

Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 05 Palembang

Astria Devita¹, M. Juliansyah Putra², Adrianus Dedy³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Palembang

Email : astrianadevita52@gmail.com, juliansyah@univpgri-palembang.ac.id, dedyadrianus30@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran di SD Negeri 05 Palembang, terutama penggunaan media audio visual animasi. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui adanya pengaruh media pembelajaran audio visual animasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 05 Palembang. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif *Quasi Exsperimental Design* dengan rancangan desain yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian yaitu kelas IV yang berjumlah 40 orang siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, hasil belajar IPA mengalami peningkatan dengan adanya penggunaan media pembelajaran audio visual animasi. Hal ini dibuktikan perhitungan uji-t diperoleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikan lebih kecil dari 0,025, maka, $0,000 < 0,025$, H_0 ditolak, H_a diterima. Nilai menunjukkan peningkatan 15,500. Artinya, Terdapat perbedaan signifikan antara *Posttest* Eksperimen dan *Posttest* Kontrol.

Kata Kunci : *Media Audio Visual Animasi, Hasil Belajar*

Abstract

This research is motivated by the lack of use of learning media in SD Negeri 05 Palembang, especially the use of animated audio-visual media. The purpose of this study was to determine the effect of animated audio-visual learning media on science learning outcomes for fourth grade students of SD Negeri 05 Palembang. The research method used in this study is a quantitative Quasi Experimental Design with a design design that is Nonequivalent Control Group Design. The research sample is class IV, totaling 40 students. Based on the results of research that has been done, learning outcomes in science have increased with the use of animated audio-visual learning media. This is evidenced by the t-test calculation obtained a significant (2-tailed) value of 0.000. Because the significant value is less than 0.025, then, $0.000 < 0.025$, H_0 is rejected, H_a is accepted. The value shows an increase of 15,500. That is, there is a significant difference between the Experimental Posttest and Control Posttest.

Keywords: *Audio-Visual Animation Media, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan prioritas utama sehingga menjadi sangat penting bagi siswa. Oleh karena itu, pendidikan merupakan konsep yang tepat untuk menciptakan manusia sebagai pribadi yang seutuhnya. Menurut (Rati, *et al*, 2020, p. 439) pendidikan adalah kesadaran dan upaya terencana untuk menciptakan situasi belajar dan kegiatan pembelajaran yang bertujuan membuat siswa aktif mengembangkan potensinya, demi memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya maupun masyarakat. Artinya, pendidikan sangatlah penting bagi siswa tujuannya untuk membentuk kepribadian yang baik sehingga dapat berguna bagi dirinya maupun lingkungan masyarakat.

Proses pendidikan di sekolah dasar, guru diharuskan membimbing siswa dalam melakukan pembelajaran supaya proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Menurut Gagne (Nara & Siregar, 2010, p. 12) pembelajaran adalah sebuah tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa. Pembelajaran merupakan sebuah peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung proses belajar yang bersifat internal. Jadi, pembelajaran yang dimaksud yaitu untuk menghasilkan pengetahuan belajar, sesuatu yang sifatnya dari

luar dibuat semenarik mungkin untuk mendukung dan mempertahankan proses yang ada dalam diri setiap siswa. Pendidikan dasar bukan hanya di sekolah dasar saja, namun pendidikan yang dimaksud yaitu pendidikan wajib 9 tahun, yakni pendidikan sejak sekolah dasar sampai menengah pertama, atau sejak Madrasah Ibtidaiyah sampai Madrasah Tsanawiyah. Dengan demikian, sekolah dasar dikategorikan dalam pendidikan dasar.

