

**PENGARUH MEDIA AUDIOVISUAL DAN MINAT SISWA  
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA DI KELAS VI SD  
SWASTA HKBP NO. 1 BALIGE**

Rina Jenni W Situmeang<sup>1\*</sup>, Efendi Napitupulu<sup>2</sup>, Dodi Sukmayadi<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pascasarjana Universitas Terbuka,

<sup>2</sup>Universitas Negeri Medan,

<sup>3</sup>Universitas Terbuka,

<sup>1</sup>rinasitumeang54@gmail.com, <sup>2</sup>napitupuluefendi@gmail.com,

<sup>3</sup>dodisukmayadi@ecampus.ut.ac.id

**ABSTRACT**

*This study describes the effect of learning audiovisual media on student learning outcomes. The effect of high learning interest with students who have low learning interest on student learning outcomes, and a significant interaction between the use of learning videos and learning interest on student learning outcomes. The research population was all grade VI students of HKBP Private Elementary School No. 1 Balige. The sample was set at 60 people consisting of 2 (two) classes, with details of class VI-A totaling 30 people, class VI-C totaling 30 people. The research design used in this study was an experimental design with a 2x2 factorial. In this study, the first independent variable consisted of two, namely audiovisual media and conventional media. While the second independent variable (moderator variable) consists of high learning interest and low learning interest and the dependent variable is science learning outcomes. The results of the study stated that there was an effect of using audiovisual media with conventional media on student learning outcomes. There is an influence of high learning interest by having low learning interest on student learning outcomes. There is an interaction of learning methods and interest in learning in influencing students' science learning outcomes.*

*Keywords: Audiovisual Media, Learning Interest and Learning Outcomes*

**ABSTRAK**

Penelitian ini mendeskripsikan tentang pengaruh media audiovisual pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Pengaruh minat belajar tinggi dengan siswa yang memiliki minat belajar rendah terhadap hasil belajar siswa, dan interaksi yang signifikan antara penggunaan video pembelajaran dan Minat belajar terhadap hasil belajar siswa. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VI SD Swasta HKBP No. 1 Balige. Sampel ditetapkan sebanyak 60 orang terdiri dari 2 (dua) kelas, dengan rincian kelas VI-A berjumlah 30 orang, kelas VI-C berjumlah 30 orang. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimen

dengan faktorial 2x2. Dalam penelitian ini variabel bebas pertama terdiri dari dua yakni media audiovisual dan media konvensional. Sedangkan pada variabel bebas kedua (variabel moderator) terdiri dari minat belajar tinggi dan minat belajar rendah serta variabel terikatnya adalah hasil belajar IPA. Hasil penelitian dikemukakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media audiovisual dengan media konvensional terhadap hasil belajar siswa. Terdapat pengaruh minat belajar tinggi dengan memiliki minat belajar rendah terhadap hasil belajar siswa. Terdapat interaksi metode pembelajaran dan minat belajar dalam mempengaruhi hasil belajar IPA siswa.

Kata Kunci: Media Audiovisual, Minat Belajar dan Hasil Belajar

## **A. PENDAHULUAN**

Seorang guru memiliki tugas utama untuk merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, dan melaksanakan penilaian. Selain dituntut untuk menguasai materi, seorang guru juga diharapkan memiliki kemampuan menciptakan suasana yang menyenangkan dan dapat berkomunikasi dengan siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu guru mampu menumbuhkan minat belajar siswa dengan mengelola pembelajaran yang membangun dan menemukan jati diri siswa melalui proses belajar yang aktif.

(Wardani et al., 2019) menyebutkan bahwa minat bukanlah istilah yang populer dalam psikologi disebabkan ketergantungan terhadap berbagai faktor internal lainnya, seperti pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan. Minat sama halnya dengan kecerdasan dan motivasi karena

memberi pengaruh terhadap aktivitas belajar. Karena jika seseorang tidak memiliki minat belajar, ia tidak akan bersemangat atau bahkan tidak mau belajar. Oleh karena itu, dalam konteks belajar di kelas, seorang guru atau pendidik lainnya perlu membangkitkan minat siswa agar tertarik terhadap materi pelajaran yang akan di pelajarinya (Marpaung et al., 2023).

Untuk menumbuhkan minat belajar terhadap siswa Sekolah Dasar (SD) dapat dilakukan oleh guru. Semangat pendidik dalam mengajar terhadap materi yang diajarkan, berhubungan erat dengan minat siswa yang belajar. Karena guru yang mempunyai semangat yang besar dalam mengajar terhadap materi yang diajarkan, akan mempengaruhi minat siswa terhadap materi yang diajarkan. Tidak mungkin seorang guru dapat membangkitkan minat siswanya, jika guru tersebut tidak memiliki minat dalam memberikan materi pelajaran.

