

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS KEARIFAN
LOKAL DENGAN METODE *ICE BREAKING* TERHADAP MOTIVASI DAN
HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV GUGUS SAMATURU**

Rahmat Syahar¹, Nurlina², Hartono Bancong³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar
rahmatsyahar6@gmail.com

ABSTRACT

The lack of utilization of learning media available in schools has an impact on students' motivation and learning outcomes. The use of facilities and infrastructure such as projectors has not been carried out optimally. This study aims to analyze the effect of using audio-visual media based on local wisdom with the ice breaking method on the motivation and science learning outcomes of grade IV students of the Samaturu Cluster, Majene Regency, West Sulawesi. This research is a quasi-experiment involving 48 fourth-grade students from two schools; SDN 23 Seppong (experimental class) and SDN 39 Manyamba (control class). The experimental class used audio-visual media based on local wisdom and the ice breaking method, while the control class only used audio-visual media with the ice breaking method. Data were collected through a learning motivation questionnaire as well as pre-test and post-test of learning outcomes. The results showed a significant improvement in students' motivation and learning outcomes in the experimental class compared to the control class. The independent sample t-test showed a significant difference of < 0.001 between the two groups, both for motivation and learning outcomes. The multivariate test also showed a difference with a significance of < 0.001 simultaneously between the two dependent variables. The research instruments showed very high content validity (1.0 or 0.8). It can be concluded that the use of audio-visual media based on local wisdom with the ice breaking method affects the motivation and science learning outcomes of grade IV students of the Samaturu cluster.

Keywords: *Ice Breaking, Learning Motivation, Learning Outcomes, Local Wisdom, Audio-Visual Media*

ABSTRAK

Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang ada di sekolah berdampak terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Pemanfaatan sarana dan prasarana di sekolah seperti proyektor belum dilakukan dengan optimal. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan media audio-visual berbasis kearifan lokal dengan metode *ice breaking* terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas IV Gugus Samaturu, Kabupaten Majene, Sulawesi Barat. Penelitian ini merupakan *quasi eksperimen* yang melibatkan 48 siswa kelas IV dari dua sekolah; SDN 23 Seppong (kelas eksperimen) dan SDN 39 Manyamba (kelas kontrol). Kelas eksperimen menggunakan media audio-visual berbasis kearifan lokal dan metode *ice breaking*, sedangkan kelas kontrol hanya menggunakan media audio-visual dengan metode *ice breaking*. Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar serta *pre-test* dan *post-test* hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan

yang signifikan pada motivasi dan hasil belajar siswa di kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Uji *independent sample t-test* menunjukkan perbedaan signifikan $< 0,001$ antara kedua kelompok, baik untuk motivasi maupun hasil belajar. Uji *multivariate* juga menunjukkan perbedaan dengan signifikan $< 0,001$ secara serentak antara kedua variabel terikat. Instrumen penelitian menunjukkan validitas isi sangat tinggi (1,0 atau 0,8). Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio-visual berbasis kearifan lokal dengan metode *ice breaking* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas IV Gugus Samaturu.

Kata Kunci: *Ice Breaking*, Kearifan Lokal, Media Audio Visual, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Dunia pendidikan terus berkembang dan mengalami perubahan sehingga dapat mempengaruhi proses belajar baik dari sisi media pembelajaran, metode, dan lainnya. Belajar merupakan proses fundamental dalam kehidupan manusia yang memungkinkan individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai baru. Guna mencapai hasil belajar yang diinginkan maka dibutuhkan adanya inovasi untuk menumbuhkan motivasi dan keinginan belajar siswa agar siswa dapat berpikir mandiri, kritis, efektif, dan inovatif. Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi (Harsiwi & Arini, 2020). Secara faktual, pemanfaatan media dapat meningkatkan proses belajar siswa, dan pada proses itu

media menjadi alat untuk melakukan eksperimen (Wahyu et al., 2020). Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media, sehingga media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu (Rejeki et al., 2020).

Menjadikan media pembelajaran sebagai sarana dalam pembelajaran dapat berfungsi menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, meringankan pekerjaan guru, serta memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai suatu materi. Dalam beberapa teori belajar juga dikemukakan pentingnya penggunaan media pembelajaran, salah satunya teori belajar Gagne yang tahapannya dapat dibantu dengan penggunaan media audio-visual. Media audio-visual adalah media yang dalam menyampaikan pesan atau informasi

dilakukan dengan menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan (Windasari & Sofyan, 2019). Media ini dapat menjadikan pemaparan bahan ajar kepada siswa menjadi lebih lengkap dan optimal, bahkan dalam keadaan tertentu dapat menggantikan sebagian peran guru sehingga guru berubah menjadi fasilitator dalam pembelajaran.

Hasil observasi di sekolah yang ada di Gugus Samaturu menunjukkan penggunaan media pembelajaran yang ada belum digunakan dengan efektif. Sarana dan prasarana yang sudah tersedia seperti proyektor tidak dimanfaatkan sebaik mungkin, padahal terdapat 9 proyektor di SDN No 23 Seppong sebagai kelas eksperimen dan 3 proyektor di SDN No 39 Manyamba sebagai kelas kontrol. Hal ini menyebabkan siswa kurang memahami materi dan kurang berminat yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar. Terbukti dari 23 siswa kelas IV di SDN No 23 Seppong hanya terdapat 9 siswa yang mencapai nilai KKM, sedangkan 14 siswa lainnya masih berada di bawah KKM yaitu 70. Bukan hanya hasil belajar yang rendah, motivasi belajar yang rendah juga terlihat dari proses belajar yang tidak kondusif, sering

keluar-masuknya siswa, dan siswa yang ribut ketika proses pembelajaran berlangsung.

Rendahnya rasa ingin tahu siswa ketika guru menyampaikan materi mengakibatkan siswa bingung dan tidak memahami pertanyaan ketika diberikan tugas, hingga berakhir dengan menyontek atau tidak mengerjakan tugas, yakni sekitar 9-10 dari 23 siswa. Dalam pembelajaran, media digunakan sebagai alat untuk meningkatkan mutu pendidikan yang memanfaatkan teknologi melalui media audio-visual (Rachmadtullah et al., 2018). Penggunaan media audio-visual juga dapat mengakomodasi tiga gaya belajar yaitu visual, auditori, serta kinestetik yang merupakan gaya belajar multi-sensori, sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih konkret dan membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Selain penggunaan media audio-visual, penerapan metode *ice breaking* juga dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Ice breaking* adalah kegiatan yang dilakukan di awal pembelajaran untuk mencairkan suasana dan membangun interaksi antar siswa, yang dapat

dilakukan dengan berbagai cara seperti permainan, teka-teki, atau cerita. Penggunaan media audio-visual berbasis kearifan lokal yang dipadukan dengan metode *ice breaking* diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan serta mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Lokal dengan Metode *Ice Breaking* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Gugus Samaturu”. Dengan adanya media belajar ini, khususnya video dan audio, diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran, minat, dan motivasi siswa untuk terus belajar. Penelitian ini bertujuan menganalisis keterlaksanaan pembelajaran serta pengaruh penggunaan media audio-visual berbasis kearifan lokal dengan metode *ice breaking* terhadap motivasi dan hasil belajar IPA, baik secara parsial maupun secara serentak.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *quasi eksperimen* (eksperimen semu) dengan desain *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV Gugus Samaturu Kecamatan Tammoro'do Sendana, Kabupaten Majene, Provinsi Sulawesi Barat, yang terdiri atas 13 sekolah. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *simple random sampling*, sehingga terpilih dua sekolah, yaitu kelas IV SDN No 23 Seppong sebagai kelas eksperimen (23 siswa) dan kelas IV SDN No 39 Manyamba sebagai kelas kontrol (25 siswa), dengan total 48 siswa. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media audio-visual berbasis kearifan lokal dengan metode *ice breaking*, sedangkan variabel terikatnya adalah motivasi dan hasil belajar IPA. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, angket motivasi belajar yang diukur dengan skala kategori (sangat tinggi hingga sangat rendah), serta tes hasil belajar berbentuk uraian (*pre-test* dan *post-test*). Seluruh instrumen divalidasi menggunakan uji validitas isi Gregory oleh dua orang validator ahli.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap. Tahap persiapan meliputi penyusunan perangkat pembelajaran, instrumen, dan perizinan. Tahap pelaksanaan diawali dengan pemberian *pre-test* pada kedua kelas, dilanjutkan penyajian materi — pada kelas eksperimen menggunakan media audio-visual berbasis kearifan lokal dengan metode *ice breaking*, dan pada kelas kontrol menggunakan media audio-visual dengan metode *ice breaking* — lalu diakhiri dengan *post-test*. Tahap pengumpulan data dilakukan melalui angket motivasi serta tes hasil belajar. Data dianalisis secara deskriptif dan inferensial menggunakan perangkat lunak *IBM SPSS Statistics*. Peningkatan hasil belajar dihitung dengan rumus *N-Gain*, sedangkan pengujian hipotesis dilakukan dengan uji *independent sample t-test* dan uji *multivariate* (MANOVA) setelah terpenuhinya uji prasyarat normalitas (*Shapiro-Wilk*), homogenitas (*Levene*), dan *Box's M*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Pembahasan

