

**PENGARUH MEDIA AUDIO DAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP
KEMAMPUAN MENYIMAK SISWA X TKJ SMK QOMARUL HIDAYAH**

2 TUGU

S K R I P S I

Oleh

LIA ANJAR SEFIANA

NPM : 2188201026



**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA (STKIP-PGRI) TRENGGALEK
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA**

2025

**PENGARUH MEDIA AUDIO DAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP
KEMAMPUAN MENYIMAK SISWA X TKJ SMK QOMARUL HIDAYAH
2 TUGU**

S K R I P S I

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Bahasa Indonesia

Oleh

LIA ANJAR SEFIANA

2188201026

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN ILMU DAN PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA (STKIP-PGRI) TRENGGALEK
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
2025**

MOTTO:

Usaha tanpa doa itu sombong. Doa tanpa usaha itu bohong.

PERSEMBAHAN:

Skripsi ini saya persembahkan untuk diri sendiri yang telah bertahan sejauh ini dan kedua orang tuaku yang telah memberi doa dan dukungan untuk menyelesaikan proposal ini.

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

Nama : Lia Anjar Sefiana

NPM : 2188201026

Judul : Pengaruh Media Audio dan Media Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Siswa X TKJ SMK Qomarul Hidayah 2 Tugu

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Trenggalek, 10 Juni 2025

Dosen Pembimbing 1



Flora Puspitaningsih, S.E., M.Pd.

NIDN. 0707098202

Dosen Pembimbing 2



Drs. Fahrudin, M.Pd.

NIDN. 0714126602

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh :

Nama : Lia Anjar Sefiana

NPM : 2188201026

Judul : Pengaruh Media Audio dan Media Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Siswa X TKJ SMK Qomarul Hidayah 2 Tugu

Telah diuji dan di pertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal: 18 Juni 2025

Tim Penguji,

1. Ketua : Dr. Dwi Kuncorowati, M.Pd.
NUPN: 9907006131

2. Sekteraris : Dr. Bangkit Adi Swasono, M.Pd.
NIDN: 0720058108

3. Anggota : Drs. Fahrudin, M.Pd.
NIDN: 0714126602

Mengesahkan

Ketua STKIP PGRI Trenggalek



Dr. DWI KUNCOROWATI, M.Pd.

NUPN: 9907006131

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Lia Anjar Sefiana

NPM : 2188201026

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Trenggalek, 10 Juni 2025

Yang membuat pernyataan



Lia Anjar Sefiana

NPM : 2188201026

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT, Dzat yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, Dzat yang Maha Indah dengan segala Keindahan-Nya. Berkat rahmat dan hidayah-Nya peneliti mampu menyelesaikan skripsi dengan baik dan tepat waktu. Shalawat serta salam senantiasa kita haturkan pada junjungan kita Nabi Agung Muhammad saw., sebagai rahmatallil'amin yaitu Rahmat bagi Seluruh Alam.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi tugas akhir Mata Kuliah Skripsi yang di ampu oleh Dr. Wiwik Andayani, M.Pd. juga sebagai wahana untuk melatih kepekaan dan bersikap kritis terutama di bidang pendidikan.

Untuk itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Dwi Kuncorowati, M.Pd., selaku Ketua STKIP PGRI Trenggalek yang telah banyak memberikan arahan dan motivasi yang sangat diperlukan.
2. Bapak Rohmat Febrianto, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kesempatan untuk penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Flora Puspitaningsih, S.E., M.Pd selaku dosen pembimbing 1 dan Bapak Drs. Fahrudin, M.P.d. selaku dosen pembimbing 2 yang dengan sabar membimbing dan mengarahkan penulis demi terwujudnya skripsi ini.
4. Ibu Dr. Wiwik Andayani, M.Pd., selaku dosen pengampu mata kuliah Skripsi yang mengarahkan demi terwujudnya ini skripsi ini.

5. Kedua orang tua penulis yang selalu memberi dukungan dan doa terbaik demi terselesainya skripsi ini.
6. Orang-orang terdekat yang selalu memberi semangat dan respon positif dalam proses pengerjaan skripsi ini.
7. Teman seperjuangan satu bimbingan yang saling memberi support satu sama lain.
8. Segenap teman-teman PBSI angkatan 2021 yang bersedia berjuang bersama dalam suka duka dan saling mendukung dalam penyusunan skripsi ini.
9. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini baik langsung maupun tidak langsung

Akhir kata, peneliti menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam skripsi ini, untuk itu kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sangat peneliti harapkan.

Trenggalek, 10 Juni 2025

Peneliti

ABSTRAK

Judul: Pengaruh Media Audio dan Media Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Siswa X TKJ 2 SMK Qomarul Hidayah 2 Tugu. Oleh Lia Anjar Sefiana N.P.M: 2188201026. Program Studi PBSI, STKIP PGRI Trenggalek.

Kata kunci: Audio, Audio Visual, Menyimak

Penggunaan media pembelajaran audio dan audio visual bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menyimak bagi siswa. Dalam media pembelajaran tersebut terdapat sebuah edukasi yang dibawakan melalui audio dan visualisasi sehingga memudahkan siswa untuk menyimak dan memahami materi pembelajaran secara lebih mendalam.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh (1) Media Audio (2) Media Audio Visual, dan (3) Media Audio dan Media Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak. Penelitian ini dilakukan oleh mahasiswa STKIP PGRI Trenggalek. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan analisis regresi. Populasi pada penelitian merupakan jumlah siswa X TKJ yang terdiri dari X TKJ 1 dan X TKJ SMK Qomarul Hidayah 2 Tugu yang seluruhnya berjumlah 48 siswa. Teknik pengambilan sampel metode *probability sampling* dengan sampel jenuh sebesar 48 siswa sesuai dengan banyaknya populasi. Teknik pengumpulan data menggunakan metode angket tertutup dan penyebaran lembar soal atau *test* yang telah diuji dengan uji validitas dan uji reliabilitas. Teknik analisis data yang digunakan adalah regresi linier sederhana, regresi linier berganda, uji T, uji F. Dalam penelitian ini variabel bebas X_1 (Media Audio), X_2 (Media Audio Visual), dan variabel terikat Y (Kemampuan Menyimak).

Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang positif Media Audio (X_1) terhadap Kemampuan Menyimak (Y). Dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} (10,129) > (1,679)$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh Media Audio (X_1) terhadap Kemampuan Menyimak (Y). Terdapat pengaruh yang positif Media Audio Visual (X_2) terhadap Kemampuan Menyimak (Y). Dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} (5,327) > (1,679)$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa terdapat pengaruh Media Audio Visual (X_2) terhadap Kemampuan Menyimak (Y). Sedangkan hasil uji F menunjukkan F_{tabel} sebesar 3,20 dimana $F_{hitung} (51,151) > F_{tabel} (3,20)$ dan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh secara parsial dan simultan antara variabel Media Audio (X_1), Media Audio Visual (X_2) terhadap Kemampuan Menyimak (Y). Secara keseluruhan Media Audio (X_1), Media Audio Visual (X_2) terhadap Kemampuan Menyimak (Y) berpengaruh sebesar 64,3% sedangkan sisanya 35,7% dipengaruhi faktor lainnya.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Batasan Masalah	6
1.3 Rumusan Masalah.....	7
1.4 Tujuan	7
1.5 Manfaat	8
1.6 Penegasan Istilah.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Media.....	11
2.1.1 Media Pembelajaran	11

2.1.1.1 Fungsi Media Pembelajaran	13
2.1.1.2 Jenis Media Pembelajaran	16
2.1.1.3 Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran	18
2.1.2 Media Audio	21
2.1.2.1 Karakteristik Media Audio.....	22
2.1.2.2 Jenis-jenis Media Audio.....	24
2.1.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Audio.....	26
2.1.2.4 Indikator Media Audio	30
2.1.3 Media Audio Visual.....	33
2.1.3.1 Karakteristik Media Audio Visual	35
2.1.3.2 Jenis-jenis Media Audio Visual.....	37
2.1.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual	39
2.1.3.4 Indikator Media Audio Visual	41
2.1.4 Keterampilan Menyimak	44
2.1.4.1 Tujuan Menyimak.....	45
2.1.4.2 Tahap-tahap Menyimak.....	47
2.1.4.3 Indikator Keterampilan Menyimak	49
2.2 Hasil Penelitian yang Relevan	51
2.3 Kerangka Berpikir	54
2.4 Hipotesis	56
BAB III METODE PENELITIAN	57
3.1 Rancangan Penelitian	57
3.2 Prosedur Penelitian	59

3.3 Populasi dan Sampel	64
3.3.1 Populasi	65
3.3.2 Sampling	65
3.3.3 Teknik Sampling	66
3.4 Identifikasi Variabel Penelitian	67
3.5 Metode dan Instrumen Penelitian	69
3.5.1 Metode Penelitian	69
3.5.2 Instrumen Penelitian	70
3.5.3 Uji Instrumen	75
3.6 Metode Analisis Data	78
BAB IV HASIL PENELITIAN	87
4.1 Deskripsi Data	87
4.2 Analisis Data.....	87
4.2.1 Analisis Deskriptif	87
4.2.2 Analisis Variabel Penelitian	88
4.2.2.1 Distribusi Data Media Audio, Media Audio Visual dan Kemampuan Menyimak.....	92
4.2.3 Analisis Data.....	93
4.2.3.1 Uji Instrumen	93
4.2.3.2 Uji Asumsi Klasik.....	100
4.3 Pengujian Hipotesis.....	111
4.3.1 Pengujian Hipotesis Pertama (Media Audio terhadap Kemampuan Menyimak	112

4.3.3 Pengujian Hipotesis Kedua (Media Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak	115
4.3.3 Pengujian Hipotesis Ketiga (Media Audio dan Media Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak).....	119
4.4 Interpretasi.....	123
4.4.1 Pengaruh Media Audio terhadap Kemampuan Menyimak	123
4.4.2 Pengaruh Media Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak.....	124
4.4.3 Pengaruh Media Audio dan Media Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak	126
4.4.4 Perbandingan Penelitian yang Dilakukan oleh Penelitian yang Relevan	127
BAB V PENUTUP	128
5.1 Simpulan.....	128
5.2 Saran	129
DAFTAR RUJUKAN	131
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	134

DAFTAR TABEL

No.	Judul Tabel	Halaman
Tabel 2.1	Penelitian yang Relevan	38
Tabel 3.1	Data Siswa X TKJ SMK Qomarul Hidayah 2 Tugu	50
Tabel 3.2	Indikator Variabel Penelitian	51
Tabel 3.3	Kisi- Kisi Angket Media Audio dan Media Audio Visual	
Tabel 3.4	Skor Alternatif Jawaban Angket	
Tabel 3.5	Klasifikasi Nilai Alternatif Jawaban Lembar Soal	
Tabel 4.1	Klasifikasi Media Audio, Media Audio Visual dan Kemampuan Menyimak	
Tabel 4.2	Klasifikasi Media Audio, Media Audio Visual dan Kemampuan Menyimak yang Ditetapkan Peneliti	
Tabel 4.3	Distribusi Frekuensi Media Audio X_1 , Media Audio Visual X_2 dan Kemampuan Menyimak	
Tabel 4.4	Hasil Uji Validitas Media Audio (X_1)	
Tabel 4.5	Hasil Uji Validitas Media Audio Visual (X_2)	
Tabel 4.6	Hasil Uji Validitas Kemampuan Menyimak (Y)	
Tabel 4.7	Hasil Uji Reliabilitas Media Audio (X_1)	
Tabel 4.8	Hasil Uji Reliabilitas Media Audio Visual (X_2)	
Tabel 4.9	Hasil Uji Reliabilitas Kemampuan Menyimak	

Tabel 4.10	Hasil Uji Normalitas <i>Shapiro Wilk</i>	
Tabel 4.11	Hasil Uji Linieritas Media Audio (X₁) terhadap Kemampuan Menyimak (Y)	
Tabel 4.12	Hasil Uji Linieritas Media Audio Visual (X₂) Terhadap Kemampuan Menyimak	
Tabel 4.13	Hasil Uji Multikolonieritas	
Tabel 4.14	Hasil Uji Glesjer	
Tabel 4.15	Hasil Analisis Koefisien Determinasi Media Audio terhadap Kemampuan Menyimak	
Tabel 4.16	Hasil Analisis Koefisien Determinasi Media Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak	
Tabel 4.17	Hasil Analisis Koefisien Determinasi Media Audio dan Media Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak	
Tabel 4.18	Hasil Uji Hipotesis Media Audio terhadap Kemampuan Menyimak	
Tabel 4.19	Presentase Pengaruh Media Audio terhadap Kemampuan Menyimak	
Tabel 4.20	Hasil Uji Hipotesis Media Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak	
Tabel 4.21	Presentase Pengaruh Media Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak	
Tabel 4.22	Hasil Uji Hipotesis Media Audio dan Media Audio	

	Visual terdadaap Kemampuan Menyimak	
Tabel 4.23	Hasil Uji F	
Tabel 4.24	Presentase Pengaruh Media Audio dan Media Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak	

DAFTAR GAMBAR

No.	Judul Gambar	Halaman
1.	Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	41
2.	Gambar 3.2 Bagan Langkah-langkah Penelitian	45
3.	Gambar 4.1 Presentase Responden	
4.	Gambar 4.2 Hasil Uji Data Q-Q Plot Media Audio	
5.	Gambar 4.3 Hasil Uji Data Q-Q Plot Media Audio	
6.	Gambar 4.4 Hasil Uji Data Q-Q Plot Keterampilan Menyimak	
7.	Gambar 4.5 Hasil Uji Heterkedastisitas Scatterplot	

DAFTAR LAMPIRAN

No.	Judul	Halaman
1	Lembar Persetujuan Judul	
2	Surat Pengantar Izin Penelitian dari Lembaga	
3	Surat Selesai Penelitian	
4	Dokumentasi Penelitian Awal	
5	Daftar Nama Siswa	
6	Lembar Angket dan Soal	
7	Lembar Hasil Soal atau <i>Test</i>	
8	Dokumentasi Penyebaran Angket	
9.	Dokumentasi Pembelajaran Menggunakan Media Audio dan Media Audio Visual	
10.	Dokumentasi Penyebaran Lembar Soal	
11.	Hasil Angket Media Audio	
12.	Hasil Angket Media Audio Visual	
13.	Nilai Hasil Kemampuan Menyimak	
14.	Hasil Akumulasi dan Kriteria Nilai (Media Audio X ₁ ,	
15.	Media Audio Visual X ₂ , dan Kemampuan Menyimak Y)	
16.	Uji Validitas	
17.	Uji Reliabilitas	
18.	Uji Normalitas <i>Shapiro-Wilk</i>	

19.	Uji Normalitas Q-Q Plot	
20.	Hasil Uji Linieritas	
21.	Uji Multikolonieritas	
22.	Hasil Uji Heterokodestisitas	
23.	Hasil Uji Glesjer	
24.	Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)	
25.	Hasil Uji Regresi Sederhana, Uji t dan <i>R Square</i> Media Audio terhadap Kemampuan Menyimak	
26.	Hasil Uji Regresi Sederhana, Uji t dan <i>R Square</i> Media Audio terhadap Kemampuan Menyimak	
27.	Hasil Uji Regresi Berganda dan Uji F Media Audio dan Media Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak	
28.	r Tabel	
29.	t Tabel	
30.	F Tabel	
31.	Validasi Rujukan	
32.	Biografi Peneliti	

