

## Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 122355 Pematangsiantar

Rika Afryani Napitupulu<sup>1</sup>, Minar Lumbantobing<sup>2</sup>, Susy Alestriani Sibagariang<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Email: rikanapitupulu53153@gmail.com<sup>1</sup>, minar.lumbantobing@uhnp.ac.id<sup>2</sup>,  
susysibagariang@gmail.com<sup>3</sup>

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan alat pembelajaran audio visual ke dalam pembelajaran topik pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar di kelas tiga. Penelitian ini merupakan salah satu contoh penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan angka secara ekstensif, dimulai dengan proses pengumpulan data dan dilanjutkan dengan interpretasi data dan penyajian temuan dalam penelitian. Untuk keperluan penelitian ini, penulis menggunakan Desain Pra Eksperimen berupa Pre-Test dan Post-Test Satu Kelompok. Dalam pengaturan ini, pengamatan dilakukan dua kali, sekali sebelum percobaan dan sekali setelah itu. Pertama kali sebelum percobaan, dan yang kedua setelah itu. Ditentukan bahwa data berdistribusi normal setelah hasil perhitungan koefisien pretest dan posttest dengan menggunakan aplikasi SPSS 21 diketahui nilai yang diperoleh lebih dari 0,05. Nilai yang diperoleh sebesar 0,18. Ditentukan ada pengaruh penggunaan media audio visual dalam pembelajaran materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 122355 Pematangsiantar dengan menghitung koefisien pretest dan posttest dengan aplikasi SPSS 21 dan memperoleh hasilnya (16,518 > 2,074). Hal ini mengarah pada kesimpulan bahwa ada pengaruh penggunaan media audio visual dalam pembelajaran topik.

**Kata kunci:** *Media Audio Visual, Hasil Belajar, Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup*

### Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of using audio-visual learning tools in learning the topic of growth and development of living things on the learning achievement of elementary school students in third grade. This research is an example of quantitative research. Quantitative research is research that uses numbers extensively, starting with the process of collecting data and continuing with data interpretation and presentation of findings in research. For the purposes of this study, the authors used a Pre-Experimental Design in the form of Pre-Test and Post-Test One Group. In this setting, observations were made twice, once before the experiment and once after. The first time before the experiment, and the second after that. It is determined that the data is normally distributed after the results of the calculation of the pretest and posttest coefficients using the SPSS 21 application are known to be more than 0.05. The value obtained is 0.18. It was determined that there was an effect of using audio-visual media in learning the growth and development of living things on the learning outcomes of third grade students at SD Negeri 122355 Pematangsiantar by calculating the pretest and posttest coefficients with the SPSS 21 application and obtaining the results (16.518 > 2.074). This leads to the conclusion that there is an effect of using audio-visual media in topic learning.

**Keywords :** *Audio Visual Media, learning outcomes, growth and development of living things*

### PENDAHULUAN

Guru di Indonesia sadar bahwa profesi guru merupakan salah satu pekerjaan yang paling dihormati dan bergengsi di dunia (Novita & Novianty, 2020). Guru mengabdikan diri untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia seutuhnya, yaitu individu yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia, dalam proses pembentukan masyarakat yang berkualitas (Angreini et al., 2020).

Guru di Indonesia biasanya menampilkan diri secara profesional, dan tanggung jawab utama mereka meliputi mendidik, mengarahkan, melatih, dan memproduksi kurikulum (curriculum set). Ini adalah pemikiran yang digariskan oleh pemimpin pendidikan K.I. Hajar Dewantara “Ing ngarso sung tulodo, Ing madya mangun karso, Tut wuri handayani”. Hal ini menunjukkan bahwa seorang guru harus memberikan teladan (contoh) ketika berada di depan, memberikan prakasa (gerakan) ketika berada di tengah, dan memberikan dorongan atau motivasi ketika berada di belakang (Hastuti & Budianti, 2014).

