

| | | |
|---|--|--|
| E-ISSN: 2656-7814 DOI: 10.33654/pgsd | ELEMENTA: JURNAL PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN Website jurnal: http://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/pgsd | Vol. 5 , No. 1, Juni 2023 Halaman: 40- 53 |
|---|--|--|

ANALISA PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III SDN 2 KADIPIRO

Troy Ahmad Rayhan¹, Heru Purnomo²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI
Yogyakarta

Troyrayhan25@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dikhususkan untuk meneliti penggunaan media Audio-Visual pada kegiatan pembelajaran di kelas III terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia, karena berdasarkan pernyataan guru kelas bahwa penggunaan media Audio-Visual sebagai media pembelajaran akan sangat efektif digunakan pada materi pembelajaran kalimat ungkapan, ajakan, perintah, dan penolakan di kelas III SDN 2 Kadipiro. Media Audio-Visual pernah digunakan sebagai media pembelajaran di kelas III akan tetapi belum pernah dilakukan evaluasi secara mendalam terhadap media pembelajaran tersebut. Metode yang penulis gunakan saat observasi ini ialah metode kuantitatif, artinya penelitian ini menitikberatkan pada analisis data numerik yang disajikan dengan menggunakan metode statistik. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini ialah Teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu atau *purposive sampling*. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SDN Kadipiro 2 Yogyakarta.

Kata Kunci: Audiovisual, Hasil Belajar, Pembelajaran Bahasa Indonesia

ANALYSIS OF THE EFFECT OF USING AUDIOVISUAL MEDIA ON LEARNING OUTCOMES IN INDONESIAN LANGUAGE LEARNING IN GRADE III SDN 2 KADIPIRO

Abstract: This research is devoted to examining the use of Audio-Visual media in learning activities in class III, especially in Indonesian language subjects, because based on the class teacher's statement that the use of Audio-Visual media as learning media will be very effective in using phrases, invitations, commands, and rejection in class III SDN 2 Kadipiro. Audio-Visual media has been used as a learning medium in class III but has never done an in-depth evaluation of this learning media. The method that the author used during this observation was a quantitative method, meaning that this study focused on the analysis of numerical data presented using statistical methods. The sampling technique used in this study was a sampling technique with certain considerations or purposive sampling. It can be concluded that there is an effect of the use of audio-visual media on the learning outcomes of class III Indonesian subjects at SDN Kadipiro 2 Yogyakarta.

Keywords: Audiovisual, Learning Outcomes, Learning Indonesian

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses pengelolaan dan pengorganisasian sekitar lingkungan siswa supaya siswa dapat tumbuh dan tertarik untuk melakukan proses pembelajaran. Pembelajaran juga diartikan sebagai suatu proses dimana siswa dibimbing atau didukung dalam melakukan proses pembelajaran. Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran Bahasa yang di ajarkan di semua pendidikan. Bahasa Indonesia merupakan sarana berpikir untuk mengembangkan pola pikir yang logis, sistematis, dan kritis, sehingga penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan dasar, khususnya Sekolah Dasar (SD), terutama dalam mempercepat penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi.(Mulyadi, 2009); Darwis, 2017). Keterampilan bahasa Indonesia merupakan faktor pendukung terpenting bagi siswa untuk menguasai semua materi pelajaran. pembelajaran bahasa Indonesia tidak berpisah dari membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Keempat keterampilan tersebut sangat sulit untuk dipisahkan dari kehidupan manusia atau makhluk sosial yang perlu komunikasi dan berinteraksi dengan manusia lainnya. Mempelajari dan menguasai keterampilan berbahasa menjadi penting karena bahasa merupakan media komunikasi dalam kegiatan sehari-hari, khususnya dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Keberhasilan pembelajaran dapat dikatakan efektif jika proses interaksi antar siswa dan guru saat keadaan belajar bisa efektif serta kondusif. Keefektifan suatu pembelajaran hanya dapat diukur dari keaktifan siswa saat pembelajaran, tanggapan siswa terhadap pembelajaran, serta penguasaan konsep siswa. Komponen pembelajaran diperlukan untuk mewujudkan konsep pembelajaran dengan siswa agar efektif dan efisien. Salah satu komponen yang menunjang pembelajaran adalah media. Media adalah alat yang digunakan untuk membuat kegiatan pembelajaran supaya efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran yang direncanakan agar dapat tercapai (Rohmawati, 2015; Pane, 2017). Penggunaan media pembelajaran secara kreatif merupakan upaya untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa. Menurut Azhar (2005), yang mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran pada fase orientasi pelajaran secara signifikan dapat meningkatkan keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian isi pelajaran, penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa, memperdalam pemahaman siswa, dan membantu memperkuat informasi yang disampaikan.

