

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL LCD (*LIQUID
CRYSTAL DISPLAY*) PROYEKTOR DALAM
KETERAMPILAN MENULIS IKLAN PADA SISWA
KELAS VIII SMP IT SUNAN GUNUNG JATI TAHUN
AJARAN 2024/2025**

Dini Hasafitri

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sukabumi

e-mail: dinih1503@gmail.com

Corresponding author: dinih1503@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian Ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap keterampilan menulis iklan siswa kelas VIII SMP IT Sunan Gunung Jati. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif. Melalui 3 tahap yang dilalui, yaitu mulai dari Pretest berupa pemberian tes keterampilan, treatment berupa pengaplikasian penggunaan media pembelajaran audio visual dan Posttest berupa pemberian tes keterampilan kembali. Alat pengumpulan data menggunakan Tes Keterampilan. Hasil penelitian menunjukkan nilai tes keterampilan menulis iklan siswa pada tahap pretest memperoleh presentase rata-rata 56,30% dan dilanjutkan pada tahap posttest memperoleh presentase rata-rata 87,96%. Data tersebut menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan kemampuan keterampilan menulis iklan siswa pada kelas VIII SMP IT Sunan Gunung Jati.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Audio Visual, Keterampilan Menulis Iklan Siswa.

ABSTRACT

This research aims to determine the effectiveness of using audio-visual learning media on the advertising writing skills of class VIII SMP IT Sunan Gunung Jati students. The type of research carried out is quantitative research. Through 3 stages, namely starting from the Pretest in the form of giving skills tests, treatment in the form of applying the use of audio-visual learning media, and post-test in the form of giving skills tests again. The data collection tool uses a Skills Test. The research results showed that students' advertising writing skills test scores at the pretest stage obtained an average percentage of 56.30% and continued at the posttest stage obtained an average percentage of 87.96%. These data show that the effectiveness of using audio-visual learning media can improve students' advertising writing skills in class VIII SMP IT Sunan Gunung Jati.

Keywords: Audio Visual Learning Media, Student Advertising Writing Skills.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah harapan yang harus diwujudkan oleh pemerintah dalam bentuk hasil yang nyata. Bertolak dari kondisi ini pemerintah memberikan perhatian serius pada bidang pendidikan, terbukti dengan berbagai terobosan yang telah dilakukan. Keseriusan pemerintah ini diwujudkan dalam berbagai bentuk seperti peluncuran program wajib belajar sembilan tahun, peningkatan kompetensi guru melalui berbagai kegiatan seperti seminar, penatarandan berbagai pelatihan. Hal ini dilakukan oleh pemerintah dalam rangka memaksimalkan peranan guru dalam mengelola pendidikan. Peningkatan kualifikasi

dan kesejahteraan guru setidaknya akan memberikan imbas yang positif dalam pendidikan. Namun, kondisi di lapangan memberikan fakta yang berbeda.

Dalam kehidupan sehari-hari, komunikasi yang bersifat visual auditif sangat mendominasi kehidupan manusia. Demikian pula dalam kegiatan pembelajaran, mulai dari Tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi, penggunaan komunikasi visual auditif banyak dipergunakan dibandingkan dengan kegiatan komunikasi lainnya. Pengertian media audio visual dalam pembelajaran dimaksudkan sebagai bahan yang mengandung pesan dalam bentuk visual dan auditif (tampak dan dengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, penglihatan dan kemauan siswa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung.

Kualitas pembelajaran dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor antara lain siswa, guru, mata pelajaran, kurikulum, metode pengajaran, sarana dan prasarana. Dalam sistem pembelajaran yang menempati posisi struktural dan sebagai ujung tombaknya adalah guru. Sebab gurulah yang terlibat langsung dalam upaya memengaruhi, membina dan mengembangkan kemampuan peserta didik supaya menjadi cerdas, terampil dan bermoral tinggi serta berjiwa sosial sehingga mampu hidup mandiri sebagai makhluk individu dan makhluk sosial. Seseorang guru dituntut untuk mempunyai berbagai keterampilan yang mendukung tugasnya dalam mengajar. Salah satu keterampilan tersebut adalah bagaimana seorang guru dapat menggunakan media pembelajaran. Media yang dikenal bermacam-macam bentuknya. Dalam penggunaan media pembelajaran, media berperan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan Pelajaran yang diberikan oleh guru terhadap siswa.