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menjadi proses terpenting bagi manusia dalam menjalankan kehidupan. Melalui pendidikan seseorang dapat membentuk karakter yang cerdas dan pribadi yang baik. Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003). Dalam proses pendidikan seseorang dituntut untuk selalu belajar akan sebuah ilmu dan pengetahuan. Pendidikan dapat berlangsung di lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat dan lingkungan sekolah. Lingkungan sekolah sebagai pendidikan yang bersifat formal tidak terlepas dari peran guru dan siswa. Guru sebagai tenaga pengajar dan siswa sebagai penimba ilmu. Interaksi dari keduanya harus dapat dibangun dengan kondusif dan menyenangkan, agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar dan materi pembelajaran dapat dipahami oleh siswa.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib yang ditempuh mulai dari jenjang SD, SMP, sampai jenjang SMK. Hal tersebut bertujuan untuk menguatkan bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional pada negara ini yaitu

negara Indonesia. Selain itu, pembelajaran bahasa Indonesia juga berfungsi untuk meningkatkan kemampuan berbahasa dan berkomunikasi dengan orang lain, memahami bahasa yang disampaikan orang lain, mengekspresikan diri melalui bahasa, menyampaikan pendapat, mengemukakan ide, informasi, perasaan, mengembangkan kemampuan menulis dan menyusun kata serta membaca tulisan. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia menyimak menjadi aspek utama dalam, karena dengan memiliki kemampuan menyimak siswa dapat memahami dan mengerti pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Menyimak adalah suatu kegiatan yang dapat dilakukan dengan mendengarkan ataupun melihat dengan memiliki perhatian yang fokus dan sungguh-sungguh dan memahami makna yang terdapat dalam suatu informasi tersebut. Menurut Abdullah (2024:121) Pembelajaran menyimak berdasarkan pendidikan karakter memang diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan pembelajaran menyimak pada siswa, sehingga siswa dapat mencapai pemahaman tentang menyimak yang berbasis pendidikan karakter. Sebab dengan pemahaman tentang pembelajaran menyimak berdasarkan pendidikan karakter ini dapat menghasilkan peserta didik yang mengimplementasikan pendidikan karakter dalam pembelajarannya Setya, dkk. (2022: 365). Kegiatan ini merangsang siswa untuk mendengarkan, memperhatikan serta memfokuskan diri pada apa yang diucapkan, dilakukan dan dibacakan oleh guru. Dengan keterampilan menyimak siswa dapat menyerap dan menangkap informasi yang diperoleh dari lingkungan sekitarnya, sehingga siswa dapat mengembangkan pemahamannya dengan baik. Keterampilan menyimak menjadi modal awal bagi siswa dalam pengembangan pengetahuan, karakter dan

kreativitas. Dimana dengan keterampilan menyimak siswa dapat konsentrasi dalam menerima segala pembelajaran yang ada dihadapannya utamanya pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Di era sekarang ini perkembangan teknologi sudah terlihat sangat pesat dan kemajuannya juga semakin meningkat. Siswa tumbuh dan dikelilingi oleh kecanggihan teknologi tentu sudah tidak dapat dipungkiri bahwa siswa sebagai bagian dari generasi muda juga turut terbawa perkembangan tersebut, hal tersebut berdampak pada guru yang juga harus menguasai dan menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan yang semakin canggih. Guru harus mampu menentukan suatu alat bantu yang dapat menyongsong proses pembelajaran, alat bantu tersebut sering disebut dengan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah perantara yang dipergunakan dalam proses pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan (Izzatika, dkk. 2022:5). Alat bantu atau media tersebut seperti media audio dan media audio visual.

Menurut Kristanto (2016:58) media audio adalah suatu media yang menyajikan pesan dalam bentuk lambang-lambang baik verbal maupun non verbal yang dapat merangsang pikiran, perhatian, motivasi sehingga proses belajar mengajar berlangsung pada diri siswa. Berdasarkan pengembangan pembelajaran, media audio dianggap sebagai bahan ajar yang ekonomis, menyenangkan, dan mudah disimpan dan dipergunakan oleh pendidik dan peserta didik (Izzatika, dkk. 2022:70). Dalam dunia pembelajaran media audio ini merupakan media yang mengandalkan suara atau audio melalui system tertentu. Media ini dapat

membangun kefokusannya siswa dan meningkatkan daya simaknya karena mereka teliti dalam mendengarkan informasi yang disampaikan.

Menurut Putri, dkk. (2022 : 67) media audio visual merupakan media yang memiliki unsur suara (audio) dan unsur gambar (visual). Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena mencakup kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Penggunaan media pembelajaran berupa media audio visual merupakan salah satu upaya membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Menurut Ranguti (2024:46) media audio visual berperan penting dalam membantu siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, termasuk dalam pengembangan keterampilan menyimak. Media audio visual dapat dijadikan sebagai salah satu sarana dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa, namun pada penerapannya masih terdapat banyak tantangan, seperti kebutuhan akan fasilitas yang memadai, keterampilan guru dalam mengimplementasikan, serta penyesuaian materi dengan media.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMK Qomarul Hidayah 2 yang berupa wawancara langsung bersama guru mata pelajaran bahasa Indonesia pada tanggal 19 November 2024 diperoleh informasi bahwasannya dalam proses pembelajaran guru masih sering menggunakan metode ceramah dan menggunakan media audio dan audio visual akan tetapi masih jarang sekali. Sehingga data nilai siswa yang diperoleh peneliti berdasarkan penilaian dari guru sebanyak 48 siswa yang terbagi menjadi 2 kelas yaitu TKJ 1 dan TKJ 2. Kelas TKJ 1 terdiri dari 24 siswa memperoleh presentase ketuntasan 49,79% dan tidak tuntas 50,21%, sedangkan TKJ 2 terdiri dari 24 siswa memperoleh presentase ketuntasan 50%

dan tidak tuntas 50%. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa capaian belajar siswa masih banyak yang di bawah rata-rata.

Hal tersebut juga di dukung dari hasil wawancara langsung bersama siswa kelas X TKJ 1 dan kelas X TKJ 2. Wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada para siswa mengenai seputar bagaimana respon mereka dalam pembelajaran dengan menggunakan media audio dan audio visual. Siswa mengatakan bahwa mereka mudah bosan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah karena terkesan monoton, mereka lebih suka dengan pembelajaran yang diimplementasikan melalui media termasuk media audio dan media audio visual karena mudah dipahami dan menciptakan suasana yang tidak mudah membosankan.

Meskipun penggunaan media pembelajaran menawarkan banyak manfaat, namun sebelum diimplementasikan pada pembelajaran diperlukan pendekatan yang tepat dan terencana. Guru perlu mempertimbangkan beberapa aspek seperti menentukan media yang sesuai dengan materi, kemampuan siswa, dan pengelolaan waktu. Karena pada kenyataannya perolehan nilai siswa masih banyak yang berada di bawah rata-rata yang mengartikan bahwa kemampuan menyimak siswa juga masih kurang. Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris seberapa besar pengaruh dari penggunaan media audio dan media audio visual yang telah digunakan oleh guru. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bukti secara empiris berdasarkan data yang diperoleh di lapangan.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan metode kuantitatif tentang **“Pengaruh Media Audio dan Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa X TKJ SMK Qomarul Hidayah 2 Tugu”**.

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas penelitian akan menentukan batasan masalah penelitian sebagai berikut.

- 1) Penelitian ini akan membatasi ruang lingkup tentang seberapa besar pengaruh media audio yang diterapkan oleh guru pada mata pelajaran bahasa Indonesia terhadap kemampuan menyimak siswa mencakup berbagai macam bentuk suara atau rekaman yang digunakan untuk menyongsong proses pembelajaran menyimak.
- 2) Penelitian ini akan membatasi ruang lingkup tentang seberapa besar pengaruh media audio visual yang diterapkan oleh guru pada mata pelajaran bahasa Indonesia terhadap kemampuan menyimak siswa yang mencakup elemen suara dan gambar.
- 3) Penelitian ini membatasi masalah pada siswa SMK sebagai populasi dengan menganalisis keterampilan menyimak siswa melalui media audio dan media audio visual, mencakup keterampilan mengidentifikasi informasi, menangkap pesan, memahami konteks pembelajaran.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Apakah terdapat pengaruh media audio terhadap kemampuan menyimak pembelajaran bahasa Indonesia siswa X TKJ SMK Qomarul Hidayah 2 Tugu?
- 2) Apakah terdapat pengaruh media audio visual terhadap kemampuan menyimak pembelajaran bahasa Indonesia siswa X TKJ SMK Qomarul Hidayah 2 Tugu?
- 3) Apakah terdapat pengaruh media audio dan media audio visual terhadap kemampuan menyimak pembelajaran bahasa Indonesia siswa X TKJ SMK Qomarul Hidayah 2 Tugu??

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui pengaruh media audio terhadap kemampuan menyimak pembelajaran bahasa Indonesia siswa X TKJ SMK Qomarul Hidayah 2 Tugu.
- 2) Untuk mengetahui pengaruh media audio visual terhadap kemampuan menyimak pembelajaran bahasa Indonesia siswa X TKJ SMK Qomarul Hidayah 2 Tugu.

- 3) Untuk mengetahui pengaruh media audio dan media audio visual terhadap kemampuan menyimak pembelajaran bahasa Indonesia siswa X TKJ SMK Qomarul Hidayah 2 Tugu.

1.5 Kegunaan Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memperoleh kegunaan sebagai berikut.

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menemukan bukti secara empiris terkait pengaruh media audio dan media audio visual terhadap kemampuan menyimak siswa

2. Kegunaan Praktis

Sedangkan kegunaan praktis dalam penelitian ini sebagai berikut.

a) Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk studi lanjut di bidang pendidikan dan memberikan pengalaman praktis bagi peneliti dalam menganalisis data yang di peroleh melalui survey langsung.

b) Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru untuk menerapkan pembelajaran yang tidak terkesan monoton oleh siswa. Dengan penelitian ini pula diharapkan guru dapat mengikuti perkembangan teknologi agar dapat merancang media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

c) Bagi mahasiswa

Melalui penelitian ini diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam meningkatkan pengetahuannya mengenai bagaimana media audio dan media audio visual dapat digunakan sebagai perantara atau alat dalam proses pembelajaran, terutama bagi mahasiswa yang sedang belajar dibidang pendidikan.

1.6 Penegasan Istilah

1) Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak.

2) Media

Menurut Yuniastuti, dkk. (2022:3) media merupakan unsur pokok yang pasti diperlukan dalam segala hal; interaksi sosial, perpindahan materi/zat, faktor pendukung suatu pencapaian, dan yang paling kentara adalah komunikasi (masa ataupun interpersonal).

3) Media Audio

Menurut Izzatika, dkk. (2022:13) media audio adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pendengaran saja, karena media ini hanya berupa suara.

4) Media Audio Visual

Menurut Pagarra (2022:59) Media pembelajaran audio visual merupakan media pembelajaran yang menghadirkan unsur audio dan visual secara

bersamaan sehingga siswa mendapatkan pesan atau informasi dari visualisasi baik berupa kata-kata atau gambar yang di lengkapi dengan suara.

5) Menyimak

Menurut Marini & Turnip (2021:42) menyimak adalah salah satu tahapan-tahapan yang memiliki proses, yang dimulai dari menangkap bunyi-bunyian kemudian, mengidentifikasi bunyi, menyusun penafsiran dan kemudian memahami maksudnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Media

Menurut Pagarra (2022: 5) Jika dilihat dari asal katanya, media merupakan kata jamak dari kata “medium”. Kata ini berasal dari bahasa Latin yang berarti antara. Dari sudut pandang komunikasi “medium” berarti sesuatu yang dapat menjadi perantara dalam proses komunikasi. “Medium” dapat juga berarti sesuatu yang dapat membantu penyampaian pesan dan informasi dari sumber pesan (komunikator) kepada penerima pesan (komunikan). .

2.1.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu kata “media” dan “pembelajaran”. Kata media secara bahasa berarti perantara atau pengantar, sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi untuk membantu seseorang melakukan kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran menjadi salah satu sarana dalam membantu pemaparan materi oleh guru kepada siswa. Pada hal ini guru harus selalu memiliki ide-ide baru agar pembelajaran dapat berjalan dengan efisien dan materi dapat diterima dengan maksimal oleh siswa.

Menurut Daniyati (2023:283) media pembelajaran merupakan bagian menyatu dari keseluruhan sistem dan proses pembelajaran, artinya media pembelajaran menentukan terhadap kegiatan pembelajaran dan merupakan unsur yang sangat penting dalam pembelajaran.

Menurut Arsyad (2017:10) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Pembelajaran menjadi proses yang penting di kalangan siswa yang nantinya dapat menentukan arah masa depan mereka. Dimana dengan proses pembelajaran mereka akan mengolah pikiran mereka agar dapat menajamkan pemahaman terhadap suatu pembelajaran. Di masa sekarang pembelajaran tidak hanya melalui tulisan atau bicara dari guru kepada siswa saja, akan tetapi juga dapat melalui sebuah media yang mendukung dan sesuai. Media pembelajaran yang sesuai dengan materi ada tentunya akan membantu siswa dalam memahami dan menangkap materi yang dipaparkan.

Menurut Yuniastuti (2021:4) media pembelajaran adalah segala bentuk perantara atau medium yang mendukung aktivitas pembelajaran antara guru dengan siswa. Dalam rangka mendorong dan meningkatkan keterampilan pada siswa seorang guru perlu menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan perkembangannya. Dimana ketika fasilitas dan media yang disediakan cukup mendukung, maka akan berdampak pada aktivitas pembelajaran di dalam kelas.

Menurut Izzatika, dkk. (2023:5) media pembelajaran adalah perantara yang dapat digunakan dalam proses pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan. Berdasarkan penjelasan yang dipaparkan di atas, media pembelajaran adalah alat atau perantara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dengan tujuan agar dapat membantu siswa dalam memahami materi.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan pemilihan media yang tepat, akan dapat membantu meningkatkan keterampilan dan pemahaman siswa. Maka dari itu, seorang guru harus memiliki keterampilan untuk menentukan media pembelajaran yang tepat agar proses kegiatan belajar mengajar berjalan dengan efektif dan maksimal.

2.1.1.1 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Pagarra, dkk. (2022:16-17) kedudukan media pembelajaran sebagai perantara proses komunikasi pembelajaran antara guru dengan siswa memiliki berbagai fungsi antara lain:

a) Pemusat Fokus Perhatian

Siswa Media pembelajaran yang dirancang dan direncanakan dengan baik dapat berfungsi sebagai pemusat perhatian siswa, terutama bagi siswa sekolah dasar. Apalagi jika media pembelajaran itu bersifat menarik, interaktif dan menghadirkan hal baru.

b) Penggugah Emosi Dan Motivasi Siswa

Reaksi siswa jika dihadirkan sesuatu yang biasa akan datar-datar saja. Lain halnya jika guru menghadirkan materi pembelajaran dalam bentuk dan kemasan yang berbeda dengan di buku. Misal gambar yang lebih menarik dari sisi warna dan dimensi. Apalagi jika dihadirkan dalam bentuk video dan suara yang sesuai. Maka emosi dan motivasi siswa terhadap suatu hal (dalam hal ini materi pembelajaran) dapat dengan mudah digugah. Dengan demikian siswa akan terdorong lebih memaknai materi yang dipelajari. Guru yang menggunakan media

pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas juga dapat membuat suasana kelas lebih hidup. Salah satu penyebabnya adalah karena media pembelajaran mempunyai fungsi penting yaitu sebagai pembangkit motivasi belajar. Siswa akan termotivasi untuk belajar bila guru mengajar di kelas mereka dengan menggunakan beragam media pembelajaran yang sesuai.

c) Pengorganisasi Materi Pembelajaran

Media pembelajaran visual yang dirancang dengan baik dan mampu menyajikan tabel, grafik, bagan-bagan dan diagram, dapat membantu siswa mengorganisasi materi pembelajaran dengan lebih mudah. Dengan pengorganisasi materi yang disajikan dalam bentuk yang menarik maka siswa akan lebih mudah memahami materi dan meningkatkan daya ingat siswa.

d) Penyama Persepsi

Banyak konsep-konsep abstrak yang harus dipelajari oleh siswa ketika di kelas, apalagi bagi siswa sekolah dasar yang banyak mempelajari hal baru. Cara termudah untuk menyajikan sesuatu yang abstrak adalah dengan membantu mereka mengkonkretkannya melalui media pembelajaran. Dengan hal yang konkret maka persepsi siswa menjadi sama, lain halnya bila disampaikan secara abstrak dengan lisan, siswa akan memiliki persepsi yang berbeda-beda.

e) Pengaktif respon siswa

Proses pembelajaran yang monoton mendorong siswa tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga cenderung menjadi peserta belajar yang pasif. Pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai tujuan pembelajaran dapat mengatasi hal ini. Siswa akan memberikan

respon positif selama proses belajar mengajar berlangsung. Berbagai aktivitas yang dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam memahami makna pembelajaran. Bahkan dengan perencanaan dan penerapan yang baik, media pembelajaran mampu mendorong siswa untuk mencari tahu sendiri materi pembelajaran sebelum kemudian dikonfirmasi atau diberi tahu oleh guru.

