

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS AUDIO
VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR PJOK SISWA KELAS III
UPT SD 067246 MEDAN TAHUN PEMBELAJARAN 2025/2026**

Imel Yolanda Lumban Siantar¹, Joen Parningotan Purba², Dyan Wulan Sari HS³,
Juliana Panjaitan⁴, Frikson Jony Purba⁵

¹⁻⁵PGSD FKIP Universitas Katolik Santo Thomas

¹imellumbansiantar@gmail.com, ²joen.purba@ust.ac.id, ³wulansdyan@gmail.com,
⁴anna.jait@gmail.com, ⁵friskon.purba@ust.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of audio-visual-based interactive learning media on physical education learning outcomes of third-grade students at UPT SD Negeri 067246 Medan in the 2025/2026 Academic Year. This study used a quantitative method with a One Group Pretest-Posttest Design. The sample consisted of 31 third-grade students, determined using a purposive sampling technique. Data on the audio-visual-based interactive learning media were obtained through questionnaires administered to students, while learning outcome data were obtained through pretest and posttest scores on basic locomotor movements. The results showed that student learning outcomes after using audio-visual-based interactive learning media experienced a significant increase. This can be seen from the average pretest score of 55.70 which increased to 80.58 in the average posttest score. In addition, the average score of the student response questionnaire regarding the use of interactive audio-visual-based learning media was 75.06, categorized as very good. The correlation test results obtained a calculated r value of 0.969, greater than the r table of 0.355, indicating a very strong relationship between interactive audio-visual-based learning media and student learning outcomes. Furthermore, the results of the hypothesis test showed that the calculated t was 21.120 while the t table was 2.045 at a significance level of 5%. Thus, the calculated $t \geq t$ table, so H_0 was rejected and H_a was accepted. Based on these results, it can be concluded that the use of interactive audio-visual-based learning media has a positive and significant effect on students' Physical Education (PJOK) learning outcomes in the basic locomotor movement material in grade III of UPT SD Negeri 067246 Medan academic year 2025/2026.

Keywords: *Audio Visual Based Interactive Learning Media, Learning Outcomes, Physical Education, Basic Locomotor Movements*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis audio visual terhadap hasil belajar PJOK siswa kelas III UPT SD Negeri

067246 Medan Tahun Pembelajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain One Group Pretest-Posttest Design. Sampel penelitian sebanyak 31 siswa kelas III yang ditentukan dengan teknik purposive sampling. Data media pembelajaran interaktif berbasis audio visual diperoleh melalui angket yang diberikan kepada siswa, sedangkan data hasil belajar diperoleh melalui nilai pretest dan posttest pada materi gerak dasar lokomotor. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata pretest sebesar 55,70 yang meningkat menjadi 80,58 pada nilai rata-rata posttest. Selain itu, nilai rata-rata angket respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual sebesar 75,06 dengan kategori sangat baik. Hasil uji korelasi diperoleh nilai r_{hitung} sebesar 0,969 lebih besar dari r_{tabel} sebesar 0,355 yang menunjukkan adanya hubungan yang sangat kuat antara media pembelajaran interaktif berbasis audio visual dengan hasil belajar siswa. Selanjutnya, hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa t_{hitung} sebesar 21,120 sedangkan t_{tabel} sebesar 2,045 pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian, diperoleh $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual terhadap hasil belajar PJOK siswa pada materi gerak dasar lokomotor di kelas III UPT SD Negeri 067246 Medan Tahun Pembelajaran 2025/2026.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Audio Visual, Hasil Belajar, PJOK, Gerak Dasar Locomotor*

A. Pendahuluan

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di sekolah dasar bertujuan mengembangkan kebugaran jasmani, keterampilan motorik, pengetahuan, sikap sportif, serta membentuk pola hidup sehat melalui aktivitas jasmani. Pembelajaran PJOK seharusnya mendorong siswa untuk aktif bergerak dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil belajar

PJOK juga mencakup aspek psikomotorik, yaitu kemampuan siswa dalam melakukan gerakan secara terampil dan terkoordinasi. Namun, pada materi gerak dasar lokomotor, pelaksanaannya belum optimal karena masih didominasi metode konvensional dengan keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keaktifan, minat, dan antusiasme

siswa, sehingga hasil belajar khususnya pada aspek psikomotorik belum mencapai optimal. Rendahnya minat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor dipengaruhi oleh kurang menariknya penyajian materi dan terbatasnya media pembelajaran yang digunakan. Padahal, gerak dasar lokomotor merupakan keterampilan fundamental yang sangat penting sebagai dasar bagi perkembangan kemampuan motorik siswa sekolah dasar.

