pemberian *posttest*. Proses pembelajaran dilakukan dengan pemberian *treatment* berupa penggunaan media pembelajaran *audio visual* pada kelas V SDN 22 Kota Bima.

1. Penyajian Data

Subjek penelitian dalam proses penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 22 siswa yang terdiri dari 14 orang laki-laki dan 8 orang perempuan. Data hasil belajar Bahasa Indonesia siswa melalui pemberian *pretest* sebelum pemberian *treatment* akan dibandingkan dengan data *posttest* setelah pemberian *treatment*.

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam proses penelitian ini ada 2 yaitu *pretest* dan *posttest* untuk hasil belajar

Bahasa Indonesia Murid. Soal *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada subjek penelitian merupakan soal Bahasa Indonesia berbentuk *Pertanyaan*. Adapun hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif untuk menyatakan distribusi frekuensi skor siswa dan pengolahan statistik inferensial sebagai pengujian hipotesis. Analisis statistik deskriptif dilakukan dengan cara sebagai berikut:

a. Data Hasil Belajar *Pretest*

Hasil belajar murid kelas V SDN 22 Kota Bima sebelum menggunakan media audio visual dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1,571$ sedangkan nilai dari N sendiri adalah 22. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) adalah 71,40 Apabila nilai hasil *pretest* murid kelas V SDN 22 Kota Bima menggunakan media Audio Visual dikelompokkan dalam lima kategori, maka akan diperoleh distribusi dan presentase seperti pada tabel berikut:

Tabel 2. Distribusi Data *Pretest*

NO	KATEGORI	INTERVAL	F	%
1	Sangat Tinggi	91-100	0	0%
2	Tinggi	81-90	3	5,00%
3	Sedang	70-80	11	64,40%
4	Rendah	41-69	8	30,60%

5	Sangat Rendah	0 < 40	0	0%
JUMLAH			22	100%

Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan bahwa dari hasil belajar *pretest* tidak ada siswa yang berada pada kategori sangat tinggi. Pada kategori tinggi memiliki persentase 5,00% dengan jumlah responden 3, pada kategori sedang memiliki presentase 64,40% dengan responden 11, pada kategori rendah memiliki presentase 30,60% dengan responden 8.

b. Data Hasil Belajar *Pretest*

Selama penelitian berlangsung, terjadi perubahan terhadap hasil belajar murid kelas V SDN 22 Kota Bima. setelah diberikan perlakuan. Dari data hasil post-test, diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1,935$ dan nilai dari N sendiri adalah 35. Kemudian dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) adalah 87,95.

Apabila nilai hasil *post-test* murid kelas V SDN 22 Kota Bima setelah menggunakan media Audio Visual dikelompokkan dalam lima kategori, maka akan diperoleh distribusi dan presentase seperti pada tabel berikut:

Tabel 3. Distribusi Data *Posttest*

NO	KATEGORI	INTERVAL	F	%
1	Sangat Tinggi	91-100	6	19,40 %
2	Tinggi	81-90	11	50,00 %
3	Sedang	70-80	5	31,60 %
4	Rendah	41-69	0	0%
5	Sangat Rendah	0 < 40	0	0%
JUMLAH			22	100%

Berdasarkan Tabel 3 menunjukkan bahwa dari hasil belajar *posttest* setelah diberikan perlakuan, kategori sangat tinggi memiliki presentase 19,40% dengan jumlah responden 6, pada kategori tinggi memiliki persentase 50% dengan jumlah responden 11, pada kategori sedang memiliki persentase 31,60% dengan jumlah responden . Hal ini dapat pula dilihat pada Gambar 4.2. Diagram Hasil Analisis nilai *posttest*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* berdasarkan data yang telah diolah berada dalam kategori tinggi.

2. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Film Pendek Terhadap Kreativitas Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 22 Kota Bima

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “Jika diterapkan media audio visual, maka terdapat pengaruh positif dalam peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia murid kelasV SDN 22 Kota Bima”, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik deskriptif dengan menggunakan uji-t.

- a. Menentukan harga “Md” , Dari hasil data yang telah diperoleh bahwa harga Md adalah 16,31
Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{n}$$
$$Md = \frac{359}{22}$$

$$Md = 16,31$$

- b. Menentukan harga “ $\sum X^2 d$ ” adalah 698
- c. Harga t Hitung adalah 13,368
- d. Menentukan harga t_{tabel}

Untuk mencari t_{tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan = $22 - 1 = 21$ maka diperoleh $t_{0,05} = 1,690$. Setelah diperoleh $t_{\text{hitung}} = 13,368$ dan $t_{\text{tabel}} = 1,721$ maka diperoleh $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau $13,368 > 1,721$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Audio Visual Berbasis Film Pendek Berpengaruh Terhadap Kreativitas Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 22 Kota Bima.