Media pembelajaran dibagi menjadi beberapa jenis yaitu media auditif, media visual, dan media audiovisual (Djamarah, 2010). Beberapa media pembelajaran tersebut memiliki karakteristik yang berbeda dari segi fungsi dan kegunaannya. Oleh karena itu, ketika mendefinisikan media pembelajaran, guru harus memperhatikan kriteria dan mempertimbangkan cara terbaik untuk menggunakannya dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Menurut Dick dan Carey (1996), ada empat kriteria yang harus diperhatikan dan dipertimbangkan sebelum memutuskan media pembelajaran yang akan digunakan. Kriteria yang dipertimbangkan adalah (1) ketersediaan sumber lokal, artinya Jika media tersebut tidak tersedia dari sumber yang ada, maka harus dibeli atau diproduksi sendiri; (2) apakah dibeli atau diproduksi sendiri telah tersedia dana, tenaga, dan fasilitasnya; (3) faktor yang berhubungan dengan fleksibilitas, kepraktisan dan daya tahan media yang digunakan dalam jangka waktu yang lama; (4) efektivitas dan efektivitas biaya yang relatif berjangka panjang; sekalipun nampaknya mahal namun lebih murah dibandingkan dengan media lain yang hanya bisa digunakan sekali. Berdasarkan uraian tersebut, dalam memilih media pembelajaran, guru perlu mencocokkan kesesuaian materi dengan pemilihan media pembelajaran, sehingga perlu menentukan media pembelajaran secara cermat dan tepat.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis di SDN 2 Kadipiro, beberapa hal yang berkaitan dengan media pembelajaran antara lain pembelajaran masih dilakukan dengan menggunakan media buku/LKS dan papan tulis. Menurut keterangan guru kelas 3-nya selaku narasumber SDN 2 Kadipiro, penggunaan media audiovisual digunakan dalam menyampaikan pesan kepada siswa agar mereka dapat memahami hakikat dari apa yang diajarkan. Ini bisa menjadi media pembelajaran yang efektif. Narasumber juga menjelaskan bahwa penggunaan audio dan visual dapat menarik perhatian siswa terhadap pembelajarannya dan menarik perhatian guru pada saat memberikan materi pembelajaran. Narasumber menyampaikan bahwa media audiovisual ialah salah satu media yang digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia kelas III karena memberikan pengalaman belajar yang membantu siswa mencapai nilai tertinggi dalam kegiatan penilaian pembelajaran.

Penggunaan media audiovisual sebagai media pembelajaran didukung oleh penelitian Budiarti (2017) bahwa penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran

merupakan media yang sangat efektif jika diterapkan pada siswa. Siswa sekolah dasar yang berusia di bawah 11 tahun, khususnya siswa kelas tiga, akan memasuki tahap operasional konkret. Pada tahapan tersebut, penggunaan media pembelajaran yang dapat dilihat dan didengar dapat membantu anak lebih mudah memahami materi pembelajaran dan merangsang pemikiran, perasaan, penglihatan, dan kesiapan siswa untuk memperlancar proses pembelajaran agar berlangsung dengan baik. (Sujana dan Ahmad, 2005; Maurida dan Widyati, 2019). Hal ini serupa dengan penelitian Arifin (2017) bahwa penggunaan media pembelajaran berupa media audiovisual sangat berpengaruh dalam ketertarikan minat belajar siswa. Penggunaan media audiovisual penting bagi siswa. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan media audiovisual memudahkan siswa untuk memahami materi dari yang sifatnya abstrak ke yang lebih konkret sehingga siswa mampu memahami materi pelajaran dengan baik sehingga hasil belajar menjadi lebih baik. Media pembelajaran berupa media audiovisual merupakan pilihan yang efektif dan cocok bagi siswa karena dapat menyerap dan mencerna pelajaran guru dengan cara melihat dan mendengarkannya. Penggunaan media pembelajaran audiovisual sesuai dengan keadaan berpikir siswa, sehingga memudahkan pemahaman dan asimilasi pelajaran untuk asimilasi pelajaran yang optimal (Sanjaya, 2012). Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran memiliki pengaruh yang sangat signifikan apabila kemampuan guru dalam mengolah media audiovisual sedemikian rupa sehingga materi yang disajikan dapat diterima oleh siswa dan memaksimalkan hasil belajar memberikan dampak yang luar biasa dalam pembelajaran. Sebaliknya, jika guru tidak mampu mengolah media audiovisual dengan baik, maka materi yang disajikan tidak lengkap, siswa akan mengalami kesulitan belajar dan akibatnya hasil belajar siswa tidak akan tercapai secara maksimal. Sejalan dengan hal tersebut, Arikunto (1998) menyatakan bahwa jika media pembelajaran mampu digunakan dengan baik maka minat belajar siswa akan baik dan memuaskan. Begitupun sebaliknya, penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat pasti berpengaruh terhadap minat siswa dan hasil yang kurang efektif

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah bahwa penelitian ini dikhususkan untuk meneliti penggunaan media Audio-Visual pada kegiatan pembelajaran di kelas III terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Sebab, menurut pengakuan guru kelas, di kelas III SDN 2 Kadipiro, penggunaan media

audiovisual sebagai media pembelajaran sangat efektif digunakan pada materi pembelajaran kalimat ungkapan, ajakan, perintah dan penolakan. Media audiovisual telah digunakan sebagai media pembelajaran di kelas tiga, namun belum pernah dilakukan evaluasi mendetail terhadap media pembelajaran tersebut. Pertimbangan guru mengenai penggunaan media pendidikan lainnya selama ini hanya didasarkan pada penggunaan media wajib di sekolah, padahal seharusnya guru juga mempertimbangkan aspek lain yang terkait dengan penggunaan media pendidikan. SDN 2 Kadipiro merupakan sekolah yang terakreditasi B. SD ini belum pernah melakukan penelitian tentang penggunaan media audio visual yang tepat sebagai media pembelajaran.

Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu adalah penelitian ini dikhususkan untuk meneliti penggunaan media Audio-Visual pada kegiatan pembelajaran di kelas III terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia, karena berdasarkan pernyataan guru kelas bahwa penggunaan media Audio-Visual sebagai media pembelajaran akan sangat efektif digunakan pada materi pembelajaran kalimat ungkapan, ajakan, perintah, dan penolakan di kelas III SDN 2 Kadipiro. Media Audio-Visual pernah digunakan sebagai media pembelajaran di kelas III akan tetapi belum pernah dilakukan evaluasi secara mendalam terhadap media pembelajaran tersebut. Pertimbangan guru menggunakan media pembelajaran lainnya selama ini hanya berdasarkan pada pemanfaatan media yang seadanya saja di sekolah padahal seharusnya guru juga perlu mempertimbangkan aspek-aspek yang lainnya yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran. SDN 2 Kadipiro adalah sekolah dengan terakreditasi B. Sekolah dasar tersebut belum pernah dilakukan penelitian mengenai ketepatan penggunaan media Audio-Visual sebagai media pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan karena media pembelajaran merupakan bagian penting dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Riyana dan Susilana (2018) mengatakan bahwa guru harus mempertimbangkan aspek-aspek tertentu untuk memilih media belajar yang tepat dan sesuai dengan materi pelajaran serta kebutuhan siswa. Pemilihan media belajar yang tepat dapat mempengaruhi pencapaian tujuan belajar. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari (2019) dapat dikatakan bahwa jika lingkungan belajar yang digunakan oleh guru tidak sesuai maka dapat menimbulkan beberapa masalah seperti tidak tercapainya tujuan pembelajaran, pemborosan waktu, pemborosan biaya yang dikeluarkan, serta pembelajaran menjadi tidak menyenangkan. Berdasarkan