Gerak lokomotor merupakan bagian dari keterampilan gerak fundamental yang perlu dikuasai oleh siswa sekolah dasar sebagai landasan dalam mengembangkan kemampuan gerak yang lebih lanjut. Gerak lokomotor didefinisikan sebagai bentuk gerakan yang mengakibatkan perpindahan tubuh dari satu tempat ke tempat lain, seperti berjalan, berlari, melompat, dan meloncat. Penguasaan gerak dasar lokomotor secara optimal berperan penting dalam menunjang kemampuan siswa untuk melakukan berbagai aktivitas fisik secara efektif dan efisien. Namun demikian, dalam praktiknya masih ditemukan banyak siswa yang belum mampu melakukan gerak lokomotor

dengan benar. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh keterbatasan pemahaman siswa terhadap contoh gerakan yang sesuai serta kurang optimalnya pemanfaatan media pembelajaran yang mampu menyajikan visualisasi gerak secara jelas dan menarik.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal yang dilakukan peneliti terhadap guru PJOK kelas III UPT SD 067246 Medan, ditemukan beberapa permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), khususnya pada materi gerak lokomotor. Pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional dengan penggunaan media yang terbatas, sehingga penyampaian materi kurang menarik dan belum mampu melibatkan siswa secara aktif. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK, yang selanjutnya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa terutama pada aspek psikomotorik. Hal ini terlihat dari data nilai ulangan harian siswa kelas III UPT SD 067246 Medan Tahun Pembelajaran 2025/2026, di mana

dari 31 siswa masih terdapat sejumlah siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada materi gerak lokomotor, seperti berjalan, berlari, melompat, dan meloncat.

Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) yang ditetapkan sekolah adalah 70. Berdasarkan hasil ulangan harian peserta didik kelas III UPT SD 067246 Medan, dari 31 peserta didik, sebanyak 18 peserta didik (57%) belum mencapai KKTP, sedangkan 13 peserta didik (43%) telah mencapai KKTP. Data tersebut menunjukkan bahwa jumlah peserta didik yang belum mencapai ketercapaian tujuan pembelajaran lebih besar dibandingkan dengan peserta didik yang telah mencapai KKTP. Kondisi ini mengindikasikan bahwa hasil belajar PJOK kelas III masih perlu ditingkatkan melalui perbaikan proses pembelajaran agar ketercapaian tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Kondisi ini menunjukkan bahwa guru PJOK perlu memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa

serta memanfaatkan media pembelajaran yang tepat. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dan membantu pencapaian tujuan pembelajaran PJOK pada materi gerak dasar lokomotor. Media pembelajaran berbasis audio visual, seperti video, animasi, serta aplikasi berbasis teknologi, terbukti memiliki efektivitas yang tinggi dalam pembelajaran PJOK.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi gerak dasar lokomotor adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual. Media audio visual mampu menyajikan informasi melalui gambar bergerak dan suara secara bersamaan, sehingga dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Penggunaan media ini sangat sesuai diterapkan pada siswa sekolah dasar karena dapat meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi belajar siswa. Melalui media audio visual, siswa dapat mengamati secara langsung contoh

gerakan lokomotor yang benar dan menirukannya dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada materi gerak lokomotor kelas III UPT SD 067246 Medan.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar PJOK Siswa Kelas III UPT SD 067246 Medan Tahun Pembelajaran 2025/2026”.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah prosedur atau pendekatan yang digunakan untuk mengumpulkan, menyusun, dan menganalisis data. Sugiyono (2019:2) “metode penelitian pada dasarnya adalah cara ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.” Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Sugiyono (2019:16), menyatakan metode kuantitatif dapat

diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. metode kuantitatif, masalah yang dibawa peneliti harus sudah jelas.

Desain yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen yaitu One-Group Pre Test-Post-test Design. Pada design ini peneliti memberikan Pre Test, sebelum diberi perlakuan sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan setelah diberi perlakuan.

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti yaitu menggunakan teknik observasi, tes, angket, dan dokumentasi.

