JPD: Jurnal Pendidikan Dasar
P-ISSN 2086-7433 E-ISSN 2549-580 DOI: doi.org/10.21009/JPD.0101.01.

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Tahan Suci Windasari
Universitas Esa Unggul
Email: tahansuci.windasari28@gmail.com

Harlinda Sofyan
Universitas Esa Unggul
Email: soflynda@esaunggul.ac.id

Abstract: *Instructional media especially audio visual media is very lacking in science learning causing students to get low learning outcomes. This study aims to determine the effect of the use of audio visual media on science learning outcomes of fourth grade students of SDN Duri Kepa 05. This study used a pre-experimental design type one group pretest-posttest design. The sampling technique that will be used by researchers is the nonprobability sampling Purposive sampling model. The number of samples used were 28 students from 31 students of class IV C. Instrument research was a multiple choice test of 30 questions and questionnaires as many as 20 statements. Before the instrument was used first it was tested on 28 students of class VB in SDN Duri Kepa 05. The results showed that the average pretest value was 59.29 and the posttest value was 75.07, for the significance value at the pretest of 0.126, the significance for posttest is 0.082, and the significance of audio-visual media is 0.200, each significant value of more than 0.05. Hypothesis testing with t test obtained a significant value of 0,000 <0,05, which means that there are significant differences, while the value of t is equal to 12,515 which means that the pretest value is smaller than the posttest of 12,515 so it can be stated that audio visual media have positive significant effect on learning outcomes.*
Key word: ***audio visual, media, science learning outcomes***

Abstrak : Penggunaan media pembelajaran khususnya media audio visual sangat kurang dalam pembelajaran IPA menyebabkan siswa memperoleh hasil belajar rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV C SDN Duri Kepa 05. Penelitian ini menggunakan metode *pre-experimental design* jenis *one grup pretest-posttest design.* Teknik pengambilan sampel yang akan digunakan oleh peneliti adalah *nonprobability sampling* model *sampling Purposive*. Jumlah sampel yang digunakan sebanyak 28 siswa dari 31 siswa kelas IV C. Instrument penelitian berupa tes pilihan ganda sebanyak 30 soal dan angket sebanyak 20 pernyataan. Sebelum instrumen digunakan terlebih dahulu di uji cobakan kepada 28 siswa kelas V B di SDN Duri Kepa 05. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* sebesar 59,29 dan nilai *posttest* sebesar 75,07, untuk nilai signifikansi pada *pretest* sebesar 0,126, signifikansi untuk *posttest* sebesar 0,082, dan signifikansi media audio visual sebesar 0,200 masing-masing nilai signifikanisi lebih dari 0,05. pengujian hipotesis dengan uji t diperoleh nilai signifikannya yaitu 0,000 < 0,05 yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan, sedangkan nilai t nya yaitu sebesar 12,515 yang berarti bahwa nilai *pretest* lebih kecil dari pada *posttest* sebesar 12,515 sehingga dapat dinyatakan bahwa media audio visual berepengaruh positif secara signifikan terhadap hasi belajar.
Kata Kunci: **Media, audio visual, hasil belajar IPA**

P-ISSN 2086-7433 E-ISSN 2549-580 DOI: doi.org/10.21009/JPD.0101.01.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pondasi dari sebuah negara. Pendidikan mampu menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dimana mempunyai pengetahuan,dan keterampilan yang baik. Sumber daya manusia yang berkualitas nantinya mampu mengelola sumber daya yang ada di negara tersbeut secara maksimal. Upaya yang harus dilakukan untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia harus sesuai dengan tuntutan pembangunan yang memerlukan keterampilan, keahlian dan juga peningkatan mutu yang sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah dengan menyelenggarakan pendidikan baik secara formal maupun non formal.

Dalam pendidikan formal tujuan pembelajaran adalah siswa mampu memahami apa yang dipelajari dan mendapatkan hasil belajar yang baik. Hasil belajar merupakan gambaran tentang bagaimana siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hasil belajar merupakan *output* nilai yang berbentuk angka atau huruf yang didapat siswa setelah menerima materi pembelajaran melalui sebuah tes atau ujian yang disampaikan guru. Dari hasil belajar tersebut guru dapat mengetahui seberapa jauh siswa memahami materi yang dipelajari.

