



**PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MENYIMAK DONGENG SISWA KELAS III SD NEGERI 57
BANDA ACEH**

Rini Gustini^{*1}, Cut Marlina², Zaki Al Fuad³

^{1,2,3}Universitas Bina Bangsa Getsempena

ABSTRAK

Pengetahuan adalah hal yang sangat penting dalam kehidupan kita, bahkan boleh dikatakan bahwa pengetahuan sudah merupakan suatu kebutuhan. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan. Pembelajaran keterampilan menyimak di Sekolah Dasar merupakan pembelajaran yang wajib mendapat perhatian untuk terus di tingkatkan. Penggunaan media dapat memberikan stimulus yang kuat kepada siswa agar lebih mudah memahami isi cerita yang di simaknya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media audio visual dalam meningkatkan keterampilan menyimak dongeng. Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kuantitatif, dengan metode eksperiment one group pre test dan post test design. Berdasarkan hasil pre-test, nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 44,23 selanjutnya nilai rata-rata hasil post-test adalah 80,76 jadi kemampuan siswa dalam menyimak dongeng setelah diterapkan media animasi audio visual mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan sebelum penerapan media animasi audio visual. Hal ini dapat dilihat dari perhitungan uji t dapat diketahui bahwa $t\text{-hitung} = 2,00$ dan $t\text{-tabel} = 2,059$ maka diperoleh $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$ atau $2,00 < 2,059$ ini menyataka H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Kata Kunci: Audio Visual, Keterampilan Menyimak Dongeng

ABSTRACT

Knowledge is very important in our lives, it can even be said that knowledge is a necessity. Learning is a process of effort carried out by a person to obtain a new behavior change as a whole. Learning listening skills in elementary schools is a lesson that must receive attention to continue to be improved. The use of media can provide a strong stimulus to students to make it easier to understand the content of the story they are reading. This study aims to determine the effect of audio-visual media in improving fairy tale listening skills. This study uses a quantitative approach, with the experimental method of one group pre test and post test design. Based on the results of the pre-test, the average value of student learning outcomes is 44.23, then the average value of the post-test results is 80.76, so the ability of students to listen to fairy tales after the application of audio-visual animation media has better learning outcomes compared to before the application of audio-visual animation media. It can be seen from the calculation of the t-test, it can be seen that $t\text{-hitung} = 2,00$ and $t\text{-tabel} = 2,059$ maka diperoleh $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$ atau $2,00 < 2,059$ ini menyataka H_1 diterima dan H_0 ditolak.

^{*} e-mail:rinigustinipohan@gmail.com

count = 2.00 and t-table = 2.059 then obtained t-count < t-table or 2.00 < 2.059. This means that H1 is accepted and H0 is rejected.

Keywords: Audio Visual, Fairytale Listening Skills

PENDAHULUAN

Pengetahuan adalah hal yang sangat penting dalam kehidupan kita, bahkan boleh dikatakan bahwa pengetahuan sudah merupakan suatu kebutuhan. Tanpa pengetahuan kehidupan akan lumpuh (Supriyanto N, 2017:2). Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Pelajaran bahasa Indonesia adalah salah satu pelajaran wajib yang diajarkan kepada siswa di tingkat dasar SD. Hadirnya pembelajaran bahasa Indonesia di SD karena dianggap penting untuk dikuasai oleh siswa sejak awal. Sebagaimana di ketahui bahwa terdapat empat aspek keterampilan yang ada dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu: keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis (Tarigan dalam Yanti, dkk. 2018: 2) keempat aspek tersebut sangat penting karena dapat menunjang keberhasilan seseorang dalam proses komunikasi. Salah satu aspek yang menunjang keberhasilan seseorang dalam bidang bahasa dapat di lihat dari kemampuan menyimak dengan baik.