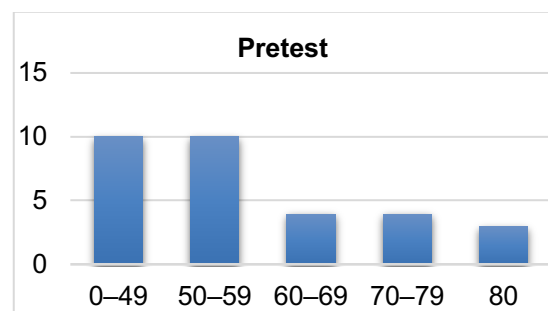
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada awal penelitian di kelas III B yang berjumlah 31 siswa, peneliti terlebih dahulu membagi soal Pretest

sebelum memulai pembelajaran tujuannya untuk mengetahui kemampuan siswa. Hasil Pretest yang telah dilaksanakan untuk menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran PJOK masih dikatakan kurang. Diperoleh nilai rata-rata Pretest siswa kelas III B adalah 55,70. Dimana nilai tersebut belum memenuhi syarat rata-rata kriteria penilaian. Berdasarkan hasil rata-rata nilai Pretest kelas III B masuk kategori kurang.

Hasil perhitungan yang diperoleh dari data pretest maka diperoleh hasil rata-rata (mean) adalah 55,70 sedangkan untuk standar deviasi adalah 15,683 dan untuk standar error adalah 2,86. Hasil distribusi frekuensi pretest diketahui bahwa sebanyak 3 responden (9,68%) berada pada kategori Baik Sekali dengan rentang nilai 80–100, 4 responden (12,90%) berada pada kategori Baik dengan rentang nilai 70–79, 4 responden (12,90%) berada pada kategori Cukup dengan rentang nilai 60–69, 10 responden (32,26%) berada pada kategori Kurang dengan rentang nilai 50–59, dan 10 responden (32,26%) berada pada kategori Sangat Kurang dengan rentang nilai

0–49. Dengan demikian, sebagian besar responden berada pada kategori Kurang dan Sangat Kurang, masing-masing sebesar 32,26%, sedangkan kategori yang paling sedikit adalah Baik Sekali dengan persentase 9,68% digambarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 4.1 Diagram Distribusi Frekuensi Nilai Pretest

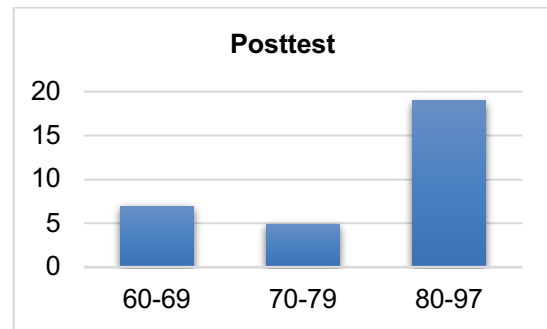
Berdasarkan diagram distribusi frekuensi nilai pretest pada kelas III B diperoleh nilai tertinggi yaitu 80 dan nilai terendah 33. Diperoleh nilai rata-rata sebesar 55,70 sedangkan standar deviasi sebesar 15,383 dan standar eror sebesar 2,80.

Setelah semua pelajaran selesai diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual. Selanjutnya, peneliti memberikan Posttest yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan atas tindakan yang diberikan. Diperoleh nilai rata-rata siswa kelas III B setelah

diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual mengalami peningkatan dengan rata-rata yaitu sebesar 80,58. Dimana nilai tersebut memenuhi syarat rata-rata kriteria penilaian.

Berdasarkan distribusi frekuensi, nilai hasil belajar siswa diperoleh nilai tertinggi yaitu 97 dan nilai terendah yaitu 63. Siswa yang memperoleh nilai di atas rata-rata berjumlah 25 orang dengan persentase 80,65%, sedangkan siswa yang memperoleh nilai di bawah rata-rata berjumlah 6 orang dengan persentase 19,35%. Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa kebanyakan jumlah siswa memiliki hasil belajar yang tinggi dibandingkan dengan jumlah siswa yang memiliki hasil belajar rendah.

