

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL  
(VIDEO) TERHADAP HASIL BELAJAR MENYIMAK  
CERITA RAKYAT (DONGENG) TEMA 2  
MENYAYANGI TUMBUHAN DAN HEWAN PADA  
SISWA KELAS III SD NEGERI KETABANG  
KAWASAN SURABAYA.**

**Mita Fatmawati**

**(Mahasiswa Prodi PGSD FKIP Universitas PGRI Adi  
Buana Surabaya)**

**ABSTRAK**

**Kata kunci :** Media Audio Visual, Hasil Belajar, Menyimak, Dongeng.

Penelitian berjudul "Penggunaan Media Audio Visual pada Hasil Belajar Tema Cerita Rakyat (Dongeng) 2 Mencintai Tumbuhan dan Hewan pada Siswa Kelas III SD Negeri Ketabang Surabaya". Mengangkat masalah apakah penggunaan media audio-visual dapat memengaruhi hasil belajar mendengarkan cerita rakyat (dongeng). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan media audio visual. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas III yang berjumlah 118 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah 2 kelas yang dipilih secara sistematis dari 3 kelas. Desain penelitian dalam penelitian ini menggunakan Quasi Experiment Design (Quasi Experiment). Desain penelitian digunakan sebagai kelompok kontrol selain kelompok eksperimen. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain kelompok kontrol nonequivalent. Pengambilan sampel dilakukan dengan non-probability sampling. Pengumpulan data dilakukan dengan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Tema Cerita Rakyat (Dongeng) 2 Tanaman dan Hewan Tercinta pada Siswa Kelas III di SD Negeri Ketabang Surabaya yang signifikan dalam pembelajaran mendengarkan dongeng. menggunakan media audio visual.

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL  
(VIDEO) TERHADAP HASIL BELAJAR MENYIMAK  
CERITA RAKYAT (DONGENG) TEMA 2  
MENYAYANGI TUMBUHAN DAN HEWAN PADA  
SISWA KELAS III SD NEGERI KETABANG  
KAWASAN SURABAYA.**

**Mita Fatmawati**

**(Mahasiswa Prodi PGSD FKIP Universitas PGRI Adi  
Buana Surabaya)**

**ABSTRACT**

**Keywords:** Audio Visual Media, Learning Outcomes, Listening, Fairy Tales.

Research entitled "The Use of Audio Visual Media on Learning Outcomes of Learning Folklore (Fairy Tales) Theme 2 Loving Plants and Animals in Class III Students of SD Negeri Ketabang Surabaya". Raises the issue of whether the use of audio-visual media can affect learning outcomes of listening to folklore (fairy tales). This study aims to determine student learning outcomes using audio visual media. The population in this study were all students of class III, amounting to 118 students. The sample in this study were 2 classes that were selected systematically from 3 classes. The research design in this study uses Quasi Experiment Design (Quasi Experiment). The research design is used as a control group in addition to the experimental group. The research design used in this study is nonequivalent control group design. Sampling is done by non-probability sampling. Data collection is done by tests. The results show that there is an influence of the use of Audio Visual Media Use on Learning Outcomes of Learning Folklore (Fairytale) Theme 2 Loving Plants and Animals in Class III Students at SD Negeri Ketabang Surabaya which is significant in learning to listen to fairy tales using audio visual media.