Keterampilan menyimak yang baik bagi siswa yaitu dapat menyerap informasi yang aktual sehingga siswa berpengetahuan yang luas, dengan modal dasar tersebut siswa tidak akan memperoleh kendala, baik dalam menempuh pendidikan maupun masyarakat. Pembelajaran menyimak dongeng adalah salah satu materi yang di ajarkan kepada siswa di SD/MI. Hadirnya materi dongeng dalam proses pembelajaran memberikan berbagai manfaat, salah satunya proses perkembangan karakter siswa. Sebagaimana dikemukakan Zakia (2016: 47) bahwa dongeng adalah salah satu cara yang paling efektif dalam mengembangkan aspek kognitif, efektif, sosial, dan penghayatan yang mendalam pada anak-anak. Majid (2013 : 9) menguraikan bahwa kegiatan dongeng adalah suatu proses mendengarkan cerita, yang mencakup kondisi pendengar, tingkat perhatian, tingkat keterpengaruhan isi cerita, sikap respek dangambaran jiwa terhadap pengaruh cerita yang di simak. Penyimak adalah seseorang yang secara langsung terlibat dalam proses mendengar cerita dan dari kegiatan menyimak tersebut di harapkan dapat memberikan kekuatan imajinasi seperti cerita yang di simak.

Fuad dkk (2020:253) Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini, semakin mendorong upaya-upaya memberikan perubahan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Guru diwajibkan memiliki kemampuan sesuai dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemampuan pemecahan masalah harus teliti dan kritis, kemampuan berpikir kritis perlu dikembangkan pada setiap individu termasuk siswa.

Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran menyimak, khususnya menyimak dongeng, diindikasikan dapat memberikan stimulus yang kuat kepada siswa agar lebih mudah memahami isi cerita yang di simak. Sebagaimana dikemukakan Suryani, dkk, (2018: 52) bahwa teknologi audio visual adalah suatu teknik dalam menyampaikan materi melalui mesin-mesin mekanis dan elektronik, untuk menyampaikan pesan-pesan agar orang mudah memahami dengan cepat.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media audio visual dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa tentang isi yang terkandung dalam dongeng. Secara profesional tugas guru tidak hanya melaksanakan pembelajaran di kelas akan tetapi juga di tuntut untuk melakukan penelitian terhadap masalah-masalah yang di hadapi siswa dalam pembelajaran. Maka dari itu peneliti berupaya untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa dengan media audio visual di kelas III. Untuk hal tersebut maka peneliti tertarik untuk membuat penelitian yang berjudul "Pengaruh Media Audio visual dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dongeng Siswa Kelas III SD Negeri 57 Banda Aceh".

TUJUAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media audio visual dalam meningkatkan keterampilan menyimak dongeng siswa kelas III SD Negeri 57 Banda Aceh melalui penggunaan media audio visual.

METODE PENELITIAN

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini pendekatan kuantitatif. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode one group pre test dan post test design. Apakah terdapat pengaruh antara sebelum menggunakan media audio visual dengan sesudah menggunakan media audio visual terhadap keterampilan menyimak dongeng siswa kelas III SD Negeri 57 Banda Aceh.

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas III yang berada di SD Negeri 57 Banda Aceh yang berjumlah 26 siswa. jumlah sampel dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas III SD Negeri 57 Banda Aceh yang berjumlah 26 siswa.

Instrumen Penelitian

a. Tes

Tes digunakan agar mudah memperoleh informasi tentang penguasaan siswa terhadap pembelajaran dongeng, sebelum menggunakan media pembelajaran audio visual dilakukan pre test dan setelah digunakan media pembelajaran audio visual kemudian dilakukan post test.

Tes merupakan suatu bentuk alat evaluasi untuk mengukur seberapa jauh tujuan pengajaran telah tercapai, jadi berarti evaluasi terhadap hasil belajar. Tes yang baik harus memenuhi beberapa persyaratan, yaitu; harus efisien, harus baku, mempunyai norma, objektif, valid (sahih), dan reliabel (andal).

Teknik Analisis Data

Tahapan analisis data yaitu dengan melakukan pengsekoran hasil belajar siswa sebelum menggunakan media audio visual dalam belajar dan yang sesudah menggunakan audio visual dalam belajar menyimak dongeng, setelah itu menguji normalitas, uji hipotesis dan uji t. Kemudian membuat kesimpulan jenis data yang di kumpulkan pada penelitian ini. Sumber data keterampilan menyimak sebelum dan sesudah menggunakan media audio visual yang dapat di peroleh langsung pada kelas III SD 57 Banda Aceh.