Keberhasilan setiap siswa dalam mencapai hasil belajar berbeda-beda. Untuk menentukan keberhasilan siswa dalam pembelajaran peranan guru sangatlah diperlukan. Guru harus mampu menggunakan metode, strategi dan media yang mempu menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Tabel 1
Rekapitulasi Hasil Ulangan Kelas IV C

Mata Pelajaran	PKn	B.IND	IPA	IPS	SBBdP
Jumlah Nilai	1425	1900	875	930	1065
Rata-rata Nilai	49,14	65,52	30,17	32,07	36,72
KKM	72	73	74	73	75

(sumber data: daftar nilai kelas IV C)

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas IV C terendah pada mata pelajaran IPA.

Pada proses pembelajaran guru lebih dominan didalam kelas dan lebih suka ceramah dari pada menggunakan media pembelajaran, tidak jarang pula guru mengandalkan gambar yang terdapat di buku tema siswa. Dari permasalahan tersebut maka guru memerlukan upaya agar hasil belajar siswa dapat mencapai KKM. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menggunakan media yang sesuai dengan materi yang disampaikan sehingga

P-ISSN 2086-7433 E-ISSN 2549-580 DOI: doi.org/10.21009/JPD.0101.01.

akan membantu siswa dalam memahami materi tersebut.

Media yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran IPA pada maetri peduli terhadap makhluk jidup adalah media audio visual dengan menggunakan media audio visual membantu menampilan fakta atau konsep secara nyata sehingga siswa lebih mudah untuk memahami pembelajaran yang diberikan, dengan pemahaman yang lebih baik maka hasil belajarpun akan lebih baik pula. Dengan menggunakan media audio visual maka dapat mengatasi gaya belajar siswa yang berbeda-beda.

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV C SDN Duri Kepa 05.

Media instruksional edukatif mneurut Rohani (2014: 4) adalah sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar yang berupa perangkat keras maupun perangkat lunak untuk mencapai proses dan hasil instruksional secara efektif dan efisien, serta tujuan instruksional dapat dicapai dengan mudah. Pendapat selanjutnya dikemukakan oleh Nurdin & Adriantoni (2016: 120) media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan dalam komunikasi antara penididik dan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar. Duludu (2017: 9) mengemukakan pengertian media pembelajaran adalah suatau perantara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa sehingga siswa tersebut dapat terangsang ketika mengikuti proses pembelajaran.

Pemilihan media dapat berdasarkan teori ASSURE. Menurut Achmadi, dkk (2014: 37) ASSURE merupakan rujukan bagi guru dalam merencanakan proses pembelajaran yang disusun secara sistematis dengan mengintegrasikan teknologi dan media sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik. ASSURE sendiri yaitu *Analisis Learner Characteristics, State Objectives, Slec, Modify or Design materials,Utilitize Matrilas, RequirenLearner Response dan Evauate* (Riyana, 2012).

Tahapan tersebut dapat diurraikan sebagai berikut: (1) *Analisis Learner Characteristics*, pada tahap pertama dalam pemilihan media adalah menganalisis karakteristik siswa. (2) *State Objectives,* tahap selanjutnya adalah menentukan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang diharapkan tercapai. (3) *Select, Modify or Design Materials*, tahap berikutnya adalah kegiatan memilih media, memodifikasi

P-ISSN 2086-7433 E-ISSN 2549-580 DOI: doi.org/10.21009/JPD.0101.01.

media yang sudah ada atau merancang kebutuhan. 4) *Utilitize Materials,* tahap selanjutnya adalah menggunakan media dalam proses pembelajaran. (5) *Require Learner Respos,* selanjutnya adalah mengamati respon siswa terhadap penggunaan media tersbut. (6) *Evaluate,* pada hakekatnya adalah suatu proses membuat suatu keputusan tentang nilai suatu objek yang dinilai.

Berdasarkan pemilihan media tersebut maka digunakan media audio visual untuk membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru, seperti halnya yang disampaikan oleh Wati (2016: 44) Rachmadtullah et al, (2018) Media audio visual adalah media yang dalam menyampaikan pesan atau informasi dilakukan dengan menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaa. Sejalan dengan pendapat tersebut pendapat Sanjaya (2015: 172) media audio visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Pendapat selanjutnya mengatakan bahwa media audio visual merupakan sebuah alat bantu yang digunakan dalam situasi belajar untuk membagikan pengetahuan, sikap, dan ide baik menggunakan tulisan maupun kata yang diucapkan (Trisnadewi et al, 2014:4).

