



Volume 10, no 1 2024

# Biogenerasi

Jurnal Pendidikan Biologi

<https://e-journal.my.id/biogenerasi>



## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS MATERI SIKLUS HIDUP HEWAN PADA SISWA KELAS III SDN WEGOKNATAR

Alvia Elsari Jagong, Universitas Nusa Nipa, Indonesia

Lukas Bera, Universitas Nusa Nipa, Indonesia

Sonya Kristiani Maria, Universitas Nusa Nipa, Indonesia

\*Corresponding author E-mail: [ellshasharry@gmail.com](mailto:ellshasharry@gmail.com)

### Abstract

This study aims to determine the effect of the use of audio-visual media on the learning outcomes of science and science of animal life cycle material in grade III students of SDN Wegoknatar. This type of research is quantitative pre-experimental using a one-group pretest-posttest design. It is carried out on one group without a control or comparison group. The data collection techniques used are test questions, observation sheets and documentation. The sample used in this study was 12 third grade students of SDN Wegoknatar. The data analysis techniques used in this study are normality test, pretest-posttest data, and hypothesis test. From each of the results obtained, it was shown that there was an influence of the use of audio-visual media on the learning outcomes of science science and animal life cycle material in grade III students of SDN Wegoknatar by obtaining an average score of student pretest = 43,84 and in the posttest = 70,76 This means that there was an increase in student teaching success after using learning video media. Based on the output table of the t-test results, a significance value of  $0.001 < 0.05$  was obtained, which means that  $H_0$  was rejected and  $H_1$  was accepted. Thus, it is feasible to state that there is an influence of the use of audio visual media on the learning outcomes of grade III students of SDN Wegoknatar.

**Keywords:** *Audio-Visual Media, Animal Life Cycle, Learning Outcomes, Experiments*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPAS materi siklus hidup hewan pada siswa kelas III SDN Wegoknatar. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif pre-experimental dengan menggunakan rancangan one-group pretest-posttest design. Dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol atau pembanding. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah soal tes, lembar observasi dan dokumentasi. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 12 orang siswa kelas III SDN Wegoknatar. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, data pretest-posttest, dan uji hipotesis. Dari masing-masing hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPAS materi siklus hidup hewan pada siswa kelas III SDN Wegoknatar dengan diperoleh nilai rata-rata pretest siswa = 43,84 dan pada posttest = 70,76. Ini berarti terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media video pembelajaran. Berdasarkan tabel output hasil uji t, diperoleh nilai signifikansi  $0.001 < 0.05$  yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan begitu layak dinyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Wegoknatar.

**Kata Kunci:** *Media Audio-Visual, Siklus Hidup Hewan, Hasil Belajar, Eksperimen*

© 2024 Universitas Cokroaminoto Palopo

Correspondence Author :  
Universitas Nusa Nipa

p-ISSN 2573-5163  
e-ISSN 2579-7085

## PENDAHULUAN

Salah satu faktor yang memengaruhi kemajuan bangsa adalah kualitas sumber daya manusia dalam menguasai pengetahuan dan teknologi, terutama di era revolusi industri 4.0. Oleh karena itu, kualitas pendidikan di Indonesia dituntut untuk terus meningkat agar mampu mengikuti perkembangan zaman yang begitu pesat. Pendidikan merupakan proses yang bertujuan untuk mengubah sikap dan perilaku individu maupun kelompok dalam rangka mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan. Pengetahuan, pemahaman, keterampilan, serta sikap hanya dapat diperoleh dan dilaksanakan dengan latihan yang dilakukan secara terus-menerus dan berkelanjutan (Putra, 2020); (Grace dan Amos, 2017). Pendidikan di Indonesia mempunyai tujuan yang menyeluruh dan kompleks. Sebagaimana yang tercantum dalam Pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yakni pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap dan kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Ariyana et al., 2020). Kemajuan suatu bangsa dapat dilihat dari tingkat keberhasilan pendidikan dan keberhasilan pendidikan akan tercapai apabila terdapat usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan itu sendiri. Oleh karena itu, setiap satuan pendidikan harus mempersiapkan pembelajaran dengan sebaik-baiknya sehingga siswa dapat mempelajari ilmu pengetahuan. Sangat pentingnya pendidikan karena dalam mengikuti proses inilah seseorang dapat mengembangkan kemampuan dan potensi yang ada pada individu. Poin yang paling penting yang harus dilalui setiap individu yaitu proses pembelajaran itu sendiri.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Suardi, 2018); (Maria