1. Menentukan nilai rentang kelas

$$R = \text{Nilai Max} - \text{Nilai Min}$$

2. Menentukan banyak kelas interval

$$\text{Banyak kelas (K)} = 1 + 3,3 \times \log n$$

3. Menentukan panjang kelas interval

$$P = \frac{\text{Rentang Kelas}}{\text{Banyak Kelas}}$$

4. Menentukan rata-rata mean

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i \cdot x_i}{\sum f_i}$$

5. Standar Deviasi (simpangan baku)

Menurut Hidayanti dkk (2019:57), menjelaskan bahwa untuk menghitung standar deviasi data tunggal digunakan rumus:

$$S = \sqrt{\frac{\sum f_i (x_i - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

Keterangan:

S = Standar Deviasi Sampel

$\bar{x}$ = Rata-Rata (Mean)

$\sum f_i$ = Jumlah Frekuensi data ke-i yang mana $i = 1, 2, 3, \dots$

n = Banyak Data

x_i = Data ke-I yang mana $i = 1, 2, 3, \dots$

Uji Validitas

Menganalisis data hasil validasi tim ahli media dan materi menggunakan skala likert. Skor penilaian yang digunakan yaitu: (1) Sangat Tidak Layak, (2) Tidak Layak, (3) Layak, (4) Sangat Layak. Presentase hasil validasi dapat dihitung dengan menggunakan persamaan sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$$

Skor ideal

Tolak ukur yang digunakan untuk menginterpretasikan presentase hasil validasi tim ahli dapat dilihat pada tabel 3.1 (Arikunto, 2010).

Tabel 1. Tabel skala penilaian validasi ahli

Persentase	Angka	Keterangan
78 - 100%	4	Sangat Layak
52 - 77%	3	Layak
26 - 51%	2	Tidak Layak
0 - 25%	1	Sangat tidak Layak

Uji Tingkat Kesukaran

Menganalisis tingkat kesukaran butir soal artinya mengkaji butir-butir soal dari segi kesukarannya sehingga dapat diperoleh butir-butir soal yang termasuk kategori mudah, sedang dan sukar. Angka indeks kesukaran butir soal tersebut besarnya berkisar antara 0,00 sampai dengan 1,00. Jika suatu butir soal mempunyai angka indeks kesukaran sebesar 0,00 ($P = 0,00$), berarti butir soal tersebut termasuk dalam kategori butir soal yang terlalu sukar, karena seluruh peserta pelatihan tidak ada yang dapat menjawab butir soal tersebut dengan benar. Sebaliknya, apabila suatu butir soal mempunyai angka indeks kesukaran butir 1,00 ($P = 1,00$), maka artinya butir soal tersebut adalah termasuk dalam

kategori butir soal yang terlalu mudah, karena seluruh peserta pelatihan dapat menjawab butir soal tersebut dengan benar.

Menentukan taraf kesukaran (TK) digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan betul

JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes

Dengan Interpretasi Tingkat Kesukaran sebagaimana terdapat dalam Tabel berikut:

Tingkat Kesukaran (TK) Interpretasi atau Penafsiran TK

TK < 0,30 Sukar

0,30 ≤ TK ≤ 0,70 Sedang

TK > 0,70 Mudah

Uji Daya Beda

Daya pembeda butir soal adalah kemampuan suatu butir soal untuk membedakan kelompok dalam aspek yang diukur sesuai dengan perbedaan yang ada dalam kelompok itu. Dalam hubungan ini, jika sebuah butir soal memiliki angka indeks diskriminasi butir soal dengan tanda positif, halini merupakan petunjuk bahwa butir soal tersebut telah memiliki daya pembeda, dalam arti bahwa peserta yang termasuk kategori pandai lebih banyak yang dapat menjawab dengan benar terhadap butir soal yang bersangkutan, sedangkan peserta yang termasuk kategori tidak pandai lebih banyak yang menjawab salah.