Menurut Kemp & Dayton (dalam Arsyad 2017:23) media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu :

- a) Memotivasi minat atau tindakan.
- b) Menyajikan informasi.
- c) Member instruksi.

Media pembelajaran dapat mendukung proses belajar mengajar yang menyenangkan dan efektif. Media pembelajaran dapat melatih konsentrasi siswa dan memusatkan perhatiannya terhadap pemaparan materi dengan dikemas semenarik dan sekreatif mungkin. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu menjadikan pembelajaran tertata secara sistematis, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi dan meningkatkan daya ingat. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat atau perantara saja. Tetapi juga sebagai motivator yang dapat menghilangkan kejenuhan dalam belajar dan meningkatkan minat dan ketertarikan dalam belajar.

2.1.1.2 Jenis Media Pembelajaran

Pengelompokan media yang dibagi menjadi beberapa jenis akan mempermudah pendidik untuk menentukan media yang tepat untuk merencanakan pembelajaran. Pemilihan media yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran akan dapat menunjang proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Hal tersebut dapat meningkatkan efektivitas proses dan hasil pembelajaran. Namun jenis media pembelajaran yang umum dan dapat digunakan menurut Izzatika (2023:23-25) adalah sebagai berikut.

a) Media Audio

Jenis media audio biasanya digunakan pendidik untuk menyalurkan pesan audio ke penerima pesan. Media audio sangat berkaitan erat dengan indra pendengaran. Jika dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio mampu menyampaikan pesan verbal (bahasa lisan) maupun non-verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi). Contoh media audio seperti; radio, telepon, laboratorium bahasa, tape recorder, dan lainnya.

b) Media Visual

Jenis media pembelajaran visual merupakan media yang mengandalkan indra penglihatan. Pada media ini biasanya pendidik akan memanfaatkan berbagai macam teknologi berupa; alat proyeksi atau proyektor. Kelebihan dari media visual adalah lebih mudah untuk menarik perhatian, memperjelas tampilan materi, mendeskripsikan fakta, dan yang pasti mudah untuk dipahami dan diingat. Jenis media pembelajaran visual dibedakan menjadi dua yaitu, media visual diam dan media visual gerak. Media visual diam (foto, ilustrasi, flashcard, gambar

pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rangkai, OHP, grafik, bagan diagram, poster, peta, dan lain-lain). Media visual gerak (proyeksi gerak seperti film bisu dan sebagainya).

c) Media Audio Visual

Jenis media pembelajaran audio visual merupakan media yang menyampaikan suara dan gambar. Dilihat dari ciri-cirinya media ini dibedakan menjadi 2 yaitu media audiovisual diam, dan media audio visual gerak. Media audio visual diam (IV diam, film rangkai bersuara, halaman bersuara buku bersuara). Media audio visual gerak (film TV, TV, film bersuara, gambar bersuara, dan lainnya). Terdapat media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat kita manfaatkan, ada juga media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran. Meskipun media banyak ragamnya, namun kenyataannya tidak banyak jenis media yang biasa digunakan oleh pendidik di sekolah.

d) Media Serbaneka

Jenis media pembelajaran serbaneka merupakan instrumen pengajaran yang disesuaikan dengan kondisi/potensi suatu daerah, di sekitar sekolah atau di lokasi lain.

Menurut Alti, dkk. (2023:3) jenis media pembelajaran menurut karakteristiknya dibagi menjadi 2 antara lain.

a) Media audio, prinsip penggunaan media ini adalah dengan cara didengarkan, media ini hanya menghasilkan suara, sama dengan radio ataupun rekaman audio.

- b) Media audio visual, media ini dengan memproduksi unsur suara sehingga dapat didengarkan, dan memproduksi gambar sehingga bisa dilihat, contohnya video, film, slide suara dan yang lainnya. Fungsi dari media ini bisa disimpulkan lebih baik dan lebih memunculkan atensi, karena mempunyai unsur suara dan unsur gambardan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

2.1.1.3 Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Menurut Kristanto (2016:110-111) penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa prinsip, yaitu:

- a) Tidak ada satu media pun yang paling baik untuk semua tujuan. Suatu media hanya cocok untuk tujuan pembelajaran tertentu, tetapi mungkin tidak cocok untuk pembelajaran yang lain.
- b) Media adalah bagian integral dari proses pembelajaran. Hal ini berarti bahwa media bukan hanya sekedar alat bantu mengajar guru saja, tetapi merupakan bagian yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran. Penetapan suatu media haruslah sesuai dengan komponen lain dalam perancangan pembelajaran. Tanpa alat bantu mengajar mungkin pembelajaran tetap dapat berlangsung, tetapi tanpa media itu tidak akan terjadi.
- c) Media apapun yang hendak digunakan, sasaran akhirnya adalah untuk memudahkan belajar siswa. Kemudahan belajar siswa haruslah dijadikan acuan utama pemilihan dan penggunaan suatu media.

- d) Penggunaan berbagai media dalam satu kegiatan pembelajaran bukan hanya sekedar selingan/pengisi waktu atau hiburan, melainkan mempunyai tujuan yang menyatu dengan pembelajaran yang berlangsung.
- e) Pemilihan media hendaknya objektif, yaitu didasarkan pada tujuan pembelajaran, tidak didasarkan pada kesenangan pribadi guru.
- f) Penggunaan beberapa media sekaligus akan dapat membingungkan siswa. Penggunaan multimedia tidak berarti menggunakan media yang banyak sekaligus, tetapi media tertentu dipilih untuk tujuan tertentu dan media yang lain untuk tujuan yang lain pula.
- g) Kebaikan dan kekurangan media tidak tergantung pada kekonkritan dan keabstrakannya saja. Media yang konkrit ujudnya, mungkin sukar untuk dipahami karena rumitnya, tetapi media yang abstrak dapat pula memberikan pengertian yang tepat.

Menurut Izzatika (2023:32-33) prinsip-prinsip yang harus diperhatikan oleh seorang pendidik dalam memilih media pembelajaran yang akan ditempuh adalah sebagai berikut.

1. Prinsip Efektivitas dan Efisiensi

Efektivitas merupakan sebuah keberhasilan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Media yang telah memenuhi kriteria efektivitas dan efisiensi akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta meningkatkan pemahaman mengenai materi yang disampaikan.

2. Prinsip Taraf Berpikir peserta didik

Pemilihan media pembelajaran juga harus mengacu pada perkembangan berpikir peserta didik. Suatu yang bersifat konkrit lebih banyak digunakan dibanding dengan sesuatu yang abstrak.

3. Prinsip Interaktivitas

Media Pembelajaran Dalam prinsip ini pendidik juga harus memperhatikan seberapa banyak peserta didik yang berinteraksi. Semakin interaktif semakin baik media pembelajaran tersebut.

4. Ketersediaan Media Pembelajaran

Pendidik juga harus melihat ketersediaan Media tersebut agar apa yang direncanakan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

5. Kemampuan Pendidik

Menggunakan Media Pembelajaran Media pembelajaran merupakan komponen dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan kemampuan pendidik.

6. Alokasi Waktu

Pemilihan media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan alokasi waktu yang telah ditentukan. Semakin efektif media yang digunakan semakin baik pula proses pembelajaran.

7. Keamanan Pemakaian

Media Pembelajaran Pendidik harus berhati-hati dalam memilih media pembelajaran. Jika pendidik tidak berhati-hati dalam memilih media pembelajaran juga berakibat fatal pada peserta didik dan lingkungan sekitar.

Media pembelajaran berperan penting sebagai alat bantu yang dalam mendukung proses pembelajaran, selain itu juga menjadi komponen penting guna mencapai tujuan pembelajaran. Pemilihan atau penentuan media harus sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. Hal lain yang harus dipikirkan ketika proses penentuan media yang tepat yaitu ketersediaan alat atau fasilitas, kemampuan pendidik, keamanan penggunaannya, dan keefektifannya dalam pembelajaran. Pemilihan media yang tepat dapat memberikan pengaruh yang baik pada siswa seperti memudahkan pemahaman siswa, menghilangkan rasa jenuh untuk belajar, meningkatkan pemahaman. Dalam penyajiannya guru tidak hanya memperhatikan aspek menarik saja, akan tetapi aspek-aspek apa saja yang mendukung pencapaian pembelajaran seperti prinsip-prinsip, karakteristik, efisiensi dan lain-lain.

2.1.2 Media Audio

Menurut Pagarra, dkk. (2022:37) media pembelajaran audio merupakan jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan musik melibatkan indera pendengaran peserta didik. Ciri utama dari media pembelajaran ini adalah pesan yang disalurkan melalui media audio dituangkan dalam musik lambang auditif, baik verbal (bahasa lisan/kata-kata) maupun non-verbal (bunyi bunyian dan vokalisasi, seperti gerutuan, gumam, musik dll).

Penerapan media audio dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar mengajar yang interaktif dan menyenangkan. Melalui media ini dapat membantu siswa untuk memfokuskan diri terhadap pemaparan materi dengan

bantuan elemen suara yang berasal dari teknologi elektronik. Media audio juga bentuk media yang fleksibel dan dapat diakses dimana saja, sehingga cocok untuk pembelajaran jarak jauh maupun dekat. Dengan persiapan dan penentuan isi yang sesuai dengan materi dapat membantu mempertajam ingatan siswa terhadap pembelajaran dan meningkatkan pemahaman.

Menurut Izzatika, dkk. (2023: 13) media audio atau media dengar adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pendengaran saja, karena media ini hanya berupa suara. Menurut Jusri, dkk. (2024:164) media audio adalah alat media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran saja.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media audio merupakan media pembelajaran yang menyampaikan informasi dan materi melalui sistem suara yang nantinya dapat diterima oleh indera pendengaran. Sebagai salah satu media pembelajaran, media ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Meski media ini hanya mengandalkan indera pendengaran saja, akan tetapi media ini mampu menyampaikan materi secara menarik sesuai dengan rancangan yang telah dipersiapkan. Media ini dapat melatih konsentrasi siswa dalam menyimak, mempertajam daya ingat dan memusatkan perhatian siswa. Media audio ini dapat digunakan kapan saja dan dimana saja, sehingga cocok untuk diakses kapan pun.

2.1.2.1 Karakteristik Media Audio

Media audio memiliki karakteristik sendiri yang melekat dalam pengimplementasiannya sebagai salah satu perantara dalam pembelajaran.

Menurut Izzatika, dkk. (2022:71) secara umum media audio memiliki karakteristik sebagai berikut.

- a) Mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu (mudah dipindahkan dan jangkauannya luas).
- b) Pesan atau program dapat direkam dan diputar kembali sesukanya.
- c) Dapat mengembangkan daya imajinasi dan merangsang partisipasi aktif pendengarnya.
- d) Dapat mengatasi masalah kekurangan pendidik.
- e) Sangat sesuai untuk pengajaran music dan bahasa
- f) Pesan atau informasi ataupun program terikat dengan jadwal siaran (pada jenis media radio)

Pendapat lain yaitu menurut Sudjana dan Rivai (dalam Kristanto (2016:60) beberapa karakteristik dari media audio diantaranya adalah:

1. Pemusatan perhatian dan mempertahankan pemusatan perhatian.
2. Mengikuti pengarahannya.
3. Digunakan untuk melatih daya analisis siswa dari apa yang mereka dengar.
4. Perolehan arti dari suatu konteks. Siswa harus menyempurnakan kalimat yang terdiri atas beberapa kata yang artinya bisa jelas setelah menyempurnakan kalimat itu dalam suatu konteks tertentu.
5. Mengingat dan mengemukakan kembali ide atau bagian-bagian dari cerita yang mereka dengar.

Dari pemaparan di atas, dapat diberi kesimpulan bahwa media audio memiliki beberapa karakteristik atau ciri khas yang menjadikannya salah satu alat

bantu pembelajaran yang efektif. Karakteristik tersebut seperti halnya tidak terbatas oleh ruang dan waktu yang memungkinkan siswa untuk memutarinya dan mendengarkannya kembali. media audio juga dapat membantu siswa untuk memusatkan perhatian, melatih daya simak, melatih kemampuan daya analisis dan sebagainya.

2.1.2.2 Jenis-jenis Media Audio

Menurut Izzatika, dkk. (2022:73) terdapat beberapa jenis media audio yang dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran di sekolah meliputi:

1. Phonograph (Gramophone)

Alat perekam ini memanfaatkan cakram daftar yang bernama gramofon, yang kemudian dikenal dengan nama piringan hitam. Piringan hitam ini dapat merekam berbagai suara, sehingga alat ini cocok untuk pelajaran music, drama, puisi, dongeng, tutur, dan cerita.

2. Alat Perekam Pita Magnetik

Alat Perekam Pita Magnetik atau kaset tape recorder merupakan media yang menampilkan pesan melalui proses perekaman kaset audio.

3. Compact Disc

Compact disc atau cakram padat adalah sebuah piringan optik untuk menyimpan data secara digital. Teknologi cakram padat kemudian diadopsi sebagai alat penyimpanan data yang terkenal sebagai CD-ROM.

4. Radio media audio

Radio merupakan alat komunikasi elektromagnetik untuk mengirim dan menerima pesan suara dengan menggunakan system gelombang suara melalui

udara. Di dalam dunia pendidikan, radio masih terpakai sebagai media pembelajaran, khususnya untuk program pembelajaran jarak jauh. Radio memiliki daya jangkau sangat luas, sehingga peserta didik dapat mendengarkan berita yang actual, menegetahui beberapa kejadian terbaru, dan masalah kehidupan.

5. Laboratorium Bahasa

Laboratorium bahasa merupakan suatu ruangan yang didalamnya terdapat alat untuk melatih peserta didik dalam mendengar atau berbicara bahasa asing. Laboratorim bahasa ini menyajikan materi pelajaran yang telah siap sebelumnya, dengan menggunakan alat perekam. Peserta didik duduk sendiri-sendiri dalam kotak bilik akustik atau kotak suara, sehingga dapat mendengar suara pendidik yang duduk di ruang control lewat *headphone*.

Menurut Pagarra, dkk. (2022:39-42) jenis-jenis media audio secara singkat seperti:

1. *Cassette Tape Recorder*

Perekam kaset audio ini adalah yang paling populer dalam masyarakat. Untuk berbagai keperluan maka dibuat pita kaset dalam beberapa kualitas, yaitu dari yang paling rendah, normal dan metal. Namun umumnya program audio (untuk pendidikan), dibuat di atas pita kaset normal.

2. *Compact Discs*

Inovasi secara revolusioner di dunia audio rekam terjadi pada tahun 1979, yakni ahirnya *compact disc (CD)* sebagai hasil percampuran computer dan tenaga laser. Compact Disc atau cakram padat adalah sebuah piringan optical yang digunakan untuk menyimpan data secara digital.

3. Radio

Radio adalah satu alat komunikasi elektro magnetik untuk mengirim dan menerima pesan suara dengan menggunakan sistem gelombang suara melalui udara. Pemancar radio mengubah, atau melakukan modulasi gelombang radio agar dapat menyampaikan informasi.

4. Media Audio Integratif

Media audio integratif merupakan media audio yang mengintegrasikan dengan bahan penyerta atau bahan pendukung seperti buku, modul, lembar kerja atau peralatan elektronik lainnya.

2.1.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Audio

1. Kelebihan Media Audio

Menurut Kristanto (2016:62) Media audio/radio adalah media untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan melalui indera pendengaran. Agar pesan media audio ini mudah dipahami oleh pendengar harus menggunakan bahasa audio secara sederhana yang memadukan antara suara, musik, dan sound effect. Menurutnya media audio memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan sebagai berikut.