Putra et al., 2024). Begitu pula diungkapkan oleh (Pribadi, 2010) bahwa pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar. Dalam proses belajar tersebut guru menjadi pemeran utama dalam menciptakan situasi belajar yang interaktif, yakni interaksi antara guru dan siswa, siswa dengan siswa, dan sumber pembelajaran yang menunjang tercapainya tujuan pembelajaran (Putra, 2021). Hal ini mengandung pengertian bahwa Kegiatan pembelajaran yang baik yaitu pembelajaran yang berpusat pada siswa. Kegiatan belajar bersama dapat memacu belajar yang aktif. Siswa dapat melakukan aktifitas belajar berupa berdiskusi dengan siswa lain guna menambah pengalaman dan pemahaman materi pelajaran. Dengan belajar aktif, siswa akan mengupayakan sesuatu yang diinginkan, siswa akan terus berusaha mencari cara untuk memecahkan masalah atau menemukan jawaban dari pertanyaan. Dalam pembelajaran guru juga harus dapat merancang suatu pendekatan pembelajaran baik dari segi model, metode maupun menyediakan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa sehingga siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar (Bera & Lering, 2024). Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal maka diperlukan proses yang optimal. Dan salah satu mata pelajaran yang membutuhkan pengoptimalan dalam pembelajaran adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

IPAS adalah mata pelajaran yang mempelajari tentang alam semesta, makhluk hidup, tumbuh-tumbuhan, dan benda-benda yang ada di permukaan bumi, didalam perut bumi dan diluar angkasa, baik yang dapat diamati dengan indera maupun yang tidak dapat diamati dengan indera secara langsung (Safrida & Kistian, 2020). Melalui mata pelajaran IPAS, peserta didik akan dibekali kemampuan untuk berpikir kritis dan logis, selain itu juga dapat bekerja dan bersikap ilmiah serta dapat merencanakan dan membuat suatu karya melalui sebuah penerapan konsep IPAS (Nikmatillah, 2018). Namun pada

kenyataannya konsep mata pelajaran IPAS bagi sebagian besar siswa merupakan konsep mata pelajaran yang dianggap sulit, karena dalam penyampaian materinya guru kurang mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran, hanya mengacu pada buku modul dan buku-buku bacaan saja, dan model pembelajaran yang kurang optimal sehingga konsep IPAS yang disampaikan kepada siswa belum bisa digunakan oleh siswa dalam memecahkan masalah yang dijumpai (Putra, 2020).

Di SDN Wegoknatar dasar pelaksanaan pendidikan dilaksanakan berdasarkan kurikulum. Kurikulum yang dipergunakan adalah kurikulum Merdeka dengan tujuan untuk memberikan fleksibilitas dalam proses pembelajaran sehingga dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa secara individu dan mendukung pengembangan karakter serta kompetensi mereka. Kurikulum ini dirancang untuk membangun pembelajaran yang lebih relevan, bermakna, dan berorientasi pada masa depan. Salah satu materi yang diajarkan pada mata Pelajaran IPAS di kelas III SDN Wegoknatar adalah Siklus Hidup Hewan. Pembelajaran IPAS yang sebaiknya dilakukan adalah pembelajaran yang dapat menyiapkan peserta didik untuk melek IPAS dan teknologi, mampu berpikir logis, kritis, dan kreatif (Rahayuni, 2016). Pada materi siklus hidup hewan guru kesulitan menghadirkan proses dalam kehidupan nyatanya. Maka salah satu alternatif agar pembelajaran dapat berlangsung secara efisien adalah dengan menggunakan media audio visual.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru dan siswa kelas III SDN Wegonatar, bahwa proses pembelajaran IPAS belum sepenuhnya dipahami oleh siswa. Hal ini terlihat dari sikap sebagian besar siswa yang pasif selama pembelajaran, kurang memperhatikan penjelasan guru, serta rendahnya antusiasme mereka dalam mengikuti pelajaran. Selain itu, umpan balik siswa terhadap pertanyaan dan penjelasan guru sangat

minim, dan mereka cenderung kurang berani menanyakan hal-hal yang belum dipahami. Kondisi ini berdampak pada hasil belajar siswa. Adapun penyebab rendahnya hasil belajar siswa yaitu siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran IPAS, dalam proses pembelajaran guru lebih cenderung menggunakan buku dan juga media yang ada di dalam buku tersebut dan proses pembelajaran di kelas masih tertuju pada *teacher centerd* (berpusat pada guru). Berdasarkan hasil *pre-test* yang dilakukan pada hari Rabu, 20 November 2024, dari 12 siswa yang mengikuti tes, sebanyak 9 siswa belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) sebesar 70, sementara hanya 3 siswa yang mampu mencapai KKTP, dengan nilai tertinggi sebesar 80. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis bersama guru pamong dan dosen pembimbing lapangan berdiskusi untuk meningkatkan kondisi pembelajaran dan prestasi siswa. Sebagai solusi, dilakukan Lesson Study dengan menggunakan media pembelajaran audio-visual untuk memperbaiki proses dan hasil belajar siswa.