Menurut (Bahri Djamarah, 2011) hal-hal yang dapat dilakukan guru untuk membangkitkan motivasi belajar siswa, antara lain memberi angka, memberi hadiah, memberi pujian, gerakan tubuh, memberi tugas, memberi ulangan, mengetahui hasil dan memberi hukuman. Adanya alat pendidikan yang serba lengkap belum tentu menjamin pemanfaatannya dalam pendidikan. Sering terjadi gap antara *hardware* dan *software*. Banyaknya ragam alat pendidikan juga menimbulkan kesulitan untuk memilih alat mana yang serasi untuk bahan pelajaran tertentu.

Data rata-rata nilai ulangan IPA pada tema 9 KD 3.7 (Sistem Tata Surya dan Karakteristik anggota Tata Surya) pada tiga tahun terakhir dapat dikemukakan pada Tabel 1 berikut:

**Tabel 1 Rata-rata nilai Ulangan IPA  
Tema 9 KD 3.7**

No	Tahun Ajaran	KKM	Rata-Rata Hasil Ulangan
1.	2017/2018	75	70
2.	2020/2021	75	75
3.	2019/2020	75	72

Berdasarkan Tabel 1.1 dapat tegaskan bahwa dari perolehan nilai rata-rata pada pelajaran IPA tema 8 pada KD 3.7 menunjukkan proses pembelajarannya belum dapat berlangsung sebagaimana

mestinya. Kondisi itu antara lain disebabkan pembelajaran IPA masih di dominasi metode konvensional dan kegiatannya lebih berpusat pada guru. Aktivitas siswa dapat dikatakan hanya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat hal-hal yang dianggap penting. Beberapa jurnal hasil penelitian juga menegaskan tentang pentingnya media termasuk media audio visual dalam pelaksanaan pembelajaran. Hasil penelitian (Maheswari & Pramudiani, 2021) menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *audio visual animaker* terhadap motivasi belajar IPA siswa. Kesimpulan dari pengolahan data statistika bahwa dinyatakan peserta didik menjadi termotivasi belajar IPA karena penggunaan media audio visual animaker merupakan media yang efektif digunakan dalam proses belajar mengajar baik jarak jauh maupun dekat. Penggunaan media *audio visual animaker* pada mata pelajaran IPA memudahkan bagi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan pendidik dalam proses pembelajaran daring, siswa menjadi aktif, pembelajaran menjadi menarik, peserta didik dapat merasakan pembelajaran langsung melalui *audio visual animaker*, serta video pembelajaran dapat dilihat sewaktu-waktu.

Hasil penelitian (Atriani et al., 2020) menyimpulkan bahwa keaktifan belajar matematika siswa dipengaruhi oleh penggunaan media audio visual youtube pada materi teorema Pythagoras. Siswa terlihat lebih bersemangat dan lebih aktif dimana tidak lagi didominasi oleh siswa tertentu saja tetapi hampir setiap siswa ikut aktif. Hal ini terlihat dari uji hipotesis sehingga membuktikan hipotesis penelitian diterima.

Hasil penelitian (Gumilar et al., 2021) menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan secara bersama-sama atas penggunaan media pembelajaran dan minat belajar terhadap kemampuan menulis puisi bahasa indonesia siswa. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai Sig bahwa terdapat pengaruh yang signifikan atas penggunaan media audio visual terhadap kemampuan menulis puisi pada siswa.

Hasil penelitian di atas menegaskan pentingnya media audiovisual mampu dalam membantu meningkatkan aktivitas dan keberhasilan belajarnya. Hasil beberapa penelitian menegaskan media audiovisual pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar terhadap materi yang dipelajari. Melalui audiovisual pembelajaran siswa lebih memahami materi sehingga guru tidak perlu

mengeluarkan tenaga lebih untuk berceramah.

Keterbaharuan dari penelitian ini yaitu pembelajaran IPA menggunakan audiovisual di lakukan di tingkat sekolah dasar sedangkan penelitian sebelumnya di lakukan pada tingkat SMP. Penelitian sebelumnya hanya meneliti pengaruh media audiovisual terhadap minat siswa sedangkan pada penelitian ini meneliti pengaruh media audiovisual dan minat siswa terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat dan jurnal hasil penelitian yang dikemukakan di atas, maka perlu lebih lanjut untuk meneliti peran dan pengaruh dari media audio visual secara khusus dalam meningkatkan minat belajar siswa sehingga menetapkan judul penelitian tentang: Pengaruh Media Audiovisual Pembelajaran dan Minat Siswa Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas VI SD Swasta HKBP No. 1 Balige.

Tujuan dari penelitian ini adalah Mengetahui adanya pengaruh media audiovisual pembelajaran terhadap hasil belajar IPA materi Sistem Tata Surya di kelas VI SD Swasta HKBP No. 1 Balige. Manfaat Teoritis dari penelitian ini yaitu penelitian ini diharapkan bermanfaat memberikan Kontribusi menambah kajian ilmu pengetahuan dan mempermudah peserta didik dalam menyerap pelajaran

khususnya materi IPA Gerhana Matahari dan Gerhana bulan. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi Referensi bagi penelitian lanjutan mengenai pengaruh media audiovisual pembelajaran dan minat siswa terhadap hasil belajar dan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya tentang penggunaan media.