- a) Imajinatif dan dramatif
- b) Menarik perhatian
- c) Relatif lebih murah
- d) Mobile
- e) Sangat tepat untuk materi musik dan bahasa
- f) Mengatasi batas waktu dan ruang

- g) Untuk anak kecil atau yang belum bisa membaca, media audio dapat membentuk pengalaman belajar bahasa permulaan
- h) Radio: aktual, dapat menjangkau khalayak luas, siaran langsung
- i) Kaset/CD: dapat diputar ulang, dapat digunakan untuk merekam ulang
- j) Pembelajar tuna netra dan tuna aksara dapat belajar melalui media audio
- k) Radio lebih interaktif

Menurut Izzatika, dkk. (2023:72) media audio memiliki beberapa kelebihan antara lain.

- a) Harga produksi lebih murah dan variasi program lebih banyak daripada TV.
- b) Memiliki sifat yang mudah untuk dipindahkan.
- c) Dapat digunakan secara bersamaan dengan alat perekam radio, sehingga dapat diulang atau diputar kembali.
- d) Dapat merangsang partisipasi aktif pendengaran peserta didik, serta mampu mengembangkan daya imajinasi seperti menulis, menggambar dan sebagainya.
- e) Dapat memusatkan perhatian peserta didik seperti membaca puisi, sastra, menggambar music dari bahasa.

Media audio sebagai alat komunikasi yang mengandalkan indera pendengaran dalam proses penyampaiannya. Media ini mengkombinasikan antara suara, music dan efek suara agar dapat terkesan menarik. Seperti yang telah disebutkan diatas dapat disimpulkan bahwa media audio memiliki kelebihan, seperti bersifat imajinatif dan dramatif. Media ini juga lebih terkesan fleksibel karena tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Sehingga ketika pendengar masih

kurang paham dengan penyampaian sebelumnya, ia dapat memutar ulang audio yang telah diputar sebelumnya.

2. Kekurangan Media Audio

Menurut Kristanto (2016:62) media audio di samping memiliki kelebihan juga memiliki kekurangan sebagai berikut.

- a) Komunikasi satu arah untuk audio, kecuali radio yang bisa interaktif.
- b) Abstrak, terutama berkaitan dengan angka, ukuran, penghitungan, dll.
- c) Tanpa ada penyaji bertatap muka secara langsung dengan siswa, beberapa diantara siswa kurang memperhatikan penyajian itu. Disini peran guru sangat dibutuhkan untuk mengawasi siswanya.
- d) Auditif, sehingga membutuhkan konsentrasi dalam mendengarkan.
- e) Penentuan cara penyampaian informasi dapat menimbulkan kesulitan apabila pendengar memiliki latar belakang serta kemampuan mendengar yang berbeda.
- f) Radio: tidak bisa diulang, kontrol ada pada stasiun radio, rentan cuaca, kalau tidak menarik pendengar beralih stasiun lain.
- g) Kaset: bisa terhapus, bisa kusut, tidak bisa disimpan lama.
- h) Pengembangan media audio yang baik akan banyak menyita waktu.
- i) Mendengarkan urutan penyajian yang tetap, bahkan jika diputar kembali, akan terdengar hal yang sama. Hal ini akan menyebabkan pendengar bosan.

Pendapat lain yaitu dari Izzatika, dkk. (2023:73) ia mengungkapkan bahwa penggunaan media audio untuk mendukung proses pembelajaran juga mempunyai beberapa kekurangan antara lain.

- a) Perhatian hak cipta CD yang diproduksi komersial bisa dengan mudah diperbanyak, yang mungkin mengakibatkan pelanggaran hak cipta.
- b) Tidak memantau perhatian beberapa peserta didik kesulitan belajar mandiri, sehingga ketika mereka menyimak audio rekaman mereka mungkin cenderung kemana-mana. Mereka mungkin mendengar pesan rekaman tersebut tetapi tidak sepenuhnya menyimak dan memahaminya. Pendidik bisa langsung mendeteksi peserta didik yang tidak mendengarkan ceramah, tetapi pemutar audio tidak.
- c) Kesulitan dalam pemantauan kecepatan menentukan kecepatan yang tepat untuk menyajikan informasi bisa menjadi sulit jika peserta didik memiliki tingkat perhatian dan latar belakang yang beragam.
- d) Kebutuhan perlengkapan digital dan peranti lunak Audio digital membutuhkan peranti lunak dan perlengkapan yang dirancang untuk memutar atau merekam format digital spesifik.
- e) Urutan yang kaku, pemutaran kaset audio menetapkan urutan sebuah presentasi, meskipun dimungkinkan untuk dimundurkan dalam pemutar kaset audio tersebut untuk mendengarkan lagi segmen rekaman tersebut atau memajukan pemutar kaset audio untuk bagian yang akan datang.

Meskipun memiliki banyak kelebihan, media audio juga memiliki sejumlah kekurangan yang perlu diperhatikan dalam penggunaannya sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Salah satu kekurangan yang ada pada media ini yaitu komunikasi yang cenderung satu arah, sehingga sulit menjalin interaksi dengan pendengar. Media ini juga menuntut siswa untuk memiliki konsentrasi tinggi

dalam mendengarkan pemaparan materi, agar tidak terjadi kekeliruan dalam mendengar. Selain itu, hambatan-hambatan juga sering terjadi dari unsur system elektroniknya. Seperti kaset macet, pemutaran radio yang bergantung pada jaringan dan lain-lain.

2.1.2.4 Indikator Media Audio

Menurut Jusri, dkk. (2024:168) untuk mengetahui aktivitas guru pada pembelajaran menyimak cerita rakyat dalam menerapkan langkah-langkah metode bercerita menggunakan media Audio. Adapun hal yang dijadikan sebagai indikator yaitu:

1. Pengorientasian siswa

Guru menyiapkan perlengkapan mengajar dan media media pembelajaran, menjelaskan tujuan pembelajaran, dan melakukan apersepsi

2. Pengorganisasian siswa untuk belajar

Guru menjelaskan materi yang akan dibelajarkan, guru memperlihatkan media audio dan bertanya jawab dengan siswa tentang isi cerita yang diperdengarkan, dan guru memberi motivasi siswa untuk aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menyimak

3. Pembimbingan pengalaman belajar

Guru mengarahkan siswa untuk membentuk setengah lingkaran besar, guru menyampaikan dan membimbing siswa untuk mencatat pokok-pokok penting cerita, dan menggunakan strategi agar memfokuskan anak ketika menyimak cerita rakyat.

4. Pengantusiasan siswa dalam mengikuti pembelajaran

Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa seputar cerita rakyat yang telah disampaikan, guru membimbing siswa untuk memberi pendapat terkait tokoh-tokoh dalam cerita, dan guru membimbing siswa untuk mengungkapkan kesan dari yang dipelajari hari ini.

5. Pengembangan dan penyajian hasil karya

Guru melakukan tanya jawab seputar cerita rakyat yang telah disimak, guru memberikan tugas berupa LKPD, dan guru mengajak siswa menarik kesimpulan atas jawaban dari setiap soal

6. Pengevaluasian dan Penarikan kesimpulan

Guru memberikan penjelasan kembali yang telah dipelajari, kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberika tanggapan serta guru memberi penekanan mengenai materi yang belum dipahami siswa, dan melakukan tanya jawab dengan siswa untuk menarik kesimpulan bersama.

Pendapat lain yaitu dari Izzatika, dkk. (2023:70) ia mengungkapkan beberapa indicator pada media pembelajaran audio, antara lain.

1. Kemampuan mengingat proses mendapatkan informasi, kemudian informasi itu disimpan di dalam memori otak, dan diungkapkan kembali bila informasi itu diperlukan (Karman & Hermawan 2023:233).
2. Kemampuan menilai penilaian belajar adalah proses mengumpulkan data/informasi yang digunakan untuk mengukur kualitas dan tercapainya tujuan peserta didik (Prastiwi 2023:219).

3. Kemampuan menganggapi Kemampuan merespon atau menanggapi adalah kepekaan yang dimiliki oleh seseorang untuk mengikat dirinya secara aktif pada fenomena dan memberikan respon. Misalnya senang membaca, bertanya, saling membantu, menjaga kebersihan dan kerapian (Indriyani, dkk. 2023:28)

Dari beberapa indikator media audio yang telah dipaparkan oleh ahli, peneliti menyimpulkan untuk menggunakan beberapa indikator sebagai berikut.

1. Pengorganisasian Siswa

Indikator ini relevan karena adanya keterkaitan antara guru dan siswa. Dimana siswa sering membutuhkan arahan yang jelas untuk memulai pembelajaran. Dengan memperlihatkan media audio dan berdiskusi tentang isi cerita, guru dapat membangun antusiasme siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran. Hal ini memanfaatkan ketertarikan mereka terhadap media audio. Dalam memulai pembelajaran, siswa membutuhkan arahan yang jelas dari guru. Dengan memperlihatkan atau mempresentasikan media audio pada siswa, guru dapat membangun antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.

2. Pembimbingan Pengalaman Belajar

Melalui indikator ini peneliti dapat mengukur Siswa diarahkan untuk mencatat nilai-nilai yang penting dari cerita yang telah didengarkan, pembimbingan ini penting agar siswa dapat memfokuskan diri pada saat pembelajaran berlangsung. Siswa dapat diarahkan untuk mencatat poin-poin penting dari cerita yang didengar. Selain itu, hal ini penting untuk mengatasi kebingungan siswa, karena guru dapat membimbing dan memberikan solusi.

3. Kemampuan Mengingat

Indikator ini dapat membantu menyerap informasi siswa secara lebih mendalam, melatih ingatan. Hal tersebut juga sesuai dengan fenomena yang ada bahwa siswa lebih antusias pada pembelajaran yang dibantu dengan menggunakan media, seperti media audio.

4. Pengantusiasan Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran

Indikator ini dapat menilai seberapa besar antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut juga sesuai dengan fenomena yang ada bahwa siswa menyatakan lebih antusias pada pembelajaran yang dibantu dengan menggunakan media, seperti media audio.

5. Pengembangan dan penyajian hasil karya

Indikator ini akan mengukur seberapa jauh pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang disajikan melalui media audio yang diukur melalui pemberian soal LKPD dari guru.

2.1.3 Media Audio Visual

Menurut Pagarra, dkk. (2022:59) media pembelajaran audio visual merupakan media pembelajaran yang menghadirkan unsur audio dan visual secara bersamaan sehingga siswa mendapatkan pesan atau informasi dari visualisasi baik berupa kata-kata atau gambar yang dilengkapi dengan suara. Suara tersebut dapat berupa penjelasan visual yang ditampilkan, dialog atau sekedar efek suara seperti musik. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan

pembelajaran melalui pendengaran sedangkan unsur visual memungkinkan penciptakan pesan belajar melalui bentuk visualisasi.

Menurut AR (2022:29) audio visual dalam konteks pembelajaran adalah alat yang berisi pesan-pesan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk kaset atau piringan hitam untuk kemudian divisualisasikan melalui sebuah layar monitor sehingga pesan-pesan pembelajaran tersebut dapat didengar dan dilihat oleh siswa. Atau dengan kata lain media audio visual adalah alat yang berisi pesan-pesan pembelajaran yang merangsang pendengaran dan penglihatan.

Media audio visual memiliki keunggulan dimana dapat memadukan antara elemen suara dengan elemen gambar sehingga pembelajaran terkesan lebih menarik. Penggunaan media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi, karena pembelajaran berlangsung dengan menggunakan alat bantu yang dapat dilihat dan didengar yang bisa dirancang semenarik mungkin. Sehingga media audio visual ini merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif apabila diterapkan oleh guru kepada siswa.

Menurut Serungke (2022:3505) media Audio Visual merupakan sebuah alat yang dapat menyajikan gambar bergerak, warna serta disertai dengan penjelasan berupa tulisan dan suara. Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran menjadi salah satu perencanaan yang harus dipersiapkan oleh guru untuk menghasilkan proses pembelajaran yang lebih menarik serta dapat memebrikan motivasi kepada siswa dalam belajar. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia audio visual memiliki arti sebagai sifat yang dapat didengar dan dilihat, alat pandang dengar.

Dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa media audio visual merupakan media pembelajaran yang menggabungkan antara elemen suara dan elemen visual (gambar) yang dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan. Pembelajaran dengan menggunakan media ini akan terkesan lebih nyata karena terdapat pemaparan visualisasi yang tentunya dapat memudahkan siswa untuk memahami isi materi. Perancangan dan persiapan yang menarik oleh guru tentu akan menambah minat siswa dalam belajar tanpa merasa jenuh. Hal tersebut memungkinkan siswa untuk menerima dan memahami materi secara lebih mendalam dengan suasana menyenangkan yang nantinya dapat menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

2.1.3.1 Karakteristik Media Audio Visual

Pembelajaran dengan menggunakan media audio visual adalah salah satu cara untuk membantu menyampaikan materi kepada siswa dengan menggunakan mesin elektronik yang menghasilkan gambar dan suara. Arsyad (2017:33) mengemukakan bahwa media audio visual memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut.

- a) Mereka biasanya bersifat linear
- b) Mereka biasanya menyajikan visual yang dinamis
- c) Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya
- d) Mereka merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak
- e) Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif

- f) Umumnya mereka berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan murid yang rendah

Pendapat lain yaitu dari Kristanto (2016:63) ia mengungkapkan bahwa media audio visual memiliki beberapa karakteristik diantaranya.

- a) Dapat menggambarkan suatu proses secara tepat.
- b) Dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung.
- c) Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.
- d) Dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan.
- e) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
- f) Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa.
- g) Mengembangkan imajinasi siswa.
- h) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik.
- i) Sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang.
- j) Sangat baik menjelaskan suatu proses dan keterampilan, mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari siswa.
- k) Semua siswa dapat belajar dari video, baik yang pandai maupun yang kurang pandai.
- l) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar.
- m) Dengan video penampilan siswa dapat dilihat kembali untuk dievaluasi.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media audio visual ini memiliki beberapa karakteristik seperti proses penyajiannya yang dinamis, dapat

mengvisualisasikan isi materi, dan dapat dijangkau tanpa ada keterbatasan ruang dan waktu. Media ini juga memungkinkan untuk pemutaran untuk memperjelas informasi yang didapat. Penggunaan media ini juga dapat merangsang imajinasi siswa, memberikan gambaran secara nyata dalam bentuk suara dan visualisasi, menarik perhatian siswa. Sehingga dengan hal tersebut dapat meningkatkan pemahaman dan mempertajam ingatan siswa.

2.1.3.2 Jenis-jenis Media Audio Visual

Menurut Izzatika, dkk. (2022:83-85) jenis-jenis media audio visual antara lain:

1. Film

Film pada dasarnya merupakan penemuan baru dalam interaksi belajar mengajar yang digabungkan dengan dua macam indera pada saat yang sama. Film merupakan serangkaian gambar yang diproyeksikan ke layar pada kecepatan tertentu sehingga menjadikan urutan tingkatan yang berjalan terus dan menggambarkan pergerakan yang nampak normal. Film untuk konteks pembelajaran mempunyai banyak jenis yang variatif, diantaranya yaitu: film dokumenter dan dokudrama.

2. Video

Video merupakan salah satu jenis media audio visual. Pemanfaatan video dalam proses pembelajaran di sekolah bukan lagi sesuatu yang aneh. Saat ini banyak sekolah yang telah memiliki dan memanfaatkan program video pembelajaran di sekolah. Sebagai media audio visual, video dapat menyajikan suara, gambar dan gerakan sekaligus, sehingga media ini efektif untuk menyajikan

berbagai topik pelajaran yang sulit disampaikan melalui informasi verbal. Pesan yang dapat disajikan melalui video dapat bersifat (objek, kejadian atau informasi nyata), dapat pula bersifat fiktif. Pada mata pelajaran yang banyak mempelajari keterampilan motorik, media video sangat diperlukan, dengan kemampuannya untuk menyajikan gerakan lambat (slow motion), maka media ini akan memudahkan peserta didik mempelajari prosedur gerakan tertentu secara lebih rinci dan jelas. Sekarang, media ini dikemas dalam bentuk VCD (video compact disk). Media video ini layak kita jadikan salah satu pilihan untuk dimanfaatkan secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

3. Televisi

Televisi juga media yang dapat menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio visual dengan disertai unsur gerak. Televisi merupakan sistem elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel atau ruang.

