



Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas IV SDN 101823 Bekala Pancur Batu Medan T.A 2024/2025

Navatika Vivayosa Br Surbakti¹, Yusra Nasution², Albert Pauli Sirait³, Try Wahyu Purnomo⁴, Natalia Silalahi⁵, Rahmilawati Ritonga⁶

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara, Indonesia

Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara

Email: navatikavivayosabrsurbakti@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas IV SDN 101823 Bekala Pancur Batu Tahun Ajaran 2024/2025. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *quasi experimental* tipe *non-equivalent control group design*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IV A sebagai kelas kontrol (30 siswa) dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen (30 siswa). Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Instrumen tes dianalisis menggunakan uji validitas dan reliabilitas, sedangkan analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest kelas kontrol adalah 35,83 dan posttest 55, sementara kelas eksperimen memiliki rata-rata pretest 36,16 dan posttest 84,33. Uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 1-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan dan positif dari penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar IPAS siswa. Penggunaan media audiovisual terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPAS.

Kata Kunci: Media Audiovisual, Hasil Belajar, IPAS

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam kehidupan manusia, baik melalui jalur formal maupun nonformal. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal memegang peranan penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional Indonesia, yakni mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Abdullah & Maryati, 2019).

Tujuan pendidikan nasional tidak akan tercapai tanpa implementasi pembelajaran yang efektif di satuan pendidikan. Keberhasilan implementasi tersebut sangat bergantung pada berbagai komponen, termasuk perencanaan pembelajaran, pengelolaan kelas, model pembelajaran, serta media pembelajaran yang digunakan.

Dalam era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, media pembelajaran yang inovatif menjadi kebutuhan mutlak untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna.

Interaksi antara pendidik dan peserta didik menjadi inti dari proses pendidikan. Lingkungan pendidikan terbagi menjadi tiga: keluarga, sekolah, dan masyarakat. Pendidikan di sekolah bersifat formal dan menekankan pada pengembangan potensi akademik, pendidikan keluarga berperan dalam pembentukan karakter dan moral, sedangkan masyarakat menyediakan konteks praktis untuk penerapan nilai dan keterampilan yang diperoleh (Fadhilaturrahmi, 2018). Lingkungan pendidikan sendiri diartikan sebagai latar berlangsungnya pendidikan (Rahardja & La Sulo dalam Fadhilaturrahmi, 2018), sedangkan lingkungan belajar mencakup segala sesuatu yang berkaitan dengan tempat proses pembelajaran dilaksanakan (Saroni dalam Fadhilaturrahmi, 2018).

Dalam konteks pembelajaran, keberhasilan sangat ditentukan oleh suasana kelas yang kondusif dan penggunaan media pembelajaran yang sesuai. Pembelajaran yang monoton, kurang interaktif, dan minim variasi media dapat menyebabkan kejenuhan, kurangnya motivasi, dan hasil belajar yang rendah. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu merangsang minat belajar siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN 101823 Bekala Pancur Batu, diketahui bahwa siswa kelas IV menunjukkan tingkat partisipasi dan motivasi belajar yang rendah, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Salah satu penyebab utamanya adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan kurang inovatif. Guru lebih banyak menggunakan media visual seperti gambar, poster, dan model 3D, sementara media audiovisual jarang dimanfaatkan karena keterbatasan fasilitas. Padahal, berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media audiovisual mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui penyajian informasi yang menarik dan interaktif.

Media audiovisual menggabungkan unsur audio dan visual, yang memungkinkan materi pelajaran disampaikan dengan cara yang lebih menyenangkan, mudah dipahami, serta mendukung berbagai gaya belajar siswa seperti gaya belajar visual dan auditori. Penggunaan media ini diyakini dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SDN 101823 Bekala Pancur Batu pada tahun ajaran 2024/2025. Media audiovisual yang digunakan dalam penelitian ini dikembangkan menggunakan aplikasi KineMaster. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif, serta memberikan rekomendasi praktis bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

METODE PENELITIAN

Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi-experiment*). Metode ini dipilih untuk menguji pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 101823 Bekala Pancur Batu. Penelitian kuantitatif bertujuan untuk mengumpulkan data numerik dan menganalisis hubungan antarvariabel melalui pendekatan statistik (Susanto et al., 2024).

Desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yaitu desain eksperimen yang melibatkan dua kelompok (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) yang tidak dipilih secara acak. Masing-masing kelompok diberikan pretest dan posttest, tetapi hanya kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa penggunaan media audiovisual.

Tabel 1. Desain Penelitian

kelas	Pre-test	Penerapan	Posttest
Eksperimen	X ₁	Y ₁	X ₂
kontrol	X ₁	Y ₂	X ₂

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN 101823 Bekala Pancur Batu yang beralamat di Jl. Kloni IV Bekala, Desa Namo Bintang, Kecamatan Pancur Batu, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SDN 101823 Bekala Pancur Batu yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IV A dan IV B, dengan jumlah masing-

Navatika Vivayosa Br Surbakti¹, Yusra Nasution², Albert Pauli Sirait³, Try Wahyu Purnomo⁴, Natalia Silalahi⁵, Rahmilawati Ritonga⁶

masing 30 siswa. Sampel penelitian diambil secara *purposive sampling* dengan pembagian: kelas IV A sebagai kelompok kontrol dan kelas IV B sebagai kelompok eksperimen.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap:

Tahap Persiapan:

1. Melakukan observasi awal ke sekolah.
2. Menyusun proposal penelitian dan melakukan bimbingan.
3. Mengurus surat izin penelitian ke fakultas dan sekolah.
4. Menyusun serta memvalidasi instrumen penelitian.
5. Menyusun jadwal pelaksanaan dengan pihak sekolah.

Tahap Pelaksanaan:

1. Melakukan pretest di kedua kelompok.
2. Memberikan pembelajaran konvensional di kelas kontrol.
3. Memberikan pembelajaran menggunakan media audiovisual di kelas eksperimen.
4. Melakukan posttest pada kedua kelompok.

Tahap Akhir:

1. Mengolah dan menganalisis data posttest.
2. Menyusun kesimpulan dan laporan akhir.

Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri atas dua variabel utama:

- Variabel Independen (X): Media audiovisual.
- Variabel Dependen (Y): Hasil belajar IPAS siswa.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen

Instrumen yang digunakan adalah tes pilihan ganda sebanyak 30 soal, yang disusun berdasarkan indikator capaian pembelajaran. Masing-masing soal memiliki 4 pilihan (a, b, c, d), dengan skor 1 untuk jawaban benar dan 0 untuk jawaban salah. Instrumen digunakan dalam pretest dan posttest, serta telah melalui proses validasi.

Tabel 2. Kisi-kisi Soal

Kemampuan Kognitif			
Capaian Pembelajaran	C4	C5	C6
Peserta didik dapat mengetahui bagaimana perubahan yang terjadi di daerah tempat tinggal mereka dan apa perbedaan yang dapat dilihat langsung di daerah mereka pada zaman dahulu dan sekarang.	1	2	
Peserta didik dapat mengetahui sejarah serta peninggalan kerajaan yang ada di tempat tinggal mereka.	3,4,5	6	7
Peserta didik dapat mengetahui kerajaan-kerajaan yang pernah berkembang dulunya di Nusantara serta corak-corak kerajaan dulunya, selain itu siswa juga mengetahui peninggalan sejarah,pusat kekuasaan dan nama-nama raja pada setiap kerajaan .	8,10,13 14,15,16	9,11,18, 21,23, 24,25, 26	12,17, 19,20, 22,27, 28,29, 30

Instrumen diuji melalui empat tahapan analisis:

Uji Validitas

Menggunakan rumus korelasi *Pearson product moment* (Arikunto, 2013):

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

(Arikunto, 2013)

Tabel 3. Kriteria Validitas Butir Tes

Interval	Kategori
0,81-1,00	Validitas sangat tinggi
0,61-0,80	Validitas tinggi
0,41-0,60	Validitas cukup
0,21-0,40	Validitas rendah
0,00-0,20	Validitas sangat rendah

(Arikunto, 2013)