Dengan menampilkan gambar dan suara secara bersamaan membuat siswa semakin memahami apa yang disampaikan oleh guru.

Menurut Wati (2016: 46) media audio visual terbagi menjadi dua macam yaitu: (1) Audio visual murni, merupakan media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, dimana berasal dari satu sumber. Contoh dari audio visual murni adalah film bersuara, video, televisi. (2) Audio visual tidak murni, merupakan sebuah media yang unsur gambar dan suaranya berasal dari sumber yang berbeda. Contohnya adalah slide atau film strip.

Media audio visual memeiliki beberapa kelebihan, berikut kelebihan media audio visual: "(1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak teralalu bersifat *verbalistis* (dalam bentuk kata-kata, tertulis dan lisan). (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, seperti: objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, film bingkai, film atau model. (3) Media audio visual dapat berperan dalam pembelajaran tutorial". (Atoel dalam Purwono, dkk, (2014: 5). Selain terdapat kelebihan media audio visual juga terdapat kelemahan adapun kelemahan dari media audio visual adalah suaranya yang terkadang tidak jelas, pelaksanaannya memerlukan waktu yang cukup lama, dan biayanya relatif lebih mahal (Hasan, 2016: 26).

P-ISSN 2086-7433 E-ISSN 2549-580 DOI: doi.org/10.21009/JPD.0101.01.

Media yang digunakan dalam penelitian ini berupa video pembelajaran. Karakteristik dan manfaat dari media video adalah (1) mengatasi jarak dan waktu, (2) mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu singkat, (3) dapat membawa siswa berpetualang, (4) dapat diulang-ulang, (5) pesan yang disampaikan mudah diingat, (6) mengembangkan daya pikir anak, (7) mengembangkan imajinasi, (8) memperjelas hal-hal yang abstrak, (8) berperan sebagai media utama untuk mendokumentasikan realitas sosial yang akan dibahas di kelas, (9) mampu berperan sebagai *storyteller* yang dapat memancing kreativitas anak. Kekurangan media video adalah (1) terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangan materi tersebut, (2) memakan biaya tidak murah, (3) penayangannya juga terkait peralatan lainnya (Busyaeri, et. al., 2016: 129).

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang memiliki unsur gambar dan suara dengan indikator-indikator: (1) mengembangkan daya pikir siswa, (2) mengembangkan imajinasi, (3) menarik perhatian.

Dalam pembelajaran hasil belajar siswa menetukan sejauh mana siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. hasil belajar adalah hasil kegiatan pembelajaran yang menjadikan siswa memiliki kemampuan dan dapat diukur melalui ranah kognitif berupa pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan sintesis serta evaluasi dan ranah afektif dan psikomotorik, (Syofyan, 2015: 136). Selanjutnya menurut Ananda (2017: 26) yang menjelaskan bahwa hasil belajar dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam mengingat dan menerapkan materi yang telah disampaikan dan mampu memecahkan masalah sesuai dengan apa yang telah dipelajari. Pendapat tersebut diperkuat oleh R. Susanto (2017: 823) yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk kompetensi.terdapat tiga ranah hasil belajar yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Hasil belajar siswa dapat dipengaruh oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut: (1) faktor internal, faktor jasmani, psikologi dan kelelahan; (2) faktor eksternal, faktor keluarga dan faktor sekolah (Slameto dalam Trisnadewi et al., 2014). Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa, apabila siswa memiliki keinginan untuk mendapatkan hasil belajar yang tinggi pasti akan

P-ISSN 2086-7433 E-ISSN 2549-580 DOI: doi.org/10.21009/JPD.0101.01.

berusaha belajar dengan giat. Faktor jasmani, psikologi dan kelelahan juga berpengaruh terhadap hasil belajar apabila siswa tersebut sedang ,menghadapi masalah dan siswa dalam kondisi sakit maka dapat dipastikan siswa tidak dapat menerima pelajaran dengan benar yang mengakibatkan hasil belajar menurun.

