

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL TERHADAP PEMAHAMAN TEKS PROSEDUR PADA SISWA SMK NEGERI 1 KEFAMENANU

Yustina Tuti Samul¹, Metropoly M. J. Liubana²,

Rince Jalla Wabang³

Universitas Timor

yustinatutisamul24@gmail.com



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Terhadap Pemahaman Teks Prosedur Pada Siswa SMK Negeri 1 Kefamenanu Kelas XI”. Media pengajaran merupakan kebutuhan yang tidak dapat dielakan dalam rangka mensukseskan program belajar siswa, agar dapat tercapai perubahan tingkah laku yang diharapkan. Konsekuensinya, guru hendaknya memiliki peran dalam memilih media yang tepat dan melakukan pemilihan itu berdasarkan teknik dan langkah-langkah yang benar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen quasi, objek dalam penelitian ini sebanyak 60 dibagi menjadi 30 siswa di kelas eksperimen dan 30 siswa di kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap pemahaman teks prosedur ditafsirkan cukup efektif, dengan uji skor N-Gain persen rata-rata 57,26% berdasarkan tafsiran skor N-Gain persen berada di 56-75 maka dapat dikatakan (cukup efektif). Sedangkan pada kelas kontrol skor N-Gain persen dengan rata-rata hanya 45,52% berdasarkan tafsiran skor N-Gain persen berada di antara 40-55 maka dapat dikatakan (kurang efektif). Kesimpulan, bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan media pembelajaran audiovisual terhadap

pemahaman teks prosedur pada siswa SMK Negeri 1 Kefamenanu kelas XI.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Audiovisual, Teks Prosedur

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia memerlukan sarana media pembelajaran, media pembelajaran merupakan aspek yang penting. Media pembelajaran menjadi alat untuk mempermudah pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media juga memudahkan siswa memahami materi. Maka pembelajaran dapat efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tujuan pembelajaran menurut Dic dan Carey (dalam Alam, 2017) menyatakan bahwa “Tujuan pembelajaran adalah untuk menentukan apa yang akan dilakukan anak didik setelah mengikuti pembelajaran”. Pembelajaran menurut Trianto (dalam Alam, 2017) adalah interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, dalam hal ini antara keduanya terjadi komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya. Jadi pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan guru dan siswa, dalam hal ini guru menyediakan suatu kondisi agar terjadi suatu proses belajar yang diharapkan dan siswa mampu menyerap pembelajaran dengan baik dan bermakna. Untuk itu guru harus memiliki keterampilan yang lebih memadai, terutama dalam mengendalikan kelas dalam proses pembelajaran.

Salah satu masalah dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMK Negeri 1 Kefamenanu yaitu guru belum menerapkan media yang sesuai dengan pembelajaran di kelas. Guru hanya menggunakan media papan tulis dan buku teks sebagai sumber belajar, sehingga siswa kurang memahami materi yang dijelaskan. Kurangnya kreatifitas Guru Bahasa Indonesia dalam mengembangkan media pembelajaran dan tidak memperhatikan media yang digunakan apakah benar-benar berhasil untuk meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini dapat mengakibatkan kurangnya daya tangkap siswa terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia yang berbasis teks lebih khusus pada materi teks prosedur. Hal ini juga diakui guru mata pelajaran dan peneliti yang telah melakukan praktik

mengajar selama 1 (satu) semester. Bila fenomena ini dibiarkan maka ada kemungkinan pendidikan akan kurang bermutu, dan akan menghasilkan *output* yang verbalisme atau ajaran dalam dunia pendidikan yang mendidik siswa untuk menghafal. Hal ini akan mengakibatkan rendahnya daya serap siswa dalam menerima pelajaran. Rendahnya kemampuan memahami materi yang disampaikan guru.