Hasil belajar yaitu *output* akhir yang didapat oleh peserta didik selepas mengerjakan soal yang diberi pendidik terkait materi yang diberikan (Rusyda and Hader 2021). Hasil belajar juga mampu diartikan sebagai suatu keberhasilan peserta didik pada suatu proses pembelajaran kemudian peserta didik mampu mencapai sasaran yang telah ditetapkan oleh pendidik yang melingkupi segi pengetahuan, segi sikap, dan juga segi keterampilan (Novita et al., 2019). Dari teori-teori tersebut dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian akhir ataupun perubahan yang dialami peserta didik pada suatu proses pembelajaran. Perubahan yang dimaksudkan ialah perubahan pada pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap yang seringkali dapat diukur dan dinyatakan dalam bentuk angka atau simbol dengan kriteria yang telah ditentukan oleh pendidik ataupun satuan pendidikan (Nasruddin et al., 2021). Oleh karena itu, untuk mencapai hasil belajar yang

optimal, penulis memanfaatkan media audio-visual.

Media audio visual ialah suatu alat bantu pada kegiatan pembelajaran guna penyaluran informasi dengan menggunakan dan memanfaatkan penglihatan serta indera pendengaran (Katoningsih et al. 2021). Lalu dapat dikatakan media pembelajaran audio visual ialah media pembelajaran berbasis teknologi yang membantu guru dalam penggunaanya untuk menyalurkan informasi bagi peserta didik saat proses pembelajaran yang melibatkan unsur indra penglihatan dan juga indra pendengaran. Media audio visual memiliki beberapa contoh yaitu diantaranya film pendek, video (animasi, YouTube, interaktif, dll), program dalam TV, dan sebagainya (Hilman and Aulia 2019). Media audio visual pun memiliki beberapa kelebihan yaitu; 1) dapat dipergunakan secara bersama-sama (semua peserta didik bisa melihat dan mendengarkan secara bersamaan), 2) dapat diputar kapan saja dan dimana saja, 3) dapat digunakan dan dibutuh secara berulang, 4) dapat menyajikan gambaran suatu kejadian tidak dapat dialami siswa secara langsung, 5) dapat dipercepat dan di perlambat, 6) menyajikan perpaduan antara gambar serta bunyi secara bersamaan sehingga dapat menarik perhatian peserta didik (Fitria 2018). Oleh karena itu, dengan menggunakan media audio-visual, siswa dapat memahami proses siklus hidup hewan tanpa harus mengamati objek aslinya secara langsung. Media ini juga memungkinkan siswa untuk melihat proses siklus hidup hewan melalui animasi yang menarik. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dimana mereka akan lebih tertarik belajar dengan cara melihat apalgi menonton video yang ditampilkan dengan berbagai gambar dan warna yang menarik. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan dan membuktikan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hal ini terlihat dari penelitian yang dilakukan

Sidauruk et al, (2024) dengan judul Pengaruh Media Buku Cerita Bergambar Terhadap Hasil Belajar IPS pada Materi Kerajaan Siswa Kelas IV SD Negeri 124405 Jln.Seram Pematang Siantar. hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap siswa kelas IV SD Negeri 124405 Jl.Seram Pematang Siantar dengan melakukan one grup pretest-posttest terhadap pengaruh hasil belajar siswa. Hal ini di lihat dan diukur dari hasil nilai rata-rata siswa yang semula 42,16 dan setelah diberlakukan atau digunakannya Media Buku Cerita Bergambar naik menjadi 83,66. Hasil perhitungan dari t-test diperoleh sebesar 19,582 yang kemudian dibandingkan dengan ttabel sebesar 1,566 dengan df=29 dan taraf signifikan 5%. Perbedaan dikatakan signifikan jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, dan jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Penelitian selanjutnya oleh Safitri & Kasriman (2022) dengan judul Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Materi Siklus Air pada Siswa kelas V SDN Bambu Apus 01 Jakarta Timur. Penelitian ini memperoleh hasil uji t dengan signifikansi  $0.000 < 0.05$  yang menandakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  dapat diterima. Sehingga hasil akhir dan kesimpulan dari pengimplementasian media audio visual berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar materi siklus air pada siswa kelas V SDN Bambu Apus 01 Jakarta Timur. Dari uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Siklus Hidup Hewan Pada Siswa Kelas III SDN Wegoknatar”.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penulisan yang berlandaskan pada filsafat positivisme, yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu (Marzuki 2023). Jenis penelitian kuantitatif juga merupakan suatu penelitian yang hasilnya disajikan dalam bentuk deskripsi dengan menggunakan angka-angka. Oleh karena itu data yang terkumpul harus diolah secara

statistik, agar dapat ditafsir dengan baik.

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode penelitian pre-experimental dengan menggunakan rancangan one-group pretest-posttest design. Rancangan one-group pretest-posttest design ini dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok control atau pembanding (Sugiyono, 2014). Hasil pretest dan posttest untuk mengetahui adanya pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Siklus Hidup Hewan Pada Siswa Kelas III SDN Wegoknatar.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Wegoknatar, yang beralamat di Desa Heo Puat, Kecamatan Hewokloang, Kabupaten Sikka pada tanggal 20 November 2024.

Populasi sebagai keseluruhan elemen dalam penulisan meliputi objek dan subjek dengan ciri-ciri dan karakteristik tertentu (Amin et al, 2023). Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas III SDN Wegoknatar yang berjumlah 12 siswa, terdiri atas 8 laki-laki dan 4 perempuan.

Sampel sebagai bagian dari populasi yang menjadi sumber data yang sebenarnya dalam suatu penelitian. Dengan kata lain, sampel adalah bagian dari populasi untuk mewakili seluruh populasi (Amin et al, 2023). Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Wegoknatar yang berjumlah 12 siswa.

## **Teknik Pengumpulan Data**

### **a. Observasi**

Pengamatan (observasi) adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melihat langsung ke lapangan terhadap objek yang diteliti. Teknik ini dilakukan oleh penulis menggunakan indra secara langsung. Observasi ini digunakan untuk mengetahui kondisi siswa di kelas saat pembelajaran berlangsung dan ketepatan guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media audio visual.

### **b. Tes**

Tes adalah suatu metode atau alat untuk melakukan penyelidikan yang menggunakan soal-sioal, pertanyaan-pertanyaan, atau tugas-tugas yang telah dipilih dengan saksama dan telah distandarisasikan. Tujuan pemberian pretest sebelum diberikan pemberlakuan adalah sebagai dasar dalam mengetahui kemampuan awal siswa. Sedangkan tujuan pemberian

posttest adalah untuk mengetahui sejauh mana penguasaan materi siswa setelah diberikan pemberlakuan.

### **c. Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen, berupa dokumen tertulis, gambar. Maupun elektronik untuk memperkuat penulisan. Teknik ini digunakan untuk mengetahui nilai hasil belajar siswa dan memperoleh gambar/foto pada saat pembelajaran berlangsung.

## **Instrumen Pengumpulan data**

### **a. Lembar Observasi**

Lembar observasi berisi sejumlah aspek-aspek yang diamati untuk memperoleh informasi tentang penilaian pada saat pembelajaran dengan menggunakan media audio visual.

### **b. Soal Tes**

Soal tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda sebanyak 15 butir soal. Soal itu digunakan pada pretest (tes awal) dan posttest (tes akhir). Instrumen tes digunakan untuk mengukur sejauh mana peningkatan pengetahuan dan hasil belajar IPAS materi siklus hidup hewan siswa kelas III SDN Wegoknatar sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan media audio visual.

### **c. Dokumentasi**

Dokumentasi berupa pengambilan gambar/ foto pada saat pembelajaran berlangsung.

Sebelum menggunakan instrumen penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji coba untuk memastikan validitas instrumen. Uji validitas soal dilakukan oleh wali kelas III sebagai validator utama, dengan cara melihat kesesuaian butir soal dengan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran. Setelah itu, Uji validitas dilangsungkan dengan rumus Pearson Product-Moment Correlation. Kemudian dilanjutkan pada uji reliabilitas dengan rumus Cronbach's Alpha. Data pada hasil penelitian kemudian dilakukannya uji normalitas. Uji normalitas yang digunakan dalam penulisan ini yaitu uji lilliefors. Untuk melakukan uji normalitas menggunakan uji lilliefors dapat dihitung menggunakan SPSS 30. Kemudian untuk menghitung berapa banyaknya dampak media audio visual pada hasil belajar siklus hidup hewan peneliti menggunakan data hasil belajar siswa ranah kognitif. Selanjutnya penulis melakukan uji t memakai uji Paired Sample T-Test pada taraf signifikansi  $\alpha = 5\%$

atau  $\alpha=0,05$  pada uji hipotesis. Segala perhitungan data yang diperoleh dibantu menggunakan IBM SPSS Statistics 30.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Uji Instrumen Penelitian

##### 1. Uji Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang berarti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya, sehingga validitas dari suatu perangkat tes dapat diartikan kemampuan suatu tes untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Ovan & Saputra, 2020). Uji validitas tes selanjutnya dilakukan menggunakan rumus

*pearson product moments*. Setelah data diperoleh dilakukan dengan menggunakan SPSS 30. Ketentuan validitas instrumen tes diukur berdasarkan kriteria validitas yang menyatakan jika nilai  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel ( $r$  hitung  $>$   $r$  tabel), maka instrumen dinyatakan valid. Tetapi jika nilai  $r$  hitung lebih kecil dari nilai  $r$  tabel ( $r$  hitung  $<$   $r$  tabel) maka instrumen dinyatakan tidak valid. Diketahui bahwa  $r$  tabel menggunakan taraf signifikansi = 0,05 dengan  $N = 15$ , maka diperoleh nilai  $r$  tabel sebesar = 0,514. Untuk mempermudah menguji validitas butir soal pada instrumen tes, peneliti menggunakan bantuan SPSS 30. Berikut akan disajikan hasil perhitungan uji validitas dengan menggunakan SPSS 30.