KAJIAN PUSTAKA

Media Pembelajaran Audio Visual

Kata Media berasal dari Bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', perantara' atau 'pengantar'. Dalam Bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2016) sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamarah, dkk (2013) media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan gambar. Jenis media ini memiliki kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua.

Jenis-Jenis Media Audio Visual

Ada begitu banyak media audio visual yang dapat digunakan dalam media pembelajaran. Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2013), media ini terbagi dalam dua kategori, yaitu:

- a. Audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slides), film rangkaian suara dan cetak suara.
- b. Audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video cassette.

Menurut Wina Sanjaya (2014), media audio visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya. Arief S. Sadiman, dkk (2011), memaparkan media audio visual dapat berupa :

1. Film

Film merupakan media yang amat besar kemampuannya dalam membantu proses belajar mengajar. Ada tiga macam ukuran film yaitu : 8 mm, 16 mm, dan 35 mm. Menurut azhar arsyad (2016), film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinu. Kemampuan film melukiskan gambaran hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri. Media ini dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengerjakan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

2. Televisi (TV)

Selain film, televisi adalah media yang menyampaikna pesan-pesan pembelajaran

secara audio-visual dengan disertai unsur gerak. Saat ini televisi sudah begitu menjamur di dalam masyarakat. Televisi tidak hanya digunakan sebagai media hiburan saja. Tetapi juga sebagai media pembelajaran. Dengan televisi siswa menjadi tahu kejadian-kejadian mutakhir. Video

Gambar bergerak, yang disertai dengan unsur suara, dapat ditayangkan melalui medium video dan video compact disk (VCD). Sama seperti medium audio, program video yang disiarkan (broadcasted) sering digunakan oleh lembaga pendidikan jarak jauh sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran. Video dapat menyampaikan pesan yang bersifat fakta (kejadian peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksi.

3. Proyektor LCD (*Liquid Crystal Display*)

Proyektor LCD (*Liquid Crystal Display*) merupakan salah satu alat optik dan elektronik. Sistem optiknya efisien yang menghasilkan cahaya amat terang tanpa mematikan (menggelpakan) lampu ruangan, sehingga dapat memproyeksikan tulisan, gambar, atau tulisan dan gambar yang dapat dipancarkan dengan baik ke layar.

Tujuan penggunaan LCD Proyektor sebagai media pembelajaran guna memberikan motivasi peserta didik, merangsang peserta didik mengingat apa saja yang sudah dipelajari dan memberikan rangsangan pelajaran baru erta mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Beberapa hal yang perlu disiapkan guru dalam pembelajaran menggunakan LCD Proyektor antara lain :

- a. Guru sebaiknya sudah dapat mengoperasikan LCD Proyektor dan komputer.
- b. Point-point penting saja dalam power point
- c. Gunakan warna-warna yang menarik
- d. Gunakan animasi secukupnya agar tidak mengganggu
- e. Hindari suara dari animasi karena dapat mengganggu pembicaraan guru
- f. Gunakan foto-foto secukupnya
- g. Bila memungkinkan gunakan film pendek
- h. Segera diminimizekan apabila power point tidak sedang digunakan
- i. Prinsip satu slide satu menit
- j. Jangan terlalu banyak slide dalam setiap sesi, maksimal 20 slide.

(Munir, 2008)

Fungsi Media Audio Visual

Dalam proses belajar mengajar, media memiliki fungsi yang sangat penting. Secara umum fungsi media adalah sebagai penyalur pesan. Asnawir (2002) berpendapat bahwa fungsi media adalah sebagai berikut:

- a. Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan memudahkan pendidik.
- b. Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak menjadi konkret).
- c. Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pembelajaran tidak membosankan).
- d. Semua Indera murid dapat diaktifkan, kelemahan satu Indera dapatdiimbangi oleh kekuatan Indera lainnya.
- e. Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar.