Maka dari itu, guru dan sekolah dituntut harus mampu mengembangkan kreativitas agar dapat merancang media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berbahasa siswa dalam pembelajara bahasa Indonesia. Penetapan tujuan pembelajaran merupakan syarat mutlak bagi guru dalam memilih metode yang akan digunakan di dalam meyajikan materi pembelajaran tujuan pembelajaran merupakan sasaran yang hendak dicapai pada akhir pengajaran, serta kemampuan yang harus dimiliki siswa. Dharma (2008) tujuan pembelajaran adalah kemampuan (kompetensi) atau keterampilan yang diharapkan dimiliki oleh siswa setelah mereka melakukan proses pembelajaran tertentu. Dalam mencapai tujuan pembelajaran guru harus kreatif dan inovatif untuk menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran yang dapat membantu segala proses belajar bagi siswa.

Media pembelajaran merupakan kebutuhan yang tidak dapat dielakan dalam rangka menyukseskan program belajar siswa, agar dapat tercapai perubahan tingkah laku yang diharapkan. Konsekuensinya, guru hendaknya memiliki peran dalam memilih media yang tepat dan melakukan pemilihan itu berdasarkan teknik dan langkah-langkah yang benar. Pemilihan dan penggunaan media harus benar-benar tepat agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah. Media audiovisual merupakan salah satu media yang dapat membatu dalam proses belajara di kelas baikmembantu guru dalam proses mengajar maupun membantu siswa agar dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan. Pada akhirnya, pemanfaatan dan penggunaan media daya tarik dalam pembelajaran. Itulah sebabnya, guru atau pembelajaran perlu melakukan perencanaan secara matang ketika merancang pembelajaran di kelas.

Menyadari akan pentingnya media dalam proses pembelajaran, maka diharapkan para guru mulai sadar bahwa tanpa media proses pembelajaran tidak akan berlangsung efektif. Pada pembelajaran Bahasa

Indonesia sangatlah dibutuhkan yang namanya media pembelajaran. Maka dari itu peneliti mengangkat masalah ini dan melakukan penelitian dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang ada seperti menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas. Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan meneliti tentang bagaimana pengaruh media audiovisual terhadap pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia terutama pada pembelajaran teks prosedur di SMK Negeri 1 Kefamenanu. Tujuan penelitian ini adalah untuk meneliti tentang adalah; “Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran audiovisual terhadap pemahaman teks prosedur padasiswa SMK Negeri 1 Kefamenanu Kelas XI.”

METODE

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan eksperimen quasi merupakan penelitian yang bertujuan untuk menilai pengaruh sesuatu perilaku/tindakan/treatment pendidikan terhadap tingkah laku siswa atau menguji hipotesis tentang ada tidaknya pengaruh tindakan itu bila dibandingkan dengan tindakan lain. Penelitian eksperimen merupakan jenis penelitian yang dapat dilakukan oleh guru di samping penelitian kelas.

Menurut Sugiyono (2013), metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh tertentu antara variabel bebas dengan variabel terikat dalam kondisi yang terkendali. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode *quasi* eksperimen. Bentuk desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari yang sulit dilaksanakan. Desain *quasi* eksperimen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah desain *quasi* eksperimen jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam desain *Nonequivalent Control Group Design* terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara random serta dilakukannya *pretest* dan *posttest* pada masing-masing kelompok. Penelitian eksperimen ini karena peneliti ingin mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran audiovisual berpengaruh pada kelas eksperimen dengan menggunakan kelas atau kelompok kontrol sebagai kelas pembanding.

Desain atau Rancangan Penelitian

Desain atau rancangan dalam penelitian ini adalah *pretest-posttes control group desing*. Dalam desain ini, peneliti memilih dua kelas yaitu kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran audiovisual dalam pembelajaran dan kelas kontrol perlakuan pembelajaran tanpa menggunakan media audiovisual.