Uji Reliabilitas

Menggunakan rumus KR-21 (Arikunto, 2013):

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\bar{x} - (k - \bar{x})}{k \cdot s^2} \right)$$

$$s^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}}{n}$$

Navatika Vivayosa Br Surbakti¹, Yusra Nasution², Albert Pauli Sirait³, Try Wahyu Purnomo⁴, Natalia Silalahi⁵, Rahmilawati Ritonga⁶

Tabel 4. Kategori Penilaian Uji Reliabilitas

Nilai	Kategori
$0,80 < r_{XY} \leq 1,00$	sangat tinggi
$0,60 < r_{XY} \leq 0,80$	tinggi
$0,40 < r_{XY} \leq 0,60$	cukup
$0,20 < r_{XY} \leq 0,40$	rendah
$0,00 < r_{XY} \leq 0,20$	sangat rendah

(Arikunto, 2013)

Tingkat Kesukaran

Menggunakan rumus (Magdalena et al., 2021):

$$TK = \frac{B}{N}$$

(Magdalena dkk, 2021)

Tabel 5. Kriteria Tingkat Kesukaran Soal

Indeks Tingkat Kesulitan Soal	Kategori
0,00-0,30	Sulit
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

(Magdalena ddk, 2021)

Daya Pembeda

Menggunakan rumus (Magdalena et al., 2021):

$$DP = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Table 6. Klasifikasi Daya Pembeda

D	Kategori
$0,00 < D \leq 0,20$	Kurang
$0,21 < D \leq 0,40$	Cukup
$0,41 < D \leq 0,70$	Baik
$0,71 < D \leq 1,00$	Sangat Baik

(Magdalena dkk, 2021)

Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama:

1. **Observasi:** Dilakukan untuk mengetahui kondisi awal lokasi dan subjek penelitian.
2. **Tes:** Digunakan untuk mengukur hasil belajar melalui pretest dan posttest.
3. **Dokumentasi:** Berupa pengumpulan data siswa dan bukti visual selama proses penelitian.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan melalui uji statistik dengan bantuan perangkat lunak SPSS, mencakup:

1. **Uji Normalitas**
 - Menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Test*.
 - H0 diterima jika $p > 0,05$ (data berdistribusi normal).
2. **Uji Homogenitas**
 - Menggunakan *Levene's Test*.
 - H0 diterima jika $p > 0,05$ (varian data homogen).
3. **Uji Hipotesis**
 - Menggunakan *Independent Sample t-Test* (jika data normal dan homogen).
 - Hipotesis statistik:
 - H0: Tidak ada pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar IPAS.
 - Ha: Ada pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar IPAS.
 - H0 ditolak jika $p \leq 0,05$; Ha diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi Umum Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media audiovisual terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 101823 Bekala Pancur Batu. Sampel terdiri dari dua kelas, masing-masing 30 siswa: kelas IV A sebagai kelompok kontrol (pembelajaran

Navatika Vivayosa Br Surbakti1, Yusra Nasution2, Albert Pauli Sirait3, Try Wahyu Purnomo4, Natalia Silalahi5, Rahmilawati Ritonga6

konvensional) dan kelas IV B sebagai kelompok eksperimen (pembelajaran menggunakan media audiovisual). Instrumen berupa 30 soal pilihan ganda yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas sebelum digunakan dalam *pretest* dan *posttest*.

Hasil Uji Validitas Instrumen

Uji validitas dilakukan terhadap 30 soal menggunakan korelasi Pearson Product Moment. Hasil menunjukkan bahwa 20 soal valid dan 10 soal tidak valid ($r_{hitung} > r_{tabel} = 0,3960697$). Soal valid digunakan dalam *pretest* dan *posttest*.