Menurut Ichsan, dkk. (2022:185) media audio visual terbagi menjadi dua jenis yang memiliki sifat diam dan berg erak

1. Audio Visual Diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slides), film rangkai suara, cetak suara.
2. Audio Visual Gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video cassettevisual gerak contohnya: film, TV, dan pita video.

2.1.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual

1. Kelebihan Media Audio Visual

Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran karena mereka dapat melihat dan mendengar materi melalui jenis media audio visual yang telah dirancang semenarik mungkin oleh guru. dalam penerapannya media audio visual memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut.

Menurut Izzatika (2022:84) media audio visual memiliki kelebihan antara lain.

- a) Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.
- b) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
- c) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang realistik.
- d) Menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang.
- e) Menumbuhkan minat dan motivasi.
- f) Memberikan kesan yang mendalam yang dapat memengaruhi sikap peserta didik.
- g) Mengembangkan imajinasi peserta didik.
- h) Dapat memikat perhatian sepenuhnya penonton.
- i) Dapat membawa dunia nyata ke rumah dan ke kelas-kelas.
- j) Penggunaan media ini dapat memecahkan aspek-aspek verbalisme pada peserta didik.

Menurut Yuniastuti, dkk. (2021:12) bahwa media audio visual memiliki beberapa kelebihan antara lain.

- a) Mampu menggambarkan peristiwa di masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat.
- b) Dapat mengembangkan pikiran dan pendapat siswa.
- c) Memperjelas dan mengoperasionalkan konsep-konsep abstrak
- d) Menarik atensi dan motivasi belajar bagi siswa.
- e) Apabila dikehendaki, film dapat diulang sebanyak mungkin.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media audio visual memiliki beberapa kelebihan, seperti mengatasi jarak dan waktu, penyampaian pesan yang cepat, memberikan gambaran yang realistis melalui elemen suara dan gambar. Media ini juga mampu membantu siswa dalam mengembangkan pemikiran dan pendapatnya. Dengan pemaparan materi yang menyertakan visualisasinya akan dapat menciptakan pembelajaran efektif dan lebih terkesan menarik.

2. Kekurangan Media Audio Visual

Menurut Setiawan (2020:200) bahwa media audio visual memiliki beberapa kekurangan yaitu sebagai berikut.

- a) Informasi yang searah, hal ini bisa diatasi dengan pemberian umpan balik dengan tanya jawab.
- b) Kurang detail menampilkan bagian dari objek, hal ini bisa diatasi dengan penjelasan.
- c) Harga alat yang cenderung mahal dan begitu kompleks

Menurut Izzatika (2023:85) kekurangan dari penggunaan media audio visual, yaitu:

- a) Membutuhkan banyak biaya, baik biaya pengadaan maupun biaya pemeliharaan.
- b) Menggunakan banyak peralatan seperti OHP, proyektor, tape recorder dan lain-lain.
- c) Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.

Selain memiliki beberapa kelebihan yang telah diuraikan sebelumnya, media audio visual juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diketahui. Kekurangan tersebut dapat disimpulkan antara lain interaksi cenderung satu arah apabila tidak diselingi proses tanya jawab pada siswa. Selain itu media ini juga memerlukan biaya yang cukup tinggi dalam perawatan maupun juga pengadaannya serta dalam perancangannya diperlukan kemampuan khusus agar penyajian materi dapat di paparkan semenarik mungkin dan sesuai dengan isi materi.

2.1.3.4 Indikator Media Audio Visual

Menurut Khotimah (2023:18-19) indikator-indikator dari media pembelajaran audi visual yaitu:

1. Indikator ketertarikan

Artinya ialah dimana ketertarikan hubungan dengan daya dorong seorang terhadap minat pada suatu benda, orang, kegiatan atau biasa berupa sebuah pengalaman efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri, ketertarikan dapat

menimbulkan rasa senang terhadap diri seseorang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ketertarikan adalah syarat mutlak seseorang untuk mengetahui, memahami dan memiliki tentang sesuatu hal.

2. Indikator konsentrasi

Konsentrasi merupakan pemusatan atau pengurangan perhatian terhadap suatu pekerjaan atau aktivitas. Konsentrasi juga dapat kita definisikan sebagai pemusatan pikiran pada suatu masalah dengan mengabaikan semua hal lain yang tidak berhubungan. Dalam penelitian ini, media online whatsapp ditandai dengan konsentrasi berarti memusatkan perhatian dan pemikiran seseorang pada media tersebut yang sedang digunakan atau dimainkan.

3. Indikator Menikmati

Aktivitas Menikmati merupakan mengekspresikan suatu tindakan, keberadaan, pengalaman.atau pemahaman dinamis lainnya. Menikmati adalah dapat merasakan atau mengalami sesuatu yang menyenangkan. Berdasarkan hal tersebut, seseorang yang memanfaatkan media online whatsapp dapat ditandai dengan menikmati aktivitasnya dalam memakai media online whatsapp yang dipergunakannya.

Menurut Simamora (2024:29) adapun hal yang dilakukan guru dalam melaksanakan Penggunaan Media audio visual terdiri atas 4 indikator, antara lain:

1. Persiapan materi, seorang guru harus menyiapkan unit pelajaran terlebih dahulu, setelah itu baru menetapkan media audio visual yang tepat untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

2. Durasi media, seorang guru harus menyesuaikan durasi media dengan jam pelajaran.
3. Persiapan kelas, persiapan ini meliputi persiapan siswa dan persiapan alat.
4. Tanya jawab, setelah penggunaan media audio visual guru melakukan refleksi dan tanya jawab dengan siswa, tujuannya untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Dari pemaparan menurut ahli di atas, peneliti memutuskan untuk menggunakan indikator dalam penelitiannya yaitu.

1. Persiapan materi

Indikator ini merupakan indikator yang akan menilai proses penyiapan materi oleh guru dan menerapkannya menggunakan media audio visual.

2. Ketertarikan

Indikator ini sangat penting untuk mengukur seberapa besar ketertarikan siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media audio visual

3. Menikmati

Indikator ini dipilih untuk dapat mengukur seberapa besar siswa menikmati pembelajaran yang disampaikan melalui media audio visual.

4. Durasi media

Indikator ini digunakan untuk memastikan bahwa siswa tidak kehilangan fokus atau merasa bosan.

5. Tanya jawab

Indikator ini dapat membantu mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang telah diterima yang disampaikan melalui media audio visual.

2.1.4 Kemampuan Menyimak

Menurut Rahman, dkk. (2019:3) kemampuan menyimak merupakan bagian dari kemampuan bahasa yang sangat esensial, sebab keterampilan menyimak merupakan dasar untuk menguasai suatu bahasa. Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

Menurut Sukma dan Saifudin (2021:3) kemampuan menyimak adalah suatu kegiatan mendengarkan secara aktif dan kreatif untuk memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

Menurut Ernawati & Rasna (2020:104) Menyimak adalah suatu proses mendengarkan lambang bunyi untuk memahami dan menafsirkan pesan yang disampaikan secara lisan oleh orang lain.

Dari beberapa pernyataan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan menyimak merupakan proses aktif mendengarkan bunyi-bunyi atau suara-suara dengan perhatian penuh, fokus, konsentrasi hal tersebut agar penyimak dapat memahami isi penyampaian dari pembicara, dan menangkap informasi yang disampaikan.

2.1.4.1 Tujuan Menyimak

Kegiatan menyimak merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran, dimana dengan menyimak siswa dapat memahami isi materi yang

disampaikan dengan maksimal. Menurut Rahman, dkk. (2019:23) ada beberapa tujuan dalam menyimak secara khusus, antara lain.

1. Membedakan fakta dari khayalan menurut kriteria tertentu.
2. menentukan validitas dan ketepatan gagasan utama, argumen, dan hipotesis.
3. membedakan pertanyaan yang didukung dengan bukti yang tepat dari opini dan penilaian serta mengevaluasinya.
4. memeriksa, membandingkan, dan mengontraskan gagasan dan menyimpulkan pembicaraan, misalnya mengenai ketetapan dan kesesuaian suatu deskripsi.
5. mengevaluasi kesalahan seperti analogi yang salah dan gagal dalam penyajian contoh.
6. Mengenal dan menentukan pengaruh berbagai alat yang dipakai oleh pembicara untuk memengaruhi pendengar, misalnya musik atau intonasi suara.

Menurut Septya (2022:366) kegiatan menyimak memiliki berbagai tujuan. Adapun berbagai tujuan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Menyimak untuk belajar. Orang yang menyimak dengan tujuan utama agar dia dapat memperoleh pengetahuan dari bahan ujaran pembicara.
2. Menyimak untuk menikmati keindahan audial. Orang yang menyimak dengan penekanan pada penikmatan terhadap sesuatu dari materi yang diujarkan atau yang diperdengarkan.
3. Menyimak untuk mengevaluasi. Orang menyimak dengan maksud agar dia dapat menilai sesuatu yang dia simak itu.
4. Menyimak untuk mengapresiasi materi simakan. Orang yang menyimak agar dia dapat menikmati serta menghargai sesuatu yang disimaknya.

5. Menyimak untuk mengkomunikasikan ide-idenya sendiri. Orang menyimak dengan maksud agar dia dapat mengkomunikasikan ide-ide, gagasan-gagasan, ataupun perasaan-perasaannya kepada orang lain dengan lancar dan tepat.
6. Menyimak untuk membedakan bunyi-bunyi. Orang menyimak dengan maksud dan tujuan agar dia dapat membedakan bunyi-bunyi dengan tepat, mana bunyi yang membedakan arti dan mana bunyi yang tidak membedakan arti.
7. Menyimak untuk memecahkan masalah. Orang menyimak dengan maksud agar dia dapat memecahkan masalah secara kreatif dan analisis, sebab dari pembicara, dia mungkin banyak memperoleh banyak masukan berharga.
8. Menyimak untuk meyakinkan. Orang yang tekun menyimak pembicaraan untuk meyakinkan dirinya terhadap suatu masalah atau pendapat yang selama ini dia ragukan.

Menyimak merupakan keterampilan yang penting dalam proses pembelajaran, hal tersebut karena dapat membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mendalam dan seksama. Kegiatan menyimak memiliki berbagai tujuan, seperti memahami maksud penyampaian, mendengarkan argument, membedakan fakta dan opini, dan menilai keakuratan informasi. Selain itu, menyimak juga bertujuan untuk menghargai pembicaraan, menerima ilmu pengerahuan, dan meningkatkan pemahaman. Keterampilan menyimak tidak hanya berperan untuk memperdalam pemahaman siswa saja, akan tetapi juga dalam pengembangan kemampuan untuk berpikir secara kritis, aktif analisis dan juga menumbuhkan sikap apresiatif.

2.1.4.2 Tahap-Tahap Menyimak

Menurut Sukma dan Saifudin (2022:6) proses menyimak tentu memiliki tahap-tahap yang harus dilalui seseorang. Adapun tahap-tahap dalam menyimak adalah sebagai berikut.

1. Tahap Mendengar, dalam tahap ini kita baru mendengar segala sesuatu yang dikemukakan oleh pembicara dalam ujaran atas pembicaraannya. Jadi, kita masih berada dalam tahap *hearing*.
2. Tahap Memahami, setelah kita mendengar maka keinginan bagi kita untuk mengerti atau memahami dengan baik isi pembicaraan yang disampaikan oleh pembicara. Kemudian, sampailah kita dalam tahap *understanding*.
3. Tahap Menginterpretasi, penyimak baik yang cermat dan teliti, belum puas kalau hanya mendengar dan memahami isi ujaran sang pembicara, dia ingin menafsirkan atau menginterpretasikan isi, butir-butir pendapat yang terdapat dan tersirat dalam ujaran itu, dengan demikian sang penyimak telah tiba pada tahap *interpreting*.
4. Tahap Mengevaluasi, setelah memahami serta menafsir atau menginterpretasikan isi pembicaraan, penyimak pun mulailah menilai atau mengevaluasi pendapat serta gagasan pembicara mengenai keunggulan dan kelemahan serta kebaikan dan kekurangan pembicara, dengan demikian sudah sampai pada tahap *evaluating*.
5. Tahap Menanggapi, tahap ini merupakan tahap terakhir dalam kegiatan menyimak. Penyimak menyambut, mencamkan, dan menyerap serta menerima gagasan atau ide yang dikemukakan oleh pembicara dalam ujaran atau

pembicaraannya. Lalu penyimak pun sampailah pada tahap menanggapi (*responding*).

Menurut Hijriyah (2016:10-11) beberapa tahapan yang harus dilakukan untuk melakukan kegiatan menyimak antara lain.

1. Isolasi : Pada tahap ini sang penyimak mencatat aspek-aspek individual kata lisan dan memisah-memisahkan atau mengisolasi bunyi-bunyi, ide-ide, fakta-fakta, organisasi-organisasi khusus, begitu pula stimulus-stimulus lainnya.
2. Identifikasi : Sekali stimulus tertentu telah dapat dikenal maka suatu makna, atau identifikasi pun diberikan kepada setiap butir yang berdiskusi itu.
3. Integrasi: Kita mengintegrasikan atau menyatupadukan apa yang kita dengar informasi lain yang telah kita simpan dan rekam dalam otak kita. Oleh karena itulah maka pengetahuan umum sangat penting dalam tahap ini. Karena kalau proses menyimak berlangsung, kita harus terlebih dahulu harus mempunyai beberapa latar belakang atau pemahaman mengenai bidang pokok pesan tertentu. Kalau kita tidak memiliki bahan penunjang yang dapat dipergunakan untuk mengintegrasikan informasi yang baru itu, maka jelas kegiatan menyimak itu akan menemui kesulitan atau kendala.
4. Inspeksi: Pada tahap ini, informasi baru yang telah kita terima dikontraskan dan dibandingkan dengan segala informasi yang telah kita miliki mengenai hal tersebut. Proses ini akan menjadi paling mudah berlangsung kalau informasi baru justru menunjang prasangka atau atau prakonsepsi kita. Akan tetapi, kalau informasi baru itu bertentangan dengan ide-ide kita sebelumnya mengenai

sesuatu, maka kita harus mencari serta memilih hal-hal mana dari informasi itu yang lebih mendekati kebenaran.

5. Interpretasi: Pada tahap ini, kita secara aktif mengevaluasi apa-apa yang kita dengar dan menelusuri dari mana datangnya semua itu. Kita pun mulailah menolak dan menyetujui, mengakui dan mempertimbangkan informasi tersebut berikut sumber-sumbernya.

2.1.4.3 Indikator Keterampilan Menyimak

Menurut Sukma dan Saifudin (2021:10-11) indikator keterampilan menyimak yaitu sebagai berikut.

1. Konsentrasi

Siswa saat menyimak Konsentrasi berarti mampu memusatkan perhatian. Ada tiga tujuan menyimak, yaitu melatih konsentrasi siswa, melatih daya paham, dan melatih daya kreatif siswa. Menyimak seharusnya diorientasikan agar siswa benar-benar mampu memusatkan perhatian terhadap bahan simakan yang diperdengarkan. Strategi menyimak mampu membuat siswa aktif saat menyimak dan menuntut siswa untuk selalu berkonsentrasi selama menyimak. Misalnya saat kegiatan menyimak siswa disuruh menuliskan ide pokok cerita, membuat peta konsep bahan simakan, membuat prediksi bahan simakan dan sebagainya.

2. Daya ingat

Siswa terhadap bahan simakan Apabila siswa dapat memahami apa yang disimaknya maka siswa akan dengan mudah mengingat apa yang disimaknya. Untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap apa yang disimaknya, guru harus menguasai benar strategi pemahaman saat menyimak, yaitu bertukar ide,

berada argumen, menyusun respon terhadap isi bacaan, dan berbagai jenis kegiatan lainnya. Tanpa strategi tersebut siswa hanya mampu memiliki kemampuan menyimak yang semu, yaitu hanya mampu menjawab seputar bahan simakan tanpa mengerti atau memahami bahan simakan.