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen (E)	O_1	X_1	O_2
Kontrol (K)	O_3	X_2	O_4

(Sumber: Sugiyono, 2015)

Tabel 2.1 Rancangan Penelitian Secara Umum

Keterangan:

- E : Kelompok Eksperimen
K : Kelompok Kontrol
 O_1 : Tes awal sebelum perlakuan kelompok eksperimen
 O_2 : Tes akhir setelah perlakuan kelompok eksperimen
 O_3 : Tes awal sebelum perlakuan kelompok control
 O_4 : Tes akhir setelah perlakuan kelompok control
 X_1 : Perlakuan menggunakan media pembelajaran Audiovisual
 X_2 : Perlakuan tanpa menggunakan media pembelajaran Audiovisual

Subjek dan Objek Penelitian

Berdasarkan metode penelitian, maka peneliti menentukan subjek dan objek pada penelitian yaitu sebagai berikut Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Kefamenanu sebanyak 12 kelas. Objek dalam penelitian ini yaitu kelas Teknik Instalasi Tenaga Listrik 2 (TITL-2) sebagai kelas eksperimen dan kelas Teknik Instalasi Tenaga Listrik 1 (TITL-1) sebagai kelas kontrol, hal tersebut dilakukan untuk mrngetahui reliabilitasnya.

Teknik Pengumpulan data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan: Lembar observasi merupakan instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data melalui pengamatan di lapangan. Lembar obsevasi dalam penelitian ini lembar untuk mengamati kegiatan siswa. Dan instrumentes sebagai teknik pengumpulan data. Arikunto (2013) menyatakan bahwa, tes adalah kumpulan pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh setiap individu atau kelompok. Teknik tes ini digunakan untuk mengetahui pemahaman teks prosedur pada siswa. Sumber data dalam penelitian ini adalah data primer, dimana data primer merupakan data yang diperoleh dari soal yang diisi oleh siswa kelas XI SMK Negeri 1 Kefamenanu Untuk mendapatkan data primer penulis mengumpulkannya secara langsung melalui tes tertulis dengan jumlah soal pengetahuan dua nomor dan soal keterampilan dua nomor.

Analisis Data

Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Deskripsi data yang memperlihatkan karakteristik atau ukuran sekelompok data dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif (Aedi, 2010). Teknik analisis data yang sering digunakan untuk mendeskripsikan data penelitian ini antara lain adalah ukuran pemusatan data (mean, median, dan modus) dan ukuran penyebaran data (simpangan baku, dan varians).

Uji *N-Gain*

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji *n-gain* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran audiovisua pada kelas eksperimen dan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran audiovisual pada kelas kontrol. Kategori penggunaan

media audiovisual diperoleh dengan menghitung selisi antara nilai *posttest* dan *pretest* dibagi selisi nilai ideal dan nilai *pretest*.

Pengaruh penggunaan media pembelajaran audiovisual dan pembelajaran tanpa menggunakan media audiovisual terhadap pemahaman teks prosedur pada siswa dihitung dengan rumus *gain* skor ternormalisasi (*normalized gain score*) yang di kembangkan oleh Meltzer (Tamur, 2014) Kategori tafsiran skor N-Gain persen terlihat pada table 2.2 dibawah ini:

Presentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak efektif
40-55	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
>76	Efektif

Sumber: Suharsimi (dalam Adisansongko, 2022)

Tabel 2.2 Kategori Tafsiran Skor N-Gain Persen

Pembahasan

a. Hasil Penelitian

Hasil analisis data penelitian dibuat berdasarkan data yang diperoleh dari kegiatan penelitian, tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran audiovisual terhadap pemahaman teks prosedur yang dilaksanakan di kelas kontrol dan di kelas eksperimen. Pada kelas ekperimen dan kelas kontrol dilakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal pada siwa dan melakukan kegiatan pembelajaran pada kelas ekperimen dengan menggunakan media audiovisual dalam proses pembelajaran, sedangkan peda kelas kontrol proses pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran audiovisual. Setelah memberikan perlakuan, selanjutkan diberikan *posttes* di kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui pemahaman siswa setelah perlakuan pembelajaran menggunakan media pembelajaran audiovisual dan pembelajaran tanpa menggunakan media audiovisual.

a) Hasil Analisis Statistik Deskriptif Berdasarkan Perhitungan Komputerisasi SPSS Versi 28.