Keterampilan Menulis Iklan

Pengertian Menulis

Menurut Nurjamal dkk. (2014), menulis merupakan sebuah proses kreatif menuangkan gagasan dalam bahasa untuk tujuan, misalnya, memberi tahu, menyakinkan atau menghibur. Senada dengan uraian tersebut, Semi (2007), menulis adalah suatu proses kreatif memindahkan gagasan ke dalam bentuk lambang-lambang tulisan. Selain itu menurut Tarigan (1981), menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa

menulis adalah kegiatan menuangkan gagasan dan ide kedalam bentuk tulisan dengan menggunakan media kata-kata serta alat untuk berkomunikasi dalam hal menyampaikan informasi atau hanya bersifat hiburan.

Pengertian Teks Iklan

Pengertian teks iklan menurut Kriyantono, (2008), Iklan merupakan bentuk komunikasi nonpersonal yang menjual pesan-pesan secara persuasif dari sponsor yang jelas guna untuk mempengaruhi orang agar membeli produk dengan membayar biaya untuk media yang digunakan. Kotler (2002), periklaan didefinisikan sebagai bentuk penyajian dan promosi ide, barang atau jasa secara nonpersonal oleh suatu sponsor tertentu yang memerlukan pembayaran. Jadi, kesimpulannya teks iklan merupakan 16 salah satu media promosi yang efektif dalam memasarkan berbagai produk kepada konsumen karena daya jangkauannya yang luas dan massif.

Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Pada Kurikulum 2013, pengembangan kurikulum mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan pendekatan pembelajaran bahasa berbasis teks. Melalui pendekatan ini diharapkan siswa mampu memproduksi dan menggunakan teks sesuai dengan tujuan dan fungsi sosialnya, bahasa Indonesia diajarkan bukan sekadar sebagai pengetahuan bahasa, melainkan sebagai teks yang mengemban fungsi untuk menjadi sumber aktualisasi diri penggunaannya pada konteks sosial-budaya akademis.

Tujuan dari suatu pembelajaran menjadi dasar acuan dalam kegiatan pembelajaran. Begitu juga tujuan pembelajaran dalam Bahasa Indonesia, guru memberikan pembelajaran dengan harapan, siswa dapat mencapai tujuan umum pembelajaran Bahasa Indonesia. Di dalam PERMENDIKNAS RI Nomor 22 tahun 2006, tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah menyebutkan bahwa mata Pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
- 2) Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai Bahasa persatuan dan Bahasa negara.
- 3) Memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- 4) Menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
- 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- 6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk mencapai beberapa tujuan yang harus dimiliki siswa yakni kemampuan berbahasa, sikap berbahasa, pengetahuan tentang ilmu kebahasaan Bahasa Indonesia, kesadaran diri atas pentingnya karya sastra bagi pengembangan diri, dan sikap positif siswa terhadap karya sastra.

METODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian ini, jenis yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, dimana data yang dikumpulkan dan dianalisis berupa angka. Kemudian, desain penelitian yang digunakan adalah one group pre test-post test design, yaitu penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja yang dipilih secara random dan tidak dilakukan tes kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan. Desain penelitian one group pre test and post test design ini diukur dengan menggunakan pre test yang dilakukan sebelum diberi perlakuan dan post test yang dilakukan setelah diberi perlakuan untuk setiap seri pembelajaran.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu tes tulis, dan note berbentuk observasi dan dokumentasi. Analisis pada penelitian ini menggunakan uji-t, yang untuk mengetahui perbedaan *pretest* dan *posttest* menggunakan *one grup design*, dan *Uji-T*. Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah informasi yang diujikan dalam suatu kajian merupakan informasi yang homogen. Setelah itu, gunakan ketentuan $\alpha = 0,05$ untuk menentukan tingkat signifikansi. Jika nilai Sig. $> 0,05$ maka variasinya homogen, dan jika nilai Sig. $< 0,05$ menunjukkan heterogenitas dalam variasinya. Uji hipotesis menggunakan rumus "Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ hipotesis ditolak, untuk mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap keterampilan menulis iklan pada siswa kelas VIII SMP IT unan Gunung Jati tahun ajaran 2024/2025.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Data Pretest dan Posttest