Menurut “I Putu Ayub Darmawan”, guru merupakan komponen penting dalam proses memberikan pendidikan yang berkualitas kepada siswa. Untuk itu, pendidik wajib meningkatkan profesionalismenya sehingga pada saat menjalankan profesinya dapat dilakukan secara efektif dan menyeluruh (Pamungkas & Koeswanti, 2021).

Pendidikan dipengaruhi oleh laju kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin cepat, yang keduanya semakin canggih (Suryana et al., 2022). Perkembangan teknologi memungkinkan tugas-tugas yang sebelumnya melelahkan, memakan waktu, dan tidak praktis dilakukan dengan relatif mudah (Gabriela, 2021). Kepuasan instan adalah sesuatu yang banyak orang, terutama manusia, hargai. Karena itu, manusia dipaksa untuk selalu berpikir cepat dan praktis dalam segala aspek kehidupannya, termasuk pendidikan (Yenni et al., 2018). Faktanya adalah bahwa sebagian besar siswa saat ini sibuk dengan cara meningkatkan nilai mereka dan mengerjakan ujian dengan baik, terlepas dari apakah mereka benar-benar menyimpan informasi yang mereka pelajari atau tidak (Pranata et al., 2022).

Upaya peserta didik akan aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan masyarakat apabila dilakukan upaya yang terarah dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran, menurut UU No. 20 Tahun 2003, pengertian pendidikan adalah sebagai berikut. negara dan negara (Putri et al., 2018).

Pengertian pendidikan adalah praktik mempelajari informasi, kemampuan, dan kebiasaan sekelompok orang tertentu yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui proses pengajaran, pelatihan, dan studi (Septiawan et al., 2017). Oleh karena itu, pendidikan dapat diringkas sebagai proses di mana siswa memperoleh pengetahuan yang diperlukan untuk memahami suatu mata pelajaran dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang diperlukan untuk menjadi anggota masyarakat yang produktif (Jusmiana et al., 2020).

Dalam peningkatan proses pembelajaran disekolah, Untuk memastikan bahwa siswa menerima hasil maksimal dari pengalaman pendidikan mereka, guru perlu untuk dapat merencanakan dan melaksanakan kegiatan instruksional yang membantu siswa meningkatkan keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik mereka (Faishol & Mashuri, 2021). Akibatnya, bagi guru untuk dapat menciptakan kegiatan pendidikan yang paling efektif, sangat penting bagi mereka untuk memilih, mempraktikkan, dan meningkatkan metodologi pembelajaran dengan cermat (Sunami & Aslam, 2021). Proses belajar terdiri dari sejumlah komponen atau aspek yang berbeda, yang semuanya saling berhubungan secara rumit. Selama proses pembelajaran berlangsung, interaksi yang terjadi antara pengajar dan siswa memegang peranan penting dalam pencapaian tujuan yang diinginkan (Fatimah et al., 2022).

Berdasarkan pengalaman penulis pada masa Program Pengalaman Lapangan (PPL) kemungkinan Ketika proses pembelajaran guru gagal menarik perhatian dan keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, hal itu dapat menimbulkan kesulitan bagi guru dalam menyajikan materi. Ada kalanya guru kesulitan membuat siswa memahami mata pelajaran yang disampaikan, yang berakibat pada hasil belajar yang buruk. Prestasi siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut merupakan salah satu cara untuk menilai seberapa efektif pembelajaran yang berlangsung. Tingkat prestasi siswa, serta pemahaman dan penguasaan materi pelajaran, merupakan indikator keberhasilan program yang baik. Tingkat keberhasilan belajar berbanding lurus dengan tingkat pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran, serta tingkat prestasi akademik mereka secara keseluruhan.