Hasil perhitungan yang diperoleh dari data posttest maka diperoleh hasil rata-rata (mean) adalah 80,58 sedangkan untuk standar deviasi adalah 9,047 dan untuk standar error adalah 1,65. Hasil distribusi frekuensi pretest yang disajikan pada tabel 4.2 digambarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut:

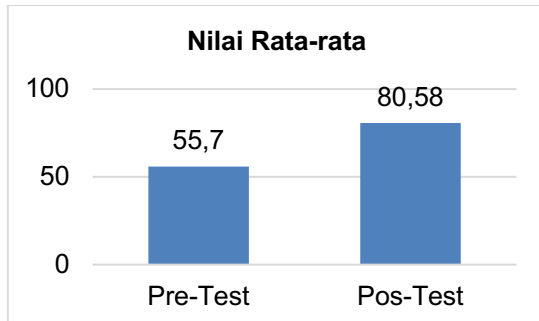


Gambar 4.2 Distribusi Diagram Frekuensi Nilai Posttest

Setelah diberikan perlakuan kepada siswa di kelas III B UPT SD 067246 Medan sesuai dengan materi yang telah di sediakan maka dapat dilihat hasil dari pemberian media pembelajaran tersebut dari data di atas. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa terjadi peningkatan nilai siswa setelah diberikan perlakuan dari sebelum diberikan perlakuan.

Nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas III B sebelum diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual adalah 55,70. Setelah diberikan perlakuan dengan media tersebut, nilai rata-rata meningkat menjadi 80,58. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan signifikan pada nilai rata-rata siswa setelah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual. Perbandingan nilai rata-rata

Pretest dan Posttest dapat dilihat lebih jelas melalui diagram berikut:



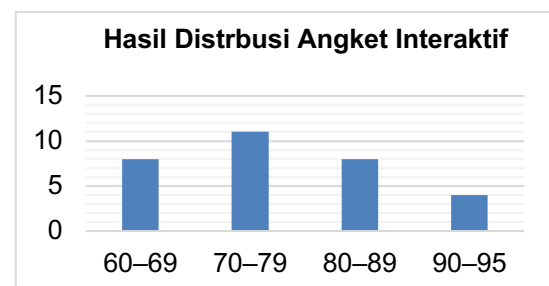
Gambar 4.3 Diagram Nilai Rata-Rata Pretest dan Posttest

Berdasarkan diagram di atas, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata Posttest lebih tinggi dari pada nilai rata-rata Pretest dalam materi Gerak Dasar Lokomotor. Maka dapat disimpulkan bahawa nilai rata-rata yang diperoleh siswa setelah diberi perlakuan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual sebesar 80,58 dengan kategori Baik Sekali. Diketahui bahwa nilai rata-rata yang diperoleh pada saat pretest adalah sebesar 55,70 dengan kategori kurang. Sedangkan nilai rata-rata posttest setelah adanya perlakuan maka diperoleh nilai sebesar 80,58 dengan kategori baik Sekali.

Peneliti melakukan tindakan terakhir yaitu pemberian angket media pembelajaran berbasis audio visual kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap pendekatan pembelajaran yang telah

digunakan selama proses pembelajaran. Diperoleh skor terendah 60 dan skor tertinggi 60 dan jumlah keseluruhan skor adalah 2.327.

Hasil perhitungan yang diperoleh dari data angket maka diperoleh hasil rata-rata (mean) adalah 70,06 sedangkan untuk standar deviasi adalah 9.80 dan untuk standar error adalah 1,79. Hasil distribusi frekuensi angket yang disajikan pada tabel 4.2 digambarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 4.4 Diagram Nilai Rata-Rata Pretest dan Posttest

Berdasarkan data di atas dapat diketahui skor siswa yaitu 8 responden yang memperoleh skor di sekitar 60-69 sebesar 25,8%, 11 responden yang memperoleh skor di sekitar 70-79 sebesar 35,5%, 8 responden yang memperoleh skor di sekitar 80-89 sebesar 25,8%, dan 4 responden yang memperoleh skor di sekitar 90-95 sebesar 12,9%. Maka frekuensi angket siswa berada dalam

kategori baik sebesar 35,5% dengan jumlah responden terbanyak pada rentang 70–79 dari total 31 siswa.

Uji normalitas adalah salah satu uji prasyarat data yang harus dipenuhi dan dalam pengujian normalitas menggunakan uji normalitas Lilifors dapat dilihat pada tabel hasil perhitungan uji Lilifors menggunakan Excel.

Kriteria penilaian untuk uji normalitas yaitu $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka berdistribusi normal. Untuk 31 responden dengan taraf signifikan 5% atau 0,05 berdasarkan uji liliefors (Shapiro-Wilk) didapatkan L_{hitung} sebesar 0,114 sehingga dapat disimpulkan $0,076 < 0,159$ maka data tersebut berdistribusi normal.

