

Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran IPAS Materi Siklus Hidup Hewan di Kelas III SDK Waiara

Lukas Bera

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusa Nipa
Jl. Kesehatan No. 03 Maumere, 86116, Indonesia
Email: lukasbera052@gmail.com

Abstract: *This study aims to determine the influence of the use of audio-visual media on the learning outcomes of science and science animal life cycle material in grade III students of SDK Waiara. This type of research is quantitative pre-experimental using a one-group pretest-posttest design. It is carried out on one group without a control or comparison group. The data collection techniques used are test questions, observation sheets and documentation. The sample used in this study was 12 students in grade III of SDK Waiara. The data analysis techniques used in this study are normality test, pretest-posttest data, and hypothesis test. From each of the results obtained, it was shown that there was an influence of the use of audio-visual media on the learning outcomes of science and science of animal life cycle material in grade III students of SDK Waiara by obtaining the average score of the student pretest = 43, 84 and in the posttest = 70.76 This means that there was an increase in the teaching success of students after using the learning video media. Based on the output table of the t-test results, a significance value of $0.001 < 0.05$ was obtained, which means that H_0 was rejected and H_1 was accepted. Thus, it is feasible to state that there is an influence of the use of audio visual media on the learning outcomes of third grade students of SDK Waiara.*

Keywords: *animal life cycle; audio-visual media; experiments; learning outcomes*

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

Kata Kunci: *eksperimen; hasil belajar; media audio-visual; siklus hidup hewan*

PENDAHULUAN

Kualitas sumber daya manusia dalam menguasai teknologi dan pengetahuan, terutama di era revolusi industri 4.0, merupakan komponen yang memengaruhi kemajuan negara. Oleh karena itu, kualitas pendidikan di Indonesia harus terus ditingkatkan agar mampu mengikuti perkembangan zaman yang begitu pesat. Pelatihan dan pengajaran adalah cara untuk mendewasakan manusia dengan mengubah sikap dan perilaku seseorang atau kelompok. Pengetahuan, pemahaman, kemampuan, dan keyakinan hanya dapat dicapai melalui latihan yang berkelanjutan dan konsisten (Putra, 2020; Grace dan Amos, 2017). Tujuan pendidikan di Indonesia sangat kompleks dan menyeluruh. Tujuan pendidikan nasional, menurut Pasal 3

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, adalah untuk mengembangkan siswa menjadi orang yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan demokratis (Ariyana et al., 2020). Tingkat keberhasilan pendidikan adalah indikator kemajuan suatu negara, dan keberhasilan pendidikan hanya dapat dicapai melalui upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Oleh karena itu, setiap satuan pendidikan harus merencanakan pembelajaran dengan baik sehingga siswa dapat belajar. Pendidikan sangat penting karena melalui proses ini seseorang dapat mengembangkan kemampuan dan potensinya. Proses pembelajaran adalah hal yang paling penting yang harus dilalui oleh semua orang.

Melalui mata pelajaran IPAS, peserta didik akan dibekali kemampuan berpikir kritis dan logis, kemampuan untuk bersikap ilmiah, dan kemampuan untuk merencanakan dan membuat proyek. Namun, menurut Putra (2020), konsep IPAS dianggap sulit bagi sebagian besar siswa. Ini disebabkan oleh fakta bahwa guru hanya menggunakan buku modul dan buku bacaan serta model pembelajaran yang tidak efektif dalam menyampaikan materi. Akibatnya, konsep IPAS tidak dapat digunakan siswa untuk memecahkan masalah yang mereka temui.