Dalam kasus hasil belajar yang buruk, peran yang dimainkan oleh instruktur, selain sangat signifikan, adalah komponen siswa. Pada awalnya, satu-satunya cara instruktur mengajar adalah melalui pendekatan ceramah tradisional, yang menyebabkan perhatian siswa terfokus pada instruktur daripada materi (Pratama, 2018). Karena mengejar tujuan sesuai dengan kurikulum, instruktur menjelaskan materi yang harus diselesaikan selama beberapa kali pertemuan. Namun, instruktur hanya memberikan soal-soal latihan, yang berpotensi menumpulkan siswa dan mengurangi tingkat minat mereka (Yusantika et al., 2018). Akibatnya siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pendidikan mereka sendiri sebagai akibat langsung dari faktor ini (Gading & Dian Kharisma, 2017).

Menggunakan bentuk media pembelajaran yang menarik yang memotivasi siswa untuk mengambil peran aktif dalam pendidikan mereka sendiri adalah salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi tantangan yang diuraikan di atas (Syupriyanti et al., 2019). Secara sederhana, pembelajaran aktif adalah bentuk pendidikan yang mendorong siswa untuk belajar secara aktif (Isnaeni & Radia, 2021). Di mana siswa tidak hanya didorong untuk berkontribusi secara mental tetapi juga secara fisik dalam proses pembelajaran Media audio visual hanyalah salah satu alat pembelajaran aktif yang dapat membantu siswa menghindari tantangan tersebut (Suria Oktaviani et al., 2019).

Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran adalah media audio visual yaitu video pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dalam proses belajar mengajar yang tidak membuat peserta didik jenuh atau bosan selama pembelajaran berlangsung (Selamet, 2020).

Menurut Arsyad (dalam Suria Oktaviani et al., 2019) "Media audio visual adalah media penyampaian informasi yang bersifat audio (suara) dan visual (gambar)", sedangkan "audio-visual adalah alat yang digunakan guru dalam menyampaikan konsep, ide, dan pengalaman yang ditangkap oleh indera penglihatan dan pendengaran". "Media audio visual adalah media penyampaian informasi yang memiliki ciri audio (suara) dan visual (gambar)." Dapat ditarik kesimpulan bahwa media audiovisual merupakan perpaduan antara media audio dan visual yang juga mengandung aspek suara dan gambar dengan menganalisis sudut pandang sejumlah pakar yang pernah membahas media audiovisual.

Media audio visual juga memberi arti tersendiri dalam mencapai hasil belajar peserta didik. Untuk itu, dalam menyediakan media dalam proses belajar mengajar guru sangat berperan penting dalam merancang sesuatu media untuk dapat menarik minat belajar peserta didik. Namun dari semua yang disediakan oleh guru, guru juga masih kurang mahir dalam menggunakan teknologi informatika (Suryana et al., 2022). Guru dituntut untuk menguasai berbagai media pembelajaran yang digunakan. Jika guru sendiri tidak menguasai cara menggunakan media pembelajaran tersebut, maka ini merupakan suatu hambatan atau masalah yang dapat mempengaruhi tercapainya hasil belajar peserta didik. Hal tersebut merupakan suatu tantangan bagi seorang guru yang harus diperhatikan, karena keberhasilan peserta didik tergantung pada kreativitas seorang guru (Hastuti & Budianti, 2014).

Berdasarkan masalah tersebut peneliti bergerak untuk melakukan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan media audio visual yang dapat membantu peserta didik dalam pemahaman tentang materi yang diterapkan menggunakan media tersebut agar peserta didik dengan mudah meangerti dengan apa yang dipelajari dalam proses pembelajaran tersebut. Karena dengan adanya media audio visual tersebut maka Pengajaran tidak lagi terbatas pada komunikasi verbal yang dilakukan oleh guru melalui ucapan kata-kata; melainkan akan lebih beragam. Untuk mencegah anak-anak menjadi tidak tertarik dan untuk mencegah guru menjadi lelah(Pamungkas & Koeswanti, 2021). Siswa juga lebih banyak mengikuti kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan kegiatan belajar akan menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Hal ini karena siswa lebih mungkin termotivasi untuk belajar ketika mereka terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan saat ini, terdapat berbagai strategi pengajaran yang dapat diterapkan untuk membantu siswa dalam memperoleh pemahaman terhadap materi yang sedang dipelajari. Selain itu, program pendidikan saat ini disebut Kurikulum 2013, atau K13, dan mengalihkan fokus pembelajaran dari instruktur dan lebih ke arah siswa. Peningkatan minat belajar siswa yang pada gilirannya akan berpengaruh pada hasil belajar siswa, dapat dicapai dengan penerapan pendekatan pembelajaran yang tepat dan variatif. Menurut temuan peneliti yang bekerja di kelas III SD Negeri Pematangsiantar, Secara keseluruhan prestasi akademik mahasiswa di bidang bahasa Indonesia dan keilmuan masih di bawah rata-rata. Masih banyak anak kelas V yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dalam melaksanakan proses belajar mengajar, guru sering menggunakan teknik ceramah. Akibatnya, suasana di kelas biasanya menjadi salah satu yang mendorong pembelajaran pasif. Akibatnya, lingkungan di kelas akhirnya menjadi membosankan, dan siswa juga menjadi tidak terlibat.

**Tabel 1. Analisis Data Kumulatif Nilai Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn.**

No	Tahun Ajaran	Semester	Jumlah Siswa	KKM	Ketuntasan	
					> KKM ( Tuntas)	< KKM (Tidak Tuntas)
1	2019/2020	I	40	70	26 (76,09%)	14 (23,91%)
2	2020/2021	I	36	70	23 (78,05%)	13 (21,95%)
3	2021/2022	I	31	70	25 (67,55%)	6 (32,43%)

Dari data nilai yang dikumpulkan siswa tersebut di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai yang diperoleh siswa di SD Negeri 122355 Pematangsiantar pada mata pelajaran bahasa Indonesia dan PPKn dianggap telah mencapai tingkat KKM. Oleh karena itu, menjadi tanggung jawab guru untuk menawarkan berbagai alternatif pendekatan yang dapat digunakan selama proses pembelajaran. Dengan tujuan agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan hasil belajar siswa juga dapat ditingkatkan. Oleh karena itu, media audio visual digunakan dalam upaya membantu siswa menjadi peserta yang lebih terlibat dalam proses pendidikan, yang akan mengarah pada peningkatan prestasi akademik bagi siswa.

Hal itu terlihat dari penelitian yang dilakukan oleh Galuh Yuliasih (2017) Yang Berjudul "Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Audio Visual Anak Usia 5-6 Tahun Di

TK PKK Bener Kecamatan Tegalrejo” Peningkatan keterampilan membaca awal di kalangan anak-anak sebagai akibat dari paparan media audio-visual ditunjukkan oleh peningkatan kemampuan membaca awal secara menyeluruh untuk anak-anak biasa. Sedangkan pada aspek huruf (nama huruf), Pra Tindakan meningkat sebesar 48,8%; kemudian meningkat lagi pada Siklus I menjadi 60,71%; dan meningkat lagi pada Siklus II menjadi 79,7%. menjadi 47,21% pada Siklus I, kemudian menjadi 70,23% pada Siklus II. Kemudian mengenai penggabungan suku kata menjadi kata pada Pra tindakan sebesar 35,7%, meningkat menjadi 54,76% pada Siklus I, dan meningkat menjadi 61,9% pada Siklus II.

Hal itu juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fakhru Rijal, (2018) Yang Berjudul “Penggunaan media audio visual dalam peningkatan hasil belajar materi rukun iman pada peserta didik kelas I SD Negeri 49 kota Banda Aceh”. Nilai rata-rata hasil belajar siswa yang dicapai melalui pemanfaatan media audio visual pada siklus 1 pertemuan 1 adalah 53,43. Pada pertemuan kedua, nilainya adalah 57,28. Pertemuan pertama siklus kedua memiliki nilai rata-rata 62,18, sedangkan pertemuan kedua memiliki nilai 76,25.