Seorang guru harus mampu membuat pembelajaran lebih aktif dan inovatif dalam penyampaian materi pelajaran, salah satunya mengembangkan pelajaran IPA. (Almainah, *et al*, 2021, p. 56) menjelaskan bahwa mata pelajaran ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah mata pelajaran yang berkaitan langsung dengan alam sekitar dan kelangsungan hidup manusia, sehingga mata pelajaran IPA perlu diberikan pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat dasar sampai tingkat atas, bahkan sampai perguruan tinggi. Hal ini berarti, ilmu pengetahuan alam (IPA) sangat perlu dalam dunia pendidikan. Namun perlu diketahui bahwa siswa terkadang kurang memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Penyebabnya karena proses pembelajaran kurang menarik sehingga siswa kurang aktif pada saat pembelajaran berlangsung.

Materi gaya dan gerak merupakan salah satu materi mata pelajaran IPA di sekolah dasar kelas IV. (Ramadhani, 2019, p. 21) mengungkapkan bahwa gaya adalah tarikan atau dorongan (gaya). Artinya, tanpa kita sadari setiap hari, aktivitas manusia melibatkan gaya. Seperti memindahkan barang, memindahkan kursi dan mendorong sesuatu.

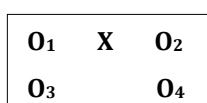
Seiring perkembangan zaman, proses pembelajaran siswa harus didukung oleh media pembelajaran, gaya belajar, serta pendorong motivasi belajar. Penggunaan variasi pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran dengan menyesuaikan materi yang diajarkan (Putra, *et al.*, 2021, p. 42). Untuk itu, dibutuhkan penggunaan media audio visual agar mampu membuat siswa tertarik sehingga dapat menumbuhkan minat dan gairah belajar. Media audio visual dapat menumbuhkan semangat belajar siswa karena memiliki gambar-gambar yang terang serta mampu memberikan penjelasan yang baik.

(Hamdani, 2011, p. 249) menyatakan bahwa media audio visual adalah gabungan antara audio dan visual yang disebut sebagai media pandang-dengar. Dengan penggunaan audio visual penyajian bahan ajar yang diberikan kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Guru harus dapat menyesuaikan antara media pembelajaran dan materi yang diberikan kepada siswa, dengan adanya media siswa akan lebih mudah untuk belajar. Artinya, media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan lagi. Pada penelitian ini peneliti bermaksud menggunakan media audio visual yang berbentuk media animasi. Media animasi adalah media yang dapat menunjukkan suatu proses abstrak sehingga siswa dapat melihat variabel terhadap prosesnya. Media animasi mengindividualisasikan pengajaran, melaksanakan pembelajaran, mengajarkan konsep, melaksanakan perhitungan, dan menstimulus belajar siswa. Belajar menggunakan stimulus audio visual dapat memperoleh kemampuan mengingat, mengenali, mengingat kembali, menghubungkan fakta dan konsep (Hamdani, 2011, p. 73). Maksudnya, media animasi ini merupakan gambar bergerak yang dapat menarik perhatian siswa agar fokus terhadap pembelajaran, serta mampu menjelaskan prosedur dan mampu memaparkan urutan kejadian suatu pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan penelitian dengan tujuan mengetahui pengaruh media pembelajaran audio visual animasi terhadap hasil belajar IPA.

METODE

Metode yang akan digunakan penelitian ini adalah metode penelitian Eksperimen Kuantitatif. Jenis penelitian menggunakan *Quasi Exsperimantal Design* dengan rancangan desain yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Purphosive Sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2018, p. 124). Adapun bentuk desain penelitian ini, sebagai berikut :



Gambar 1 Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Subjek penelitian ini adalah kelas IV SDN 05 Palembang, terdiri dari 2 kelas dengan jumlah keseluruhan siswa 40 orang siswa. Kelas IV A berjumlah 20 orang siswa sebagai kelas kontrol, sedangkan kelas IV B 20 orang siswa sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan tes menggunakan soal esay dan