## B. METODE

Penelitian dilaksanakan di SD Swasta HKBP No. 1 Balige Kecamatan Balige Kabupaten Toba. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester satu Tahun Ajaran 2021/2022 yang diperkirakan membutuhkan waktu selama 3 bulan dari bulan Oktober sampai bulan Desember 2021.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen yaitu dengan mengadakan serangkaian perlakuan secara langsung terhadap sampel. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah treatment by level atau desain anova 2 x 2 dengan matrik sebagai berikut:

**Tabel 2. Desain Penelitian**

Media Pembelajaran (A) Minat Belajar (B)	Video Pembelajaran (A <sub>1</sub> )	Tanpa Video (A <sub>2</sub> )
Minat Belajar Tinggi (B <sub>1</sub> )	A <sub>1</sub> B <sub>1</sub>	A <sub>2</sub> B <sub>1</sub>
Minat Belajar rendah (B <sub>2</sub> )	A <sub>1</sub> B <sub>2</sub>	A <sub>2</sub> B <sub>2</sub>

Keterangan:

A<sub>1</sub> :Kelompok siswa dengan media video pembelajaran

A<sub>2</sub> :Kelompok siswa dengan pembelajaran Tanpa Video

B<sub>1</sub> : Kelompok siswa dengan minat belajar tinggi

B<sub>2</sub> :Kelompok siswa dengan minat belajar rendah

A<sub>1</sub>B<sub>1</sub> : Skor hasil belajar pada siswa yang mempunyai minat belajar tinggi pada pembelajaran dengan video pembelajaran

A<sub>1</sub>B<sub>2</sub> : Skor hasil belajar pada siswa yang mempunyai minat belajar tinggi pada pembelajaran dengan pembelajaran konvensional

A<sub>2</sub>B<sub>1</sub> : Skor hasil belajar pada siswa yang mempunyai minat belajar tinggi dengan video pembelajaran

A<sub>2</sub>B<sub>2</sub> : Skor hasil belajar pada siswa yang mempunyai minat belajar rendah dengan media konvensional.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SD Swasta HKBP No. 1 Balige yang berjumlah 91 siswa yang terdiri dari kelas VI-A 30 siswa, kelas VI-B 30 siswa, dan kelas VI-C 31 siswa. Untuk

mengetahui keadaan jumlah populasi penelitian dapat dikemukakan pada tabel berikut.

**Tabel 3 Populasi Penelitian**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	VI- A	30 Orang
2.	VI- B	31 Orang
3.	VI- C	30 Orang
JUMLAH		91 Orang

Sampel adalah mewakili dari keseluruhan populasi penelitian. Sampel ditentukan dengan *random sampling* atau dengan melakukan pengundian untuk mendapatkan 2 kelas baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Hasil pengundian secara acak diperoleh 2 kelas yang diajukan sebagai sampel penelitian yaitu kelas VI-A berjumlah 30 siswa sebagai kelas eksperimen dengan pembelajaran Audio visual dan kelas VI-C berjumlah 31 siswa sebagai kelas kontrol dengan pembelajaran biasa atau konvensional.

Teknik pengumpulan data adalah alat bantu atau cara yang dipilih dan dipergunakan oleh peneliti untuk mengamati variabel yang akan diteliti. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber dan berbagai cara. Pembuatan instrumen penelitian pada setiap variabel

berpedoman pada konsepsi definisi konseptual dan definisi operasional.

Adapun teknik pengambilan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Hasil belajar IPA Tema 9 pada KD 3.7 diperoleh dari hasil tes setelah diberikan perlakuan pemberian media audiovisual pembelajaran pada kelas eksperimen dan pemberian Media Konvensional pada kelas kontrol.
- b. Minat belajar siswa diperoleh dari teknik angket.

Analisis deskriptif digunakan untuk menguji data secara sederhana. Tahapan-tahapan yang digunakan adalah menyajikan data dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, menghitung rata rata (mean), median, modus, dan simpangan baku.

Untuk mendapatkan jawaban dan mengambil kesimpulan, maka data data hasil penelitian dilakukan analisis dengan rangkaian sebagai berikut:

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui bahwa data yang akan dianalisis dari masing masing kelompok

dan berdistribusi normal. Uji normalitas data dilakukan menggunakan uji Kolmogorov Smirnov dengan taraf signifikansi 5% (0,05), dengan hipotesis yang diajukan adalah:

$H_0$ : sampel berdistribusi normal

$H_1$ : sampel yang tidak berdistribusi normal

Dengan kriteria pengujian:

Jika  $L_{hitung} < L_{tabel}$   $H_0$ , dan

jika  $L_{hitung} > L_{tabel}$  tolak  $H_0$

Setelah diketahui uji normalitas memberikan indikasi bahwa data berdistribusi normal, maka selanjutnya dilakukan uji coba homogenitas dari sampel penelitian (kelas eksperimen dan kelas control). Uji homogenitas menggunakan uji Levenu"s.