Pendidikan di SDK Waiara dilaksanakan berdasarkan kurikulum. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka yang bertujuan untuk memberikan fleksibilitas dalam proses pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa secara individual dan mendukung pengembangan karakter dan kompetensi siswa. Kurikulum ini dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang lebih relevan, bermakna, dan berorientasi pada masa depan. Siklus Hidup Hewan adalah mata pelajaran IPAS di kelas III SDK Waiara. Peserta didik harus dilatih untuk menggunakan IPAS dan teknologi, serta untuk berpikir kritis, kreatif, dan logis (Rahayuni, 2016). Guru kesulitan menggambarkan proses dalam kehidupan nyata hewan pada materi siklus hidup hewan. Media audio visual adalah salah satu cara untuk memastikan pembelajaran berlangsung dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru dan siswa kelas III SDK Waiara, bahwa proses pembelajaran IPAS belum sepenuhnya dipahami oleh siswa. Hal ini terlihat dari sikap sebagian besar siswa yang pasif selama pembelajaran, kurang memperhatikan penjelasan guru, serta rendahnya antusiasme mereka dalam mengikuti pelajaran. Selain itu, umpan balik siswa terhadap pertanyaan dan penjelasan guru sangat minim, dan mereka cenderung kurang berani menanyakan hal-hal yang belum dipahami. Kondisi ini berdampak pada hasil belajar siswa. Adapun penyebab rendahnya hasil belajar siswa yaitu siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran IPAS, dalam proses pembelajaran guru lebih cenderung menggunakan buku dan juga media yang ada di dalam buku tersebut dan proses pembelajaran di kelas masih tertuju pada *teacher centered* (berpusat pada guru). Berdasarkan hasil *pre-test* yang dilakukan pada hari Rabu, 20 November 2024, dari 12 siswa yang mengikuti tes, sebanyak 9 siswa belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) sebesar 70, sementara hanya 3 siswa yang mampu mencapai KKTP, dengan nilai tertinggi sebesar 80. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis bersama guru pamong dan dosen pembimbing lapangan berdiskusi untuk meningkatkan kondisi pembelajaran dan prestasi siswa. Sebagai solusi, dilakukan Lesson Study dengan menggunakan media pembelajaran audio-visual untuk memperbaiki proses dan hasil belajar siswa.

Hasil belajar yaitu *output* akhir yang didapat oleh peserta didik selepas mengerjakan soal yang diberi pendidik terkait materi yang diberikan (Almainah, dkk., 2021). Hasil belajar juga mampu diartikan sebagai suatu keberhasilan peserta didik pada suatu proses pembelajaran kemudian peserta didik mampu mencapai sasaran yang telah ditetapkan oleh pendidik yang melingkupi segi pengetahuan, segi sikap, dan juga segi keterampilan (Novita et al., 2019). Dari teori-teori tersebut dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian akhir ataupun perubahan yang dialami peserta didik pada suatu proses pembelajaran. Perubahan yang

dimaksudkan ialah perubahan pada pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap yang seringkali dapat diukur dan dinyatakan dalam bentuk angka atau simbol dengan kriteria yang telah ditentukan oleh pendidik ataupun satuan pendidikan (Irawati, et al., 2021). Oleh karena itu, untuk mencapai hasil belajar yang optimal, penulis memanfaatkan media audio-visual.

Fakta ini ditunjukkan oleh penelitian Sidauruk et al. (2024) dengan judul Pengaruh Media Buku Cerita Bergambar Terhadap Hasil Belajar IPS pada Materi Kerajaan Siswa Kelas IV SD Negeri 124405 Jln.Seram Pematang Siantar. Peneliti melakukan penelitian ini terhadap siswa kelas IV SD Negeri 124405 Jln.Seram Pematang Siantar dengan menggunakan satu grup pretest-posttest.

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

METODE

Penelitian kuantitatif dapat didefinisikan sebagai metode penulisan berdasarkan positivisme yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu (Marzuki 2023). Penelitian kuantitatif juga mencakup penelitian yang hasilnya disajikan dalam bentuk deskripsi dengan menggunakan angka-angka. Oleh karena itu, agar data dapat ditafsir dengan baik, mereka harus diolah secara statistik.

Menurut Sugiyono (2014), penelitian pre-experimental ini menggunakan pendekatan one-group pretest-posttest design terhadap satu kelompok tanpa kelompok kontrol atau pembanding. Hasil pretest dan posttest untuk menentukan apakah penggunaan media audio visual berdampak pada hasil belajar IPAS Materi Siklus Hidup Hewan Pada Siswa Kelas III SDK Waiara Penelitian ini dilaksanakan di SDK Waiara, yang beralamat di Desa waiara, Kecamatan kewapante, Kabupaten Sikka. Secara keseluruhan, populasi penelitian terdiri dari 12 siswa kelas III SDK Waiara, terdiri dari 8 laki-laki dan 4 perempuan. Elemen penulisan termasuk objek dan subjek yang memiliki karakteristik tertentu (Amin et al., 2023). Dalam penelitian ini, sampel diambil dari 12 siswa kelas III SDK Waiara, yang merupakan sumber data penelitian yang sebenarnya. Dengan kata lain, sampel dianggap sebagai bagian dari populasi (Amin et al., 2023).

Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

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

b. Tes

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

c. Dokumentasi

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

Instrumen Pengumpulan data**a. Lembar Observasi**

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

b. Soal Tes

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

c. Dokumentasi

Dokumentasi berupa pengambilan gambar/ foto pada saat pembelajaran berlangsung.

Sebelum alat penelitian digunakan, uji coba dilakukan untuk memastikan validitasnya. Dengan peran wali kelas III sebagai validator utama, validitas soal diuji untuk memastikan kesesuaian item soal dengan metrik ketercapaian tujuan pembelajaran. Selanjutnya, uji validitas dilakukan menggunakan rumus korelasi produk-moment Pearson. Selanjutnya, reliabilitas diuji menggunakan rumus Cronbach's Alpha. Data yang berkaitan dengan hasil penelitian kemudian diuji normalitas. Uji Liliefors adalah uji normalitas yang digunakan dalam penulisan ini. Uji normalitas dapat dihitung dengan SPSS 30. Kemudian, menggunakan data hasil belajar siswa cabang kognitif, dapat dihitung berapa banyak dampak media audio visual pada hasil belajar siklus hidup hewan peneliti. Penulis kemudian melakukan uji t dengan Uji Sampel Paired T dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$. atau $\alpha = 0,05$ pada uji hipotesis. Segala perhitungan data yang diperoleh dibantu menggunakan IBM SPSS Statistics 30.

HASIL DAN PEMBAHASAN**Hasil****Uji Instrumen Penelitian****1. Uji Validitas**

Validitas berasal dari kata "validitas", yang berarti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Dengan demikian, validitas dapat diartikan sebagai kemampuan suatu tes untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas tes selanjutnya diuji dengan rumus Pearson product moments. Setelah data dikumpulkan menggunakan SPSS 30, kriteria validitas digunakan untuk mengevaluasi validitas instrumen tes. Kriteria ini menyatakan bahwa instrumen dinyatakan valid jika nilai r hitung lebih besar dari r tabel ($r_{hitung} > r_{tabel}$).

Namun, instrumen dinyatakan tidak valid jika nilai r hitung lebih kecil dari nilai r tabel (r hitung $<$ r tabel). Diketahui bahwa r tabel memiliki taraf signifikansi = 0,05 dan $N = 15$, sehingga nilai r tabel adalah 0,514. Peneliti menggunakan SPSS 30 untuk mempermudah menguji validitas butir soal pada instrumen tes. Hasil perhitungan uji validitas dengan SPSS 30 disajikan di sini.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen Soal Pilihan Ganda

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

Sumber : Hasil Output SPSS 30

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

2. Uji Reliabilitas

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

Tabel 2. Hasil Reliabilitas Instrumen Tes

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

Sumber: Hasil Output SPSS 30

Dari data yang diperoleh pada Tabel 2 diatas dapat dilihat bahwa Nilai koefisien reliabilitas yang diperoleh adalah r hitung = 0.843 sedangkan r tabel = 0.514. Dilihat dari tabel kriteria uji reliabelitas r hitung = 0.843 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi sehingga soal yang diujikan dikatakan sangat layak untuk digunakan.

Teknik Analisis Data

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui bagaimana data setiap variabel penelitian tersebar. Uji normalitas dilakukan untuk menentukan distribusi skor masing-masing dan menentukan apakah ada yang berdistribusi normal. Uji liliefors adalah uji normalitas yang

digunakan dalam penulisan ini. Uji ini dihitung menggunakan SPSS 30. Hasil perhitungan menunjukkan hasil berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Tests of Normality

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

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Hasil Output SPSS 30

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

Pretest dan Posttest

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

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

Nama Siswa	Kognitif		Total Nilai	Rata -rata
	Pretest	Posttest		
RN	70	90	160	80
TP	80	90	170	85
AI	30	60	90	45
TN	30	80	110	55
MT	20	80	100	50
AP	60	80	140	70
OK	40	70	110	55
PC	40	80	120	60
AL	40	80	120	60
YN	50	70	120	60
YE	80	90	170	85
RL	30	50	80	40
Total	570	920		57,3
Rata-rata				0769
	43,846	70,7692307		23
	15385	7		

Sumber : Hasil Pretest dan Posttest Siswa Kelas III SDK Waiara

Hasil belajar siswa ranah kognitif kelas III SDK Waiara pada mata pelajaran IPAS tentang siklus hidup hewan sebelum menggunakan media audio visual ditunjukkan dalam tabel 4. Dari 12 sampel yang diteliti, tingkat pencapaian hasil belajar KKTP adalah 70, dengan 3 siswa yang

selesai dan 9 siswa yang belum selesai. Setelah memanfaatkan media suara visual, pencapaian hasil belajar siswa mengalami peningkatan hal tersebut dilihat dari KKTP yaitu 70, sebanyak 10 siswa yang tuntas dan 2 siswa yang belum tuntas dari 12 sampel yang diteliti. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPAS materi siklus hidup hewan pada siswa kelas III SDK Waiara.