dokumentasi. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil penelitian ini di tentukan menggunakan alat ukur soal tes Essay, pada penelitian ini menggunakan *pretest-posttest*. Penggunaan *Pretest* untuk mengetahui kondisi awal dari siswa. Sedangkan *Posttest* digunakan untuk mengetahui hasil tes setelah diberikannya perlakuan menggunakan media pembelaran audio visual animasi. Dari data hasil penelitian *pretest-posttest* diperoleh nilai *Pretest* Eksperimen keseluruhan adalah 1110 dengan rata-rata nilai 55,50, Nilai terendahnya adalah 40 sedangkan, nilai tertinggi adalah 80. Selanjutnya, diperoleh jumlah nilai *Posttest* Eksperimen keseluruhan adalah 1655, dengan nilai rata-rata 82,75, memperoleh nilai terendah 60 dan nilai terbesar adalah 100. Berikutnya, diperoleh nilai *Pretest* Kontrol dengan jumlah keseluruhan adalah 1095, rata-rata nilainya yaitu 54,75, nilai terendahnya adalah 40 sedangkan, nilai tertinggi adalah 75. Selanjutnya terakhir, nilai *Posttest* Kontrol keseluruhan 1385, dengan rata-rata nilai 69,25, di dapat nilai terendah 50 dan nilai terbesar adalah 90.

Penelitian ini menggunakan uji normalitas menggunakan Uji Liliefors untuk melihat normal atau tidaknya suatu data (Kusumawati & Aridanu, 2018, p. 80), di uraikan dalam tabel berikut ini :

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	PretestEksperimen	.182	20	.081	.889	20	.026
	PosttestEksperimen	.178	20	.096	.943	20	.270
	PretestKontrol	.186	20	.068	.922	20	.108
	PosttestKontrol	.171	20	.126	.933	20	.178

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel uji normalitas di atas, dapat di ketahui bahwa nilai signifikan data *Pretest* dan *Posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 05 Palembang, nilai sigifikannya adalah *Pretest* Eksperimen (0,081), *Posttest* Eksperimen (0,096), *Pretest* Kontrol (0,068) dan *Posttest* Eksperimen (0,126) > dari 0,05 maka, berdasarkan Uji Liliefors data setiap kelompok berdistribusi Normal.

Uji homogenitas digunakan untuk melihat apakah hasil *pretest* dan hasil *posttest* hasil belajar IPA dengan pemberian perlakuan berupa media pembelajaran audio visual animasi, mempunyai varians yang homogen atau tidak. Untuk hasil uji homogenitas dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.199	1	38	.658
	Based on Median	.054	1	38	.817
	Based on Median and with adjusted df	.054	1	36.706	.817
	Based on trimmed mean	.167	1	38	.685

Berdasarkan tabel uji homogenitas di atas, diperoleh bahwa nilai signifikan adalah 0,658. Taraf signifikan yang digunakan adalah $\geq 0,05$. Maka, nilai signifikan yang didapat $0,658 \geq 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa kelas IV A dan IV B adalah bersifat homogen.

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media pembelajaran audio visual

animasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV B SD Negeri 05 Palembang dengan menggunakan *Uji Independent T Test*. disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil *Uji Independen Sampel Test*

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai Hasil IPA	Equal variances assumed	0.199	0.658	3.907	38	0.000	13.500	3.456	6.505	20.495
	Equal variances not assumed			3.907	37.692	0.000	13.500	3.456	6.503	20.497

Berdasarkan perhitungan uji-t pada tabel di atas, diperoleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikan lebih kecil dari 0,025, maka, $0,000 < 0,025$, H_0 ditolak. Artinya, H_a diterima. Terdapat perbedaan signifikan antara *Posttest* Eksperimen dan *Posttest* Kontrol. Nilai menunjukkan peningkatan 15,500. Maka, ada pengaruh penggunaan media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 05 Palembang.