Dari uraian hasil belajar diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan, keterampilan dan tingkah laku seorang siswa yang dapat diukur melalui ranah kognitif, afektif dan psikomotor

Ilmu Pengetahuan Alam adalah pembelajaran yang sangat penting karena didalamnya membahas mengenai alam dan lingkungan disekitar kita. Susanto (2016: 167) menyatakan bahwa IPA adalah usaha manusia untuk mendapatkan suatu kesimpulan dengan cara memahami alam semesta melalui pengamatan dan sesuai dengan prosedur yang tepat pada sasaran dan mampu dijelaskan melalui penalaran. Pendapat lain dikemukakan oleh Carin dan Sund dalam Syofyan (2015: 137) yang menyebutkan IPA merupakan suatu cara yang dilakukan melalui pengamatan dan penelitian yang mencakup proses, produk dan sikap manusia dilakukan secara terkontrol sehingga menghasilkan kumpulan data untuk mengetahui tentang hal lain. Hakim & Syofyan (2017: 251) juga berpendapat bahwa IPA adalah ilmu yang mempelajari tentang alam semesta beserta fenomena atau peristiwa alam dan gejala-gejalanya yang terjadi di dalamnya.

Dari uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa IPA adalah suatu cara yang dilakukan melalui pengamatan untuk mengahasilkan suatu kesimpulan mengenai alam semesta.

Pada dasarnya siswa kelas IV merupakan masa perubahan dari kelas rendah mneuju kelas tinggi. Sehingga kelas siswa kelas IV masih dalam tahap penyesuaian. Menurut Piaget dalam Syah (2013:30) anak dengan umur 7-11 tahun masuk kedalam tahap konkret-operasional dimana siswa memperoleh tambahan kemampuan yaitu mampu mengkordinasikan pemikiran dan ide serta peristiwa tertentu kedalam sistem pemikirannya. Dengan demikan siswa kelas IV sudah mampu mengkaitkan antara peristiwa yang terjadi dengan idenya. Pendapat lain dikemukakan oleh Astuti (2016:95) bahwa karakteristik anak usia 8-10 tahun adalah arah perkembangannya kearah memperoleh penguasaan dan keterampilan, perasaan anak yang lebih peka, dan berkembangnya logika menuju pemikiran yang lebih jelas. Dari pendapat tersebut maka siswa memerlukan pembelajaran yang lebih konkret sesuai

P-ISSN 2086-7433 E-ISSN 2549-580 DOI: doi.org/10.21009/JPD.0101.01.

dengan perkembangan pemikirannya yang lebih jelas. Hal ini sejalan dengan pendapat Surna & Pandeirot (2014:97) yaitu menurut teori *vygotsky* bahwa dalam mengajar kelas empat perlu memberikan pemahaman yang nyata. Dengan demikian maka media audio visual dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa yaitu pembelajaran secara nyata yang tidak mungkin objeknya dibawa ke dalam ruang pembelajaran.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen. Metode eksperimen termasuk ke dalam penelitian kuantitatif. Metode eksperimen adalah metode penelitian yang dapat digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu ke yang lain dalam kondisi yang terkendalikan melalui *treatment* (Sugiyono,2015: 72). Penelitian ini akan menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian yang akan digunakan adalah *Pre-experimental design* jenis *one grup pretest-posttest design*. Penelitian ini menggunakan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah dilakukan perlakuan

Populasi yang akan digunakan pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Duri Kepa 05 tahun pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 87 siswa. Teknik pengambilan sampel yang akan digunakan oleh peneliti adalah *nonprobability sampling* model *sampling Purposive*. *Nonprobability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. *Sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2015: 84). Bedasarkan hal tersebut maka ditentukan sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IV C yang berjumlah 31 siswa, namun berdasarkan pertimbangan peneliti jumlah sampel menjadi 28 siswa yang memenuhi kriteria yang dibutuhkan oleh peneliti.

HASIL

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang terdiri dari dua variabel yaitu, variabel penggunaan media audio visual (X) dan variabel hasil belajar (Y). Data pada penelitian ini diperoleh menggunakan angket dan soal. Penggunaan angket untuk mengukur media audio visual, skor yang diperoleh menggunakan skala *Likert* yang terdiri dari empat opsi jawaban yaitu, S, SR, KK, TP. Soal digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa, skor yang diperoleh menggunakan skala G*uttman*. Angket dan soal penelitian disebarkan kepada sempel penelitian yaitu siswa kelas

P-ISSN 2086-7433 E-ISSN 2549-580 DOI: doi.org/10.21009/JPD.0101.01.