### **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **Hasil**

Tempat pelaksanaan penelitian adalah SD Swasta HKBP No. 1 Balige Tahun Pembelajaran 2021/2022 yang beralamat di Balige Sumatera Utara. Sebagai objek penelitian adalah karena rendahnya hasil belajar IPA siswa yang terkait berhubungan dengan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran

IPA di kelas VI SD Swasta HKBP No. 1 Balige. Rendahnya hasil belajar IPA siswa ini tentu berhubungan dengan kompetensi guru, termasuk diantaranya adalah pengalaman bekerja sebagai guru dan jenjang pendidikannya. Seharusnya guru tersebut mempunyai kemampuan dalam pelaksanaan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan fakta ini perlu melakukan penelitian untuk memperoleh informasi dan data sehingga mengetahui lebih jelas penyebab rendahnya hasil belajar siswa terkait dengan kompetensi guru tersebut.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen yaitu melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran pada kelas yang sudah ditentukan. Penelitian ini melibatkan siswa kelas VI SD Swasta HKBP No. 1 Balige Tahun Ajaran 2021/2022, yang terdiri dari dua kelas yaitu VI-A dan VI-C dengan jumlah siswa 60 orang. Masing-masing kelas terdiri dari kelas VI-A sebanyak 30 orang dan kelas VI-C sebanyak 30 orang. Setiap kelas dalam populasi memiliki karakteristik yang sama, artinya setiap kelas tidak ada siswa yang pernah tinggal kelas, siswa rata-rata memiliki umur yang tidak jauh berbeda dan menggunakan kurikulum pendidikan yang sama.

Waktu pelaksanaan penelitian adalah pada semester genap Tahun Ajaran 2021/2022. Penelitian ini dilaksanakan dalam rentang waktu delapan kali pertemuan yang berlangsung selama satu bulan terhitung mulai bulan Oktober 2021. Mata pelajaran yang disajikan dalam penelitian ini yaitu IPA.

Berdasarkan kelas yang ada yaitu pada kelas VI SD Swasta HKBP No. 1 Balige Tahun Ajaran 2021/2022 yang terdiri dari kelas VI-A dan kelas VI-B, selanjutnya dilakukan rancangan perlakuan atau eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran yang berbeda. Selanjutnya ditentukan bahwa untuk kelas VI-A dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual dan untuk kelas VI-B dilaksanakan pembelajaran dengan tidak menggunakan media atau pembelajaran biasa. Pelaksanaan pembelajaran dengan dua media yang berbeda dilaksanakan pada masing-masing kelas dengan guru yang berbeda, dengan tujuan agar penelitian lebih terlaksana dengan baik.

Sebelum pelaksanaan pembelajaran, siswa diberi angket tentang minat belajar sebagai variabel moderat dalam penelitian ini. Selanjutnya dilakukan pembelajaran sesuai dengan metode yang sudah ditetapkan. Setelah pelaksanaan pembelajaran dengan masing-masing metode pembelajaran, untuk mengetahui keberhasilan pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan tes hasil belajar kepada siswa pada masing-masing kelas. Hasil tes ini dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran dan minat belajar dalam mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hasil yang diperoleh pada penelitian ini, meliputi skor hasil belajar dan data angket minat belajar siswa yang diajarkan dengan media audiovisual dan media konvensional pada mata pelajaran IPA di kelas VI SD Swasta HKBP No. 1 Balige semester ganjil Tahun Ajaran 2021/2022. Hasil postes setelah menggunakan media audiovisual dan media konvensional dapat dikemukakan berikut:

**Tabel 4 Hasil Tes Belajar IPA dan Kategori Minat Belajar Siswa**

No	Media pembelajaran			
	Media Audiovisual		Media Konvensional	
	Minat Belajar Tinggi	Minat Belajar Rendah	Minat Belajar Tinggi	Minat Belajar Rendah
1.	100	97	97	97



2.	100	93	97	93
3.	97	93	93	90
4.	93	93	93	87
5.	93	93	93	83
6.	93	90	90	83
7.	90	90	90	80
8.	90	90	87	80
9.	87	87	87	80
10.	87	87	83	77
11.	87	83	83	73
12.	87	83	83	73
13.	87	80	80	70
14.	83	77		70
15.	83			70
16.	83			67
17.				67
	$\bar{X} = 90,00$	$\bar{X} = 88,29$	$\bar{X} = 88,92$	$\bar{X} = 78,82$

Setelah pembelajaran selesai dilaksanakan, diberikan soal postes IPA pada siswa dikelas menggunakan media

audiovisual yang berjumlah 30 orang siswa. Soal postes berupa pilihan ganda yang berjumlah 30 soal.