**Tabel 1 Hasil Uji Validitas Instrumen Soal Pilihan Ganda**

No.	Sig. (2-Tailed)	r.hitung > r.tabel (0,514)	Keterangan
1.	.015 < 0,05	0,611 > 0,514	Valid
2.	.008 < 0,05	0,659 > 0,514	Valid
3.	.028 < 0,05	0,564 > 0,514	Valid
4.	.003 < 0,05	0,706 > 0,514	Valid
5.	.006 < 0,05	0,676 > 0,514	Valid
6.	.018 < 0,05	0,599 > 0,514	Valid
7.	.001 < 0,05	0,751 > 0,514	Valid
8.	.015 < 0,05	0,616 > 0,514	Valid
9.	.003 < 0,05	0,706 > 0,514	Valid
10.	.036 < 0,05	0,543 > 0,514	Valid

*Sumber : Hasil Output SPSS 30*

Dari data yang didapat pada Tabel 1 diatas terdapat 10 butir soal yang diujikan dapat dilihat bahwa hasil  $r$  hitung yang diperoleh lebih besar dari pada nilai  $r$  tabel yang telah ditetapkan ( $r$  hitung  $>$   $r$  tabel). Sehingga dapat dikatakan bahwa 10 butir soal pilihan ganda yang diujikan valid dan dapat digunakan untuk menguji hasil belajar materi siklus hidup hewan pada siswa kelas III SDN Wegoknatar.

##### 2. Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Setelah instrumen tes dinyatakan valid, selanjutnya dilakukan pengujian reliabilitas. Hasil uji reliabilitas data ini digunakan rumus *Koefisiensi Alpha Cronbach*. Berikut akan disajikan hasil perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan SPSS 30.

**Tabel 2 Hasil Reliabilitas Instrumen Tes**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.843	10

*Sumber : Hasil Output SPSS 30*

Dari data yang diperoleh pada tabel 2 diatas dapat dilihat bahwa Nilai koefisien reliabilitas yang diperoleh adalah  $r$  hitung = 0,843 sedangkan  $r$  tabel = 0,514. Dilihat dari tabel kriteria uji reliabelitas  $r$  hitung= 0,843 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi sehingga soal yang diujikan dikatakan sangat layak untuk digunakan.

## Teknik Analisis Data

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui distribusi penyebaran data setiap variabel dalam penelitian. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui sebaran dari skor masing-masing apakah ada yang bersangkutan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penulisan ini yaitu uji lilliefors. Untuk melakukan uji normalitas menggunakan uji lilliefors yang dihitung menggunakan SPSS 30. Dari hasil perhitungan tersebut dipperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas  
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.226	12	.091	.901	12	.162
posttest	.273	12	.014	.873	12	.072

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Hasil Output SPSS 30

Berdasarkan Tabel 3 di atas, uji normalitas dengan menggunakan uji lilliefors untuk *pretest* sebesar 0,162 sedangkan *posttest* 0,072. Dengan demikian nilai signifikansi masing-masing data lebih besar dari pada 0,05, sehingga dapat dinyatakan bahwa data penelitian terdistribusi normal.

### 2. Pretest dan Posttest

Pada penelitian ini soal tes yang digunakan sebanyak 10 soal pilihan ganda. Tes ditunjukkan pada siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini dengan melakukan penskoran terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif yang telah diperoleh dari sebelum dan sesudah menggunakan media audio visual. Adapun hasil pretest dan posttest yang dilakukan kepada 12 orang siswa terdapat pada tabel 4 adalah sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Belajar siswa ranah kognitif (*pretest* dan *posttest*)

Nama Siswa	Kognitif		Total Nilai	Rata -rata
	Pretest	Posttest		
Patris	70	90	160	80
Trisna	80	90	170	85
Alvian	30	60	90	45
Tino	30	80	110	55
Manto	20	80	100	50
Aprilia	60	80	140	70
Oktavia	40	70	110	55
Prenci	40	80	120	60
Aliando	40	80	120	60
Yovan	50	70	120	60
Yesti	80	90	170	85
Rinol	30	50	80	40
<b>Total</b>	<b>570</b>	<b>920</b>		<b>57,3</b>
<b>Rata-rata</b>				<b>0769</b>
	43,846	70,7692307		23
	15385	7		