IV C SDN Duri Kepa 05 Pagi dengan jumlah responden 28 responden. Data masing-masing variabel penelitian dapat dilihat berikut ini:

Variabel Penggunaan Media Audio Visual

Jumlah angket penggunaan media audio visual terdiri dari 17 butir pernyataan denga empat opsi jawaban, yaitu selalu (S), sering (SR), kadang-kadang (KK), dan tidak pernah (TP). Skor yang diberikan adalah 1 untuk TP, 2 untuk KK, 3 untuk SR dan 4 untuk S. Data penelitian variabel media audio visual dapat dilihat dari tabel berikut ini.

Tabel 2
Statistik Deskriptif Data Penelitian Variabel Penggunaan Media Audio Visual

Statistics

media audio visual

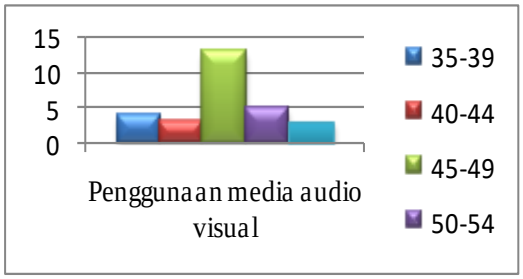
N	Valid	28
	Missing	0
Mean		47.25
Median		48.00
Mode		48
Std. Deviation		6.450
Variance		41.602
Range		24
Minimum		35
Maximum		59
Sum		1323

Dari tabel diatas dapat dideskripsikan bahwa dengan responden sebanyak 28 diperoleh: nilai rata-rata sebesar 47,25, dengan median 48,00, dan modus 48, standar deviasi pada data tersebut adalah 6,450, *variance* 41,602, dengan range sebesar 24, nilai minimum 35 dan nilai maksimum 59, dengan jumlah skor sebesar 1323. Distribusi frekunsi media audio visual dapat dilihat pada tabel berikut ini

Tabel 3
Distribusi Frekunsi Variabel Penggunaan Media Audio Visual

Interval	Frekuensi	Fekuensi Relatif (%)	Fekuensi Kumulatif (%)
35-39	4	14,3	14,3
40-44	3	10,7	25
45-49	13	46,4	71,4
50-54	5	17,9	89,3
55-59	3	10,7	100
Total	28	100	-

Tabel distribusi frekuensi diatas dapat dilihat dalam bentuk grafik sebagai berikut



Gambar 1
Grafik Distribusi Frekuensi Penggunaan Media Audio Visual

Variabel Hasil Belajar

Jumlah soal yang diberikan sebanyak 25 butir soal dalam bentuk pilihan ganda dengan skor 1 untuk jawaban benar dan 0 untuk jawaban salah. Data penelitian variabel media audio visual dapat dilihat dari tabel berikut ini:

P-ISSN 2086-7433 E-ISSN 2549-580 DOI: doi.org/10.21009/JPD.0101.01.

Tabel 4.3
Statistik Deskriptif Data Penelitian Variabel Hasil Belajar

Statistics

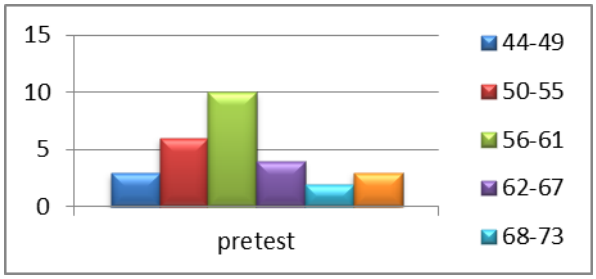
		Pretest	Posttest
N	Valid	28	28
	Missing	0	0
Mean		59.29	75.07
Median		58.00	76.00
Mode		52	72
Std. Deviation		8.981	6.242
Variance		80.656	38.958
Range		36	24
Minimum		44	64
Maximum		80	88
Sum		1660	2102