**Tabel 5 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPA Siswa Menggunakan Media Audiovisual**

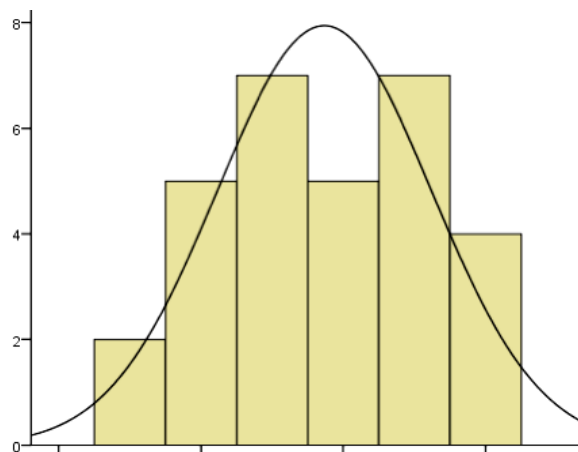
No	Interval Kelas	Frekuensi	Persentase
1.	77-80	2	6,67
2.	81-84	5	16,67
3.	85-88	7	23,33
4.	89-92	5	16,67
5.	93-96	7	23,33
6.	97-100	4	13,33
Total		30	100,00

Data postes yang diperoleh ditabulasi, diolah dan dianalisis secara deskriptif. Hasil distribusi frekuensi pada

Tabel 4.2 tentang postes hasil belajar IPA siswa dibelajarkan menggunakan media audiovisual diperoleh skor maksimum

adalah 100, skor minimum adalah 77, nilai rata-rata adalah 89,20, nilai modus adalah 87, median adalah 90, varians adalah 31,68 dan standar deviasi adalah 5,63. Berdasarkan nilai rata-rata diketahui bahwa 5 orang atau 16,67% berada pada skor rata-rata hasil belajar, sebanyak 14 orang atau 46,67% berada di bawah skor rata-rata hasil belajar dan sebanyak 11 orang atau 36,67% berada di atas skor rata-rata hasil belajar. Perhitungan selengkapnya sebagaimana terlampir.

Berdasarkan data distribusi frekuensi postes hasil belajar IPA siswa dibelajarkan menggunakan media audiovisual dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1  
Histogram Hasil Belajar Siswa  
Menggunakan Media Audiovisual

**Tabel 3. Rangkuman Hasil Pengujian Homogenitas Varians Kelompok Sampel**

	Levene Statistic	df1	df2	Sig
Hasil Belajar	0,758	1	38	0,393
Motivasi Belajar	3,957	1	38	0,054

Berdasarkan table tersebut maka nilai signifikansi > 0,05 maka distribusi data tersebut homogen.

### 1. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan melihat hasil uji Anova factorial 2x2 sebagaimana disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4 Hasil Uji Anova Faktorial 2x2 Tests of Between-Subjects Effects Dependent Variable: Hasil Belajar**

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Corrected Model	2391.875 <sup>a</sup>	3	797.292	34.477	.000	.742
Intercept	248850.625	1	248850.625	10761.108	.000	.997
MediaGambar	950.625	1	950.625	41.108	.000	.533
Motivasi	1050.625	1	1050.625	45.432	.000	.558
MediaGambar * Motivasi	390.625	1	390.625	16.892	.000	.319
Error	832.500	36	23.125			
Total	252075.000	40				
Corrected Total	3224.375	39				

a. R Squared = .742 (Adjusted R Squared = .720)

Berdasarkan hasil uji Anova 2x2 pada Tabel 4, pengujian hipotesis dilakukan sebagai berikut:

- a. Dari Tabel 4 dapat dilihat berdasarkan nilai (sig), jika nilai sig  $\alpha < 0,05$  yaitu ( $0,000 < 0,05$ ) berarti model yang diperoleh adalah valid. Dalam hal ini variabel *independent* yaitu faktor-faktor yang akan di ukur oleh peneliti (media gambar, motivasi belajar dan media gambar\*motivasi) untuk

menentukan hubungan antara variabel *dependent* (nilai yang akan di amati).

- b. Dari Tabel 4 diketahui nilai (sig), jika nilai sig  $\alpha < 0,05$  yaitu ( $0,000 < 0,05$ ) berarti intercept ini berkontribusi secara signifikan. Nilai *intercept* dalam hal ini merupakan nilai siswa pada variabel nilai yang berkontribusi pada nilai itu sendiri tanpa dipengaruhi oleh variabel *independent*, artinya berubah nilai pada variabel *dependent* tidak ada pengaruh oleh variabel *independent*.
- c. Dari Tabel 4 diketahui nilai (sig), jika nilai sig  $\alpha < 0,05$  ( $0,00 < 0,05$ ) dalam kasus ini berarti strategi pembelajaran yang digunakan berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Berpengaruh atau tidaknya kelas yang menggunakan media gambar atau kelas tidak menggunakan media gambar terhadap hasil belajar siswa
- d. Dari Tabel 4 nilai sig  $\alpha < 0,05$  ( $0,00 < 0,05$ ) dalam kasus ini berarti motivasi belajar siswa berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajarnya. Berpengaruh atau tidak motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar.
- e. Dari tabel 4, nilai sig  $\alpha < 0,05$  ( $0,01 < 0,05$ ) dalam kasus ini berarti bahwa adanya interaksi antara media gambar dengan motivasi belajar dalam mempengaruhi hasil belajar siswa.