Sumber : Hasil Pretest dan Posttest Siswa Kelas III SDN Wegoknatar

Berdasarkan tabel 4, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa ranah kognitif kelas III SDN Wegoknatar pada mata pelajaran IPAS dengan materi siklus hidup hewan sebelum menggunakan media audio visual menunjukkan bahwa tingkat pencapaian hasil belajar siswa dari KKTP yaitu 70, sebanyak 3 siswa yang tuntas dan 9 siswa yang belum tuntas dari 12 sampel yang diteliti. Setelah menggunakan media audio

visual, pencapaian hasil belajar siswa mengalami peningkatan hal tersebut dilihat dari KKTP yaitu 70, sebanyak 10 siswa yang tuntas dan 2 siswa yang belum tuntas dari 12 sampel yang diteliti. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPAS materi siklus hidup hewan pada siswa kelas III SDN Wegoknatar.

### 3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penulisan ini dimaksudkan untuk membuktikan ada tidaknya pengaruh yang signifikan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t dengan bantuan SPSS 30. Uji t menggunakan rumus *Paired Sampels T-Test* dengan pengambilan keputusan jika  $\text{sig} < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, kemudian jika  $\text{sig} > 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Uji t digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Wegoknatar. Hasil uji t disajikan pada tabel 5 berikut:

**Tabel 5 Hasil Uji Hipotesis**

**Paired Samples Test**

Paired Differences				t	df	Significance			
			95% Confidence Interval of the Difference						
	Std. Mean	Std. Deviation	Error Mean	Lower	Upper	(2-tailed)			
Pair 1	pretest	-29.16667	15.64279	4.51569	-39.10562	-19.22771	-6.459	11	.0001
	posttest								

*Sumber : Hasil Output SPSS 30*

Berdasarkan tabel 5 di atas, Hasil uji *Paired Sample T-Test* pada Tabel 5 menunjukkan hasil signifikansi  $0,001 < 0,05$  yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan begitu layak dinyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Wegoknatar.

### Deskripsi hasil Observasi aktivitas siswa dan guru

#### 1. Observasi aktivitas siswa

Data hasil pengamatan aktivitas siswa pada pembelajaran IPAS diperoleh ketika pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Berikut hasil observasi aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS materi siklus hidup hewan sebelum diberikan perlakuan yaitu menggunakan media audio visual dan sesudah diberikan perlakuan.

**Tabel 6 Hasil Observasi Aktivitas Siswa**

Nama siswa	Kegiatan siswa yang diamati (awal, inti,akhir)		Total
	Sebelum diberikan perlakuan	Sesudah diberikan perlakuan	
Patris	47,23	90,28	137,51
Trisna	54,17	97,23	151,4
Vian	38,89	69,45	108,34
Manto	41,67	80,56	122,23
Yofan	37,5	76,38	113,88
Aprilia	41,67	83,34	125,01
Oktavia	38,89	80,56	119,45
Yesti	50	95,84	145,84
Aliando	34,73	83,33	118,06
Tino	31,95	80,55	112,5
Rinol	33,35	70,84	70,84
Prenci	37,5	77,78	115,28

<b>Rata-rata</b>	<b>41,29091</b>	<b>82,17833</b>	
------------------	-----------------	-----------------	--

*Sumber : Hasil analisis data penelitian*

Berdasarkan data pada tabel 6, secara umum aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media audio visual mengalami peningkatan dari yang sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) memperoleh rata-rata nilai sebesar 41,30 dan setelah diberikan perlakuan (*treatment*) memperoleh rata-rata nilai sebesar 82,18. Hal ini menunjukan bahwa adanya peningkatan aktivitas yang sangat besar setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual.

## **2. Observasi aktivitas guru**

Keberhasilan suatu pembelajaran bukan hanya dilihat dari keberhasilan seorang siswa dalam memperoleh nilai yang baik, namun dilihat juga dari segi seorang guru yang berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran tersebut. Berikut hasil observasi aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS materi siklus hidup hewan.

**Tabel 7 Hasil Observasi Aktivitas Guru**

Kegiatan guru yang diamati	Skor maxi mal	Skor perolehan		total
		Sebelum diberikan perlakuan	Sesudah diberikan perlakuan	
Awal	24	15	24	39
Inti	60	24	60	84
Akhir	16	10	16	26
Rata-rata	16,33	33,33		

*Sumber : Hasil analisis data penelitian*

Berdasarkan data pada tabel 7, secara umum keterlaksanaan aktivitas pembelajaran dengan menggunakan media audio visual oleh guru mengalami peningkatan dari yang sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) memperoleh rata-rata nilai sebesar 16,34, dan setelah diberikan perlakuan (*treatment*) memperoleh rata-rata nilai sebesar 33,35. Hal ini menunjukan bahwa adanya peningkatan aktivitas guru yang sangat besar setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual.