Hasil data *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada 27 siswa kelas VIII SMP IT Sunan Gunung Jati tahun ajaran 2024/2025. Diperoleh hasil *pretest* tanpa diberikan *treatment* dan *posttest* setelah diberikan *treatment* dengan media pembelajaran audio visual. Nilai diperoleh seperti yang terdapat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil *Pretest* Tes Keterampilan

No	Skor Keterampilan Menulis Iklan	Kategori	Skala Empat	Banyaknya	%
1	86 – 100	Sangat Baik	A	0	0
2	76 – 85	Cukup Baik	B	2	8
3	56 – 75	Sedang	C	22	81
4	10 – 55	Sangat Kurang	D	3	11
	Jumlah			27	100

Informasi pada tabel 1 menunjukkan Jumlah Skor secara keseluruhan adalah 1870, dengan Mean atau rata-rata skor yaitu 69 yang menunjukkan bahwa secara keseluruhan keterampilan menulis teks berita siswa masih berada dalam kategori kurang. Skor tertinggi diraih oleh Siswa 23 yang mencapai 85 skor, sedangkan skor terendah diraih oleh Siswa 21 yang hanya meraih 50 skor. Dari total 27 siswa yang di teliti, terdapat 2 siswa yang masuk dalam kategori dengan tingkat sangat kurang (11%), , sebanyak 22 siswa masuk dalam kategori sedang (81%), sisanya sebanyak 2 siswa masuk dalam kategori cukup baik (8%).

Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa ada kebutuhan yang signifikan untuk meningkatkan keterampilan menulis teks berita siswa kelas VIII MP IT Sunan Gunung Jati. Intervensi atau program khusus yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan ini mungkin diperlukan untuk membantu siswa mencapai kategori yang lebih baik dalam penilaian mendatang.

Tabel 2. Hasil *Posttest* Tes Keterampilan

No	Skor Keterampilan Menulis Iklan	Kategori	Skala Empat	Banyaknya	%
1	86 - 100	Sangat Baik	A	16	60
2	76 - 85	Cukup Baik	B	10	37
3	56 – 75	Sedang	C	1	3

4	10 – 55	Sangat Kurang	D	0	0
Jumlah				27	100

Selanjutnya, untuk memperoleh data mengenai kemampuan menulis iklan pada siswa, setelah diberikan pretest serta treatment, peneliti memberikan post test berupa pemberian test keterampilan Menulis Iklan. Dari pengumpulan data tersebut, peneliti mengumpulkan skor keterampilan menulis iklan dengan Jumlah Skor secara keseluruhan adalah 2375, dengan Mean atau rata-rata skor yaitu 87,96 (dibulatkan menjadi 88). Skor tertinggi diraih oleh 8 Siswa, yaitu siswa 1, Siswa 3, siswa 5, siswa 7, siswa 9, siswa 12, siswa 19, dan siswa 25 dengan raih skor sebanyak 95 skor, sedangkan skor terendah diraih oleh Siswa 8 yang hanya meraih 75 skor.

Dari total 27 siswa yang di teliti, tidak terdapat siswa yang masuk dalam kategori dengan tingkat sangat kurang (0%), sebanyak 1 siswa masuk dalam kategori sedang (3%), sebanyak 10 siswa masuk dalam kategori cukup baik (37%), sisanya sebanyak 116 siswa masuk dalam kategori sangat baik (60%). Hasil nilai ini menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan dengan hasil sebelumnya yang terdapat pada tabel 1 *pretest*.

Dengan demikian penggunaan model pembelajaran lerning cycle sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan dalam menulis teks iklan siswa kelas VIII SMP IT Sunan Gunung Jati tahun ajaran 2024/2025.

Hasil Analisis dan Hipotesis

Analisis pada penelitian ini menggunakan uji-t, yang untuk mengetahui perbedaan pretest dan posttest menggunakan one grup designe, dengan rumus sebagai berikut:

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

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

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

Setelah berhasil mendapat nilai pretest dan gain, langkah selanjutnya menentukan selisi pretest dan posttest menggunakan d^2 menggunakan nilai gain. Berikut tinjauan dari kemampuan menulis teks iklan.