Terdapat atau tidak terdapat interaksi antara media gambar dan motivasi belajar dalam mempengaruhi hasil belajar siswa

### **Pembahasan**

#### **1. Hasil Belajar IPA Siswa Menggunakan Media Audiovisual Lebih Tinggi dari Menggunakan Media Konvensional**

Selama proses penelitian dalam pelaksanaan belajar mengajar mata pelajaran IPA menggunakan media audiovisual dilakukan oleh guru kelas VI-A dan VI-C yang mengajarkan tema sistem materi tata surya dan menjelajahi ruang angkasa. Dalam proses pelaksanaan belajar mengajar observer yaitu peneliti sendiri bertanggung jawab untuk mengamati keterlaksanaan pembelajaran, baik dari segi proses pembelajaran maupun respons siswa. Observasi ini dilakukan secara langsung di kelas oleh peneliti sebagai observer.

Selama proses pelaksanaan belajar dan mengajar, tentunya harus menjadi perhatian penting terhadap beberapa unsur antara lain tujuan, bahan, alat, dan metode, serta evaluasi. Unsur metode dan alat merupakan unsur yang tidak bisa dilepaskan dari unsur lainnya yang berfungsi sebagai cara atau teknik untuk mengantarkan bahan pelajaran agar sampai kepada tujuan. Dalam pencapaian

tujuan tersebut, media pembelajaran sangat penting sebab dengan adanya media pembelajaran akan mendukung dalam pelaksanaan pembelajaran.

Beberapa hasil penelitian yang relevan dan mendukung terhadap hasil penelitian yang dilakukan yaitu hasil penelitian (Fatmawati & Yusrizal, 2021) tentang Learning Styles, Teaching and Academic Achievement Among Some Psichology Undergraduates in Barbodas. Hasil penelitian mengemukakan bahwa siswa belajar secara berbeda dan mereka juga lebih memilih metode pengajaran yang berbeda. Tanggung jawabnya guru untuk menggunakan strategi pengajaran yang berbeda termasuk permainan video, permainan peran, permainan, diskusi, kerja kelompok dan glosarium seperti yang dibuktikan dalam penelitian ini terjadinya peningkatan pengalaman belajar dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, perlu bagi guru untuk memperhatikan siswa dengan memilih dan menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan karateristik siswa untuk pencapaian akademis yang baik.

Hasil penelitian (Ganyaupfu, 2013) tentang Teaching Methods and Students' Academic Performance. Hasil penelitian mengemukakan bahwa pembelajaran adalah proses yang melibatkan investigasi,

perumusan, penalaran dan menggunakan metode yang tepat untuk memecahkan masalah, guru harus menyadari bahwa hal itu menjadi lebih efektif jika siswa ditugaskan untuk melakukan investigasi daripada hanya meminta untuk mengingat beberapa informasi. Lingkungan belajar yang khas dengan presentasi dari guru kursus disertai dengan ceramah tidak mendorong partisipasi peserta didik maupun membangun tingkat penalaran yang dipersyaratkan di kalangan siswa.

Jika melihat pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran berdasarkan sifat materi dan karakteristik siswa, maka media audiovisual merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat dipilih dalam pelajaran IPA. Media audiovisual mencoba memaksimalkan dan mengakomodir potensi-potensi yang ada dalam diri siswa, sehingga menjadi media pembelajaran yang memiliki banyak variasi media pembelajaran di dalamnya. Hal ini menjadikan media audiovisual mampu menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga memotivasi siswa berminat belajar.

Beberapa teori atau pendapat yang relevan dan mendukung terhadap hasil penelitian ini yaitu menurut (Rusnadi & Arini, 2013) bahwa dalam belajar di sekolah, faktor guru dan cara mengajarnya

merupakan faktor yang sangat penting”. Artinya, penguasaan guru terhadap strategi pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan profesional guru dalam mengajar, oleh sebab itu guru harus dapat menentukan media yang paling tepat dan sesuai dengan tujuan, karakteristik siswa serta materi yang akan disampaikan.

(Uno & Ma’ruf, 2016) mengungkapkan bahwa karakteristik siswa merupakan salah satu hal yang perlu diidentifikasi oleh guru untuk digunakan sebagai petunjuk dalam mengembangkan program pembelajaran”. Setiap siswa memiliki potensi dan karakteristik yang berbeda-beda. Seorang guru harus berusaha mengakomodir potensi siswa secara maksimal dalam media pembelajaran yang diterapkan di kelas. Karakteristik siswa seperti motivasi, minat, bakat, kecerdasan, minat belajar, kepribadian, emosi, perasaan, pikiran, dan metakognisi perlu dipertimbangkan dan diintegrasikan dalam media pembelajaran yang dirancang.