Tabel 7. Hasil Uji Validitas Instrumen

Nomor Soal	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,5106188	0,3960697	Valid
2	0,5253	0,3960697	Valid
3	0,6518	0,3960697	Valid
4	0,6667	0,3960697	Valid
5	0,4636	0,3960697	Valid
6	0,3116	0,3960697	Tidak Valid
7	0,4249	0,3960697	Valid
8	0,3198	0,3960697	Tidak Valid
9	0,4554	0,3960697	Valid
10	0,5087	0,3960697	Valid
11	0,5529	0,3960697	Valid
12	0,3755	0,3960697	Tidak Valid
13	0,4563	0,3960697	Valid
14	0,4793	0,3960697	Valid
15	0,4611	0,3960697	Valid
16	0,4793	0,3960697	Valid
17	0,0756	0,3960697	Tidak Valid
18	0,5248	0,3960697	Valid
19	0,4479	0,3960697	Valid
20	0,4859	0,3960697	Valid
21	0,3018	0,3960697	Tidak Valid
22	0,494	0,3960697	Valid
23	0,4498	0,3960697	Valid
24	0,2466	0,3960697	Tidak Valid
25	0,4401	0,3960697	Valid
26	0,2061	0,3960697	Tidak Valid
27	0,5382	0,3960697	Valid
28	-0,4001	0,3960697	Tidak Valid
29	0,0023	0,3960697	Tidak Valid
30	0,0023	0,3960697	Tidak Valid

Navatika Vivayosa Br Surbakti1, Yusra Nasution2, Albert Pauli Sirait3, Try Wahyu Purnomo4, Natalia Silalahi5, Rahmilawati Ritonga6

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui, bahwa dari 30 butir soal yang dibuat terdapat 20 butir soal yang valid sedangkan 10 butir soal dinyatakan tidak valid. Oleh karena soal yang digunakan untuk melakukan pretest dan posttest di kelas IV A DAN IV B SDN 101823 Pancur Batu ialah sebanyak 20 butir soal.

Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan menggunakan rumus KR-21. Hasil menunjukkan bahwa instrumen memiliki reliabilitas tinggi dengan $r_{hitung} = 0,781 > r_{tabel} = 0,396$.

Tabel 8. Hasil Uji Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	0,781
r_{tabel}	0,3960697
Kesimpulan	Reliabel

Hasil perhitungan di atas terlihat bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$, Ini menunjukkan bahwa soal yang digunakan sudah reliabel karena susah memenuhi kriteria dan sudah layak digunakan dalam penelitian ini.

Uji Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda

Dari 20 soal yang valid, seluruhnya berada dalam kategori tingkat kesukaran sedang (0,31–0,70) sebanyak 18 soal, dan mudah (0,71–1,00) sebanyak 2 soal. Tidak terdapat soal dengan kategori sulit.

Tabel 9. Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Soal

Kategori	Jumlah	Nomor Soal
Sulit (0,00-0,30)	0	-
Sedang (0,31-0,70)	18	1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20
Mudah (0,71-1,00)	2	4, 12

Berdasarkan hasil analisis terhadap tingkat kesukaran 20 butir soal yang telah dinyatakan valid diperoleh nilai tingkat kesukaran yang berada pada rentang 0,42 hingga 0,76. Rekapitulasi tingkat kesukaran soal tersebut dapat dilihat pada Tabel 9 pada tabel diatas dapat dilihat bahwa tidak ditemukan soal yang tergolong sulit. Sebanyak 18 butir soal termasuk dalam kategori sedang sementara 2 butir soal berada pada kategori mudah. Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan soal memiliki tingkat kesukaran yang moderat, dimana kesukaran yang moderat menandakan bahwa soal tersebut termasuk dalam kategori tingkat kesulitan sedang sehingga dinilai mampu mengukur kompetensi peserta didik secara proporsional.

Navatika Vivayosa Br Surbakti1, Yusra Nasution2, Albert Pauli Sirait3, Try Wahyu Purnomo4, Natalia Silalahi5, Rahmilawati Ritonga6

Tabel 10. Rekapitulasi Daya Pembeda Soal

Kategori	Jumlah Soal	Nomor Soal
Kurang ($0,00 < D \leq 0,20$)	-	-
Cukup ($0,21 < D \leq 0,40$)	14	2, 3, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 20
Baik ($0,41 < D \leq 0,70$)	6	1, 4, 5, 8, 9, 14
Sangat Baik ($0,71 < D \leq 1,00$)	-	

Hasil analisis menunjukkan bahwa 6 butir soal tergolong dalam kategori baik dan 14 butir soal tergolong dalam kategori cukup. Sementara itu tidak ada butir soal yang masuk dalam kategori jurang dan sangat baik. Temuan ini mengidentifikasi bahwa 2455 instrumen besar butir soal mampu membedakan secara efektif antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah, sehingga 2455 instrumen soal ini dapat dinilai memiliki kualitas yang cukup baik.