Dari Tabel di atas dapat dideskripsikan bahwa pada : (1) *pretest* diperoleh data bahwa dengan responden sebanyak 28 diperoleh: nilai rata-rata sebesar 59,29, dengan median 58, dan modus 52, standar deviasi pada data tersebut adalah 8,981, *variance* 80,656, dengan *range* sebesar 36, nilai minimum 44 dan nilai maksimum 80, dengan jumlah skor sebesar 1660; dan (2) *posttest* diperoleh data bahwa dengan responden sebanyak 28 diperoleh: nilai rata-rata sebesar 75,07, dengan median 76, dan modus 72, standar deviasi pada data tersebut adalah 6,242, *variance* 38,958, dengan *range* sebesar 24, nilai minimum 64 dan nilai maksimum 88, dengan jumlah skor sebesar 2102.

Tabel 4.4
Distribusi Frekuensi Hasil *Pretest*

Interval	Frekuensi	Fekuensi Relatif (%)	Fekuensi Kumulatif (%)
44 – 49	3	10,71	10,7
50 – 55	6	21,43	32,1
56 – 61	10	35,71	67,8
62 – 67	4	14,3	82,1
68 – 73	2	7,14	89,2
74 – 80	3	10,71	100
Total	28	100	-

Tabel distribusi frekuensi diatas dapat dilihat dalam bentuk grafik sebagai berikut:



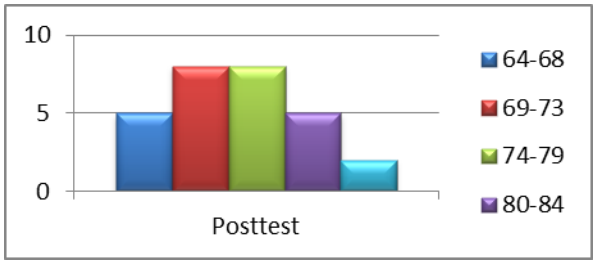
Gambar 4.2
Grafik Distribusi Frekuensi Hasil *Pretest*

Tabel 4.5
Distribusi Frekunsi Hasil *Posttest*

Interval	Frekuensi	Fekuensi Relatif (%)	Fekuensi Kumulatif (%)
64 – 68	5	17,9	17,9
69 – 73	8	28,6	46,5
74 – 79	8	28,6	75,1
80 – 84	5	17,9	93
85 – 89	2	7	100
Total	28	100	-

Tabel distribusi frekuensi diatas dapat dilihat dalam bentuk grafik sebagai berikut:

P-ISSN 2086-7433 E-ISSN 2549-580 DOI: doi.org/10.21009/JPD.0101.01.



Gambar 3
Grafik Distribusi Frekuensi Hasil *Posttest*

Hasil penelitian ini dapat dilihat berdasarkan tabel berikut:

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	56.205	8.241		6.820	.000
	media audio visual	.399	.173	.413	2.310	.029

a. Dependent Variable: hasil belajar posttest

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa t_{hitung} = 2,310 > t_{tabel} = 2,0555 dengan signifikansi 0,029 < 0,05 maka H_0 ditolak dan terima H_1. Dengan demikian maka terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Duri Kepa 05 Pagi, Jakarta pada tahun ajaran 2018/2019. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket dan soal. Sebelum digunakan untuk penelitian angket dan soal diuji coba terlebih dahulu, setelah mendapatkan hasil maka dilakukan uji validitas dan realibilitas. Hasil dari uji validitas menunjukkan bahwa dari 20 pernyataan angket hanya 18 pernyataan yang valid, dan untuk soal hanya 25 butir soal yang valid. Untuk uji realibilitas didapatkan r_{11} sebesar 0,803, maka realibilitas data soal dalam kategori baik, dan untuk data angket diperoleh nilai r_{11} sebesar 0,917, maka dapat dikatakan reliabel dengan interpretasi sangat tinggi.

Langkah selanjutnya adalah uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas dan regresi linear sederhana. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Liliefors* dengan taraf signifikansi 0,05. Perhitungan uji normalitas data dibantu dengan program SPSS *for windows realese* 23 dan mendapatkan hasil sebesar *pretest* 0,126 > 0,05, *posttest* 0,82 >0,05, dan media audio visual 0,200 > 0,05 yang berarti bahwa ketiga data tersebut berdistribusi normal.

Setelah dinyatakan normal maka langkah selanjutnya adalah uji regresi linear sederhana. Diketahui nilai konstanta (a) sebesar 56,205, dan koefisien regresi sebesar 0,399. Sehingga persamaan regresinya adalah $\hat{Y}$ = 56,205+ 0,399 X, yang berarti media audio visual dan hasil belajar memiliki pengaruh positif. Selanjutnya untuk menguji hipotesis digunakan uji t *paird* dengan bantuan SPSS *for windows realese* 23, didapatkan hasil nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti < 0,05, dan t hitung sebesar 12,515 yang berarti bahwa > 2,052 sehingga terima H_1, dengan demikian dapat dinyatakan bahwa media audio visual berepengaruh secara signifikan terhadap hasi belajar.

Dengan demikian semakin sering guru menggunakan media audio visual maka semakin baik hasil belajar siswa.

P-ISSN 2086-7433 E-ISSN 2549-580 DOI: doi.org/10.21009/JPD.0101.01.

Berdasarkan hasil penelitian di atas bahwa media audio visual berpengaruh secara signifikan yang artinya dapat meningkatkan hasil belajar. Sejalan dengan penelitian dari Purwono et al (2014) bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang diikuti dengan peningkatan daya serap setelah menggunakan media audio visual pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri Pacitan. Penelitian lain yang mendukung dilakukan oleh Ainina (2014), yaitu terdapat pengaruh positif media pembelajaran berbasis audio visual terhadap hasil belajar sejarah siswa XI SMA Negeri 2 Baee Kudus tahun ajaran 2013 / 2014. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Trisnadewi et al. (2014) menunjukkan penerapan pembelajaran inkuiri berbantuan media audio visual dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas V.

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara media audio visual terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Duri Kepa 05.

Berdasarkan kesimpulan diatas dapat diberikan beberapa saran yaitu:

1. Guru perlu meningkatkan kemampuan dan keterampilan dalam penggunaan media audio visual guna memudahkan siswa dalam memahami materi yang berpengaruh terhadap hasil belajarnya.
2. Dalam pembelajaran IPA hakikatnya menggunakana metode eksperimen, namun diperlukan media untuk menguatkan materi, diharapkan guru menggunakan media audio visual sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa.
3. Bagi peneliti selanjutnya, perlu dilakukan lagi penelitian mengenai media audio visual terhadap hasil belajar dalam jangkauan yang lebih luas.

DAFTAR REFERENSI

Achmadi, H., Suharno, & Suryani, N. (2014). Penerapan Model ASSURE Dengan Menggunakan Media Power Point Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Usaha Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X MAN Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Tekonologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, *2*(1).

Ananda, R. (2017). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, *1*(1), 21–30.

Astuti, F. (2016). *Pengetahuan dan Teknik Menata Tari Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenuddin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA Di MIN Kroya Cirebon. *Al Ibtida*, *3*(1).

Duludu, U. A. T. . (2017). *kurikulum dan media pembelajaran PLS*. Yogyakarta: CV Budi Utama.

Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi BelajaR IPA di Kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta

P-ISSN 2086-7433 E-ISSN 2549-580 DOI: doi.org/10.21009/JPD.0101.01.

Barat. *International Journal of Elementary Education*, *1*(4), 249–263.

Hasan, H. (2016). Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasanbelajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, Dan Transportasi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*, *3*(4), 22–33.

Nurdin, S., & Adriantoni. (2016). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Purwono, J., Yutmini, S., & Anitah, S. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1. *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. Technol*, *7*(4), 2035-2038.

Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta Pusat: Direktorat Jendral Pendidikan Islam, Kementrian Agama RI.

Sanjaya, W. (2015). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Surna, I. nyoman, & Pandeirot, O. D. (2014). *Psikologi Pendidikan 1*. Jakarta: Erlangga.

Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

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.

Syah, M. (2013). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Syofyan, H. (2015). Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Melalui Metode Resitasi di SD Al Azhar Syifa Budi Jakarta Selatan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *6*(1), 134–150.

Trisnadewi, K. A., Darsana, I. W., & Wiyasa, I. K. N. (2014). Penerapan Pembelajaran Inkuiri Berbantu Media AudioVisual 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).

Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.

P-ISSN 2086-7433 E-ISSN 2549-580 DOI: doi.org/10.21009/JPD.0101.01.