Menentukan daya pembeda (DP) digunakan rumus sebagai berikut:

$$DP = \frac{X_a - X_b}{SMI}$$

DP = Daya Pembeda

X_a = Rata-rata skor kelompok atas

X_b = Rata-rata skor kelompok bawah

SMI = Jumlah siswa

Dengan interpretasi DP sebagaimana terdapat dalam Tabel berikut:

Daya Pembeda (DP)	Interpretasi atau penafsiran DP
DP ≤ 0,00	Sangat Jelek
0,00 < DP ≤ 0,20	Jelek
0,20 < DP ≤ 0,40	Cukup
0,40 < DP ≤ 0,70	Baik
0,70 < DP ≤ 1,00	Sangat Baik

Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2017:130), menyatakan bahwa uji reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas ini dilakukan pada responden sebanyak 26 siswa SD Negeri 57 Banda Aceh, dengan menggunakan pertanyaan yang telah dinyatakan valid dalam uji pre test dan post test dan akan ditentukan reliabilitasnya. Menggunakan program Microsoft Excel for windows, variabel dinyatakan reliabel dengan kriteria berikut :

Jika r -alpha positif dan lebih besar dari r -tabel maka pernyataan tersebut reliabel.

Jika r -alpha negatif dan lebih kecil dari r -tabel maka pernyataan tersebut tidak reliabel.

Jika nilai Cronbach's Alpha $> 0,60$ maka reliabel.

Jika nilai Cronbach's Alpha $< 0,60$ maka tidak reliabel

Variabel dikatakan baik apabila memiliki nilai Cronbach's Alpha $> 0,6$ (Priyatno, 2013: 30). Rumus perhitungan yang digunakan dalam uji reliabilitas adalah menggunakan r_{11} . Hasil perhitungan r_{11} yang didapat akan dibandingkan dengan harga product moment. Harga dihitung sesuai dengan taraf signifikan 5% dan n sesuai dengan jumlah butir soal. Jika $r_{11} \geq r_{tabel}$ maka dapat dinyatakan bahwa butir soal tersebut reliabel.

Kriteria r_{11} adalah sebagai berikut:

$0,00 < r_{11} \leq 0,20$ sangat rendah

$0,20 < r_{11} \leq 0,40$ rendah

$0,40 < r_{11} \leq 0,60$ cukup

$0,60 < r_{11} \leq 0,80$ tinggi

$0,80 < r_{11} \leq 1,00$ sangat tinggi

Uji Normalitas

Menurut Ghazali (2018:111), uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel dependent dan independennya berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik memiliki distribusi data yang normal atau mendekati normal yaitu distribusi tidak menyimpang ke kiri atau ke kanan (kurva normal). Pengujian normalitas data menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dalam program aplikasi SPSS dalam taraf probabilitas (sig) 0,05. Kriteria pengujian uji Kolmogorov-Smirnov adalah nilai probabilitas (sig) $> 0,05$ maka data berdistribusi normal sedangkan nilai probabilitas (sig) $< 0,05$ maka tidak berdistribusi normal.

Berikut langkah-langkah pengujian normalitas data menggunakan SPSS.

1. Entry Data ke dalam Program SPSS, Masukkan Variabel ke dalam Variabel View:
2. Selanjutnya masukkan Data ke dalam Data View

3. Kemudian mencari nilai residual
4. Klik analyze, kemudian regresi, kemudian linier, kemudian masukan variabel dependen dan independen
5. Klik save, kemudian centang unstandardized pada residual kemudian continue
6. Abaikan hasil outputnya
7. Kemudian kembali ke data view. Klik analyze, pilih nonparametric test, pilih legacy dialog, kemudian klik 1 sampel K-S
8. Di dalam 1 sampel K-S masukan nilai residual yang sudah didapatkan ke dalam kotak test variabel list, kemudian OK Maka keluar output SPSS Test of Normality

Uji Hipotesis

Uji hipotesis ialah untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil pretest dan post test siswa untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media pembelajaran audio visual dalam keterampilan menyimak dongeng siswa di kelas 3 SD Negeri 57 Banda Aceh atau tidak terdapat pengaruh dalam penggunaan media audio visual, dengan menggunakan teknik statistik.

Uji t

Tes t atau Uji t adalah uji statistik yang digunakan untuk menguji kebenaran atau kepaluan hipotesis nol.

Teknik statistik t (uji-t), dengan tahapan sebagai berikut:

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

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan pretest dan post test

X1 = Hasil belajar sebelum perlakuan (pre test)

X2 = Hasil belajar setelah perlakuan (post test)

D = Deviasi masing-masing subjek

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

N = Subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

Mencari harga " Md " dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan pre test dan post test

$\sum d$ = Jumlah dari gain (posttest- pre test)

N = Subjek pada sampel

Mencari harga $\sum X^2d$ dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

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

$\sum d$ = Jumlah dari gain (post test- pre test)

N = Subjek pada sampel

Menentukan harga t-hitung dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan pretest dan posttest

X_1 = Hasil belajar sebelum perlakuan (pretest)

X_2 = Hasil belajar setelah perlakuan (posttest)

D = Deviasi masing-masing subjek

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

N = Subjek pada sampel

Penguji hipotesis pada penelitian ini, dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini yaitu:

- Jika $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penggunaan media pembelajaran audio visual dalam keterampilan menyimak dongeng berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas 3 SD Negeri 57 Banda Aceh.
- Jika $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ maka H_0 diterima, berarti penggunaan media pembelajaran audio visual dalam keterampilan menyimak dongeng tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas 3 SD Negeri 57 Banda Aceh.
- Untuk menentukan harga t-tabel dengan mencari t-tabel menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N-1$.
- Membuat kesimpulan apakah penggunaan media pembelajaran audio visual dalam keterampilan menyimak dongeng berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas 3 SD 57 Banda Aceh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas Ahli Soal Pos Tes

Berdasarkan hasil pengolahan data yang diperoleh dari validator pertama soal nomor satu adalah 3,50 dengan kriteria (sangat baik), diikuti dengan soal berikutnya soal nomor 2 dengan total nilai 3,38 dengan kriteria (sangat baik), soal nomor 3 dengan total nilai 2,25 dengan kriteria (kurang baik), soal nomor 4 dengan total nilai 3,25 dengan kriteria (baik) dan soal yang ke 5 dengan total 2,00 dengan kriteria (kurang baik). Dari hasil perolehan nilai validator pertama dapat diketahui soal yang valid atau layak untuk digunakan adalah soal nomor 1, 2 dan 4, sedangkan soal 3 dan 5 kurang layak untuk digunakan. Sedangkan pada validator ke 2, soal nomor satu dengan total nilai 3,25 dengan kriteria (baik), pada soal nomor 2 dengan total nilai 3,63 dengan kriteria (sangat baik), soal nomor 3 dengan total nilai 2,00 dengan kriteria (kurang baik), soal nomor 4 dengan total nilai 3,25 dengan kriteria (baik) dan soal nomor 5 dengan total nilai 2,00 dengan kriteria (kurang baik). Dari hasil perolehan pada validator 2, juga memiliki 3 soal dengan kriteria valid atau layak digunakan, yaitu soal nomor 1, 2 dan 4, sedangkan soal yang kurang baik atau kurang layak terdapat 2 soal, yaitu soal 3 dan 5. Dari hasil kedua validator tersebut dapat disimpulkan bahwa, 5 butir soal yang diuji kepada 2 orang validator dan soal yang layak untuk digunakan adalah soal nomor 1, 2 dan 4. Sedangkan soal 3 dan 5 kurang layak untuk digunakan.

Uji validasi media video

hasil uji validitas media video yang telah divalidasi pada dua orang validator dapat dideskripsikan sebagai berikut: Dalam pedoman validator, terdapat delapan butir pertanyaan yang diberikan kepada validator. Setiap pertanyaan terdapat empat bobot nilai yang akan diperoleh. Pada validator pertama, total nilai skor yang diperoleh adalah 4,00 dengan kriteria (sangat baik). Pada validator ke dua total skor yang diperoleh adalah 3,50 dengan kriteria (sangat baik). Dari hasil perolehan tersebut dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran sangat layak untuk digunakan karena sesuai dengan hasil perolehan yang telah diujikan dan terdapat hasil yang dikategorikan (sangat layak).