Upaya guru mengoptimalkan pembelajaran, maka perlu adanya media pembelajaran yang dirancang dengan baik agar efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran. Maka guru perlu memperhatikan beberapa hal sebagai

pertimbangan untuk merancang media pembelajaran. Dasar pemikiran yang dijadikan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran diantaranya adalah tujuan belajar yang akan dicapai, materi yang akan disampaikan, karakteristik peserta didik, tenaga kependidikan yang digunakan, alokasi waktu yang disediakan, sarana dan prasarana yang ada serta biaya yang dibutuhkan untuk menerapkan metode dalam pembelajaran.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, materi pelajaran merupakan salah satu dasar pemikiran yang dijadikan pertimbangan seorang guru untuk memilih media pembelajaran. Cakupan aspek yang diperhitungkan dapat meliputi, sifat materi, kedalaman materi dan banyaknya materi yang akan disampaikan. Materi yang sifatnya hafalan mungkin sudah cukup efektif jika hanya disampaikan dengan metode ceramah. Sebaliknya materi yang sifatnya pemahaman aplikasi sehari-hari perlu disampaikan dengan cara yang berbeda, misalnya dengan praktikum. Demikian pula kedalaman materi dan jumlah materi yang akan disampaikan juga akan menjadi pertimbangan dalam menentukan metode yang digunakan.

Mata pelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang berkaitan dengan kehidupan siswa khususnya

membahas tentang kehidupan sosial siswa. Dalam kehidupan sosial ini tentunya ditemukan berbagai fenomena yang terjadi di dalamnya. Oleh karena itu, mata pelajaran IPA sangat erat kaitannya dengan kehidupan sekitar siswa. Mata pelajaran IPA berhubungan dengan pengamatan, pemahaman dan peramalan fenomena kehidupan sosial yang ada di sekitar siswa. Intinya, bahwa pelajaran IPA tidak bisa dipelajari hanya dengan teori saja, tetapi harus dijelaskan keterkaitannya dengan kehidupan nyata yang ada di sekitar siswa.

Dengan mempertimbangkan bahan dan materi pelajaran tersebut, maka media pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan pelajaran materi pelajaran IPA harus mempertimbangkan karakteristik pelajaran IPA seperti yang telah dikemukakan di atas. Materi pelajaran IPA yang sangat erat hubungannya dengan kehidupan sehari-hari akan sangat mudah dipahami siswa jika media pembelajaran yang digunakan langsung menuntut siswa untuk melakukan, mengamati tentang kehidupan sosial di sekitarnya. Pelajaran IPA juga perlu dijelaskan oleh guru secara teoritis dengan menggunakan metode ceramah. Namun, guru harus kreatif untuk

memadukan metode lain yang mendukung.

Siswa akan belajar lebih optimal jika media pembelajaran yang digunakan mengakomodir cara belajar yang paling nyaman digunakan siswa. Siswa lebih termotivasi dan fokus perhatian terhadap pelajaran tetap terjaga. Selama ini siswa sering ribut dan mengerjakan kegiatan lain selama jam pelajaran karena siswa merasa bosan dan tidak tertarik dengan pelajaran yang disampaikan guru. Siswa tidak diajak terlibat dan hanya duduk diam mendengarkan, sehingga konsentrasinya mudah terpecah dan mencari kegiatan lain yang lebih menyenangkan.

Dalam mempelajari IPA sangat dibutuhkan variasi aktivitas kelas sehingga tidak membuat siswa bosan. Dengan beragam aktivitas siswa merasa nyaman dan membangun pikiran positif sehingga tidak menganggap IPA sebagai pelajaran yang kurang menarik. Aktivitas yang beragam dalam media audiovisual seperti, aktivasi, demonstrasi, permainan, role playing, senam otak akan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan menjaga agar siswa tetap berkonsentrasi mengikuti pelajaran, sehingga akan lebih mudah bagi siswa dalam memahami materi pelajaran.

Media audiovisual merupakan media pembelajaran yang melaksanakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa tanpa meninggalkan rasa bosan dan beban sehingga pembelajaran IPA bukan membosankan karena media audiovisual menekankan keterlibatan aktif artinya siswa lebih dominan berperan dalam pembelajaran sedangkan guru sebagai fasilitator, penataan kelas, guru harus lebih kreatif untuk mendesain kelas sebelum pembelajaran dimulai seperti pencahayaan, warna, pengaturan meja dan kursi, tanaman, semua hal yang mendukung proses pembelajaran, hal ini berguna untuk memberikan suasana dan semangat untuk menerima pelajaran.