3. Faktor lingkungan

Proses mengingat akan lebih efektif apabila ada lingkungan yang menunjang dan terhindar dari adanya gangguan-gangguan.

Menurut Maherani, dkk. (2023:69) indikator dalam kemampuan menyimak yang dimiliki seseorang adalah sebagai berikut.

1. keterampilan mengingat, siswa dalam mengingat kata penting yang terdapat dalam teks simakan.
2. keterampilan memahami, siswa memahami isi teks simakan.
3. keterampilan menjawab, siswa dalam menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan isi teks simakan.

Berdasarkan beberapa indikator yang telah dipaparkan oleh para ahli di atas, peneliti menggunakan beberapa indikator sebagai bahan acuan antara lain yaitu.

1. Konsentrasi

Indikator konsentersasi merupakan dasar dalam keterampilan menyimak. Penting untuk mengukur seberapa jauh siswa fokus dan memperhatikan selama pembelajaran berlangsung.

2. Daya Ingat

Indikator daya ingat ini dapat mengukur seberapa jauh kemampuan siswa dalam mengingat dan menyimpan informasi dari pembelajaran yang telah disimak.

3. Faktor lingkungan

Indikator ini dipilih untuk mengukur seberapa besar factor lingkungan mendukung dan menunjang pembelajaran.

4. Memahami

Indikator ini mengukur seberapa besar pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang telah disampaikan.

5. Keterampilan Menjawab

Indikator ini berfungsi untuk mengevaluasi seberapa jauh pemahaman siswa dan daya ingatnya dengan cara siswa diberikan pertanyaan dan siswa menjawab.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Berikut tabel mengenai penelitian yang berkaitan dan relevan dengan penelitian yang akan diajukan.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

Nama Peneliti	Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
Fransiska Dwi Agustina, dkk.	2020	Pengaruh Media Audio & Audio Visual	<ul style="list-style-type: none"> • Metode penelitian kuantitatif • Menggunakan 	<ul style="list-style-type: none"> • Jumlah populasi dan waktu 	Adanya pengaruh positif media audio terhadap penerapan audio

		terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas XI SMAN 1 Sidrap	<ul style="list-style-type: none"> variable berpengaruh media audio • Menggunakan variable terpengaruh keterampilan menyimak • Populasi yang digunakan adalah siswa • Jumlah variabel 3 	penelitian	keterampilan menyimak siswa
Siti N. dan Zunidar	2024	Pengaruh Media Audio Visual terhadap Kemampan Menyimak Cerita di Kelas IV Sekolah Dasar	<ul style="list-style-type: none"> • Metode penelitian kuantitatif • Menggunakan variable berpengaruh media audio visual • Menggunakan variable 	<ul style="list-style-type: none"> • Jumlah populasi 47 • Terdiri dari 2 variabel • Tempat dan waktu penelitian 	Adanya pengaruh positif penerapan media audio visual terhadap keterampilan menyimak siswa.

			<p>terpengaruh keterampilan menyimak</p> <ul style="list-style-type: none"> • Populasi yang digunakan adalah siswa 		
Dominsius Dito Pratama	2024	<p>Pengaruh Media Audio dan Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV Sekolah Dasar</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Metode penelitian kuantitatif • Menggunakan variable berpengaruh media audio • Menggunakan variable berpengaruh media audio visual • Menggunakan variable terpengaruh keterampilan menyimak 	<ul style="list-style-type: none"> • Jumlah populasi 40 terdiri dari 20 siswa per SD • Tempat dan waktu penelitian 	<p>Adanya pengaruh media audio terhadap keterampilan menyimak siswa</p>

			<ul style="list-style-type: none"> • Jumlah variable 3 • Populasi yang digunakan adalah siswa 		
--	--	--	---	--	--

2.3 Kerangka Berpikir

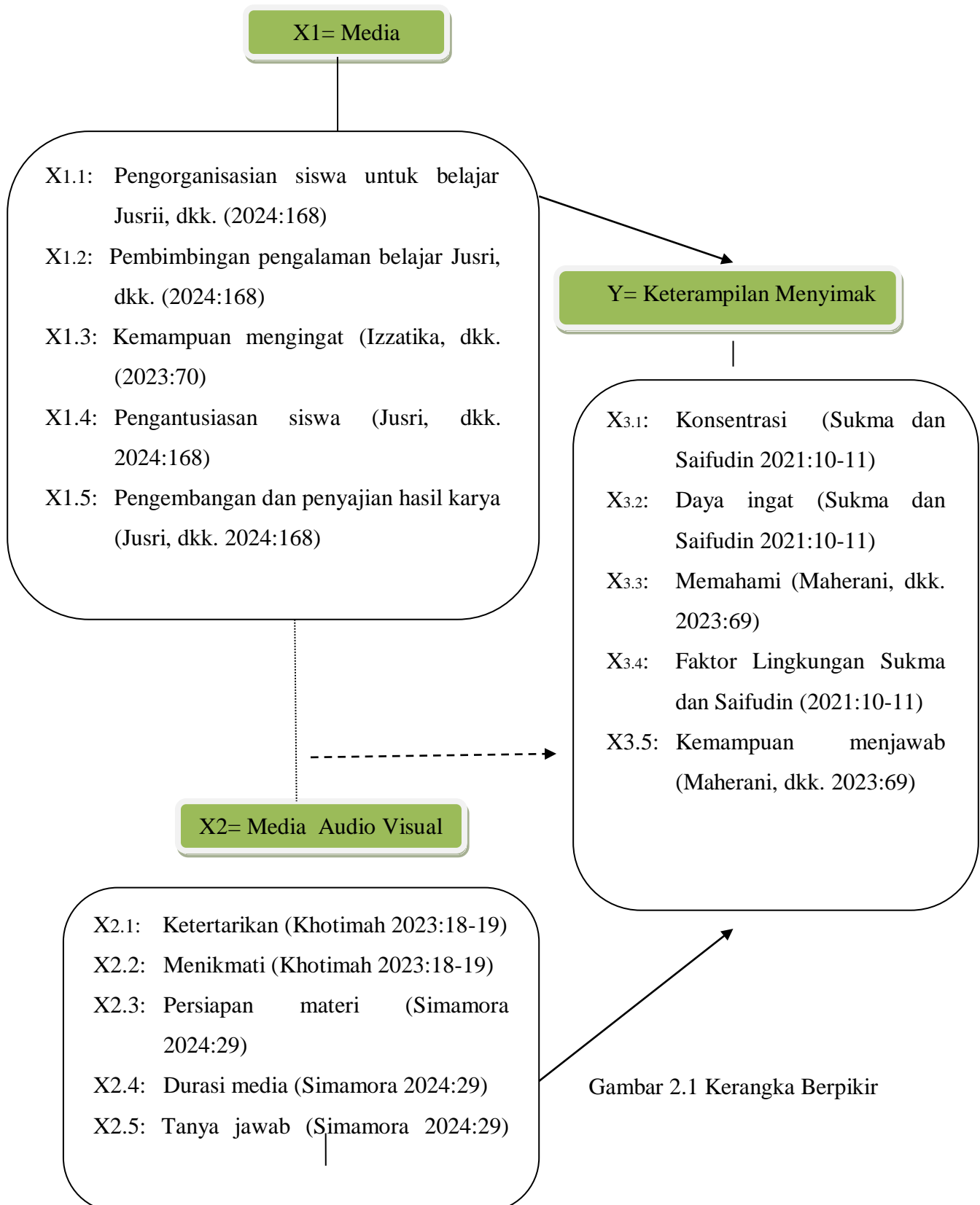
Berdasarkan latar belakang dan juga kerangka teori yang telah dipaparkan dan jelaskan di atas, dapat diambil kerangka berpikir sebagai berikut.

Media audio berhubungan erat dengan teknologi yang berbasis suara, hal tersebut mengandalkan keterampilan siswa untuk memahami tanpa melihat visual. Media ini dapat melatih fokus, konsentrasi, dan memustkan perhatian pada apa yang sedang didengarkan.

Media audio visual erat kaitannya dengan elemen suara dan elemen gambar. Media ini dapat membantu siswa dalam memperdalam pemahaman melalui dua elemen yang saling berkaitan tersebut.

Keterampilan menyimak menjadi aspek penting dalam pembelajaran, dengan keterampilan menyimak siswa dapat memahami, menginterpretasikan, dan mengevaluasi informasi yang diterima melalui pendengaran. Dengan keterampilan menyimak proses pembelajaran akan lebih efektif.

Berikut tabel kerangka berpikir pada penelitian ini.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

H_{a1}: Ada pengaruh yang signifikan media audio terhadap keterampilan menyimak pembelajaran bahasa Indonesia siswa X TKJ SMK Qomarul Hidayah 2 Tugu.

H₀₁: Tidak ada pengaruh yang signifikan media audio terhadap keterampilan menyimak pembelajaran bahasa Indonesia siswa X TKJ SMK Qomarul Hidayah 2 Tugu.

H_{a2}: Ada pengaruh yang signifikan media audio visual terhadap keterampilan menyimak pembelajaran bahasa Indonesia siswa SMK Qomarul Hidayah 2 Tugu.

H₀₂: Tidak Ada pengaruh yang signifikan media audio visual terhadap keterampilan menyimak pembelajaran bahasa Indonesia siswa X TKJ SMK Qomarul Hidayah 2 Tugu.

H_{a3}: Ada pengaruh yang signifikan media audio dan media audio visual terhadap keterampilan menyimak pembelajaran bahasa Indonesia siswa X TKJ SMK Qomarul Hidayah 2 Tugu.

H₀₃: Tidak ada pengaruh yang signifikan media audio dan media audio visual terhadap keterampilan menyimak pembelajaran bahasa Indonesia siswa X TKJ SMK Qomarul Hidayah 2 Tugu.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian disusun secara rinci, teliti dan terstruktur agar dapat menghasilkan data atau hasil yang akurat dan terpercaya. Rancangan penelitian menjadi bagian awal dalam menentukan metode yang tepat dalam mencapai tujuan penelitian. Menurut Siroj, dkk. (2024: 11283) penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang dilakukan untuk menjawab pertanyaan dengan menggunakan rancangan yang terstruktur, sesuai dengan sistematika penelitian ilmiah. Rancangan penelitian kuantitatif telah terdapat antara lain fenomena penelitian, masalah penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, studi kepustakaan, review penelitian terdahulu, instrumen penelitian, populasi dan sampel, sumber dan jenis data, serta teknik analisis yang digunakan. Semua diungkap dengan jelas dan terstruktur sesuai ketentuan. Berdasarkan judul dan rumusan masalah yang ditetapkan, penelitian ini akan menggunakan pendekatan kuantitatif sebagai metode penelitian yang berguna untuk mengumpulkan data dan menganalisisnya. Pendekatan ini akan menghasilkan data hasil penelitian yang dapat diukur dan di analisis secara statistik. Metode kuantitatif dapat dibagi menjadi dua jenis berdasarkan ada tidaknya manipulasi variabel independen, yaitu metode *non eksperimen* dengan metode eksperimen. (Hastjarjo 2019:187). Penelitian eksperimen selalu dilakukan dengan sengaja

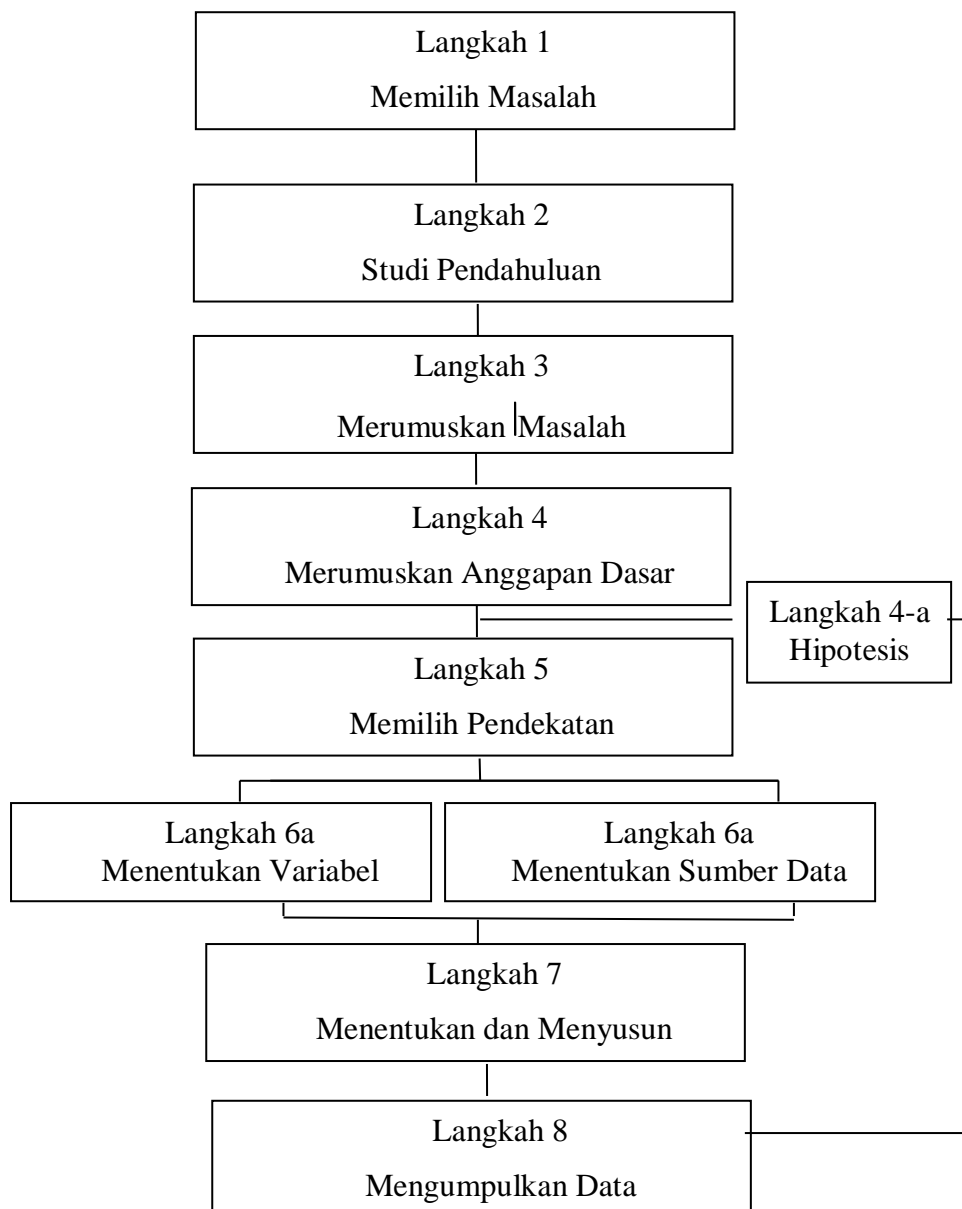
menimbulkan gejala-akibat. Sedangkan penelitian noneksperimen hanya meneliti apa yang sudah ada dengan variabel yang ada. Dalam hal ini peneliti melakukan penelitian *non eksperimen*.

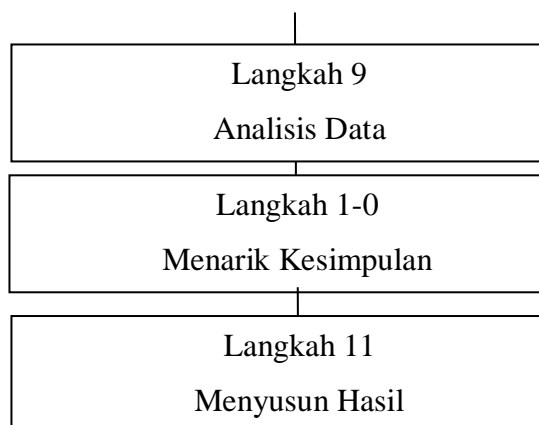
Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dengan model *regresi*. Menurut Supardi (2017:239) analisis regresi merupakan kajian terhadap hubungan satu variabel yang disebut sebagai variabel yang diterangkan dengan satu variabel yang menerangkan. Analisis regresi digunakan untuk melihat pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Dalam analisis regresi data harus bersifat berskala interval atau rasio.. Namun, model ini tetap memberikan validitas yang cukup untuk mengukur pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Pilihan metode ini juga didasarkan pada relevansinya dengan tujuan penelitian yang ingin mengeksplorasi pengaruh media pembelajaran terhadap keterampilan menyimak siswa.