Berdasarkan uji normalitas dengan Shapiro Wilk dengan nilai taraf signifikansi yang digunakan peneliti adalah taraf signifikansi 5% atau 0,05. Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat diperoleh data hasil belajar dari kelas III B adalah $0,087 \geq 0,05$ dan media interaktif berbasis audio visual $0,108 \geq 0,05$ maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas Lilliefors dapat disimpulkan

bahwa data kelas III B berdistribusi normal.

Berdasarkan perhitungan yang dilakukan, diperoleh hasil koefisien korelasi (R_{xy}) atau $r_{hitung} = 0,969$ dengan diperoleh $r_{tabel} = 0,355$ Dari hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka dapat disimpulkan hipotesis alternative (H_a) diterima yaitu terdapat hubungan positif yang signifikan antara media pembelajaran interaktif berbasis audio visual (X) dengan hasil belajar (Y) di kelas III B UPT SD 067246 Medan.

Koefisien determinasi (R) sebesar 0,969 menunjukkan bahwa media interaktif berbasis audio visual (X) memberikan kontribusi sebesar 93,7% terhadap hasil belajar peserta didik (Y). Media interaktif berbasis audio visual ini mampu mengatasi hampir seluruh perubahan yang terjadi dalam capaian belajar peserta didik, sehingga dapat disimpulkan bahwa media ini efektif digunakan dalam konteks pembelajaran PJOK di kelas III B. Namun, masih terdapat sekitar 7,3% varians yang dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dapat diukur dalam penelitian ini lingkungan belajar yang kurang mendukung, karakteristik

peserta didik yang berbeda-beda serta motivasi belajar peserta didik yang berbeda-beda, dan gaya belajar guru dalam pembelajaran.

Hasil uji-t secara manual di atas adalah sebesar 21,120 yang dapat dikatakan sebagai t hitung. Untuk t tabel dapat diperoleh dengan cara melihat tabel uji-t dengan jumlah siswa 31 maka dapat diperoleh t tabel yaitu 2,045. Diketahui dari nilai thitung $\geq$ ttabel yaitu $21,120 \geq 2,045$ yaitu artinya ada pengaruh positif media pembelajaran interaktif berbasis audio visual terhadap hasil belajar peserta didik. Untuk mendukung perhitungan uji-t secara manual berikut tabel dari hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan SPSS Versi 25.

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis (uji-t) menggunakan SPSS Versi 25, diperoleh nilai di peroleh standar eror sebesar 0,042, beta 0,969, dan nilai uji-t sebesar 21,120 dengan tingkat signifikansi 0,00. Karena nilai signifikansi $0,00 \leq 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III B UPT SD 067246 Medan. Hasil ini menunjukkan adanya pengaruh positif yang signifikan,

sehingga H_a diterima, yang berarti terdapat hubungan yang signifikan antara media pembelajaran interaktif berbasis audio visual (X) dengan hasil belajar PJOK siswa kelas III B UPT SD 067246 Medan (Y).

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab ini, peneliti menguraikan kesimpulan dan saran yang disusun berdasarkan seluruh kegiatan peneliti mengenai pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis audio visual terhadap hasil belajar siswa di kelas IIIB UPT SD 067246 Medan tahun pembelajaran 2025/2026 sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran media intraktif berbasis audio visual terhadap hasil belajar siswa kelas IIIB UPT SD 067246 Medan. Pada awal penelitian peneliti terlebih dahulu memberikan Prettest sebelum memberikan perlakuan sebanyak 20 butir soal kognitif, dan 5 butir soal psikomotorik dengan tujuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Kemudian, peneliti melakukan Posttest dengan jumlah soal yang sama

dan akhir penelitian peneliti memberikan angket yang dimana memuat 20 pertanyaan kepada siswa. Yang dimana diperoleh rata-rata nilai angket yaitu 75,06 dengan nilai terendah yaitu 60 dan nilai tertinggi 95. Untuk itu dilihat dari hasil nilai rata-rata yang diperoleh termasuk kedalam kategori Sangat Baik. Maka dapat dikatakan pelaksanaan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual yang dilakukan pada saat mengajar sangat baik.