Proses pembelajaran menggunakan media audiovisual menuntun siswa untuk terlibat secara aktif selama pembelajaran. peran guru selama pembelajaran ini adalah mengarahkan, membantu para siswa menemukan informasi, dan berperan sebagai salah satu sumber belajar yang mampu menciptakan lingkungan sosial yang dicirikan oleh lingkungan demokrasi dan proses ilmiah. Sifat demokrasi dalam pembelajaran ini mendukung pengalaman kelompok dan kerjasama pada diri siswa.

Penggunaan media konvensional dalam pelaksanaan pembelajaran

tentunya memiliki beberapa keterbatasan. Media konvensional belum memaksimalkan potensi siswa. Siswa berperan sebagai penerima informasi yang sudah dirancang oleh guru sebelumnya. Aktivitas kelas yang dilakukan juga tidak terlalu bervariasi dan cenderung membosankan. Siswa mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru melalui ceramah, kemudian siswa mengerjakan latihan, tanya jawab dan mengambil kesimpulan. Media seperti ini sangat menuntut kemampuan seorang guru dalam berkomunikasi dan berceramah. Guru harus mampu membuat setiap siswa terfokus perhatiannya terhadap materi yang disampaikan. Guru yang tidak cakap berceramah, akan membuat penyampaian materi seperti ini terasa sangat membosankan.

Pelaksanaan Pelajaran IPA tidak hanya berhubungan dengan hafalan teori saja namun lebih kepada penyelesaian masalah dalam kehidupan sehari-hari. Dalam mempelajari IPA, sangat dibutuhkan keterlibatan langsung siswa dalam memaknai pelajarannya, bukan sekedar menerima apa yang telah diberikan oleh guru. Siswa harus mampu mengaitkan apa yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari sehingga materi pelajaran IPA akan lebih mudah dipahami.

Media pembelajaran yang mengakomodir potensi siswa di dalam penerapannya akan memperbesar peluang siswa untuk memahami dan menyerap materi pelajaran yang disampaikan dengan lebih mudah. Sehingga semakin mudah pula tujuan pembelajaran akan tercapai. Semakin banyak potensi siswa yang diakomodir dalam media pembelajaran maka peluang untuk tercapainya tujuan pembelajaran juga semakin besar.

Berdasarkan beberapa pendapat dan hasil penelitian relevan yang dikemukakan di atas, maka dapat dikemukakan kesimpulan bahwa hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat dan hasil penelitian sebelumnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode dalam pelaksanaan pembelajaran IPA perlu dukungan metode dan fasilitas, terutama dalam menggunakan media audiovisual. Metode yang digunakan ini tentunya disesuaikan dengan karakteristik siswa seperti mampu meningkatkan minat belajar siswa.

#### **D. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data penelitian, maka dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut terdapat perbedaan hasil belajar IPA siswa

menggunakan media audiovisual dengan media konvensional. Hasil belajar IPA siswa menggunakan media audiovisual lebih tinggi dari hasil belajar IPA siswa menggunakan media konvensional.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Atriani, A., Permadi, L. A., & Rinuastuti, B. H. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Menggunakan Dompot Digital OVO. *Jurnal Sosial Ekonomi Dan Humaniora*, 6(1), 54–61.
- Bahri Djamarah, S. (2011). Psikologi Belajar Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Fatmawati, F., & Yusrizal, Y. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Alam dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Era Pandemi Covid-19. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(3), 275–283.
- Ganyaupfu, E. M. (2013). Teaching methods and students' academic performance. *International Journal of Humanities and Social Science Invention*, 2(9), 29–35.
- Gumilar, D. M., Arifin, E. Z., & Suendarti, M. (2021). Pengaruh penggunaan media audiovisual dan minat belajar siswa terhadap pembelajaran menulis puisi pada siswa kelas X SMK Negeri di Kabupaten Karawang. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 4(2), 138–146.



- Maheswari, G., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh penggunaan media audio visual animaker terhadap motivasi belajar IPA siswa sekolah dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2523–2530.
- Marpaung, S. S. M., Has, D. H., Girsang, S. R. M., Sari, R., Munthe, M. A., Daulay, A. P., Lubis, D. A., Hidayati, Y., Khoiriyah, F., & Nainggolan, W. E. (2023). Analisis Perkembangan Pengenalan Satwa Prioritas Indonesia Pada Pendidikan Anak dengan Vosviewer. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(2), 1257–1263.
- Rusnadi, N. M., & Arini, D. P. P. N. W. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA. *Mimbar PGSD Undiksha*, 1(1).
- Uno, H. B., & Ma'ruf, A. R. K. (2016). Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis website untuk siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(3), 169–185.
- Wardani, S. K., Setyosari, P., & Husna, A. (2019). Pengembangan Multimedia Tutorial Mata Pelajaran Ipa Pokok Bahasan Sistem Tata Surya Kelas Vii Mts Raudlatul Ulum Karangploso. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 23–29.