Penelitian dilakukan di Gugus Samaturu, Kecamatan Tammero'do

Sendana, Kabupaten Majene, Provinsi Sulawesi Barat, dengan kelas IV SDN No 23 Seppong sebagai kelas eksperimen dan kelas IV SDN No 39 Manyamba sebagai kelas kontrol. Data yang dideskripsikan meliputi keterlaksanaan pembelajaran, motivasi belajar, dan hasil belajar IPA.

Keterlaksanaan Pembelajaran

Keterlaksanaan pembelajaran diperoleh melalui lembar observasi yang diisi oleh guru kelas. Rekapitulasi hasil observasi pada kedua kelas disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Kategori	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Terlaksana dengan baik	18	21
Cukup terlaksana	13	9
Tidak terlaksana	1	2
Rata-rata	3,50	3,53

Berdasarkan Tabel 1, pada kelas eksperimen diperoleh 18 poin berkategori terlaksana dengan baik, 13 poin cukup terlaksana, dan 1 poin tidak terlaksana, dengan rata-rata 3,50. Pada kelas kontrol diperoleh 21 poin terlaksana dengan baik, 9 poin cukup terlaksana, dan 2 poin tidak terlaksana, dengan rata-rata 3,53. Dengan demikian, keterlaksanaan pembelajaran pada kedua kelas

berada pada kategori terlaksana dengan baik, yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol telah berjalan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang disusun.

Motivasi Belajar

Motivasi belajar diukur dengan membagikan angket kepada siswa pada kedua kelas. Hasil analisis statistik deskriptif angket motivasi belajar disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Analisis Statistik Angket Motivasi Belajar

Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N Valid	23	25
Mean	78,26	62,76
Std. Error of Mean	2,003	2,273
Median	80,00	62,00
Std. Deviation	9,607	11,363
Variance	92,292	129,107
Range	38	49
Minimum	58	34
Maximum	96	83

Berdasarkan Tabel 2, kelas eksperimen memperoleh rata-rata (mean) motivasi belajar sebesar 78,26 dengan nilai tertinggi 96 dan terendah 58, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 62,76 dengan nilai tertinggi 83 dan terendah 34. Rata-rata kelas eksperimen berada pada kategori tinggi, sementara kelas kontrol berada pada kategori sedang.

Selisih rata-rata yang cukup besar ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio-visual berbasis kearifan lokal yang dipadukan dengan metode ice breaking memberikan dorongan motivasi yang lebih kuat dibandingkan pembelajaran pada kelas kontrol.