## **METODE**

Penelitian yang dimaksud merupakan gambaran penelitian kuantitatif. Penelitian yang menggunakan angka-angka yang diawali dengan proses pengumpulan data disebut penelitian kuantitatif dan dilanjutkan dengan analisis data dan penyajian temuan (Sugiyono, 2021). Sebuah metode yang dikenal sebagai penelitian eksperimental digunakan untuk penyelidikan ini. Dua desain berbeda membentuk pendekatan eksperimental: Desain Pra Eksperimental dan Desain Eksperimental Sejati. Untuk mencapai tujuan mereka, para peneliti menggunakan desain pra-eksperimental dalam bentuk pre-test dan post-test satu kelompok untuk tujuan penelitian ini. Rencana tersebut menyerukan pengamatan yang harus dilakukan baik sebelum dan sesudah percobaan dilakukan. Pengamatan dilakukan pada awal percobaan (O1), serta pengamatan dilakukan pada akhir percobaan (O2).

Yang terbaik adalah memasukkan semua subjek penelitian jika ada kurang dari seratus orang yang berpartisipasi dalam penelitian ini. Ini akan memastikan bahwa penelitian ini mewakili populasi. Sebaliknya, jika populasinya lebih dari 100 orang, diperbolehkan mengambil 10%-15%, 20%-25%, atau bahkan lebih. Menurut pandangan ini, jumlah siswa kelas III SD Negeri 122355 Pematangsiantar kurang dari seratus, maka keseluruhan populasi dijadikan sampel penelitian sebanyak 24 siswa.

Pendekatan pengumpulan data berikut digunakan untuk tujuan penelitian ini:

### **1. Tes**

Taksonomi Wilayah Kognitif karya Benjamin S. Bloom menjadi landasan evaluasi yang diberikan kepada siswa (dalam Istarani dan Intan Pulungan, 2015:20-21). Area Kognitif dapat dipecah menjadi enam tingkat yang berbeda, yang diberi label sebagai berikut: C1 (Pengetahuan), C2 (Pemahaman), C3 (Aplikasi), C4 (Analisis), C5 (Sintesis), dan C6. Level-level ini diatur secara hierarkis dari yang paling mendasar hingga yang paling canggih (Evaluasi). Untuk kedua pre-test dan post-test dalam penyelidikan ini, peneliti menggunakan total 20 pertanyaan pilihan ganda. Jika jawabannya benar, maka akan mendapat skor lima poin, tetapi jika salah, skor akan menjadi nol.

### **2. Dokumentasi**

Dalam pendekatan dokumentasi, proses pencarian melalui catatan, buku, surat kabar, majalah, dan media cetak lainnya merupakan salah satu cara untuk mendapatkan fakta atau informasi. Jenis media cetak lainnya termasuk buku komik. Dalam contoh khusus ini, peneliti mencari informasi dalam bentuk peringkat dan data siswa. lain yang berkaitan dengan anak kelas III SD Negeri 122355 Pematangsiantar. Viabilitas instrumen yang akan digunakan pada awalnya akan diteliti, yaitu

melalui validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan kesukaran soal. Data nilai yang terkumpul akan dievaluasi masing-masing menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan hipotesis (Hastuti & Budianti, 2014).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Uji Instrumen

#### 1. Uji Validasi

Uji coba ini dilakukan dengan partisipasi enam belas siswa di SD Negeri 091493 Lumban Holbung. Tujuan dari ujian ini adalah untuk mengetahui valid atau tidaknya soal yang akan dibagikan. Dalam menentukan sah atau tidaknya instrumen, digunakan rumus Product Moment yang tersedia pada aplikasi SPSS 21 sebagai acuan. Peneliti menggunakan 20 butir soal pretest. Jumlah soal sebanyak 4 butir soal tidak valid dan sebanyak 16 butir soal yang valid dan layak untuk diberikan kepada siswa.