uraian sebelumnya, penulis terdorong untuk mengetahui penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran kelas III. Melalui penelitian ini, diharapkan banyak pemangku kepentingan, khususnya para pendidik, dapat mengetahui bagaimana media audiovisual dapat dimanfaatkan sebagai media yang bermanfaat untuk kegiatan pembelajaran di sekolah dasar, khususnya di kelas III. Oleh karena itu, penulis minat untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDN 2 Kadipiro”.

METODE

Metode yang digunakan penulis dalam observasi ini adalah metode kuantitatif, artinya penelitian ini menitikberatkan pada analisis data numerik yang disajikan dengan menggunakan metode statistik. Apabila relevan dengan pengamatan yang dilakukan, maka dapat dijelaskan bagaimana variabel utama adalah media audiovisual dipandang sebagai penyebab atau pengaruh variabel kedua adalah hasil belajar siswa. Sifat pengamatan ini merupakan korelasi. Yang artinya, observasi ini menentukan efek pra dan pasca penggunaan media yang digunakan.

Teknik sampling merupakan cara dalam pengambilan sampel dari suatu populasi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*, karena anggota sampel dan populasi dipilih secara acak tanpa memperhatikan setara yang ada dalam populasi itu.

Kuesioner adalah serangkaian pertanyaan tertulis yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi dari seorang responden dalam arti menggambarkan suatu hal pribadi yang diketahui oleh responden. Kuesioner adalah pertanyaan yang mengumpulkan beberapa data dari beberapa daftar pertanyaan dengan subjek yang terkait dengan penelitian.

Dokumentasi merupakan salah satu cara agar memperoleh informasi dari sumber-sumber yang berbeda. Penulis menggunakan metode tersebut untuk mendapatkan informasi tentang kondisi gedung, fasilitas sekolah, data nilai, dan jumlah siswa di SDN 2 Kadipiro Yogyakarta.

Instrumen penelitian adalah alat atau perangkat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data guna memudahkan pekerjaannya dan meningkatkan hasilnya, dalam arti lebih akurat, lengkap dan sistematis, sehingga lebih mudah untuk diolah.

Penggunaan media audiovisual dapat ditentukan dengan menghitung skor pada kuesioner yang diberikan kepada responden. Skor yang diberikan dalam survei

didasarkan pada jawaban responden, dimana setiap jawaban item mempunyai 3 skor yaitu:

- a. skor 3 adalah yang menjawab a
- b. skor 2 adalah yang menjawab b
- c. skor 1 adalah yang menjawab c

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran seperti yang kita ketahui hadir dalam berbagai bentuk. Media audiovisual berfungsi sebagai alat untuk membantu siswa memahami materi pelajaran yang disajikan oleh guru kepada mereka dalam kegiatan pembelajaran. Jenis media audiovisual sendiri beragam mulai dari media sederhana seperti media kartu hingga media modern seperti komputer, internet, OHP, TV, VCD, LCD. Media audiovisual adalah media yang mengandung unsur suara dan unsur visual.