Hasil dari Kegiatan Penilaian Observasi Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

Untuk memberikan gambaran hasil dari penilaian obsevasi siswa kelas eksperimen. Berikut ini disajikan hasil dari penilaian obsevasi siswa pada kelas TTTIL-2 sebagai kelas eksperimen.

Statistik Deskriptif	Nilai Obsevasi Siswa pada Kelas Eksperimen (XI TITL-2)
	Nilai
Rata-rata (Mean)	81.87
Median	83.00
Modus (mode)	76
Standar Deviasi	5.655
Variansi	31.982
Range	18
Jumlah (sum)	2456
Jumlah siswa	30

Tabel 3.1 Deskripsi Statistik Deskriptif Hasi Penilaian Obsevasi Siswa pada KelasEksperimen

Berdasarkan tabel 3.1 menunjukan bahwa nilai dari statistik deskripsi pemerolehan nilai dari obsevasi pada kelas eksperimen dengan banyaknya sampel 30, skor nilai rata-rata (mean) 81.87, dan pemerolehan nilai tengah (median) sebesar 83.00 dengan nilai paling banyak yang muncul (modus) 76, simpangan baku (standardevasi) 5.655, variansi 31.982, rentang (range) 18. Dan pemerolehan skor jumlah (sum) sebesar 2456.

Untuk memberikan gambaran hasil dari penilaian obsevasi siswa kelas kontrol.Berikut ini disajikan hasil dari penilaian obsevasi siswa pada kelas TTTIL-1 sebagai kelas kontrol.

Statistik Deskriptif	Nilai Obsevasi Siswa pada Kelas Kontrol (XI TTTL-1)
	Nilai
Rata-rata (Mean)	72.53
Median	70.00
Modus (mode)	68
Standar Deviasi	8.253
Variansi	68.120
Range	32
Jumlah (sum)	2176
Jumlah siswa	30

Tabel 3.2 Deskripsi Statistik Deskriptif Hasil Penilaian Obsevasi Siswa pada Kelas Kontrol

Berdasarkan tabel 3.2 menunjukkan bahwa nilai dari statistik deskripsi pemerolehan nilai dari obsevasi pada kelas kontrol dengan banyaknya sampel 30, skor nilai rata-rata (mean) 72.53, dan pemerolehan nilai tengah (median) sebesar 70.00 dengan nilai paling banyak yang muncul (modus) 68, simpangan baku (standar deviasi) 8.253, variansi 68.120, rentang (range) 32. Dan pemerolehan skor jumlah (sum) sebesar 2176.

Pemerolehan Nilai *Pretest* Sebelum Diberikan Perlakuan dan *Posttes* Setelah Perlakuan (*Treatment*) pada Kelas Eksperimen

Untuk memberikan gambaran tentang nilai *pretest* dan *posttes* pada kelas TTTL-2 sebagai kelas eksperimen.

Statistik Deskriptif	Kelas Ekperimen (XI TTTL-2)	
	<i>Pretes</i>	<i>Posttes</i>
Rata-rata (Mean)	56.80	82.03
Median	61.00	77.00
Modus (mode)	61	77

Standar Deviasi	9.739	8.122
Variansi	94.855	65.964
Range	38	22
Data Minimum	30	72
Data Maximum	68	94
Jumlah siswa		30

Tabel 3.3 Deskripsi Statistik Deskriptif Hasil Penilaian *Pretest* dan *Posttes* setelah perlakuan (*Treatment*) pada Kelas Eksperimen

Berdasarkan tabel 3.3 menunjukkan bahwa nilai dari statistik deskripsi pemerolehan nilai pengetahuan awal atau *pretest* pada kelas eksperimen dengan banyaknya sampel 30, skor nilai rata-rata (mean) 56.80, dan pemerolehan nilai tengah (median) sebesar 61.00 dengan nilai paling banyak yang muncul (modus) 61, simpangan baku (standar deviasi) 9.739, varians 94.855, rentang (range) dengan nilai paling rendah 30 dan nilai paling tinggi 68.