Di dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui seberapa besar pengaruh Media Audio dan Media Audio Visual terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Siswa Kelas X TKJ SMK Qomarul Hidayah 2 Tugu. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel independen yaitu Media Audio (X_1) dan Media Audio Visual (X_2), sedangkan yang menjadi variable dependen yaitu Keterampilan Menyimak (Y).

3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah serangkaian tahapan yang dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah dirumuskan dalam penelitian. Prosedur ini dirancang agar peneliti dapat menjalankan penelitian dengan lebih terarah, terutama saat mengumpulkan data di lapangan yang relevan dengan tujuan penelitian. Dalam prosedur penelitian ini terdiri atas beberapa langkah penelitian yang berurutan dan sistematis yang divisualisasikan dalam bentuk bagan arus (Arikunto, 2020 : 61).





Gambar 3.2 Bagan Langkah-langkah Penelitian

Berdasarkan pendapat Arikunto (2020:61) di atas prosedur penelitian ini dijelaskan sebagai berikut.

a. Memilih Masalah

Adapun masalah yang ada pada fenomena di sekolah terutama pada bidang pembelajaran adalah media audio dan media audio visual terhadap keterampilan menyimak siswa. Pemilihan masalah tersebut sesuai dengan judul yang telah diajukan oleh peneliti yaitu “Pengaruh Media Audio dan Media Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Siswa SMK Qomarul Hidayah 2 Tugu”.

b. Studi pendahuluan

Bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan oleh peneliti agar masalah yang akan diteliti dapat dipahami dengan jelas. Kegiatan ini dilakukan untuk menentukan responden yang tepat sesuai dengan permasalahan penelitian. Dalam hal ini, peneliti melakukan observasi pada siswa SMK Qomarul Hidayah 2 Tugu tahun pelajaran 2024/2025.

c. Merumuskan Masalah

Penelitian yang dapat dilaksanakan dengan baik, maka peneliti harus merumuskan masalah agar alur penelitian menjadi jelas dan terarah. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh media audio terhadap kemampuan menyimak pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas X TKJ SMK Qomarul Hidayah 2 Tugu?
2. Apakah terdapat pengaruh media audio visual terhadap kemampuan menyimak pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas X TKJ Qomarul Hidayah 2 Tugu?
3. Apakah terdapat pengaruh media audio dan media audio visual terhadap kemampuan menyimak pada mata pelajaran bahasa Indonesia ?

d. Merumuskan Anggapan Dasar

Anggapan dasar adalah sesuatu yang diyakini kebenarannya oleh peneliti dan berfungsi sebagai panduan dalam pelaksanaan penelitian. Untuk memperkuat anggapan dasar tersebut, peneliti disarankan melakukan studi pustaka dengan tujuan mengumpulkan berbagai teori dari buku maupun hasil penelitian jurnal yang relevan dengan permasalahan yang diteliti.

Sementara itu, hipotesis merupakan pernyataan sementara yang dibuat oleh peneliti dan harus dibuktikan atau diuji kebenarannya. Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- H_{a1}: Ada pengaruh yang signifikan media audio terhadap keterampilan menyimak pembelajaran bahasa Indonesia siswa X TKJ SMK Qomarul Hidayah 2 Tugu.
- H_{o1}: Tidak ada pengaruh yang signifikan media audio terhadap keterampilan menyimak pembelajaran bahasa Indonesia siswa X TKJ SMK Qomarul Hidayah 2 Tugu.
- H_{a2}: Ada pengaruh yang signifikan media audio visual terhadap keterampilan menyimak pembelajaran bahasa Indonesia siswa SMK Qomarul Hidayah 2 Tugu.
- H_{o2}: Tidak Ada pengaruh yang signifikan media audio visual terhadap keterampilan menyimak pembelajaran bahasa Indonesia siswa X TKJ SMK Qomarul Hidayah 2 Tugu.
- H_{a3}: Ada pengaruh yang signifikan media audio dan media audio visual terhadap keterampilan menyimak pembelajaran bahasa Indonesia siswa X TKJ SMK Qomarul Hidayah 2 Tugu.
- H_{o3}: Tidak ada pengaruh yang signifikan media audio dan media audio visual terhadap keterampilan menyimak pembelajaran bahasa Indonesia siswa X TKJ SMK Qomarul Hidayah 2 Tugu

e. Memilih Pendekatan

Pendekatan adalah metode atau cara yang digunakan oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian, baik melalui eksperimen maupun non-eksperimen. Pendekatan yang dipilih sebaiknya mencerminkan jenis atau tipe data yang diambil, variabel atau objek penelitian, serta subjek penelitian yang menjadi

sumber data. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan model eksperimen kuasi yang berjenis eksperimen.

f. Menentukan Variabel dan Sumber Data

Variabel dan sumber data dalam penelitian dapat dilakukan secara bersamaan. Sekaligus menyebutkan apa yang ingin diteliti dan darimana data diperoleh. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Media Audio (X_1), Media Audio Visual (X_2). Sedangkan variabel terikatnya adalah Keterampilan Menyimak (Y). Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa SMK Qomarul Hidayah 2 Tugu Trenggalek Tahun Pelajaran 2024/2025.

g. Menentukan dan Menyusun Instrumen

Langkah yang dilakukan peneliti selanjutnya adalah menentukan dengan apa data akan diperoleh dan melakukan penyusunan instrumen. Dalam penelitian ini data Media Audio (X_1), Media Audio Visual (X_2) dan Keterampilan Menyimak (Y) dapat diperoleh dengan menggunakan instrumen angket dan lembar *soal* yang berisi butir-butir pernyataan dan pertanyaan terkait variabel penelitian yang harus diisi oleh mahasiswa yang menjadi responden penelitian.

h. Mengumpulkan Data

Pengumpulan data adalah langkah penting dalam memperoleh informasi yang relevan untuk mendukung penelitian. Proses ini memerlukan ketelitian dan kehati-hatian, karena data yang tidak akurat dapat menghasilkan kesimpulan yang keliru dan merusak validitas hasil penelitian. Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data dilakukan melalui angke dan lembatr soal, yang dirancang

secara sistematis untuk memastikan data yang diperoleh sesuai dengan tujuan penelitian dan dapat dianalisis secara mendalam.

i. Analisis Data

Analisis data adalah tahapan penting yang dilakukan setelah seluruh data berhasil dikumpulkan. Pada tahap ini, data diolah dan dianalisis berdasarkan hasil penyebaran angket dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan, sehingga dapat diketahui apakah hipotesis tersebut signifikan atau tidak signifikan. Proses analisis dilakukan secara sistematis dan mendalam untuk memastikan hasil yang diperoleh benar-benar valid dan sesuai dengan tujuan penelitian. Penjelasan lebih rinci mengenai langkah-langkah analisis data akan disampaikan pada subbab berikutnya.

j. Penarikan Kesimpulan

Pada tahap ini, hasil penelitian dirangkum menjadi jawaban yang ringkas dan jelas untuk setiap rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya. Kesimpulan ini disusun berdasarkan data yang telah diolah dan dianalisis, sehingga mencerminkan temuan utama penelitian secara akurat dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi dan sampel merupakan bagian yang penting dalam kegiatan penelitian. Populasi mencakup keseluruhan subjek yang akan diteliti. Sedangkan sampel merupakan bagian kecil dari populasi yang dipilih untuk diteliti secara mendalam.

3.3.1 Populasi

Menurut (Sugiyono, 2019: 126) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas, objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya.

Menurut Arikunto (2020:173), populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Studi atau penelitiannya juga disebut studi populasi atau studi sensus.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa populasi adalah subjek penelitian yang dijadikan sebagai sumber data dalam penelitian. Populasi dalam penelitian ini merupakan siswa kelas X TKJ 1 dan kelas X TKJ 2 dengan jumlah total 48 siswa.

Tabel 3.2 Data Siswa X TKJ SMK Qomarul Hidayah 2 Tugu

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	X TKJ 1	24
2.	X TKJ 2	24
	Jumlah	48

Sumber : Data Olahan Peneliti (2024)

3.3.2 Sampel

Menurut (Sugiyono, 2019: 127) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena

keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Yang hal ini berarti ketika sampel banyak dan memerlukan tenaga, waktu, dan biaya yang banyak pula, peneliti dapat mengambil sebagian dari jumlah populasi tersebut. Pada penelitian ini sampel yang digunakan yaitu jenis sampel jenuh, peneliti menetapkan seluruh populasi untuk dijadikan sebagai sampel. Sampel yang digunakan yaitu siswa kelas X TKJ terdiri dari X TKJ 1 dan X TKJ 2 siswa SMK Qomarul Hidayah 2 Tugu dengan total 48 siswa.

3.3.3 Teknik Sampling

Dalam pengambilan sampel terdapat cara-cara tertentu atau teknik tertentu dalam mengambil sampel. Menurut (Sugiyono, 2019: 128) teknik sampling adalah merupakan teknik pengambilan sampel. Teknik pengambilan sampel ada dua yaitu *probability sampling* dan *non probability sampling*. Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel menggunakan *teknik probability sampling*. Menurut (Sugiyono, 2022: 82) *probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberi peluang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Dalam penelitian ini akan menggunakan *probability sampling* dengan Sampel Jenuh. Menurut (Sugiyono, 2019: 132) teknik sampling jenuh adalah teknik yang digunakan berdasarkan semua populasi dijadikan sampel. Untuk itu dari jumlah siswa SMK Qomarul Hidayah 2 Tugu akan diambil sejumlah 48 siswa yang terdiri dari kelas X TKJ 1 dan kelas X TKJ 2 yang akan menjadi responden.

3.4 Identifikasi Variabel Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2019: 68) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini merujuk pada variabel yang akan digunakan peneliti, maka macam-macam variabel yang diambil peneliti sebagai berikut.

Jadi variabel penelitian adalah objek penelitian yang diamati oleh peneliti untuk diambil data informasi dan dapat ditarik kesimpulannya. Penelitian yang berjudul Pengaruh Media Audio dan Media Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa SMK Qomarul Hidayah 2 Tugu. Dalam penelitian ini menggunakan dua jenis variabel yaitu sebagai berikut.

1. Variabel *Independen*

Menurut (Sugiyono, 2019: 69) variabel independen sering disebut juga variabel stimulus, prediktor, antecedent, atau variabel bebas. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependen* (terikat). Variabel *independen* atau variabel bebas dalam penelitian ini adalah media audio dan media audio visual.

2. Variabel *Dependen*

Menurut (Sugiyono, 2019: 69) variabel dependen sering disebut variabel output, kriteria, konsekuen dan variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel

bebas. Variabel *dependen* atau variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan menyimak.

Tabel 3.3 Indikator Variabel Penelitian

No	Variabel	Indikator	Jenis Instrumen
1.	Media Audio X1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengorganisasian siswa untuk belajar 2. Pembimbingan pengalaman belajar 3. Kemampuan mengingat 4. Pengantusiasan siswa 5. Pengembangan dan penyajian hasil karya 	Angket
2.	Media Audio Visual X2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Persiapan materi 2. Ketertarikan 3. Menikmati 4. Durasi media 5. Tanya jawab 	Angket
3.	Keterampilan Menyimak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsentrasi 2. Daya ingat 3. Memahami 4. Factor lingkungan 5. Kemampuan menjawab 	<i>Lembar Soal</i>

Sumber: Data Olahan Peneliti (2024)

3.5 Metode dan Instrumen Penelitian

3.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merujuk pada pendekatan sistematis untuk mendapatkan data langsung dari lapangan. Data tersebut dikumpulkan menggunakan metode tertentu yang disesuaikan dengan karakteristik dan relevansi variabel penelitian, serta mempertimbangkan kemampuan, keputusan, dan preferensi peneliti sebagai pengumpul data. Dalam proses ini, peneliti harus memastikan kualitas data yang diperoleh dengan memperhatikan tiga aspek utama, yaitu: efektivitas metode pengumpulan data, kualitas instrumen penelitian, dan ketepatan analisis data.

Menurut (Sugiyono, 2019: 194) kualitas instrumen penelitian berkaitan dengan validitas dan reliabilitas instrumen dan kualitas pengumpulan data berkenaan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Metode pengumpulan data bertujuan untuk mendapatkan data yang relevan dengan permasalahan yang telah ditetapkan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan cara menyebar angket dan lembar soal.

1. Kuisisioner atau Angket

Menurut Sugiyono (2022:1142), Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Menurut Parnabhakti dan Puspaningtyas (2021: 20) angket tertutup adalah angket yang disajikan dengan beberapa pertanyaan pilihan yang nantinya akan dijawab

responden. Dengan begitu peneliti akan menyajikan pernyataan atau pertanyaan sehingga responden tinggal mengisi jawaban dengan tanda centang.

2. Lembar Soal

Menurut Elviana (2020:63) butir soal dilakukan untuk mengidentifikasi mana butir- butir soal yang baik dan yang buruk. Dari butir soal tersebut akan diperoleh informasi yang dapat digunakan untuk menghasilkan soal-soal yang lebih berkualitas, sehingga dapat diperoleh informasi yang baik terhadap peserta tes.

3.5.2 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian disebut juga sebagai alat ukur dalam penelitian yang digunakan untuk mengukur gejala dan fenomena sosial maupun alam yang akan diamati. Menurut (Sugiyono, 2022:92) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket dan lembar soal

1. Kuisisioner atau Angket

Kuesioner atau angket digunakan untuk pengumpulan data Media Audio dan Media Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak siswa kelas X TKJ 1 dan X TKJ 2 SMK Qomarul Hidayah 2 Tugu dengan membuat daftar pernyataan. Daftar pernyataan dibuat peneliti dengan cara menyusun kisi-kisi angket berdasarkan indikator dari setiap variabel.

Tabel Kisi-kisi Media Audio dan Media Audio Visual

Variabel	Definisi Operasional Variabel	Indikator
Media Audio	Media audio merupakan media pembelajaran yang menyampaikan informasi dan materi melalui system suara yang nantinya dapat di terima oleh indera pendengaran.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengorganisasian Siswa 2. Pembimbingan Pengalaman Belajar 3. Kemampuan Mengingat 4. Pengantusiasan Siswadalam Mengikuti Pembelajaran 5. Pengembanagn dan Penyajian Hasil Karya
Media Audio Visual	Media audio visual merupakan media pembelajaran yang menggabungkan antara elemen suara dan elemen visual (gambar) yang dapat diterima oleh indera pendengaran dan indra pengelihatan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Persiapan Materi 2. Ketertarikan 3. Menikmati 4. Durasi Media 5. Tanya Jawab

Dalam menentukan besaran pertanyaan dari angket dalam penelitian ini menggunakan bentuk skala *Likert* untuk memudahkan dalam melakukan analisis data, Sugiyono (2022:93) menyatakan:

Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Dengan skala *likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala *likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata.

Berdasarkan dari pendapat dari Supari mengenai skala *likert*, peneliti memodifikasi alternatif jawaban yang disediakan yaitu: sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (ST), dan sangat tidak setuju (STS). Responden dengan begitu dapat memberikan centang atau tandang yang serupa atau sejenis yang sudah disediakan sesuai dengan keadaan dirinya dalam memilih jawaban.

Adapun kategori penskoran pernyataan dari angket dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 3.5 Skor Alternatif Jawaban Angket

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Keterangan ini berfungsi untuk menyamakan persepsi responden terhadap skala yang digunakan dalam angket. Angka dalam tabel klasifikasi dapat ditentukan dengan melakukan skor rentangan, skor diperoleh dengan menentukan jumlah item soal, skor jawaban tertinggi, dan skor jawaban terendah.

Rubrik :

- 1) Alternatif jawaban sangat setuju diberi skor 4, artinya apabila merasa bahwa kegiatan yang ada dalam pertanyaan itu selalu dilakukan oleh responden.
- 2) Alternatif jawaban setuju diberi skor 3, artinya apabila responden merasa bahwa kegiatan yang ada dalam pertanyaan itu sering dilakukan oleh responden.
- 3) Alternatif jawaban tidak setuju diberi skor 2, artinya apabila responden merasa bahwa kegiatan yang ada dalam pernyataan itu tidak pernah dilakukan oleh responden.