Analisis Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Kelas Kontrol

Tabel 11. Rekapitulasi Nilai Kelas Kontrol

	Kelas Kontrol	
	Pretest	Posttest
Nilai Terendah	15	40
Nilai Tertinggi	50	75
Rata-rata	35,83	55
Modus	40	55
Median	37,5	55
Standar Deviasi	9,92	10,247
N-Gain	0,26	

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai *pretest* terendah dalam kelas kontrol ialah 15 dan nilai *pretest* tertinggi ialah 50, sedangkan nilai terendah *posttest* pada kelas kontrol ialah 40 dan nilai tertinggi *posttest* pada kelas kontrol ialah 75.

Tabel 12. Rekapitulasi Nilai Kelas Eksperimen

	Kelas Eksperimen	
	Pretest	Posttest
Nilai Terendah	20	65
Nilai Tertinggi	55	95
Rata-rata	36,1667	84,333
Modus	40	80
Median	37,5	85
Standar Deviasi	10,4629	7,7172
N-Gain	0,70	

Navatika Vivayosa Br Surbakti1, Yusra Nasution2, Albert Pauli Sirait3, Try Wahyu Purnomo4, Natalia Silalahi5, Rahmilawati Ritonga6

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai terendah dari pretest kelas eksperimen ialah 20 sedangkan nilai pretest tertingginya ialah 55. nilai posttest kelas eksperimen terendah ialah 65 sedangkan nilai tertingginya ialah 95. Hasil analisis menunjukkan peningkatan hasil belajar pada kedua kelas, namun kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih signifikan. Nilai N-Gain kelas eksperimen (0,70) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (0,26), mengindikasikan efektivitas penggunaan media audiovisual.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk.

Tabel 13. Hasil Uji Normalitas Data

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-wilk		
	statistic	df	Sig	Statistic	df	Sig
Pretest (Kontrol)	.144	30	.155	.932	30	.054
Posttest (Kontrol)	.131	30	.198	.945	30	.121
Pretest (Eksperimen)	.141	30	.134	.940	30	.092
Posttest (Eksperimen)	.165	30	.037	.931	30	.051

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai signifikan *pretest* dari kelas kontrol ialah (0,155), sedangkan nilai signifikan *posttest* kelas kontrol ialah (0,945), dan nilai signifikan pretes kelas eksperimen ialah (134) sedangkan nilai *posttest* kelas eksperimen ialah (0,037). sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut sudah normal karena sudah memenuhi persyaratan yakni nilai data yang didapat >0,05.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* menunjukkan bahwa varians antar kelompok homogen.

Tabel 14. Hasil Uji Homogenitas

	Levena statistic	df1	df2	Sig
Hasil Based on Mean	1.966	1	58	.166
Based on Median	2.092	1	58	.153
Based on Median and wited adjusted df	2.092	1	53.712	.154
Based on trimmed mead	2.195	1	58	.144

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikan pada *based on mean* adalah 0,166. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa kelompok control dan kelompok eksperimen bersifat homogen karena nilai signifikan dari *based on Mean* $0.166 > 0,05$.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar kedua kelompok.

Tabel 15. Hasil Uji *T-Test*

		Significance				95% confidence interval of the difference			
		t	df	One-Sided p	Two-Sided p	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	-	58	<,001	<,001	-29.333	2.382	-34.102	24.565
	Equal variances not assumed	-	53.890	<,001	<,001	-29.333	2.382	-34.109	24.557

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat dari uji homogenitas yang telah dilakukan mendapatkan hasil signifikan (1-Tailed) $0,001 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media audiovisual lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran konvensional.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas IV di SDN 101823 Bekala Pancur Batu. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IV A sebagai kelas kontrol dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media audiovisual sebagai media pembelajaran. Masing-masing kelas terdiri dari 30 siswa, yang diberi *pretest* dan *posttest* dengan instrumen yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan dengan media audiovisual. Rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen adalah 36,16 dan meningkat menjadi 95 pada *posttest*. Sedangkan kelas kontrol hanya mengalami peningkatan dari 35,83 menjadi 55. Uji normalitas dan homogenitas data menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi parametrik, sehingga uji T-test independen dapat dilakukan. Uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi 0,001 ($p < 0,05$), yang mengindikasikan perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media audiovisual dan yang menggunakan metode konvensional.

Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian Windasari dan Syofyan (2019) yang melaporkan peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD melalui media audiovisual, dengan nilai rata-rata *pretest* 59,29 dan *posttest* 75,07. Selain itu, penelitian Darna Yanti, Sartiah Yusran, dan La Ino (2019) menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual juga efektif pada jenjang pendidikan SMP, khususnya dalam pembelajaran seni tari tradisional. Nilai rata-rata hasil belajar pada kelompok yang menggunakan media audiovisual meningkat dari 68,19 menjadi 82,92, menunjukkan efektivitas media ini dalam menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menguatkan bahwa media audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Media audiovisual berperan penting dalam memperkaya pengalaman belajar siswa, meningkatkan motivasi, dan mempermudah pemahaman materi pelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audiovisual berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN 101823 Bekala Pancur Batu pada mata pelajaran IPAS materi Bab 5 tentang daerah tempat tinggal. Rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen yang menggunakan media audiovisual (84,33) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional (55). Hasil uji hipotesis dengan *Independent Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi 0,001 ($p < 0,05$), yang mengindikasikan bahwa media audiovisual secara signifikan meningkatkan hasil belajar

siswa. Peningkatan ini diduga karena media audiovisual mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, D., & Maryati, T. (2019). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, IV*. <https://doi.org/10.23969/jp.v4i2.2166>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Atminingsih, D., Wijayanti, A., & Ardiyanto, A. (2019). "Keefektifan Model Pembelajaran PBL Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III SDN Baturagung." *Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, 7*(2), 141–148.
- Candra Susanto, P., Ulfah Arini, D., Yuntina, L., Panatap Soehaditama, J., & Nuraeni, N. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisplin, 3*(1), 1–12. <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1.504>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Istarani & Intan Pulungan. (2015). Model Pembelajaran Inovatif. *Medan: Media Persada*, 19.
- Magdalena, I., Fauziah, S. N., Faziah, S. N., & Nopus, F. S. (2021). Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas Iii Sdn Karet 1 Sepatan. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains, 3*(2), 198–214. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Rusman. (2015). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Rajawali Pers/PT Raja Grafindo Persada.
- Sapriyah, S. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, 2*(1), 470–477.
- Seni, P., Yanti, D., Yusran, S., & Ino, L. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Seni Tari Tradisional Lumense Kelas Viii Smp Negeri 16 Poleang Tengah. *Jurnal Pembelajaran Seni & Budaya, 4*(2), 2502–4191. <http://ojs.uho.ac.id/index.php/JPSB/article/view/7822>
- Serungke, M., Sibuea, P., Azzahra, A., Fadillah, M. A., Rahmadani, S., & Arian, R. (2023). Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran bagi peserta didik. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP), 6*(4), 3503–3508.
- Shoffan Shoffa, D. (2023). *Buku Media Pembelajaran*.
- Sudarta. (2022). *Pengaruh Media Audiovisual terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas*

Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV SDN 101823 Bekala Pancur Batu Medan T.A 2024/2025

Navatika Vivayosa Br Surbakti¹, Yusra Nasution², Albert Pauli Sirait³, Try Wahyu Purnomo⁴, Natalia Silalahi⁵, Rahmilawati Ritonga⁶

V SDN2 Babakan. 16(1), 1-23.

Suprayitno, E. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Di Kelas Ix.B Smp Negeri 1 Jayapura. *TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 3(1), 63-69. <https://doi.org/10.51878/teacher.v3i1.2181>

Windasari, T. S., & Syofyan, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:266212174>