#### 2. Uji Reliabilitas

Pengujian validitas pertanyaan adalah langkah pertama, Selanjutnya, dengan menggunakan SPSS 21 untuk mengukur setiap calon instrumen secara konsisten sehingga Anda dapat mengidentifikasi apakah instrumen tersebut dapat dipercaya atau tidak, Anda dapat menentukan apakah instrumen tersebut dapat diandalkan atau tidak. Tabel berikut menampilkan hasil uji reliabilitas yang dilakukan dengan menggunakan rumus Alpha pada 18 soal berbeda. Karena kenyataan bahwa nilai ketergantungan yang diperoleh adalah 0,920, aman untuk mengatakan bahwa pertanyaan dapat dipercaya dan oleh karena itu cocok untuk digunakan dalam penelitian.

#### 3. Uji Kesukaran Soal

Tujuan tes yang mengukur tingkat kesulitan ditentukan dengan menganalisis setiap pertanyaan yang disajikan kepada siswa dan menempatkannya ke dalam salah satu dari empat kategori: sangat mudah, mudah, sedang, atau menuntut. Total ada enam soal yang dianggap memiliki tingkat kesulitan mudah. Soal-soal tersebut diberi nomor 1, 11, 12, 18, 19, dan 20. Sedangkan total 12 soal yang termasuk dalam kategori sedang dilambangkan dengan angka 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 15, dan 16.

#### 4. Uji Daya Beda

Tujuan dari tes diskriminatif adalah untuk membedakan kinerja item pada aspek yang sedang dievaluasi berdasarkan perbedaan yang ada di antara serangkaian aspek. Ada total 15 soal yang dinilai memiliki kualitas baik, dan ada satu soal nomor 11 yang dinilai memiliki kualitas cukup. Hal-hal yang dinilai memuaskan dan baik sebaiknya dibagikan kepada siswa, namun soal yang dinilai kurang baik tidak boleh dibagikan kepada siswa karena tidak layak dibagikan kepada siswa.

### Hasil Analisis Data Penelitian

#### 1. Uji Normalitas

Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, kita dapat dengan yakin mengatakan bahwa data mengikuti distribusi normal. Pembagian soal yang berpusat pada topik pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa sebelumnya sebelum dilakukan uji normalitas. Tes pertama, yang dikenal dengan pre-test, dilakukan sebelum pasien dirawat, dan tes kedua, yang dikenal sebagai post-test, dilakukan setelah terapi dilakukan Media audiovisual (gambar). Adapun jumlah soal yang diberikan adalah 16 butir soal pilihan berganda dengan jumlah responden sebanyak 24 siswa:

Tabel 2. Uji Normalitas

kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>	Shapiro-Wilk
-------	---------------------------------	--------------

		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil	posttest	,233	24	,002	,869	24	,005
	pretest	,139	24	,200*	,897	24	,018

Dari data diatas uji tes normalitas yang digunakan adalah Shapiro Wilk karena jumlah responden lebih kecil dari 30 orang. Maka Karena fakta bahwa hasilnya jauh lebih tinggi dari 0,05, orang dapat menarik kesimpulan bahwa data mengikuti distribusi normal.

## 2. Uji t (Hipotesis)

Untuk mengetahui apakah penggunaan media audiovisual berdampak pada hasil belajar siswa, dilakukan perbandingan antara tipikal hasil belajar siswa sebelum diberikan terapi yang diukur dengan pretest, dan hasil belajar siswa setelahnya. penggunaan media audiovisual dipraktekkan, yang diukur dengan posttest. Hasil uji uij t yang dilakukan dengan SPSS 21 disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis**

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
posttest - pretest	22,4 17	6,637	1,355	19,614	25,219	16,548	23	,000

Berdasarkan hasil belajar uji penelitian thitung sebesar 16,548. Besar ttabel dengan jumlah responden sebanyak 24 adalah 2,074. Maka dapat disimpulkan thitung >ttabel sehingga Telah diputuskan bahwa Ha akan menggantikan Ho. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa pemanfaatan media audiovisual berpengaruh kaitannya dengan hasil belajar siswa pada materi pokok Tumbuh kembang Hewan yang diajarkan di Kelas III SD Negeri 122355 Pematangsiantar.