2. Hasil belajar siswa dengan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual sangat berpengaruh. Indikator dari penilaian hasil belajar tersebut dapat terlihat dari nilai Posttest siswa yang mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata Prettest siswa sebesar 55,70 yang berada pada kategori kurang, sedangkan nilai rata-rata Post Test sebesar 80,58 yang berada dalam kategori baik.
3. Berdasarkan tujuan penelitian dengan hipotesis yaitu $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dimana hasilnya $21,120 \geq 2,045$ dengan taraf signifikan ($\alpha = 0,05$) dengan ini dapat dibuktikan

bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima, yaitu ada pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan media terhadap hasil belajar siswa kelas IIIB UPT SD 067246 Medan Tahun Pembelajaran 2025/2026. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif sangat efektif digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmita. et al. (2021). Definisi media pembelajaran audio visual. Kasmianti et Al, 32(3), 167–186.
- Anggito, T., Silaban, E., Sinaga, R., & Simarmata, E. J. (2025). Pengaruh Model Inquiry Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SD Negeri 064023 Medan Tuntungan Tahun. T. Anggito, E.Silaban,r. Sinaga et Al., 2, 229–246.
- Arikunto, P. D. S. (2020). Prosedur Penelitian (PT Asdi Mahasatya (ed.); 16th ed.). 2020.
- Djamarah, S. B. (2021). (2021). Hakikat Belajar dan Pengertian belajar. Djamarah, S. B., 20.
- Erliyen Nofrianda. (2023). Media Pembelajaran E-Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. E. Nofrianda, 7, 3937–3941.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024:468). (2024). Belajar Dan Pembelajaran. R. Faizah, H., & Kamal, R., 8(1).
- Habibah, A., & Fauziah, N. N. (2025). Klasifikasi Jenis-Jenis Media

- dan Sumber Belajar untuk Jenjang MI / SD. A. Habibah, N. Fauziah, 9, 18355–18363.
- Hasmiana Hasan. (2019). Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasanbelajar Ips Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, Dan Transportasi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh. Hasmiana Hasan, 3(4), 22–33.
- Karsino, & Nurbaya, I. (2025). Jurnal Pendidikan dan Pengembangan Guru Jurnal Pendidikan dan Pengembangan Guru. Karsino, I. Nurbaya, 2(1), 227–234.
- Lazim, G. M. (2025). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Berbasis “Besi Meramal” Kelas IV SDN 3 Pandanpancur. G. Lazim, 2(2), 112–121.
- Manalu, P. A., HS, D. W. S., Silaban, P. J., Lumbanraja, B., & Sitepu, A. (2024). Pengaruh
- Mustika, S., & Simamora, P. J. (2023). Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing. Mustika, Samsul Simamora, Pesta Junita, 2, 91–95.
- Oktaviani, R. E. (2021). Prinsip-Prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia SD / MI. Oktaviani, Rafika Elsa, 7(1), 1–9.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In Hamzah Pagarra Ahmad Syawaluddin Wawan Krismanto Sayidiman.
- Prof. Dr. Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif (M. Dr. Ir. Sutopo. S.Pd (ed.); 1st ed.). 2019.
- Salsabila, T. (2025). Peran dan Fungsi Media dan Sumber Belajar untuk Proses Pembelajaran
- Jenjang MI/SD. T. Salsabila, 5(Mi), 766–778.
- Siregar, Zainab Mukhlis, Muhammad Asnidar, A. (2023). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. A. Siregar, Zainab Mukhlis, 1, 91–98.
- <https://journal.uir.ac.id/index.php/jpp/article/view/18492>
- Siregar, H. T. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar dalam Pembelajaran PAI. Siregar, Halimah Tusaddiyah, 2(2), 215–226.
- Siti Muslimah, Al-Fahmi Aji Satria, E. T. (2022). Hubungan Aktivitas Belajar Siswa Dengan Hasil Bbelajar.
- Ubabuddin. (2021). Hakikat belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Ubabuddin, V(1), 18–27.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., & Shofiah, T. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. A. Wulandari, A. Salsabilla, K Cahyanai et Al., 05(02), 3928–3936.
- Zahratussyafara, N., Annisa, I. R., Sahfitri, N. D., Zain, N., Muhammadiyah, U., & Utara, S. (2023). Kajian Literatur Tentang Pengaruh Media Pembelajaran Audio-Visual Terhadap. N, Zahratussyafara, I. Annisa, N. Sahfitri et Al., 4, 1126–1132.
- Zai, M. S., Laia, S., & Lase, N. K. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah membawa visual. Dengan media ini, guru dapat

menjelaskan secara detail
bagaimana konsep-konsep
sebelumnya. M. Zai, S. Laia, N.
Lase, 5(3), 3401–3407.