PEMBAHASAN

Pada penelitian pra-eksperimental ini, peneliti melakukan penelitian pada siswa kelas V SDN 22 Kota Bima sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 22 orang yang terdiri dari 14 orang laki-laki dan 8 orang perempuan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*, yang hanya melibatkan satu kelompok yaitu kelompok eksperimen, dimana diberikan tes awal berupa *pretest* sebelum diberikan perlakuan(*treatment*) dan pada akhir pembelajaran diberikan (tes akhir) berupa *posttest*.

Penelitian ini telah dilakukan selama 5 kali pertemuan. Pertemuan pertama pemberian *pretest*,

pertemuan ke 2 sampai ke empat adalah pemberian *treatment*, dan pertemuan kelima yaitu pemberian *posttest*. Proses pembelajaran dilakukan dengan pemberian *treatment* berupa penggunaan media pembelajaran *audio visual* dalam hal ini Film Pendek pada kelas V di SDN 22 Kota Bima. Pada pertemuan pertama peneliti memperkenalkan diri sebagai seorang peneliti, setelah itu guru kelas V menayangkan sebuah Film Pendek dengan menggunakan metode konvensional setelah itu peneliti membacakan petunjuk umum pengisian *pretest*, setelah itu peneliti kemudian membagikan lembar *pretest* pada siswa kelas V di SDN 22 Kota Bima dengan 20 butir soal pilihan ganda, yang dibagikan kepada 22 orang siswa yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan dengan alokasi waktu 60 menit.

Pada pertemuan kedua, peneliti melakukan proses pembelajaran sesuai dengan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat, proses ini diawali dengan pembacaan KD, Indikator dan tujuan pembelajaran, dan melakukan langkah-langkah pembelajaran yang terdiri dari pembuka, inti dan penutup. Proses pembelajaran pada pertemuan ini adalah pemberian *treatment* pada siswa kelas V di SDN 22 Kota Bima. Berupa Film Pendek, semua siswa terlihat bersemangat dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Setelah siswa mengamati film tersebut, guru kemudian memberikan penjelasan mengenai isi dari film tersebut, kemudian memberikan kesempatan kepada siswa yang ingin bertanya, kegiatan terakhir adalah pemberian post test berupa Lembar Kerja Siswa (LKS). Berdasarkan Tabel 4.1 menunjukkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 22 Kota Bima pada tes awal (*pretest*) berada pada kategori sedang dengan persentase 64,40% (11 dari 22 siswa) sedangkan pada akhir pembelajaran (*posstest*) berada pada kategori tinggi dengan persentase 64,40% (12 dari 22 siswa). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa media pembelajaran *audio visual* dapat mempengaruhi hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 22 Kota Bima yang dapat dilihat dari perbandingan tes hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Tes hasil belajar yang didapatkan siswa pada saat *pretest*, paling banyak berada pada kategori sedang dengan persentase 64,40% dan kategori rendah dengan persentase 30,60%. Saat *posttest* paling banyak berada pada kategori tinggi dengan persentase 64,40%, dan kategori sedang dengan persentase 31,60%. Dari hasil ini disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *audio visual* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 22 Kota Bima.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari analisis data dan pembahasan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan bahwa: Penggunaan media pembelajaran *audio visual* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dikatakan baik, hal ini terlihat dari semangat dan keaktifan siswa pada saat guru menggunakan media pembelajaran tersebut. Hasil belajar Bahasa Indonesia murid kelas V SDN 22 Kota Bima pada tes awal (*pretest*) berada pada kategori sedang, sedangkan pada akhir pembelajaran (*posstest*) berada pada kategori tinggi. Penggunaan media pembelajaran *audio visual* berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia murid kelas V SDN 22 Kota Bima. Hal ini ditandai dengan lebih besarnya peningkatan hasil belajar siswa pada saat setelah diberikan perlakuan (*posttest*) dibandingkan sebelum diberikan perlakuan (*pretest*).