Tabel 3. Uji Perbedaan Pretest Dan Posttest Keterampilan Menulis Iklan Siswa Kelas VIII SMP IT Sunan Gunung Jati

No	Nama	Pretest	Posttest	Gain (d)	d^2	X (d-Md)	X^2
1	Siswa 1	70	95	25	625	5,19	26,94
2	Siswa 2	65	85	20	400	0,19	0,04
3	Siswa 3	75	95	25	625	5,19	26,94
4	Siswa 4	65	90	25	625	5,19	26,94
5	Siswa 5	75	95	20	400	0,19	0,04
6	Siswa 6	60	85	25	625	5,19	26,94
7	Siswa 7	75	95	25	625	5,19	26,94
8	Siswa 8	55	75	20	400	0,19	0,04
9	Siswa 9	75	95	20	400	0,19	0,04

10	Siswa 10	80	90	10	100	-9,81	9,64
11	Siswa 11	70	90	20	400	0,19	0,04
12	Siswa 12	70	95	20	400	0,19	0,04
13	Siswa 13	70	80	10	100	-9,81	96,24
14	Siswa 14	65	90	35	1225	15,19	230,74
15	Siswa 15	75	90	15	225	-4,81	23,14
16	Siswa 16	75	90	15	225	-4,81	23,14
17	Siswa 17	75	85	10	100	-9,81	96,24
18	Siswa 18	70	80	10	100	-9,81	96,24
19	Siswa 19	75	95	20	400	0,19	0,04
20	Siswa 20	55	80	25	625	5,19	26,94
21	Siswa 21	50	80	30	900	10,19	103,84
22	Siswa 22	70	80	10	100	-9,81	96,24
23	Siswa 23	85	90	5	25	-14,81	219,34
24	Siswa 24	75	90	25	625	5,19	26,94
25	Siswa 25	60	95	35	1225	15,19	230,74
26	Siswa 26	70	80	10	100	-9,81	96,24
27	Siswa 27	65	85	25	625	5,19	26,94
		1870	2375	$\sum d$ 535	$\sum d^2$ 12225		$\sum d^2$ 1.624,07

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

$$Md = \frac{535}{27}$$

$$= 19,81$$

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

$$\sum x^2d = 12225 - \frac{(535)^2}{27}$$

$$= 12225 - \frac{286225}{27}$$

$$= 12225 - 10600,9$$

$$= 1624,1$$

Setelah mengetahui hasil standar deviasi (Sd) dari *pretest* dan *posttest*, selanjutnya adalah melakukan uji-*t* untuk mengetahui hasil t_{hitung} dengan pengolahan data sebagai berikut.

$$t_{hitung} = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2d}{N(N-1)}}}$$

$$= \frac{19,81}{\sqrt{\frac{1624,1}{27(27-1)}}}$$

$$= \frac{19,81}{\sqrt{\frac{1624,1}{27.26}}}$$

$$\begin{aligned} &= \frac{19,81}{\sqrt{\frac{1624,1}{702}}} \\ &= \frac{19,81}{\sqrt{2,313}} \\ &= \frac{19,81}{1,520} \\ &= 13,032 \end{aligned}$$

Berikut rumus menghitung t_{tabel} .

$$\begin{aligned} t_{\text{tabel}} &= N-1 \\ &= 27-1 \\ &= 26 \end{aligned}$$

$$\text{Maka } t_{\text{tabel}} = 2,055$$

Hasil t_{tabel} di atas berdasarkan pada tabel nilai t dengan taraf signifikansi 0,05.

$$t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}} \text{ sehingga } H_a \text{ diterima dan } H_0 \text{ ditolak}$$