## PEMBAHASAN

“Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Tema Tumbuh Kembang MakhluK Hidup Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 122355 Pematangsiantar” demikian judul penelitian yang dilakukan peneliti. Dalam penelitian ini, digunakan desain penelitian yang dikenal dengan One Group Pretest and Posttest. Rancangan ini menghendaki penggunaan hanya satu kelas eksperimen dan penggunaan instrumen penelitian berupa dokumentasi, khususnya dokumen di sekolah, serta tes, khususnya pretest dan posttest, sebagai satu-satunya kelas eksperimen. Penelitian ini menggunakan data dari total 24 siswa yang berbeda sebagai sampelnya.

Setelah siswa diberi perlakuan, dalam hal ini melalui penggunaan media audiovisual kemudian diberikan posttest untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar siswa. Pretest diberikan kepada siswa sebelum pembelajaran dimulai guna mengevaluasi kemampuan awal siswa. Item yang dimaksud adalah 18 soal pilihan ganda untuk setiap pretest dan posttest.

1. Signifikansi pre-test ditemukan 0,18, sedangkan signifikansi post-test ditemukan 0,05. Temuan ini diperoleh dengan aplikasi SPSS 21, yang digunakan untuk menghitung koefisien pre-test dan post-test. Setelah ini, seseorang dapat mencapai kesimpulan bahwa data mengikuti distribusi normal.
2. Disimpulkan bahwa penggunaan media audiovisual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa materi tumbuh kembang hewan kelas III SD Negeri 122355 Pematangsiantar berdasarkan hasil

perhitungan yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS 21 untuk menentukan koefisien pre-test dan post-test, yang menunjukkan bahwa hasilnya adalah  $16.548 > 2.074$ . Hal ini menyebabkan kesimpulan bahwa ada efek.

Berdasarkan informasi yang disajikan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media audiovisual terhadap hasil belajar siswa pada materi tumbuh kembang hewan kelas III di SD Negeri 122355 Pematangsiantar berpotensi untuk membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, yang mana pada gilirannya mempengaruhi hasil belajar mereka.

Temuan ini sesuai dengan temuan penyelidikan Agustini (2019) pada judul Pengaruh Model Pembelajaran TPS Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat variasi hasil belajar IPA yang cukup besar antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran Think Pair Share (TPS) dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran tradisional, yang ditunjukkan dengan thitung sebesar 8,473 dan t-tabel sebesar 2,021. Perbedaan ini ditemukan dalam hubungan antara kedua jenis pembelajaran. Berdasarkan hasil temuan penelitian ini, maka dapat ditarik kesimpulan menunjukkan model pembelajaran Think Pair Share (TPS) berdampak baik terhadap hasil belajar IPA siswa semester II dan III tahun ajaran di SD Gugus Sriwijaya Kabupaten Pekutatan. dalam penelitian ini, kami melihat siswa di semester II dan III tahun ajaran.

Penelitian lain yang sampai pada kesimpulan yang hampir sama adalah sebagai berikut Selamat (2020) Penggunaan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Inpres Tumpu Jaya I menjadi judul presentasi yang diberikan. Penelitian yang menggunakan media visual menghasilkan hasil yang positif dan tidak rumit. Hal ini dapat ditunjukkan dengan peningkatan jumlah pengetahuan yang diperoleh dengan setiap siklus yang diselesaikan. Sedangkan pada ujian pendahuluan, hanya 37,9% mahasiswa yang berhasil memenuhi syarat kelulusan masuk dalam kategori “sangat buruk”. Pada akhir tes siklus I, nilai siswa mengalami peningkatan, dan persentase siswa yang mencapai kriteria ketuntasan adalah 75%, sehingga masuk dalam kategori “Baik”. dan tumbuh sekali lagi pada siklus 2; pencapaian ini memenuhi kriteria “Sangat Baik” sebesar 90,7%.

## SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dari penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti, maka peneliti menyimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media audiovisual anak kelas III SD Negeri 122355 Pematangsiantar diajarkan tentang pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar anak secara keseluruhan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Angreini, D., Muhiddin, M., & Nurlina, N. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Bontoramba. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 42–49. <https://doi.org/https://ummaspul.e-journal.id/maspuljr/issue/view/16>
- Condrosari, G. Y. (2017). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui media audio visual anak usia 5-6 tahun di tk pkk bener kecamatan tegalrejo. *Pendidikan Guru PAUD S-1*, 6(4), 376–389.
- Faishol, R., & Mashuri, I. (2021). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas 2 MI Tarbiyatus Sibyan Srono. *INCARE, International Journal of Educational Resources*, 1(6), 523–540.
- Fatimah, W., Iskandar, A. M., Abustang, P. B., & Rosarti, M. S. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar IPS Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9321–9330. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3287>
- Gabriela, N. D. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan



- Hasil Belajar Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 104–113.
- Gading, I. K., & Dian Kharisma, K. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ips Sekolah Dasar. *International Journal of Elementary Education*, 1(2), 153. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i2.11608>
- Hastuti, A., & Budianti, Y. (2014). Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ipa kelas ii sdn bantargebang ii kota bekasi. *Pedagogik (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 2(2), 33–38. <https://doi.org/https://doi.org/10.33558/pedagogik.v2i2.1244>
- Isnaeni, R., & Radia, E. H. (2021). Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(2), 304–313. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.281>
- Jusmiana, A., Herianto, H., & Awalia, R. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Smp Di Era Pandemi Covid-19. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1–11. <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v5i2.400>
- Novita, L., & Novianty, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal Dan Campuran. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 3(1), 46. <https://doi.org/10.30587/jtiee.v3i1.1127>
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41223>
- Pranata, K., Fikri, A. N., & Zulherman, Z. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Melalui Zoom Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(4), 6231–6240. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.2982>
- Pratama, G. A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Crh Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Ips. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(1), 52–63. <https://doi.org/10.23887/jlls.v1i1.14628>
- Putri, N. P. L. K., Kusmaryatni, N., & Murda, I. N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar IPA. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 6(3), 153–160. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjgsd.v6i3.21093>
- Rijal, F. (2018). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Peningkatan Hasil Belajar Materi Rukun Iman Pada Siswa Kelas I Sd Negeri 49 Kota Banda Aceh. *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/pjp.v7i1.3321>
- Selamet, I. K. (2020). Penggunaan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD Inpres Tumpu Jaya I. *Jurnal Paedagogy*, 7(2), 121–125. <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jp.v7i2.2505>
- Septiawan, I. M. A. E., Rati, N. W., & Murda, I. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjgsd.v5i2.10688>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta,CV.
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>
- Suria Oktaviani, M. D., Suwatra, I. W., & Murda, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbantuan Media Audiovisual terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 89. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.17662>
- Suryana, A., Noviansyah, I., & Tamara, F. (2022). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Prestasi Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ilmi Citeureup Bogor. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 2(2), 112–132. <https://doi.org/10.47467/edui.v2i2.975>
- Yenni, Y., Syamswisna, S., & Marlina, R. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sel Kelas Xi Mia SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(9). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v7i9.27915>
- Yusantika, F. D., Suyitno, I., & Furaidah, F. (2018). Pengaruh media audio dan audio visual terhadap kemampuan menyimak siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(2), 251–258. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v3i2.10544>