Uji Hipotesis

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

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

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

Sumber : Hasil Output SPSS 30

Berdasarkan tabel 5 di atas, Hasil uji *Paired Sample T-Test* pada Tabel 5 menunjukkan hasil signifikansi $0.001 < 0.05$ yang artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan begitu layak dinyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa kelas III SDK Waiara.

Pembahasan

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

Media pembelajaran yang cocok untuk mata pelajaran IPAS Materi siklus hidup hewan adalah Media audio visual. Media audio visual adalah media yang menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi (Mayoli et al. 2024). Dengan begitu, pengimplementasian media audio visual membantu peserta didik guna memahami materi siklus hidup hewan secara lebih mudah. Karena dengan media audio visual siswa dapat secara langsung melihat bagaimana proses terjadinya siklus hidup hewan dengan lebih jelas secara visual. Dengan menggunakan media audio visual juga bisa menarik perhatian dan juga fokus siswa terhadap materi yang akan pendidik sampaikan.

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

Hal ini berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu yaitu : Sidauruk et al, (2024) dengan judul Pengaruh Media Buku Cerita Bergambar Terhadap Hasil Belajar IPS pada Materi Kerajaan Siswa Kelas IV SD Negeri 124405 Jln.Seram Pematang Siantar. hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap siswa kelas IV SD Negeri 124405 Jl.Seram Pematang Siantar. Hal ini dilihat dan diukur dari hasil nilai rata- rata siswa yang semula 42,16 dan setelah diberlakukan atau digunakannya Media Buku Cerita Bergambar naik menjadi 83,66. Hasil perhitungan dari t-test diperoleh sebesar 19,582 yang kemudian dibandingkan dengan t tabel sebesar 1,566 dengan $df=29$ dan taraf signifikan 5%. Perbedaan dikatakan signifikan jika t hitung $>$ t tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dan jika t hitung $<$ t tabel maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Penelitian selanjutnya oleh Safitri & Kasrman (2022) dengan judul Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Materi Siklus Air pada Siswa kelas V SDN Bambu Apus 01 Jakarta Timur. Penelitian ini memperoleh hasil uji t dengan signifikansi $0.000 < 0.05$ yang menandakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 Dapat diterima. Sehingga hasil akhir dan kesimpulan dari pengimplementasian media audio visual berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar materi siklus air pada siswa kelas V SDN Bambu Apus 01 Jakarta Timur.

SIMPULAN

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

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

DAFTAR PUSTAKA

- Almainah, Ulva, R., & Hader, A. E. (2021). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas IV SDN. *Innovative: Research & Learning in Primary Education*, 1(2), 55–60.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), 15-31.
- Ariyana, A., Santosa, S. E., & Prasetyo, A. (2020). *Pengantar Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Penerbit Pendidikan Indonesia.
- Grace, A. N & Amos, N. (2017). *Landasan Pendidikan*. Depok: PT Kharisma Putra Utama.
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1):44–48.
- Marzuki. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Kelas XI IPA B SMA Immanuel Sintang. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 18(2), 156-163. <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v18i2.5831>.
- Mayoli, E., Tamrin, M. I., & Nelfanita. (2024). Efektivitas Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran IPA di SDN 27 Ladang Hutan. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 2(1), 100.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72.
- Putra, S. H. J. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Kooperatif Tipe Numbered Head Together Terhadap Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar di SMP. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 5(2), 84–95. <https://doi.org/10.37058/bioed.v5i2.2177>
- Rahayuni, G. (2016). Hubungan Keterampilan Berpikir Kritis dan Literasi Sains pada pembelajaran IPA Terpadu dengan model PBM dan STM. *JPPI*, 2 (2), 131-146.
- Safitri, R. L., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Materi Siklus Air pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8746-8753.
- Sidauruk, G. T., Sijabat, O. P., & Sirait, E. M. (2024). Pengaruh Media Buku Cerita Bergambar Terhadap Hasil Belajar IPS pada Materi Kerajaan Siswa Kelas IV SD Negeri 124405 Jln. Seram Pematang Siantar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 2129-2141.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta