

## ANALISIS HASIL BELAJAR PENGGUNAAN METODE DEMONSTRASI BERBANTUAN AUDI VISUAL PADA KELAS III E SD KRISTEN CITRA BANGSA KUPANG

<sup>1</sup>Jeni harlina Nahe, <sup>2</sup>Diana Fallo, <sup>3</sup>Asti Benu

Universitas Citra Bangsa, Nusa Tenggara Timur, 85111

<sup>1</sup>[jeninahe1991@gmail.com](mailto:jeninahe1991@gmail.com), <sup>2</sup>[dianafallo2@gmail.com](mailto:dianafallo2@gmail.com), <sup>3</sup>[astiyunitabenu@gmail.com](mailto:astiyunitabenu@gmail.com)

Tujuan Penelitian ini yaitu Untuk mengetahui penggunaan metode demonstrasi berbantuan *audio visual* pada siswa SD Kristen Citra Bangsa dalam meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini menggunakan metode demonstrasi. Data penelitian diperoleh dengan cara, wawancara, dan pemberian angket untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media, Siswa kelas III E SD Kristen Citra Bangsa. Berdasarkan hasil perhitungan angket terdapat 4 kategori yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Dari 22 responden yang menjawab setiap item dengan mencapai skor sebesar sangat setuju 98 (44,00%), setuju jumlah skornya 67 (30,45%), tidak setuju skornya 24 (10,90%) dan sangat tidak setuju skornya 11 (2,42%) responden dan tingkat pencapaian sangat layak. Berdasarkan hasil penerapan *audio visual* menggunakan aplikasi *videoscribe* pada mata pelajaran tik, materi menggunakan Microsoft word, kelas III E SD Kristen Citra Bangsa, hasil tersebut menunjukkan bahwa *audio visual* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran tik, khususnya metari menggunakan miicrosoft word kelas III E SD Kristen Citra Bangsa.

Kata kunci: *Audio visual, Aplikasi Videoscribe, Metode Demonstrasi*

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya terbentuk dari komponen-komponen yang tersistem dan saling mempengaruhi satu sama lain (Hadinata, 2009:93). Komponen tersebut yaitu guru, siswa dan lembaga pendidikan serta ada interaksi edukatif yang membuat komponen-komponen tersebut saling tergabung dan terlaksana dengan baik. Penting pendidikan hingga saat ini adalah menghasilkan produk manusia yang berkompentensi dan memiliki perubahan tingkah laku yang matang. Mulai dari sifat kekanakan, remaja, hingga perubahan kematangan yang diinginkan yaitu dewasa. Berdasarkan pengamatan yang penulis temukan bahwa hasil belajar siswa rendah disebabkan dari sisi guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga

siswa cepat bosan dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dalam kelas. Dengan demikian media pembelajaran berupa *videoscribe sparkol* yang akan mengurangi kebosanan dan kurang aktifan siswa dalam proses pembelajaran yang nantinya akan meningkatkan hasil belajar siswa dengan baik. *Sparkol videoscribe* merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Dengan karakteristik yang unik, *sparkol videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran. Fitur yang disediakan oleh aplikasi ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan mata pelajaran

yang diinginkan. Selain menggunakan desain yang telah disediakan didalam aplikasi, pengguna dapat membuat desain animasi, teks, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian diimport ke dalam aplikasi.

Metode demonstrasi adalah metode mengajar dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan, dan urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pengajaran yang relevan dengan materi, [1].

Media *audio visual* merupakan alat peraga yang bersifat dapat didengar dan dapat dilihat yang dapat membantu siswa dalam belajar mengajar yang berfungsi menjelaskan atau mempermudah dalam memahami materi *microsoft word* yang sedang dipelajari, [2].

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian kualitatif dengan cara menggunakan metode ilmiah untuk mengungkapkan suatu fenomena dengan cara mendeskripsikan data dan fakta melalui kata-kata secara menyeluruh terhadap subjek[3].