## **Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Menggunakan media audio visual.**

Berikut adalah dokumentasi dari kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual yang meliputi (1) pretest (2) pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual (3) posttest.



*Gambar 1. kegiatan pretest.*



Gambar 2. kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual.



Gambar 3. kegiatan *posttest*.

### Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPAS materi siklus hidup hewan pada siswa kelas III SDN Wegoknatar. Dalam penelitian ini, digunakan desain penelitian yang dikenal dengan *One Group Pretest and Posttest*. Rancangan ini menghendaki penggunaan hanya satu kelas eksperimen tanpa adanya kelas *control* dan penggunaan instrumen penelitian berupa lembar observasi, soal test dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan siswa kelas III SDN Wegoknatar sebagai objek penelitian dengan jumlah sampel sebanyak 12 siswa. Berdasarkan hasil observasi awal proses pembelajaran IPAS belum sepenuhnya dipahami oleh siswa. Hal ini terlihat dari sikap sebagian besar siswa yang pasif selama pembelajaran, kurang memperhatikan penjelasan guru, serta rendahnya antusiasme mereka dalam mengikuti pelajaran. Selain itu, umpan balik siswa terhadap pertanyaan dan penjelasan guru sangat minim, dan mereka cenderung kurang berani menanyakan hal-hal yang belum dipahami. Hal ini berpengaruh pada hasil belajar siswa yang tergolong rendah. Oleh karen itu peneliti bersama guru pamong dan dosen pembimbing lapangan berdiskusi untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dengan menggunakan media yang menarik dan menyenangkan.

Media pembelajaran yang cocok untuk mata pelajaran IPAS Materi siklus hidup hewan adalah Media audio visual. Media audio visual adalah media yang menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi (Mayoli et al. 2024). Dengan begitu, pengimplementasian media audio visual

membantu peserta didik guna memahami materi siklus hidup hewan secara lebih mudah. Karena dengan media audio visual siswa dapat secara langsung melihat bagaimana proses terjadinya siklus hidup hewan dengan lebih jelas secara visual. Dengan menggunakan media audio visual juga bisa menarik perhatian dan juga fokus siswa terhadap materi yang akan pendidik sampaikan.

Berdasarkan data penelitian yang telah diperoleh dari hasil uji hipotesis yang menunjukkan hasil signifikansi  $0.001 < 0.05$  yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan begitu layak dinyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Wegoknatar. Pengaruh tersebut juga dapat dilihat dari hasil nilai ranah kognitif *pretest* dan *posttest* siswa. Standar KKTP di SDN Wegoknatar adalah 70, untuk nilai *pretest* memperoleh hasil bahwa sebanyak 3 siswa yang tuntas dan 9 siswa yang belum tuntas. Dan untuk hasil nilai *posttest* didapatkan hasil sebanyak 10 siswa yang tuntas dan 2 orang yang belum tuntas.

Hal ini berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu yaitu : Sidauruk et al, (2024) dengan judul Pengaruh Media Buku Cerita Bergambar Terhadap Hasil Belajar IPS pada Materi Kerajaan Siswa Kelas IV SD Negeri 124405 Jln.Seram Pematang Siantar. hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap siswa kelas IV SD Negeri 124405 Jl.Seram Pematang Siantar. Hal ini di lihat dan diukur dari hasil nilai rata-rata siswa yang semula 42,16 dan setelah diberlakukan atau digunakannya Media Buku Cerita Bergambar naik menjadi 83,66. Hasil perhitungan dari t-test diperoleh sebesar 19,582 yang kemudian dibandingkan dengan ttabel

sebesar 1,566 dengan  $df=29$  dan taraf signifikan 5%. Perbedaan dikatakan signifikan jika  $t$  hitung  $> t$  tabel maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, dan jika  $t$  hitung  $< t$  tabel maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Penelitian selanjutnya oleh Safitri & Kasriman (2022) dengan judul Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Materi Siklus Air pada Siswa kelas V SDN Bambu Apus 01 Jakarta Timur. Penelitian ini memperoleh hasil uji  $t$  dengan signifikansi  $0.000 < 0.05$  yang menandakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga hasil akhir dan kesimpulan dari pengimplementasian media audio visual berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar materi siklus air pada siswa kelas V SDN Bambu Apus 01 Jakarta Timur.

### SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPAS materi siklus hidup hewan pada siswa kelas III SDN Wegoknatar. Hasil ini dibuktikan dari data yang menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest 43, 84 sedangkan nilai rata-rata posttest 70,76. Dengan menggunakan uji  $t$  menunjukkan hasil signifikansi  $0.001 < 0.05$  yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan begitu layak dinyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Wegoknatar.