Berdasarkan hasil dan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini, maka penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut: (1) Sebagai bahan masukan bagi sekolah agar mempertimbangkan pemanfaatan media film animasi pembelajaran sebagai salah satu penunjang dalam mengatasi masalah belajar siswa yang tidak tuntas pada pembelajaran Bahasa Indonesia. (2) Sebagai bahan masukan bagi guru untuk mempertimbangkan penggunaan media film animasi pembelajaran yang cocok dengan pembelajaran di

sekolah dan kondisi siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. (3). Sebagai bahan bacaan bagi peneliti selanjutnya agar melakukan variasi dalam penelitian yang juga memanfaatkan media film animasi dalam memberikan solusi untuk perbaikan hasil belajar murid pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2015). Implementasi Prosedur Penelitian dalam Pendekatan Praktik Metodologi. dalam Jurnal Metodologi Penelitian Pendidikan, 15(2), 45-67.
- Arsyad, A. (2023) dalam Wulandari, R. S., & Sari, F. K. Media Sosial sebagai Platform Pembelajaran Alternatif di Era Digital. Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro, 3(1), 279-288.
- Arsyad, M. N., Setiawati, D., & Firdausi, F. U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Benime Pada Matakuliah Sejarah Perekonomian Dunia. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 9(3), 632-639.
- Arsyad, M., & Hidayat, R. (2023). Dalam Fatmawati, E., & Sulistiyawati, R. S. (2018).

- Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa. Cakrawala: Jurnal Pendidikan, 12(1), 24-31..
- Guilford, J. P. (1967). The Nature of Human Intelligence: A Psychometric Approach. *Journal of Educational Psychology*, 58(4), 267-279.
- Hartati, S., & Sulisty, B. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran Modern. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(3), 67-82.
- Hidayat, A., & Pratiwi, D. (2023). Efektivitas Media Audio Visual dalam Pembelajaran SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 45-60.
- Kusuma, D., & Pratiwi, N. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 67-82.
- Kusuma, R., Pratama, D., & Sari, L. (2024). Transformasi Digital dalam Pendidikan: Implementasi dan Tantangan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 11(1), 23-39.
- Masganti. (2022). Model Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Nusantara*, 8(2), 145-162.
- Munandar, U. (2021). Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat di Lingkungan Pendidikan. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, 7(2), 89-104.
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2020). Implementasi Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(1), 156-173.
- Rahman, A. (2021). Penggunaan Film Pendek sebagai Media Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(2), 89-103.
- Rahman (2021) - Penggunaan Film Pendek sebagai Media Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar
- Rahman dan Kusuma (2021). *Jurnal Pendidikan Indonesia*
- Rahmawati, S. (2021). Optimalisasi Media dalam Pembelajaran. Yogyakarta: Deepublish.

- Riyadi, S., & Iskandar. (2019). Kreativitas dan Inovasi dalam Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rosyid, M.Z., et al. (2020). Inovasi Pembelajaran di Era Digital. Malang: Media Nusa Creative.
- Sanjaya, W. (2019). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan dalam Era Digital. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 8(3), 145-162.
- Semiawan, C. R. (2019). Hubungan Kreativitas dan Keberbakatan dalam Konteks Pendidikan Indonesia. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 16(3), 201-218.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2019). Dasar metodologi penelitian kualitatif dan kuantitatif dalam bidang pendidikan. *Jurnal Literasi Media Publishing*, 12(2), 89-105.
- Sugiyono. (2019). Integrasi Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D dalam Riset Pendidikan. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 23(1), 112-128.
- Sulfemi, W. B. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Inovatif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 20(1), 67-84.
- Supriyadi, A. (2021). Pengembangan Kreativitas Siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 112-125.
- Suryani (2024). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya
- Susanto, A. (2020). Analisis Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pendekatan Pembelajaran Terpadu. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 78-95.
- Sutikno, M., & Pratiwi, D. (2022). Strategi dan Media Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Deepublish.
- Utami, P. (2022). Kreativitas dan Strategi Mengembangkannya. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wahyuni, S. (2019). Analisis Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 78-92.
- Wahyuningtyas & Sulasmono (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar

- Wardani dan Setyosari (2019).
Efektivitas Penggunaan Media
Audio Visual dalam
Pembelajaran Bahasa Indonesia
untuk Mengembangkan
Kreativitas Siswa
- Widodo, S. (2023). Inovasi
Pembelajaran Digital dan
Pengaruhnya terhadap Motivasi
Belajar. *Journal of Educational
Innovation*, 5(2), 112-128.
- Widodo et al. (2022). *Jurnal
Teknologi Pendidikan*
- Wijaya, A., Sutrisno, B., & Rahman,
F. (2022). Pengaruh Media
Pembelajaran terhadap Motivasi
Belajar Siswa dalam *Jurnal
Inovasi Pendidikan*, 7(2), 145-
158.
- Wulandari, R. S., & Sari, F. K. (2023).
Media Sosial sebagai Platform
Pembelajaran Alternatif di Era
Digital. *Prosiding Nasional
Pendidikan: LPPM IKIP PGRI
Bojonegoro*, 3(1), 279-288.
- Zulela, M. S. (2022). Pembelajaran
Bahasa Indonesia di Sekolah
Dasar: Pendekatan Komunikatif
dan Kontekstual. *Jurnal
Pendidikan Bahasa dan Sastra*,
15(1), 23-41