Uji Tingkat Kesukaran Soal

Nama Siswa	Item Soal			Jumlah
	Soal 1	Soal 2	Soal 3	
Siswa 1	5	10	5	20
Siswa 2	5	5	3	13
Siswa 3	5	5	5	15
Siswa 4	3	2	5	10
Siswa 5	5	5	5	15
Siswa 6	5	5	5	15
Siswa 7	5	2	5	12

Nama Siswa	Item Soal			Jumlah
	Soal 1	Soal 2	Soal 3	
Siswa 8	5	5	5	15
Siswa 9	2	5	5	12
Siswa 10	5	5	2	12
Siswa 11	3	5	5	13
Siswa 12	2	5	5	12
Siswa 13	5	5	5	15
Siswa 14	5	2	5	12
Siswa 15	5	5	5	15
Siswa 16	5	3	2	10
Siswa 17	5	5	5	15
Siswa 18	5	5	5	15
Siswa 19	5	2	5	12
Siswa 20	5	5	5	15
Rata-Rata	4,5	4,55	4,6	
Skor Max	10	10	10	
TK	0,5	0,5	0,5	
Kriteria	Sedang	Sedang	Sedang	

Berdasarkan hasil pengolahan data, pada uji tingkat kesukaran soal, peneliti mengujikan kepada siswa di luar dari sekolah yang diteliti. Jumlah sampel untuk uji tingkat kesukaran peneliti mengambil sampel 20 siswa. Hasil yang diperoleh dan diolah menggunakan microsoft excel. Skor maksimal pada uji tingkat kesukaran adalah sepuluh (10), kriteria yang diperoleh pada soal nomor satu sampai dengan soal nomor tiga yaitu dengan kriteria (Sedang). Dimana nilai tingkat kesukaran soal nomor satu dengan skor 0.5, soal nomor dua 0.5 dan soal nomor tiga 0.5. oleh sebab itu tingkat kesukaran pada semua item soal dikategorikan (Sedang) atau bisa disebut layak untuk digunakan.

Uji Daya Beda Soal

Nama Siswa	Item Soal			Jumlah
	Soal 1	Soal 2	Soal 3	
Siswa 1	5	10	5	20
Siswa 3	5	5	5	15
Siswa 5	5	5	5	15
Siswa 6	5	5	5	15
Siswa 8	5	5	5	15
rata-rata Ka	5	6	5	
Siswa 12	2	5	5	12
Siswa 14	5	2	5	12
Siswa 19	5	2	5	12
Siswa 4	3	2	5	10
Siswa 16	5	3	2	10
Rata-rata Kb	4	2,8	4,4	
skor Maks	10	10	10	
0.27% x 20	5			

DP	4,6	5,72	4,56
Kriteria	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik

Berdasarkan hasil pengolahan data, soal yang diperoleh dan diolah menggunakan microsoft excel, skor maksimal pada uji tingkat kesukaran adalah sepuluh (10). Setelah diperoleh hasil uji daya beda pada setiap item soal, dengan hasil soal nomor satu daya pembedanya adalah 4.6, item soal nomor dua 5.72 dan item soal nomor tiga adalah 4.56 dari hasil perolehan tersebut, maka kriteria daya pembeda pada setiap item soal adalah (Sangat Baik).

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		26
Mean		0E-7
Normal Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	14.16670929
Most Extreme Differences	Absolute Positive	.115
	Negative	-.115
Kolmogorov-Smirnov Z		.589
Asymp. Sig. (2-tailed)		.879

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dari hasil pengolahan data SPSS 20.0, One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test memiliki nilai signifikansi 0.879. sesuai dengan penjelasan Ghazali (2018:111), uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel dependent dan independennya berdistribusi normal atau tidak. Kriteria pengujian uji Kolmogorov-Smirnov adalah nilai probabilitas (sig) > 0,05 maka data berdistribusi normal sedangkan nilai probabilitas (sig) < 0,05 maka tidak berdistribusi normal. Dari hasil pengolahan data pada tabel 4.6 Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test memiliki nilai Probabilitas (Sig) 0.879 > 0.05. maka dapat disimpulkan Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test berdistribusi normal. Setelah data berdistribusi normal, maka tahap selanjutnya dilanjutkan dengan uji-t.