Pembahasan

Berdasarkan hasil data kuisisioner penggunaan media audiovisual maka sampel untuk penelitian ini adalah 28 siswa, 20 anak atau 71% menyatakan penggunaan media audiovisual baik, 5 anak atau 17% anak melaporkan penggunaan media audiovisual yang sedang. 3 anak atau 12% anak mengatakan mereka lebih jarang menggunakan media audiovisual. Oleh karena itu, dapat dipahami bahwa penggunjawab, atau 71% siswa menjawab, menilai penggunaan media audiovisual dalam kategori positif. Dari sini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audiovisual di SDN Kadipiro III Yogyakarta berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Sementara hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia siswa, nilai siswa termasuk dalam sampel penelitian, antara 85-95 poin, 15 anak mencapai nilai baik dengan persentase 58%, dan anak dengan skor 70-95 sebanyak 7 anak yang mendapatkan nilai dengan presentase 12%, sedangkan nilai 50-65 terdapat 6 anak yang mendapatkan nilai rendah dengan presentase 8%. Sehingga mendapatkan kesimpulan bahwa hasil belajar siswa di pelajaran Bahasa Indonesia di SDN II Kadipiro Yogyakarta mendapatkan nilai yang baik, karena penggunaan media audio visual bagi siswa mempengaruhi metode pembelajaran siswa dan berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Kehadiran sebuah media menjadi perang yang sangat penting selama adanya pembelajaran. Karena penyajian media sebagai perantara dapat berkontribusi pada ketidakjelasan materi yang disampaikan selama kegiatan berlangsung. Kerumitan materi

yang ingin disampaikan kepada siswa mampu disederhanakan dengan adanya bantuan media. Dengan demikian, siswa lebih mudah mencerna materi dari pada tanpa adanya bantuan media. Namun perlu diketahui bahwa peran media tidak akan terlihat efektif jika penggunaannya tidak sesuai dengan tujuan telah ditetapkan. Oleh karena itu, tujuan pendidikan harus dijadikan sebagai target untuk mengembangkan media. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran audiovisual adalah sarana atau prasarana tempat penyerapan melalui penglihatan dan pendengaran digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi dan analisis data yang dikumpulkan penulis, maka penulis menyimpulkan bahwa:

1. Di kelas III SDN 2 Kadipiro pembelajaran dengan bantuan media audio visual mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat berjalan dengan baik.
2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas III mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 2 Kadipiro dengan penggunaan Media Audio Visual.
3. Penggunaan media audiovisual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN 2 Kadipiro.

Berdasarkan hasil observasi dan analisis materi, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media audiovisual menjadi peran terhadap hasil belajar siswa. Siswa lebih mudah mengingat pelajaran, belajar menjadi lebih menyenangkan, tidak cepat bosan karena tidak monoton saat belajar dan mendorong siswa untuk belajar sehingga pembelajaran efektif dan efisien. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat dikemukakan bahwa penggunaan media audiovisual merupakan bentuk penerapan sarana teknologi tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifatu. Efektivitas suatu Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 9.1 (2015).
- Ahmad, Susanto. (2013). *Teori Belajar dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Aji N P dan Sari S P .2019. Pengaruh Operating Cash Flo, Company Growth, Leverage, Dan Opinion Shopping Terhadap Opini Audit Going Concern
- Arifin, J. (2017). *SPSS 24 untuk Penelitian dan Skripsi*. Jakarta: Kelompok Gramedia.
- Arsyad, Azhar. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Darwis, D. M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*. Vol. 03. Hal. 350. <http://jurnal.iain-padangsidiempuan.ac.id/index.php/F/article/view/945/795>
- Dick and Carey (1996). *The Systematic Dessign of Instuction*, New York :Harper Collins Publishers.
- Mulyadi. 2009. *Akuntansi Biaya*. Yogyakarta : STIE YPKPN
- Nana Sujana, Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung : Sinar Baru Algesindo, 2005), hal.129
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Suharisimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Melalui Pendekatan Praktis*, (CV.Rineka Cipta, Jakarta,1998), h. 60
- Susilana, R., & Riyana, C. (2018). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain, *Strategi Belajar dan Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Wina Sanjaya, *Media Komunikasi dalam Pembelajaran*, Jakarta: Prenada Media Group, 2012.