Dapat dilihat dari tabel di atas, kesimpulan dari hasil pretest dan posttest signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil t_{hitung} ($t = 13,032$) lebih besar dari t_{tabel} ($t = 2,055$). Artinya terdapat perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* setelah diberikan treatment menggunakan media pembelajaran audio visual LCD Proyektor. Membuktikan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran audio visual LCD Proyektor terhadap peningkatan keterampilan menulis iklan siswa kelas VIII SMP IT Sunan Gunung Jati tahun ajaran 2024/2025.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas VIII SMP IT Sunan Gunung Jati tahun ajaran 2024/2025, dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap keterampilan menulis iklan siswa, sehingga dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Kemampuan menulis teks iklan sebelum menggunakan media pembelajaran Audio Visual LCD Proyektor tergolong masih rendah. Berdasarkan hasil dari nilai *pretest* yaitu nilai terendah 50, nilai tertinggi 85, nilai rata-rata 69 dengan kategori kurang karena nilai dari setiap aspek seperti Isi Teks, kemenarikan gambar, kerapihan Teks, serta bahasa yang digunakan.
2. Kemampuan menulis teks iklan sudah menggunakan media pembelajaran audio visual LCD Proyektor mengalami peningkatan. Terlihat dari perolehan nilai *posttest* mendapat nilai terendah 75, nilai tertinggi 95 dan rata-rata nilai yang didapat 87,96 dengan kategori baik artinya pemahaman dan kemampuan siswa mengalami peningkatan setelah dilakukan *treatment* menggunakan media pembelajaran audio visual LCD Proyektor.
3. media pembelajaran audio visual LCD Proyektor berpengaruh bagi kemampuan menulis teks iklan siswa kelas VIII SMP IT Sunan Gunung Jati tahun ajaran 2024/2025. Berdasarkan hasil *uji-t* bahwa terdapat perbedaan signifikansi antara hasil *pretest* dan hasil sesudah dilakukan *treatment* serta *posttest*, kemudian hasil nilai t_{hitung} ($t = 13,032$) lebih besar dari t_{tabel} ($t = 2,055$). hal tersebut menunjukkan bahwa hasil hipotesis H_a .

Berdasarkan hal tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran Audio Visual LCD Proyektor terhadap Keterampilan menulis iklan siswa.

Agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tujuan yang diinginkan akan tercapai maka disarankan: 1) Bagi siswa, diharapkan dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. 2) Bagi guru Bahasa Indonesia,

diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran audio visual sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kualitas dan prestasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Hendaknya diadakan refleksi terhadap proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan guna perbaikan proses pembelajaran yang akan datang. 3) Bagi sekolah, media pembelajaran audio visual LCD Proyektor bisa menjadi bahan pertimbangan untuk digunakan guru di sekolah dalam melaksanakan pembelajaran serta bisa dijadikan perbaikan dan pengembangan pembelajaran guna untuk meningkatkan kemampuan peserta didik. 4) Bagi peneliti, hasil dari penelitian ini diharapkan bisa berguna menjadi bahan acuan, rujukan dan sumber referensi pada penelitian selanjutnya untuk menentukan mana yang lebih tepat dapat pemilihan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahiri, J. (2017). *Penilaian Autentik Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Uhamka Press.
- Arif S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. Arikunto, Suharsimi. (2003). *Prosedur Penelitian, Suatu Praktek*. Jakarta: Bina Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*, edisi revisi. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Ashabul Kahfi, M. Hijaz Tahir, M. Nurzin R Kasau, dan H. Agussalim. (2002). Hasil Belajar Menulis Teks Berita Dengan Menggunakan Media Audio Visual. *Jurnal Cakrawala Indonesia*, Vol 7, No 2. 92-98.
- Asnawir, M. Basyrudin Usman. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.
- Cahya, Oktora (2016). *Pengaruh Penggunaan Modul Bahasa Indonesia Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Menulis Laporan perjalanan Siswa Kelas VIII MTS AL-Ittihad Purabaya Tahun Pelajaran 2015/2016*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Sukabumi. Tidak diterbitkan
- Isnaeni R, Radia E.H. (2021). Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 3, No 2. 304-313.
- Maheswari G, Pramudiani P, (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animaker terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol.3, No.5. 2531-2538.
- Munir. (2008). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung : Alfabeta.
- Nurjamal, dkk. (2014). *Terampil Berbahasa*. Bandung: Alfabeta.
- Rusmono. (2017). *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning*. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Sanjaya, Wina. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Semi, M.A (2007). *Dasar-Dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: Angkasa.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Syaiful Bahri Djamarah . (2014). *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta : Rineka Cipta Wida Budiarti. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih Kelas V111 Mts Ma'arif NU 7 Probolinggo Tahun Pelajaran 2016/2017*. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.