- 4) Alternatif jawaban sangat tidak setuju diberi skor 1, artinya apabila responden merasa bahwa kegiatan yang ada dalam pernyataan itu sama sekali tidak pernah dilakukan oleh responden.

Jumlah item soal dalam angket penelitian ini adalah 20 item dengan alternatif jawaban sebanyak 4 skor. Dengan jumlah 20 pernyataan, maka diperoleh skor tertinggi $20 \times 4 = 80$ dan skor terendah $20 \times 1 = 20$. Penentuan tabel klasifikasi adalah sebagai berikut :

Untuk mengetahui besarnya nilai X_1 dan X_2 adalah :

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\sum \text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Sedangkan penentuan tabel klasifikasi adalah sebagai berikut.

$$\text{Interval kelas} = \frac{\text{Range}}{K} \quad \text{Arifin dalam (Nurhana, 2020: 72)}$$

Keterangan:

Interval kelas = Jumlah rentangan

Range = Nilai maksimal-nilai minimal

K = Jumlah kelas

Dari skor tersebut dapat di klasifikasikan melalui proses penelitian menjadi bentuk persentase atau nilai, proses tersebut digunakan untuk memudahkan peneliti dalam mengkategorikan tanpa terpengaruh oleh perbedaan jumlah instrumen dalam setiap variabel.

2. Lembar Soal

Dalam instrument penelitian ini penilaian pada siswa dilakukan sesudah memperoleh perlakuan. Instrument yang digunakan adalah lembar *test* dimana siswa diberi beberapa pertanyaan untuk dijawab. Kemudian, nilai dari penilaian antara hasil penyebaran lembar soal dijadikan tolak ukur apakah X_1 dan X_2 berpengaruh pada Y .

Kemampuan Menyimak (Y) diukur menggunakan 5 (enam) indikator, yang kemudian dijabarkan menjadi 20 pertanyaan subjektif. Masing-masing pertanyaan diukur berdasarkan dengan skor 1-4, sehingga diperoleh skor terendah 20 dan skor tertinggi adalah 80. Dengan klasifikasi sebagai berikut.

Tabel 3.6 Klasifikasi Nilai Alternatif Jawaban Lembar Soal

No	Nilai	Klasifikasi
1	81 – 100	Sangat Tinggi
2	54 – 80	Tinggi
3	27 – 53	Cukup
4	0 – 26	Rendah

3.5.3 Uji Instrumen

Uji instrumen digunakan peneliti untuk mnegukur jawaban dari responden sesuai dengan kriteria yang diukur. Sebelum instrumen penelitian disebarluaskan kepada responden peneliti perlu menguji tingkat validitas dan reliabilitas. Hal ini bermaksud agar peneliti mengetahui stabil atau tidaknya kriteria apa saja yang diukur dan hasil jawaban dari responden.

3.5.3.1 Uji Validitas

Menurut (Arikunto, 2020:211) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Dalam penelitian ini, rumus yang digunakan untuk menguji validitas adalah rumus korelasi product moment, yaitu sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \quad (\text{Arikunto, 2020: 213})$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel

$\sum X$ dan $\sum Y$ = jumlah skor butir

$\sum Y$ = jumlah skor total

$\sum XY$ = jumlah perkalian antara skor X dan skor Y

$\sum X^2$ = jumlah kuadrat dari skor butir

$\sum Y^2$ = jumlah kuadrat dari skor total

N = jumlah responden Uji Reliabilitas

Dari hasil penghitungan uji validitas, maka dapat disimpulkan kelayakan item angket sebagai alat pengumpul data dengan ketentuan apabila r hitung sama dengan atau lebih besar dari r tabel pada taraf 5% (0.05) maka butir pernyataan dalam angket dinyatakan valid dan dapat digunakan sebagai alat pengumpul data dalam penelitian. Namun jika r hitung lebih kecil dari r tabel maka butir

pernyataan dalam angket dinyatakan tidak valid dan tidak dapat digunakan sebagai instrumen atau alat pengumpul data dalam penelitian.

3.5.3.2 Uji Reliabilitas

Menurut (Arikunto, 2020: 221) reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Uji reliabilitas disengaja digunakan untuk menguji dan mengetahui derajat keajegan suatu alat ukur atau instrumen. Untuk menguji reliabilitas instrumen menggunakan rumus Alpha.

Rumus uji reliabilitas:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[\frac{1 - \sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

R_{11} = reliabilitas instrumen (koefisien Alpha Cronbach)

K = jumlah butir pertanyaan dalam instrumen

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varian butir-butir pertanyaan

σ_t^2 = varian total

Dimana:

Rumus Varian Butir

$$\frac{\sum \sigma_b^2 = \frac{\sum X^2 - (\sum X)^2}{n}}{n} \quad (\text{Arikunto, 2020: 239})$$

Rumus Varian Total

$$\sigma_t^2 = \frac{\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{n}}{n} \quad (\text{Arikunto, 2020:239})$$

Keterangan:

σ_b^2 = Rumus varian butir

σ_t^2 = Rumus varian total

X = Skor butir

Y = Skor total

n = Jumlah responden

3.6 Metode Analisis Data

Setelah data dikumpulkan sesuai dengan metode yang digunakan, kegiatan selanjutnya adalah analisis data. Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk menjawab rumusan masalah dan atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Untuk mempermudah dan membantu menganalisis data, peneliti menggunakan aplikasi *IBM SPSS* versi 26.

Tahap analisis data dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

1. Uji Asumsi Klasik

Sebelum model regresi digunakan untuk menguji hipotesis, maka terlebih dahulu dilakukan pengujian asumsi klasik. Tujuannya untuk mengetahui keterkaitan hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Uji asumsi klasik yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1) Uji Normalitas

Menurut Sugiyono (2019:76) Uji Normalitas bertujuan menguji apakah model regresi variabel terikat dan variabel bebas keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas dalam penelitian ini digunakan uji *Shapiro- Wilk*.

Dalam penelitian ini untuk menguji normalitas maka teknik yang digunakan yaitu dengan plot probabilitas normal dan uji *Shapiro- Wilk*. Dasar pengambilan keputusan normalitas terpenuhi adalah apabila titik-titik data terkumpul di sekitar garis lurus. Sedangkan kriteria pengujian *Shapiro-Wilk* yaitu sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal apabila nilai sig. (signifikansi) pada tiap-tiap variabel $\geq 0,05$ dan sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal apabila nilai sig. (signifikansi) pada tiap-tiap variabel $< 0,05$.

2) Uji Linieritas

Menurut Ghozali (2016) uji Linieritas digunakan untuk melihat apakah spesifikasi model yang digunakan sudah benar atau tidak. Apakah fungsi yang digunakan dalam suatu studi empiris sebaiknya berbentuk linier, kuadrat atau kubik. Dengan uji linieritas dapat diperoleh informasi apakah model empiris sebaiknya linier, kuadrat atau kubik serta apakah data yang kita miliki sesuai dengan garis linier atau tidak.

Jadi peningkatan atau penurunan kuantitas di salah satu variabel akan diikuti secara linier oleh peningkatan atau penurunan kuantitas di variabel lainnya (linier = garis lurus). Ketentuan interpretasi pada variabel X_1 terhadap Y dan

variabel X_2 terhadap Y yang peneliti gunakan merupakan hasil hitung dari kolom linierity di ANOVA Table. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka dapat disimpulkan memenuhi syarat lolos uji linieri.

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang dimiliki sesuai dengan garis linier atau tidak (apakah hubungan antara variabel yang hendak di analisis mengikuti garis lurus atau tidak). Uji ini dilakukan dengan mencari persamaan garis regresi variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

3) Uji Multikolonieritas

Menurut Ghozali (2016) uji multikolonieritas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas (*independen*). Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi diantara variabel bebas (*independen*).

Multikolinieritas dapat dilihat dari nilai *tolerance* dan *variance inflactor factor* (VIF). Kedua ukuran ini menunjukkan setiap variabel independen manakah yang dijelaskan oleh variabel independen lainnya. Setiap variabel independen menjadi variabel dependen dan diregres terhadap variabel independen lainnya. *Tolerance* mengukur variabilitas variabel independen yang terpilih yang tidak dijelaskan oleh variabel independen lainnya. Jadi nilai *tolerance* yang rendah sama dengan VIF yang tinggi (karena $VIF = 1/tolerance$). Untuk melaksanakan uji multikolinieritas ini peneliti menggunakan program aplikasi *IBM SPSS 25*.

Menurut Ghozali (2016) untuk mendeteksi ada atau tidaknya Multikolinieritas sebagai berikut:

a. Dilihat dari nilai VIF, apabila nilai $VIF > 10$ berarti terdapat Multikolinieritas.

b. Dilihat dari Tolerance, apabila nilai tolerance $< 0,1$ berarti terdapat Multikolinieritas.

4) Uji Heterokedastisitas

Menurut Ghozali (2016) uji heterokedastisitas bertujuan menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varian dari residual satu pengamat ke pengamat lainnya. Jika varian dari residual dari satu pengamat ke pengamat lain sama, maka disebut sebagai homokedastisitas.

Model regresi yang baik adalah yang bersifat homokedastisitas atau tidak terjadi homokedastisitas. Ada beberapa cara untuk mendeteksi ada atau tidaknya heterokedastisitas. Salah satunya adalah melihat Grafik Plot antara nilai prediksi variabel terikat (dependen) yaitu ZPRED dengan residualnya SRESID. Deteksi ada tidaknya heterokedastisitas dapat dilakukan dengan melihat ada tidaknya pola tertentu pada grafik *scatterplot* antara SRESID dan ZPRED dimana sumbu Y adalah Y yang telah diprediksi, dan sumbu X adalah residual (Y prediksi – Y sesungguhnya) yang telah di-*studentized*. Untuk melaksanakan uji heterokedastisitas ini peneliti menggunakan program aplikasi *SPSS IBM statistic versi 25*

Ketentuan dalam pengambilan uji heterokedastisitas menggunakan uji *Scatterplot* dan uji *Glejser*. Uji *Scatterplot* berisikan pola gambar dengan ketentuanketentuan dalam pengambilan keputusan sebagai berikut (Ghozali, 2016):.

- a. Jika ada pola tertentu, seperti titik-titik yang ada membentuk suatu pola tertentu yang teratur (bergelombang, melebar, kemudian menyempit), maka telah terjadi heterokedastisitas.
- b. Jika tidak ada pola yang jelas, serta titik-titik yang menyebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y, maka tidak terjadi heterokedastisitas.

Sedangkan uji Glejser berisikan angka dengan ketentuan sebagai berikut Ghozali, 2016:

- a. Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, dan nilai signifikansi $> 0,05$ maka tidak terjadi heterokedastisitas
- b. Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, dan nilai signifikansi.

2. Uji Regresi Linier Berganda

Menurut Supardi (2017:256) Analisis regresi linier berganda adalah suatu alat analisis peramalan nilai pengaruh dua variabel bebas atau lebih terhadap variabel terikat untuk membuktikan ada atau tidaknya hubungan fungsi atau hubungan kausal antara dua variabel bebas atau lebih (X1), (X2), (X3),.....(Xn) dengan satu variabel terikat. Analisis ini digunakan untuk mencari nilai Pengaruh Media Audio (X1), dan Media Audio Visual (X2), terhadap Kemampuan Menyimak Siswa X TKJ 1 dan X TKJ 2 SMK Qomarul Hidayah 2 Tugu.

Rumus regresi linear berganda :

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 \quad (\text{Supardi, 2017:256})$$

Keterangan:

Y = variabel terikat

α = konstanta

b_1 = koefisien Media Audio

b_2 = koefisien Media Audio Visual

X_1 = Media Audio

X_2 = Media Audio Visual

Dari keterangan di atas dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Apabila nilai X_1 dan X_2 adalah 0 (nol) maka $Y = a$
- b. Apabila nilai dari variabel X_1 naik satu satuan, maka nilai variabel Y naik sebesar b_1 (koefisien regresi variabel X_1) dengan asumsi nilai variabel X_2 konstan.
- c. Apabila nilai dari variabel X_2 naik satu satuan, maka nilai variabel Y naik sebesar b_2 (koefisien regresi variabel X_2) dengan asumsi nilai variabel X_1 konstan.
- d. Apabila nilai dari variabel X_1 dan X_2 naik satu satuan, maka nilai variabel Y naik sebesar b_1 dan b_2 .

3. Koefisien determinasi (R^2)

Koefisien determinasi (R^2) bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi variabel *independen* (Media Audio dan Media Audio Visual) terhadap variabel *dependen* (Kemampuan Menyimak). Nilai koefisien determinasi adalah antara nol dan satu. Nilai yang mendekati satu berarti variabel independent memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variabel dependent. Angka ini akan diubah dalam bentuk persen, yang artinya persentase sumbangan pengaruh variabel independent terhadap variabel dependent (Ghozali, 2016).

Koefisien determinasi merupakan ukuran-ukuran yang mengetahui kesesuaian atau ketepatan antara nilai dugaan atau garis regresi dengan data sampel. Untuk mengetahui seberapa persen besarnya hubungan antara variabel X dengan Variabel Y maka menggunakan analisis Koefisien Determinasi yang diperoleh dengan mengkuadratkan koefisien korelasinya atau dapat dirumuskan sebagai berikut :

$$Kd = r^2 \times 100\% \text{ (Supardi, 2017:202)}$$

Keterangan :

Kd = Koefisien Determinasi

r = koefisien korelasi

4. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis bertujuan untuk membuktikan hipotesis yang diajukan dalam penelitian, apakah diterima atau di tolak. Uji hipotesis dalam penelitian ini terdiri dari uji t dan uji F yang di lakukan untuk mengetahui pengaruh media audio dan media audio visual terhadap keterampilan menyimak pembelajaran bahasa Indonesia siswa X TKJ SMK Qomarul Hidayah 2 Tugu baik secara parsial maupun secara simultan. Pengujian dimulai dari uji parsial (uji t) dan uji simultan (uji F) dengan cara:

1) Uji t (parsial)

Uji t digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (independent) secara parsial terhadap variabel terikat (dependent). Rumus yang digunakan sebagai berikut :

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}$$

$$\sqrt{1-r^2} \quad (\text{Supardi, 2017:213})$$

Keterangan:

r = nilai koefisien korelasi

r^2 = nilai koefisien determinasi

n = jumlah responden

Langkah selanjutnya yaitu dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} dengan taraf signifikan 5% (0,05). Taraf signifikan adalah kesalahan dalam menerima atau menolak hipotesis. Dapat ditarik kesimpulan apakah hipotesis nol (H_0) atau hipotesis alternatif (H_a) diterima atau ditolak.

Ketentuan atau kriteria untuk pengambilan keputusan dalam menolak atau menerima suatu hipotesis adalah:

1. Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh yang signifikan antara variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) secara parsial.
2. Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Hal ini berarti bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan antara variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) secara parsial.

(2) Uji F (Stimultan)

Uji F digunakan untuk mengetahui pengaruh antara variabel bebas (independent) terhadap variabel terikat (dependent) secara simultan.

Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$f_{hitung} = \frac{R^2}{\frac{k}{n}} \quad (\text{Riduwan, 2012})$$

$$\frac{(1-R^2)}{(n-k-1)}$$

Keterangan:

R = Nilai koefisien korelasi ganda

k = Jumlah variabel bebas (independen)

n = Jumlah sampel

F = f_{hitung} yang selanjutnya akan dibandingkan dengan f_{tabel}

Langkah selanjutnya adalah dengan cara membandingkan f_{hitung} dengan f_{tabel} dengan taraf signifikan 5% (0,05).

Taraf atau tingkat signifikan adalah kesalahan dalam menerima atau menolak hipotesis, dengan ketentuan:

1. Jika nilai $f_{hitung} > f_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) secara simultan.
2. Jika nilai $f_{hitung} < f_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Hal ini berarti bahwa tidak terdapat pengaruh signifikan antara variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) secara simultan.