## 3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 1). Analisis

Tahap analisis merupakan kebutuhan yang akan dibuat dan harus dapat dimengerti. Pada tahap ini, peneliti membuat media pembelajaran berdasarkan silabus dan RPP, dalam pembuatan audio visual

menggunakan videoscribe pada mata pelajaran tik.

### 2). Desain

Berdasarkan hasil dari tahap sebelumnya yaitu tahap Analisis, maka pada tahap ini peneliti melakukan audio visual yang berkaitan dengan 4 kompetensi yaitu cara membuat dokumen baru, cara menyimpan dokumen, cara menutup dokumen dan cara menggunakan page borders. Pada tahap ini peneliti mengaplikasikan desain yang telah dirancang kedalam aplikasi yang digunakan yaitu videoscribe.

#### a. Halaman Depan

Halaman ini berisi judul mata pelajaran tik dan petunjuk permainan.



**Gambar 1.** Halaman utama audio visual.

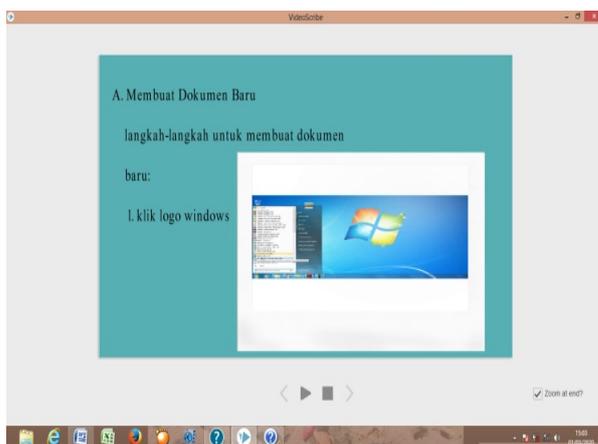
Dalam halaman judul terdapat empat kompetensi yaitu cara membuat dokumen baru, cara menyimpan dokumen, cara menutup dokumen, dan cara menggunakan page borders. Adapun tampilan halaman materi audio visual sebagai berikut:



**Gambar 2.** Halaman Materi

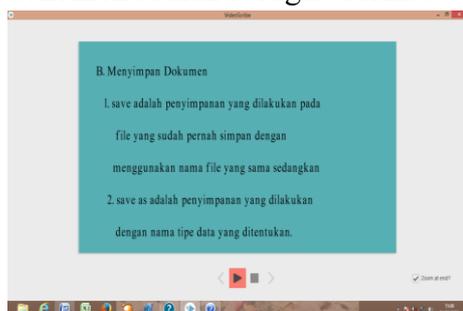
**b. Halaman Cara membuat dokumen baru**

Dalam halaman ketiga dibawah ini terdapat penjelasan tentang cara dan langkah-langkah untuk membuka dokumen baru disertakan gambar yang ada dalam halaman tampilan tersebut, dan materi selanjutnya tentang menyimpan dokumen adalah berikut:



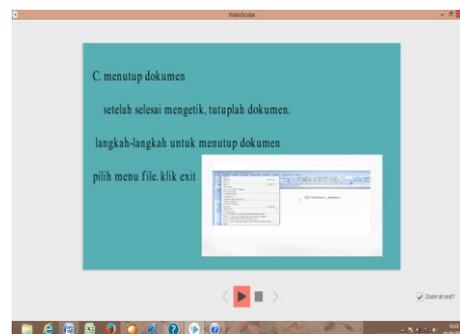
**Gambar 3.** Halaman ketiga cara membuat douken baru.

Dalam halaman keempat dibawah ini menyimpan dokumen terdapat penjelasan tentang menyimpan dokumen dan langkah-langkah untuk menyimpan dokumen yang telah kita lihat pada tampilan halaman dibawa ini, dan selanjutnya tentang menutup dokumen adalah sebagai berikut:



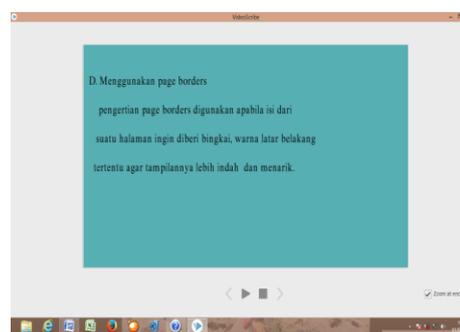
**Gambar 4.** Halaman keempat cara menyimpan douken baru.