Lampiran 1

Nama:

Kelas:

Petunjuk pengerjaan

- Bacalah pertanyaan di bawah ini dengan baik dan teliti serta berikan jawaban sesuai dengan kenyataan yang ada
 - Pilihlah satu jawaban dengan memberikan tanda (X)
 - Jawab dengan jujur
1. Apakah pembelajaran Bahasa Indonesia dengan penggunaan media visual (video) memudahkan kamu dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru?

| | | |
|--------|---------------|----------|
| a. Iya | b. Biasa saja | c. Tidak |
|--------|---------------|----------|
 2. Apakah belajar dengan penggunaan media visual (video) membuat pelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih menarik?

| | | |
|--------|---------------|----------|
| a. Iya | b. Biasa saja | c. Tidak |
|--------|---------------|----------|
 3. Apakah belajar Bahasa Indonesia dengan penggunaan media audio visual (video) dapat membuat kamu memahami materi lebih cepat dibandingkan dengan tidak menggunakannya?

| | | |
|--------|---------------|----------|
| a. Iya | b. Biasa saja | c. Tidak |
|--------|---------------|----------|
 4. Apakah dengan menggunakan media visual (video) dapat meningkatkan motivasi belajar kamu pada saat pelajaran?

| | | |
|--------|---------------|----------|
| a. Iya | b. Biasa saja | c. Tidak |
|--------|---------------|----------|
 5. Apakah dengan menggunakan video kamu dapat mengatasi kebosanan dalam belajar?

| | | |
|--------|---------------|----------|
| a. Iya | b. Biasa saja | c. Tidak |
|--------|---------------|----------|
 6. Apakah pelajaran yang didengar dan dilihat melalui video selalu menyenangkan?

| | | |
|--------|---------------|----------|
| a. Iya | b. Biasa saja | c. Tidak |
|--------|---------------|----------|
 7. Apakah belajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan media audio visual (video) membuat kamu lebih cepat dalam mengingatnya?

| | | |
|--------|---------------|----------|
| a. Iya | b. Biasa saja | c. Tidak |
|--------|---------------|----------|
 8. Apakah ketika guru kamu sedang menyampaikan pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media audio visual (video) dapat menambah daya ingat kamu?

| | | |
|--------|---------------|----------|
| a. Iya | b. Biasa saja | c. Tidak |
|--------|---------------|----------|
 9. Apakah dengan penggunaan media audio visual (video) dapat membantu kamu dalam menggambarkan imajinasi menjadi lebih nyata dan jelas sehingga materi yang disampaikan menjadi mudah kamu pahami?

| | | |
|--------|---------------|----------|
| a. Iya | b. Biasa saja | c. Tidak |
|--------|---------------|----------|
 10. Apakah penggunaan media audio visual (video) dapat meningkatkan konsentrasi kamu dalam mengikuti proses pembelajaran?

| | | |
|--------|---------------|----------|
| a. Iya | b. Biasa saja | c. Tidak |
|--------|---------------|----------|

Lampiran 2.



| NO | NAMA | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|----|------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| 1 | AAIT | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 2 | AAB | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 3 | AH | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 4 | ASP | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 5 | ABEP | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 6 | APAG | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 7 | AAP | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 8 | ARH | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 9 | APS | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 10 | ARA | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 11 | ABNS | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 12 | AGHR | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 13 | AGTA | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 14 | AZSA | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 15 | AAF | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 16 | AVA | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 17 | ABP | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 18 | ACM | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 19 | AKMS | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 20 | AKA | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 21 | AMAA | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 22 | BBW | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 23 | BS | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 24 | DFL | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |

| | | | | | | | | | | | |
|----|------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 25 | EPD | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 26 | FFAR | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 27 | GAP | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 28 | TKP | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |

