



Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar

Dirham Mahyuddin¹, Acoci², Jufri Agus³

^{1,2,3} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Buton, Indonesia

Koresponden: dirhammahyuddin5@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dan pengaruh menggunakan media pembelajaran audio visual pada mata pelajaran IPAS dengan materi kekayaan budaya Indonesia. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain penelitian *pre-experimental design* dengan bentuk *one grup pretest-posttest design*. Pengambilan sampel yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan teknik *sampling jenuh* atau biasa disebut sensus, hal ini dilakukan bila jumlah populasi kurang dari 30 orang. Sampel penelitian kelas IV (kelas eksperimen) sejumlah 22 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes pilihan ganda sebanyak 10 soal untuk *pretest* dan 10 soal untuk *posttest*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dengan uji normalitas yang menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan *T-test*. Setelah semua pengujian dilakukan dapat diperoleh nilai sig sebesar 0.001 lebih kecil dari sig 0.05, yang berarti hipotesis H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 7 Mawasangka Tengah.

Kata Kunci: Media Audio Visual, Hasil Belajar, IPAS

ABSTRACT

This research aims to determine student learning outcomes and the effect of using audio-visual learning media in science and technology subjects with material on Indonesian cultural riches. This type of research is quantitative with a pre-experimental research design in the form of a one group pretest-posttest design. Sampling is carried out by researchers using a saturated sampling technique or what is usually called a census, this is done when the population is less than 30 people. The class IV research sample (experimental class) was 22 people. The instrument used in this research was a multiple choice test with 10 questions for the pretest and 10 questions for the posttest. The data analysis technique used in this research was a normality test using the Shapiro-Wilk test, then continued with hypothesis testing using the T-test. After all the tests have been carried out, a sig value of 0.001 can be obtained, which is smaller than sig 0.05, which means the H_a hypothesis is accepted. So it can be concluded that there is an influence of audio visual media on the science learning outcomes of class IV students at SD Negeri 7 Mawasangka Tengah.

Keywords: Audio Visual Media, Learning Outcomes, Natural and social sciences



1. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan, bagi peranannya di masa yang akan datang. Kurikulum dalam pendidikan memiliki peran yang sangat besar dalam menentukan majunya suatu pendidikan, mulai dari ranah konsep hingga aplikasi atau praktek lapangan. Kurikulum Merdeka yang sebelumnya dikenal kurikulum prototipe atau kurikulum dengan paradigma baru tersebut ditawarkan sebagai salah satu opsi pemulihan pembelajaran akibat pandemi. Kurikulum Merdeka dirancang sebagai upaya untuk mengatasi krisis belajar yang telah lama terjadi. Tindakan yang dilakukan oleh guru agar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional adalah mampu membuat pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dan mencapai target pencapaian yaitu hasil belajar. Salah satu upaya yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik dalam pembelajaran IPAS ialah menggunakan media pembelajaran audio visual. Media audio visual adalah jenis media yang menghasilkan informasi yang dapat didengar dan dilihat secara diam maupun bergerak.

Media pembelajaran menurut Faishol, dkk (2021) adalah segala sumber daya yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dan dapat menumbuhkan semangat dan keinginan siswa untuk belajar. Duludu (2017) berpendapat bahwa media pembelajaran ialah suatu perantara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa sehingga siswa dapat terangsang selama proses pembelajaran. Kemudian media pembelajaran menurut Nurdin dan Andriantoni (2016) adalah segala sesuatu yang mampu menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan dalam komunikasi antara guru dan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran dan merangsang pikiran, perasaan dan membangkitkan semangat dan kemauan siswa untuk belajar.

Media yang digunakan dalam penelitian adalah media audio visual untuk membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru, seperti halnya yang disampaikan oleh Rachmadtullahi (2018) Media audio visual ialah media yang dalam menyampikan informasi dilakukan dengan menggunakan kombinasi suara dan gambar. Sejalan dengan pendapat tersebut, pendapat Sanjaya (2015) Media audio visual adalah jenis media yang tidak hanya unsur mengandung suara tetapi juga gambar yang bisa dilihat. Menurut Trisnadewi (2014) berpendapat bahwa media audio visual adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membagikan ide, sikap dan pengetahuan baik melalui lisan maupun tulisan. Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah alat bantu yang menggabungkan unsur suara dan gambar dalam penyampaian.

Penerapannya media audio visual memiliki tujuan dan manfaat. Menurut Fitria (2014) tujuan media audio visual bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa melalui stimulus berupa gambar gerak dan bersuara serta memperjelas penyampaian pesan yang ingin disampaikan guru. berdasarkan tujuan tersebut terdapat manfaat media audio visual menurut Purwono, dkk (2014), sebagai berikut; (1) Meningkatkan minat siswa dalam penyampaian materi pembelajaran.

(2) Pembelajaran dapat dilakukan dengan tidak terbatas ruang, waktu dan indra. Misalnya, objek yang berukuran kecil dapat dilihat dengan menggunakan mikroskop. Objek yang berukuran besar bisa ditampilkan dengan menggunakan gambar, slide atau video. Objek yang sifatnya sulit dibayangkan seperti aliran darah dapat disimulasi dengan bantuan computer. (3) Memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar. (4) Memberikan pengalaman belajar melalui kesimpulan dari media audio visual yang ditampilkan.

Pembelajaran hasil belajar siswa ditentukan sejauh mana siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Belajar menurut Isti'dah (2020) adalah sebuah bentuk usaha melakukan perubahan progressive (kemajuan) dalam tingkah laku, sikap dan perbuatan. Begitupula yang dikemukakan oleh Gusnarib Wahab & Rosnawati (2021) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan secara sengaja maupun tidak sengaja oleh seseorang, menyebabkan perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak dapat berjalan menjadi dapat berjalan, dari tidak dapat membaca menjadi dapat membaca dan lainnya. Sehingga dari proses belajar yang telah dilakukan dapat diketahui hasil belajar yang akan dicapai oleh siswa.

Menurut Syofyan (2015) hasil belajar ialah hasil dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa dan dapat diukur melalui ranah kognitif berupa pengetahuan, pemahaman, implementasi, dan sintesis serta evaluasi dan ranah afektif dan psikomotorik. Selanjutnya, menurut Parwasih (2020) hasil belajar ialah perubahan yang menyebabkan seseorang berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Pendapat tersebut diperkuat oleh R. Susanto (2017) hasil belajar ialah perubahan tingkah laku yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk kompetensi, hasil belajar terdiri dari tiga domain; kognitif, afektif dan psikomotor. Dari uraian hasil belajar diatas dapat disimpulkan, bahwa hasil belajar ialah hasil dari proses yang dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku siswa dan diukur melalui ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Trisadewi (2014) faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa sebagai berikut; (1) Faktor internal seperti, faktor fisik, mental dan kelelahan. (2) Faktor eksternal seperti, faktor keluarga, dan faktor sekolah. Faktor internal ialah faktor yang berasal dari dalam diri siswa, misalnya, jika siswa memiliki keinginan untuk mendapatkan hasil belajar yang baik pasti akan berusaha keras untuk belajar. Faktor fisik, psikologi dan kelelahan juga berpengaruh terhadap hasil belajar, misalnya siswa sedang menghadapi masalah dan siswa tersebut dalam kondisi kurang sehat, maka dapat dipastikan siswa tersebut tidak dapat menerima pelajaran dengan baik dan hasil belajarnya menurun.

Menurut Susanto Ahmad (2016), berpendapat bahwa hasil belajar harus menunjukkan perubahan kondisi menjadi lebih baik, sehingga dapat bermanfaat untuk: (1) Menambah pengetahuan, (2) Meningkatkan pemahaman, (3) Meningkatkan keterampilan, (4) Memiliki prespektif terhadap sesuatu yang baru, dan (5) Lebih menghargai suatu proses. Dapat disimpulkan bahwa istilah hasil belajar ialah perubahan yang dialami siswa sehingga terjadi perubahan dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan. Adapun jenis media audio visual menurut Wati (2016), dapat dibagi menjadi 2 jenis yaitu; (1) Audio visual murni adalah media yang dapat menampilkan suara dan gambar bergerak yang berasal dari satu sumber. Contoh media audio visual murni seperti film bersuara, video dan

televisi. (2) Audio visual tidak murni adalah media yang memiliki gambar dan suara yang berasal dari sumber yang berbeda, seperti slide atau film strip.

2. Metode Penelitian

Peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif. Desain penelitian ini berbentuk *pre-eksperimental* dengan bentuk *one group pretest-posttest design*. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 7 Mawasangka Tengah yang terletak di Desa Watorumbe Bata, Kabupaten Buton Tengah. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV semester genap. Populasi dari penelitian ini adalah kelas IV sebanyak 22 siswa, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *sampling jenuh* yang mana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik tes berbentuk pilihan ganda dan dokumentasi. Teknik analisis data merupakan suatu cara yang digunakan untuk mengolah data hasil penelitian guna memperoleh suatu kesimpulan. Adapun uji persyaratan analisis adalah uji normalitas dan uji hipotesis. Uji normalitas menggunakan teknik *Shapiro-Wilk*, sedangkan pengujian hipotesis sampel < 30 menggunakan uji t.

Rumus yang digunakan untuk menguji normalitas, sebagai berikut:

$$T_3 = \frac{1}{D} \left[\sum_{i=1}^k a_i (X_{n-i+1} - X_i) \right]^2$$

Keterangan:

D	= Berdasarkan rumus di bawah
ai	= Koefisien test Shapiro Wilk
X _{n-i+1}	= Angka ke n – i + 1 pada data
Xi	= Angka ke i pada data
X	= Rata-rata data

Berikut rumus *Paired Sample T-Test*:

$$t = \frac{\bar{D}}{\left(\frac{SD}{\sqrt{N}} \right)}$$

Keterangan:

t	= Nilai t hitung
D	= Rata-rata pengukuran sampel 1 dan 2
SD	= Standar deviasi pengukuran sampel 1 dan 2
N	= Jumlah sampel

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang terdiri dari dua variabel yaitu, variabel penggunaan media audio visual (X) dan variabel hasil belajar (Y). Data penelitian ini diperoleh menggunakan soal. Soal digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Soal disebarkan kepada sampel penelitian yaitu siswa kelas IV SD Negeri 7 Mawasangka Tengah dengan jumlah responden 22 responden. Jumlah soal yang diberikan sebanyak 10 nomor dalam bentuk pilihan

ganda dengan skor 10 untuk jawaban benar dan 0 untuk jawaban salah. Data penelitian variabel media audio visual dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Analisis Statistik Deskriptif

Descriptives Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre Test Hasil Belajar	22	20	70	41.82	2.916
Post Test Hasil Belajar	22	10	100	62.27	5.992

Tabel diatas menjelaskan bahwa nilai rata-rata pretest kelas IV adalah 41.82 dan nilai rata-rata posttest kelas IV adalah 62.27. Jadi, terdapat peningkatan nilai rata-rata antara pretest dan posttest eksperimen.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar

Shapiro-Wilk			
	Statistic	Df	Sig
Pre Test Hasil Belajar	.938	22	.176
Post Test Hasil Belajar	.918	22	.069

Tabel diatas menjelaskan bahwa hasil uji normalitas pada pretest hasil belajar nilai signifikansinya adalah $0.176 > 0.05$ yang artinya berdistribusi normal. Sedangkan, hasil dari posttest hasil belajar nilai signifikansinya $0.069 > 0.05$ yang juga berdistribusi normal. Dengan demikian, pretest dan posttest berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji T-Test *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar

Paired Samples Test						
		Paired Differences			Significance	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	Pre Test Hasil Belajar Post Test Hasil Belajar	-20.455	23.999	5.117	<.001	<.001

Tabel diatas menjelaskan bahwa nilai sig sebesar 0.001 lebih kecil dari nilai sig 0.05, yang menunjukkan bahwa hipotesis H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa.

3.2 Pembahasan

Penelitian dilakukan dengan membagikan soal *pre-test* di kelas eksperimen sehingga memperoleh nilai rata-rata 41.82, dengan nilai tersebut dapat menunjukkan kemampuan awal siswa mengenai materi Kekayaan Budaya Indonesia. Peneliti selaku guru yang mengajar di kelas memberikan perlakuan penggunaan media pembelajaran audio visual pada proses pembelajaran yang dilakukan di kelas eksperimen berjumlah 22 siswa. Dengan penggunaan media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Siswa sangat tertarik dengan media pembelajaran audio visual, ini terbukti pada saat pemutaran video siswa sangat fokus memperhatikan dan tanya jawab berjalan dengan lancar. Dengan menggunakan media pembelajaran audio visual bisa merubah *mindset* (pikiran) siswa bahwa mata pelajaran IPS bukan lagi pelajaran yang membosankan akan tetapi menyenangkan. Setelah kelas

eksperimen diberikan perlakuan yang berbeda diperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 62.27.