Dalam halaman kelima menutup dokumen terdapat penjelasan tentang materi menutup dokumen, dan juga terdapat langkah-langkah untuk menutup dokumen, selanjutnya tentang menggunakan *page borders* adalah sebagai berikut:



**Gambar 5.** Halaman kelima cara menutup dokumen.

Dalam halaman keenam menggunakan *page borders* terdapat penjelasan tentang materi *page borders*, dan ada juga cara untuk menggunakan langkah-langkah yang ada di halaman tampilan materi, dibawah ini:



**Gambar 6.** Halaman keenam cara menggunakan page borders.

Peneliti menggunakan angket kemudian menyebarkan kepada responden dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hal ini bertujuan untuk memperoleh data tentang sebatas mana daya serap siswa

dalam menerima penerapan media pembelajaran *audio-visual* yang diterapkan oleh peneliti.

Peneliti mengajukan 10 pertanyaan kepada 22 responden. Selanjutnya peneliti mengadakan perhitungan dengan cara mengelompokkan jawaban sesuai kriteria penilaian, kemudian menentukan jawaban manakah yang paling banyak atau masuk dalam kategori bagus. Setiap jawaban mempunyai kriteria penilaian sebagai berikut:

- a. SS : sangat setuju (4)
- b. S : setuju (3)
- c. TS : tidak setuju (2)
- d. STS : sangat tidak setuju (1)

Hasil penilaian siswa yang termasuk dalam kategori baik, atau metode demonstrasi berbantuan *audio-visual* siswa dapat merespon dengan baik. Dari ke-4 kategori tersebut, diantaranya salah satu kategori yang memiliki nilai tertinggi dibandingkan kategori lainnya.

Rumus perhitungan Nilai angket siswa kelas III E SD Kristen Citra Bangsa:

$$P = \frac{x}{xi} \times 100 \%$$

(Sugiyono,2013)

- P : Persentase yang dicari  
X : jumlah jawaban  
Xi : jumlah nilai ideal untuk keseluruhan item

#### Penyelesaian:

$$\frac{\text{Jumlah Jawaban}}{\text{jumlah nilai ideal untuk keseluruhan item}} \times 100 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan angket terdapat 4 kategori yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Dari 22

responden yang menjawab setiap item dengan mencapai skor sebesar sangat setuju 98 (44,00%), setuju jumlah skornya 67 (30,45%), tidak setuju skornya 24 (10,90%) dan sangat tidak setuju skornya 11 (2,42%) responden. Jadi dapat disimpulkan bahwa audio visual layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran tik, khususnya materi menggunakan Microsoft word kelas III E SD Kristen Citra Bangsa.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa metode demonstrasi berbantuan *audio visual* dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dilihat dari angket respon siswa yang memilih jawaban skor yang paling tertinggi adalah 98 (44,00%) yaitu pada pilihan jawaban sangat setujuan tingkat pencapaian sangat layak. Jadi dapat disimpulkan bahwa sesuai hasil angket dari Siswa kelas III E SD Kristen Citra Bangsa adalah *audio visual* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran TIK, khususnya materi menggunakan *Microsoft word* kelas III E SD Kristen Citra Bangsa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Aprilia, F.E, 2015. Eka; *Penerapan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar siswa*. Malang.
- [2]. Pamungkas, S, 2018. Suryani; *pengaruh penggunaan media spakol videoscibe terhadap hasil belajar siswa pada pembelajran seni rupa di SMP Negeri 4 Padang*.
- [3]. Sudjana, Nana ; (1988): *penelitian dan penilaian pendidikan*.
- [4]. Sugiyono, A, 2016. Alfabet; *metode penelitian pendidikan*. Yogyakarta.