PEMBAHASAN

Berdasarkan *posttest* eksperimen dan *posttest* Kontrol hasil belajar IPA, diperoleh jumlah rata-rata dari keseluruhan *posttest* eksperimen adalah 82,75, sedangkan nilai rata-rata keseluruhan *posttest* Kontrol adalah 69,25. Hasil dari *posttest* eksperimen dan kontrol adalah 69,25 - 82,75, dengan menggunakan media pembelajaran audio visual animasi hasil belajar mengalami peningkatan sebanyak 13,5%. Hal ini diartikan, terdapat pengaruh media pembelajaran audio visual animasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 05 Palembang. (Ramli, 2012, p. 85) menyatakan bahwa “media audio visual adalah media yang dapat menampilkan gambar dan suara pada waktu bersamaan, yang berisikan pesan pembelajaran”. Artinya, media pembelajaran ini memiliki lebih dari satu komponen yang dapat menghasilkan suara dan gambar bergerak secara bersama untuk menunjang proses pembelajaran yang sistematis, efektif, dan logis dengan menyesuaikan tingkat kesiapan siswa. (Anwari, *et al.*, 2021, p. 204) juga menyatakan media audio visual adalah media yang melibatkan (2) panca indera, yaitu indera pendengaran (audio) dan indera penglihatan (visual). Dengan media dengar, maka siswa dapat menerima pesan materi pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan media pandang menerima pesan materi melalui bentuk penglihatan. Artinya, jika siswa lambat mengerti pelajaran dengan metode ceramah, maka dengan adanya media audio visual peserta dapat melihat dan mendengar materi pelajaran dengan baik. Keunggulan setiap penggunaan media pembelajaran audio visual animasi yaitu dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran agar dapat terciptanya pembelajaran yang inovatif, mengilustrasikan benda atau peristiwa yang lokasi jauh dari sekolah sehingga dengan mudah melihat contoh gambar materi pembelajaran dengan media pembelajaran audio visual, mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sehingga siswa dapat mampu mengembangkan fikirannya sendiri. Selain itu hasil belajar siswa dapat meningkat dengan diberikan perlakuan (*treatment*) berupa media audio visual dengan menyesuaikan setiap materi pembelajaran.

SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa, hasil penelitian menunjukkan penggunaan media pembelajaran audio visual animasi memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV B di SD Negeri 05 Palembang. Dapat di lihat dari perhitungan uji-t pada tabel pengujian hipotesis, diperoleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,000. Karena

nilai signifikan lebih kecil dari 0,025, maka, $0,000 < 0,025$, H_0 ditolak. Artinya, H_a diterima. Maka, terdapat perbedaan signifikan antara *Posttest* Eksperimen dan *Posttest* Kontrol. Rata-rata nilai *posttest* kontrol hanya 69,25. Namun, pada saat kelas *posttest* eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran audio visual animasi diperoleh nilai rata-rata sebesar 82,75. Hal ini berarti, jumlah peningkatan berdasarkan nilai *posttest* eksperimen dan *posttest* kontrol sebesar 15,5%, maka, penggunaan media pembelajaran audio visual animasi berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV B di SD Negeri 05 Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Almainah, Hader, A. E., & Ulva, R. (2021). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas IV SDN 06 Sitiung Pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya dan Gerak . *Innovative : Journal of Social Science Research* , 55-60.
- Anwari, A. M., Harahap, T. K., Indra, I. M., Masdiana, Milawati, Rahmat, A., et al. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Cv. Pustaka Setia.
- Kusumawati, N., & Aridanu, I. (2018). *Statistik Parametrik*. Palembang: NoerFikri Offset.
- Nara, H., & Siregar, E. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Putra, M. J., Kurniawan, C., Pramika, D., Hodsay, Z., Gunawan, H., Yulaini, E., et al. (2021). Peningkatan Kemampuan SDM Sekolah dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0 di SMK 2 Oku Selatan. *Jurnal pkM Ilmu Pendidikan* , 42.
- Ramadhani, S. P. (2019). *Konsep Dasar IPA*. Depok-Jawa Barat: Yayasan Yiesa Rich.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Kalimantan Selatan: Iain Antasari Press.
- Rati, N. W., Widiawati, N. K., & Yuliana, K. (2020). Improving Science Learning Outcomes in Fourth Grade Student Through Guided Inquiry Learning with Audio-Visual Media. *International Journal of Elementary Education* , 439-446.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.