Pada pemerolehan nilai *posttes* setelah melakukan perlakuan menggunakan media pembelajaran audiovisual dalam proses mengajar pada kelas eksperimen hasil nilai rata-rata (mean) 82.03, dan pemerolehan nilai tengah (median) sebesar 77.00 dengan nilai paling banyak yang muncul (modus) 77, simpangan baku (standar deviasi) 8.122, varians 65.964, rentang (range) 22, dengan nilai paling rendah 72 dan nilai paling tinggi 94. Adapun hasil *pretest* dari kelas eksperimen yaitu memperoleh rata-rata sebesar 56.80 dan hasil *posttes* setelah perlakuan menggunakan media pembelajaran audiovisual pada proses pembelajaran di kelas sebesar 82.03.

Pemerolehan Nilai *Pretest* Sebelum Diberikan Perlakuan dan *Posttes* setelah Perlakuan pada Kelas Kontrol

Untuk memberikan gambaran tentang nilai *pretes* dan *pottest* pada kelas TITL-1 sebagai kelas kontrol.

Statistik Deskriptif	Kelas Kontrol (XI TITL-1)	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttes</i>
Rata-rata (Mean)	51.07	75.30
Median	55.50	77.00
Modus (mode)	57	77
Standar Deviasi	13.580	5.995
Variansi	184.409	35.941
Range	51	30
Data Minimum	21	58
Data Maximum	72	88
Jumlah siswa		30

Tabel 3.4 Deskripsi Statistik Deskriptif Hasil Penilaian *Pretest* dan *Posttes* setelah Perlakuan pada Kelas Kontrol

Berdasarkan tabel 3.4 menunjukkan bahwa nilai dari statistik deskripsi pemerolehan nilai pengetahuan awal atau *pretest* pada kelas kontrol dengan banyaknya sampel 30, skor nilai rata-rata (mean) 51.07, dan pemerolehan nilai tengah (median) sebesar 55.50 dengan nilai paling banyak yang muncul (modus) 57, simpangan baku (standar deviasi) 13.580, varians 184.409, rentang (range) 51. Dengan nilai paling rendah 21 dan nilai paling tinggi 72.

Pada pemerolehan nilai *posttes* setelah melakukan perlakuan tanpa menggunakan media pembelajaran audiovisual pada kelas control skor nilai rata-rata (mean) 75.30, dan pemerolehan nilai tengah (median) sebesar 77.00 dengan nilai paling banyak yang muncul (modus) 77, simpangan baku (standar deviasi) 5.995, varians 35.941, rentang (range) 30. Dengan nilai paling rendah 58 dan nilai paling tinggi 88.

Adapun hasil *pretest* dari kelas ekeperimen yaitu memperoleh rata-rata sebesar 51.07 dan hasil *posttes* setelah perlakuan tanpa menggunakan media pembelajaran audiovisual sebesar 75.30.

Uji *N-Gain* Berdasarkan Perhitungan Komputerisasi SPSS Versi 28.

Menggunakan uji *n-gain* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran audiovisua pada kelas eksperimen dan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran audiovisual pada kelas kontrol. Selanjutnya data hasil belajar dilakukan uji N-Gain persen dihitung berdasarkan skor pretes dan posttes. Hasil dari perhitungan N-Gain di ringkas ke dalam tabel 3.5 berikut:

No	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
	N-Gain persen (%)	N-Gain persen (%)
Rata-rata	57.2646	45.5197
Minimal	12.50	.00
Maksimal	89.09	79.75

Tabel 3.5 Ringkasan N-Gain Persen

Berdasarkan tabel 3.5 di atas hasil perhitungan uji N-Gain persen menunjukkan bahwa rata-rata N-Gain persen untuk kelas eksperimen 57.2646 atau dibulatkan 57,26% dengan skor N-Gain persen minimal 12,50% dan skor N-Gain persen maksimal 89,09%. Sementara rata-rata N-Gain persen untuk kelas kontrol 45.5197 atau dibulatkan 45,52% dengan skor N-Gain persen minimal 00% dan skor N-Gain persen maksimal 79,75%.