Tahap selanjutnya dilakukan uji normalitas dengan metode *Shapiro-Wilk* dan diperoleh nilai *pretest* hasil belajar signifikansinya adalah $0.176 > 0.05$ yang berarti berdistribusi normal. Begitu pula dengan hasil dari *posttest* hasil belajar signifikansinya $0.069 > 0.05$ yang juga berdistribusi normal. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa keduanya berdistribusi normal. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *Paired Samples Test* karena pada penelitian ini menggunakan *pretest dan posttest* ini hanya menggunakan satu kelompok dan menggunakan dua kali pengukuran dengan kelompok yang sama atau sampel berkorelasi. Hasil statistik yang telah dilakukan memperoleh nilai sig sebesar 0.001. Berdasarkan penjelasan diatas dapat dikatakan H_1 diterima dan H_0 di tolak karena $0.001 < 0.05$. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SD Negeri 7 Mawasangka Tengah.

4. Kesimpulan

Penggunaan media audio visual berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 7 Mawasangka Tengah. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* yaitu 41.82 sedangkan nilai rata-rata *posttest* 62.27. Perbedaan tersebut diperkuat berdasarkan hasil uji t dengan nilai signifikansi 0.001, berdasarkan penjelasan tersebut dapat dikatakan H_a di terima dan H_0 di tolak karena $0.001 < 0.05$. dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 7 Mawasangka Tengah.

Daftar Pustaka

- Duludu, U.A.T. (2017). Kurikulum dan Media Pembelajaran PLS. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Faishol, R. dkk. (2021). Pendampingan Kegiatan Pembelajaran Siswa dengan Memanfaatkan Barang Bekas Untuk Meningkatkan Minat dan Kreativitas Belajar Pada Masa Pandemi Covid-19. Abdi Kami; Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat,4(1), 92-100.
- Fitria, A. (2014). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini, Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2). 57-62.
- Isti'adah, F. N. (2020). Teori-Teori Belajar dalam Pendidikan. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Nurdin, S., & Adriantoni. (2016). Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Parwasih, N.W.S., & Waraow,Z.W. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia. 1, 6-10.
- Purwono, J. dkk. (2014). Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran IPA Di SMP Negeri 1 Pacita, Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, 2(2). 127-144.

- Rachmadtullah, R., Ms, Z., & Sumantri, M. S. (2018). Development of computer-based interactive multimedia: study on learning in elementary education. *Int J. Eng. Tecnol*, 7(4), 2035-2038.
- Ricardo & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 188-209.
- Sanjaya, W. (2015). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Suardin, S., & Yusnan, M. (2021). Pengaruh Manajemen Waktu Belajar Terhadap Efikasi Diri Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JEC (Jurnal Edukasi Cendekia)*, 5(1), 61-71.
- Susanto. A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Erlangga.
- Susanto, R. (2017). Proses Penerapan Keterampilan Manajemen Kelas Dengan Senam Otak Dan Pengaruhnya Terhadap Kesiapan Belajar Dan Hasil Belajar Mata Kuliah Metode Penelitian Mahasiswa PGSD. *FKIP Universitas Esa Unggul, Jakarta. Prosiding Seminar Nasional Multi Disiplin Ilmu & Call for Paper UNISBANK Ke-3*, (1), 821-829.
- Syofyan, H. (2015). Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Melalui Metode Resitasi di SD Al Azhar Syifa Budi Jakarta Selatan. *Jurnal Pendidikan Dasa*, 6(1), 134-150.
- Trisnadewi, K. A, Darsana, I. W., & Wiyasa, I. K. N. (2014). Penerapan Pembelajaran Inkuiri Berbantu Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD No.3 Tibubeneng Kuta Utara. *E-Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*, 2(1).
- Trisnadewi, K. dkk. (2014). Penerapan Pembelajaran Inkuiri Berbantu Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD No. 3 Tibuneneng Kuta Utara. *E-Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*, 2(1).
- Wahab, G. dan Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*, Indramayu: Penerbit Adab.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.