Setelah dilakukan penelitian di kelas III SDN Wegoknatar dengan menerapkan media audio-visual untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa, peneliti menyampaikan beberapa saran berikut: Saat proses pembelajaran berlangsung, siswa diharapkan selalu aktif untuk meningkatkan hasil belajar melalui usaha yang maksimal oleh karena itu guru sebaiknya mampu merancang dan menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan guna meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka.

### DAFTAR RUJUKAN

Almainah Rusyda, Ulva Hader, Antik Estika. 2021. "Innovative : Volume 1 Nomor 2 Tahun 2021 Research & Learning in Primary Education Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SDN." 1:55–60.

Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), 15–31.

Ariyana, A., Santosa, S. E., & Prasetyo, A. (2020). Pengantar Pendidikan di Indonesia. Jakarta: Penerbit Pendidikan Indonesia.

Bera, L., & Lering, S. T. (2024). PENERAPAN MODEL SNOWBALL THROWING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KELAS V MATERI MAKANAN SEHAT BAGI TUBUH. *Jurnal Biogenerasi*, 9(2), 1161–1169.

Fitria, Ayu. 2018. "Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini." *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*5(2):57–62. doi: 10.17509/cd.v5i2.10498.

Galuh Rahayuni. 2016. Hubungan Keterampilan Berpikir Kritis dan Literasi Sains pada pembelajaran IPA Terpadu dengan model PBM dan STM, *JPPI* 2 (2), 131–146.

Grace, A. N & Amos, N. (2017). Landasan Pendidikan. Depok : PT Kharisma Putra Utama.

Maria Hermina Nona Lora, Sudarwati Nababan, Sukarman Hadi Jaya Putra, M. S. (2024). PENDAMPINGAN MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN BOTOL BEKAS. *Community Development Journal*, 5(4), 6589–6596.

Hilman, Irfan Febrianti, Alifia, and Nursari Aulia. 2019. "Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*13(1):152–57.

Irawati, Ilfa, Mohammad Liwa Ilhamdi, and Nasruddin Nasruddin. 2021. "Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA." *Jurnal Pijar Mipa*16(1):44–48. doi: 10.29303/jpm.v16i1.2202.

- Katoningsih, Sri, Ratnasari Dwi Utami, Windri Maryana, and Naufal Ishartono. 2021. "Pemanfaatan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Daring Materi IPA Siswa SD Kelas Rendah." *Buletin KKN Pendidikan*3(1):83–90. doi: 10.23917/bkkndik.v3i1.14832.
- Marzuki.(2023). Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di Kelas XI IPA B SMA Immanuel Sintang. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 18(2), 156-163. <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v18i2.5831>.
- Mayoli, E., Tamrin, M. i., & Nelfanita. (2024). Efektivitas Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran IPA Di Sdn 27 Ladang Hutan. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 2(1), 100.
- Moh.Suardi (2018). *Belajar & Pembelajaran* .Yogyakarta. CV Budi Utama .
- Nikmatillah, N. (2018). Penggunaan Media Papan Persilangan Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Materi Perkawinan Silang Mahluk Hidup Untuk Siswa Kelas Ix C Smp Negeri 7 Malang Tahun 2015/2016. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1), 1. <Https://Doi.Org/10.21067/Jbpd.V2i1.2187>
- Novita, Lina, Elly Sukmanasa, and Mahesa Yudistira Pratama. 2019. "Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD." © 2019-Indonesian Journal of Primary Education3(2):64–72.
- Ovan, & Saputra, A. (2020). CAMI: Aplikasi Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Pribadi, B. A. (2010). *Model desain system pembelajaran*. Jakarta : Dian Rakyat.
- Putra, S. H. J. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Kooperatif Tipe Number Head Together Terhadap Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar di SMP. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 5(2), 84–95. <https://doi.org/10.37058/bioed.v5i2.2177>
- Putra, S. H. J. (2021). Effect of Science, Environment, Technology, and Society (SETS) Learning Model on Students' Motivation and Learning Outcomes in Biology. *Tarbawi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 17(2), 145–153. <https://doi.org/10.32939/tarbawi.v17i2.1063>
- Safitri, R. L., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Materi Siklus Air pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8746-8753.
- Safrida, M., & Kistian, A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Kelas V Sd Negeri Peureumeue Kecamatan Kaway Xvi. Bina Gogik, 7(1), 53–65. <Https://Ejournal.Stkipbbm.Ac.Id/Index.Php/Pgsd/Article/View/433>
- Sidauruk, G. T., Sijabat, O. P., & Sirait, E. M. (2024). Pengaruh Media Buku Cerita Bergambar Terhadap Hasil Belajar IPS pada Materi Kerajaan Siswa Kelas IV SD Negeri 124405 Jln. Seram Pematang Siantar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 2129-2141.
- Sugiyono, 2014. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.