Dari tabel ringkasan N-Gain persen di atas digambarkan bahwa skor N-Gain persen pada kelas eksperimen sebesar 57,26%. Berdasarkan tafsiran skor N-Gain persen berada di 56-75 maka dapat dikatakan (cukup efektif). Sedangkan pada kelas kontrol skor N-Gain persen sebesar 45,52%, dan berdasarkan tafsiran skor N-Gain persen berada di antara 40-55 maka dapat dikatakan (kurang efektif).

Maka penggunaan media pembelajaran audiovisual terhadap pemahaman teks prosedur yang di terapkan pada kelas eksperimen dalam proses pembelajaran, ada pengaruh yang signifikan dengan tafsiran skor N-Gain persen (cukup efektif).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan nilai statistik deskripsi dari penilaian observasi siswa pada kelas eksperimen, skor nilai rata-rata (mean) 81.87 sedangkan pada kelas kontrol skor nilai rata-rata (mean) 72.53. Pemerolehan nilai *pretest* sebelum diberikan perlakuan dan *posttes* setelah diberikan perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen. Nilai dari statistik deskripsi pemerolehan nilai pengetahuan awal atau *pretest* pada kelas eksperimen dengan banyaknya sampel 30, skor nilai rata-rata (mean) 56.80. Dan pemerolehan nilai *posttes* setelah melakukan perlakuan menggunakan media pembelajaran audiovisual dalam proses mengajar pada kelas eksperimen hasil nilai rata-rata (mean) 82.03. Pemerolehan nilai *pretest* sebelum diberikan perlakuan dan *posttes* setelah diberikan perlakuan pada kelas kontrol. Nilai dari statistik deskripsi pemerolehan nilai pengetahuan awal atau *pretest* pada kelas kontrol dengan banyaknya sampel 30, skor nilai rata-rata (mean) 51.07. Dan pemerolehan nilai *posttes* setelah melakukan perlakuan tanpa menggunakan media pembelajaran audiovisual pada kelas kontrol skor nilai rata-rata (mean) 75.30.

Disimpulkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan media pembelajaran audiovisual terhadap pemahaman teks prosedur pada siswa SMKNegeri 1 Kefamenanu kelas XI, dengan skor N-Gain persen rata-rata 57,26% berdasarkan tafsiran skor N-Gain persen berada di 56-75 maka dapat dikatakan (cukup efektif). Sedangkan pada kelas kontrol skor N-Gain persen dengan rata-rata hanya 45,52% berdasarkan tafsiran skor N-Gain persen berada di antara 40-55 maka dapat dikatakan (kurang efektif). Jadi dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran audiovisual dapat berpengaruh terhadap pemahaman teks prosedur pada siswa, dan penggunaan media pembelajaran audiovisual juga dapat memberikan pengalaman langsung pada siswa dan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa dalam proses belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, Hendrik Wira Nur. 2017. Peningkatan Kemampuan Memproduksi Teks Prosedur Kompleks dengan Menggunakan Metode Demonstrasi. *JurnalDiksatrasia*. Vol. 1, No. 1.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. RinekaCipta.
- Aedi, N. 2010. *Pengolahan dan Analisis Data Hasil Penelitian*. Semarang: Pustaka Indah.
- Adisasongko, Nur. 2022. Penggunaan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Materi Ajar Menggambar Segi Banyak. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Karakter (JIPK)*. Vol 7. No 1
- Dharma, Surya. 2008. *Strategi Pembelajaran dan Pemilihannya*. Jakarta: Direktur Tenaga Kependidikan, Ditjen PMPTK.
- Sugiyono. 2013. *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan kombinasi (mixed metode)*. Bandung: Alfabeta.
- Tamur, Maximus (2014). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Induktif Berbasis *Dynamic Geometry Software (DSG) CABRI 2D* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Mission*, 6(2), 223