Uji Reliabilitas

N = 20	Pre test	Post test
Koefesien Reliabilitas	0,82	0,87

Interprensi	Sangat Reliabilitas	Sangat Reliabilitas
-------------	---------------------	---------------------

Berdasarkan tabel 4.7 dan 4.8 di atas, hasil perhitungan diperoleh $r_{11} = r_{tabel}$ sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa test pada kedua tersebut sangat reliabilitas karena $r_{11} > r_{tabel}$ dengan nilai sebesar 0,82 pada pre test dan 0,87 pada post test Untuk perhitungan selengkapanya dapat dilihat pada lampiran.

Uji Hipotesis

df	38	df/Derajat Kebebasan
t Stat	4,88	t hitung
P(T<=t) one-tail	0,00	p value
t Critical one-tail	1,69	t tabel
P(T<=t) two-tail	0,00	p value
t Critical two-tail	2,02	t tabel

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka diperoleh hasil sebagai berikut

1. Berdasarkan hasil yang di peroleh, Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik yang menggunakan model pembelajaran discovery learning pada pre test adalah 69,31 dan pada post test adalah 79,09. Oleh karena itu dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran discovery learning lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar.
2. Hasil analisis uji hipotesis diketahui bahwa hasil post test lebih baik dari hasil pre test. Hal ini ditunjukkan dari nilai t-hitung = 4,88. Hasil tersebut kemudian dikonsultasikan dengan t-tabel di mana derajat kebebasan (α) adalah 5% diperoleh t-tabel = 2,02 karena $t_{hitung} > (1 - \alpha)(n_1 + n_2 - 2)$, berarti H_a diterima atau signifikan. Maka, hipotesis menyatakan bahwa discovery learning berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil tersebut bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran discovery learning efektif terhadap pemahaman belajar siswa kelas V SD Negeri 72 Banda Aceh, dengan begitu model discovery learning cocok diterapkan pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan pecahan pada siswa kelas V SD Negeri 72 Banda Aceh.

Saran

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh peneliti memberikan saran bahwa, dalam meningkatkan belajar siswa maka:

1. Hendaknya pihak sekolah mendukung dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung
2. memfasilitasi proses pembelajaran dengan melengkapi sarana dan prasarana yang dibutuhkan.
3. Para guru Sekolah diharapkan agar lebih baik dan peduli dalam membina dan mengatur proses pembelajaran agar berorientasi pada aspek kecerdasan anak khususnya kemampuan pemecahan masalah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul M. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Afifatu R. 2015. *Efektivitas Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Berlyne, Jamil S. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media hlm. 244
- Bruner. 2013. *Model Pembelajaran Penemuan Discover Learning*. Jakarta: Kemendikbud
- Hapsari A S, Hanif M, Gunarhadi, Roemintoyo. 2019. Motion Graphic Animation Videos To Improve the Learning Outcomes of Elementary School Students. *European Journal Of Educational Research*. Vol 1. No 4:1245-255.
- Hasmira, Anwar, Yusuf M. 2017. Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 1 Ngapa. *Jurnal Wahana Kajian Pendidikan IPS*. Vol 1. No 2:128-137.
- Helminsyah, Fuad Z A, Subhananto A, Agustina M. 2020. Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Islam Laboratorium Aceh Besar. *Jurnal Tunas Bangsa*. Vol 7. No 2:252-265.
- Hikmah U N. 2016. Pengembangan Media Video Pembelajaran Globalisasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN (Studi Kasus Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 01 Semarang. Skripsi. Program Sarjana UNNES.
- Hosnan M. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia hlm. 281
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia hlm. 282
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Jamil S. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Arruzz Media.

- Subhananto. 2015. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Bilingual Pada Materi Persegi Dan Persegi Panjang Kelas 7 Semester 2 Tahun Pelajaran 2010/2011. *Jurnal Tunas Bangsa*. Vol VI. No 1. 34-50.
- Subhananto. 2015. Eksperimentasi Pembelajaran Matematika Model Problem Based Learning dengan Pendekatan Realistik untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Siswa SMP. *Jurnal Tunas Bangsa*. Vol VI. No 1. 88-103.
- Sudjana. 2009. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfa Beta
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suyono dan Hariyanto. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Posdakarya