Distribusi frekuensi kategori motivasi belajar pada kedua kelas disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Kategori Motivasi Belajar

Kategori	Eksperimen		Kontrol	
	f	%	f	%
Sangat tinggi	6	26%	0	0%
Tinggi	11	48%	6	24%
Sedang	5	22%	11	44%
Rendah	1	4%	6	24%
Sangat rendah	0	0%	2	8%

Tabel 3 menunjukkan pada kelas eksperimen sebanyak 26% (6 siswa) berada pada kategori sangat tinggi, 48% (11 siswa) tinggi, 22% (5 siswa) sedang, dan 4% (1 siswa) rendah, sehingga secara keseluruhan motivasi belajar kelas eksperimen tergolong tinggi. Sebaliknya, pada kelas kontrol sebanyak 24% (6 siswa) berada pada kategori tinggi, 44% (11 siswa) sedang, 24% (6 siswa) rendah, dan 8% (2 siswa) sangat rendah, sehingga motivasi belajar kelas kontrol tergolong sedang. Perbedaan sebaran ini mempertegas bahwa

perlakuan pada kelas eksperimen berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Hasil Belajar

Hasil belajar siswa diukur menggunakan *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data statistik hasil belajar kelas eksperimen disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Data	Pretest	Posttest
N	23	23
Nilai Terendah	7	20
Nilai Tertinggi	45	89
Range	38	69
Mean	24,22	58,17
Median	24,00	60,00
Standar Deviasi	9,467	16,458

Tabel 4 menyajikan data pada 23 siswa kelas eksperimen. Pada *pre-test* diperoleh nilai terendah 7 dan tertinggi 45 dengan mean 24,22 serta standar deviasi 9,467, sedangkan pada *post-test* diperoleh nilai terendah 20 dan tertinggi 89 dengan mean 58,17 serta standar deviasi 16,458. Peningkatan mean dari 24,22 menjadi 58,17 menunjukkan adanya perbaikan hasil belajar yang nyata. Berdasarkan perhitungan N-Gain diperoleh nilai 0,44 yang berada pada kategori sedang, sehingga peningkatan hasil belajar kelas eksperimen tergolong

sedang namun konsisten menuju arah yang positif.

Selanjutnya, data statistik hasil belajar kelas kontrol disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Belajar Kelas Kontrol

Data	Pretest	Posttest
N	25	25
Nilai Terendah	4	10
Nilai Tertinggi	40	67
Range	36	57
Mean	17,24	33,72
Median	16,00	32,00
Standar Deviasi	9,900	15,627

Tabel 5 menyajikan data pada 25 siswa kelas kontrol. Pada *pre-test* diperoleh nilai terendah 4 dan tertinggi 40 dengan mean 17,24 serta standar deviasi 9,900, sedangkan pada *post-test* diperoleh nilai terendah 10 dan tertinggi 67 dengan mean 33,72 serta standar deviasi 15,627. Meskipun terjadi peningkatan mean dari 17,24 menjadi 33,72, perhitungan N-Gain hanya menghasilkan nilai 0,19 yang berada pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol jauh lebih kecil dibandingkan kelas eksperimen, sehingga menegaskan keunggulan perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen.

Uji Normalitas, Homogenitas, dan Hipotesis

Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*. Hasil uji normalitas motivasi belajar disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Uji Normalitas Motivasi Belajar

Kelas	Statistic	df	Sig.
Kelas Kontrol	0,955	25	0,328
Kelas Eksperimen	0,947	23	0,259

Berdasarkan Tabel 6, nilai signifikansi motivasi belajar pada kelas kontrol (0,328) dan kelas eksperimen (0,259) keduanya lebih besar dari 0,05, sehingga data angket motivasi belajar pada kedua kelas dinyatakan berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk pengujian parametrik.

Hasil uji normalitas data hasil belajar disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Uji Normalitas Hasil Belajar

Kelas	Statistic	df	Sig.
<i>Pre-test</i> Kelas Kontrol	0,931	25	0,090
<i>Post-test</i> Kelas Kontrol	0,929	25	0,083
<i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	0,974	23	0,784
<i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	0,973	23	0,749

Berdasarkan Tabel 7, seluruh nilai signifikansi data *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, seluruh data

hasil belajar berdistribusi normal sehingga prasyarat normalitas terpenuhi untuk dilanjutkan pada uji homogenitas dan uji hipotesis.

Uji homogenitas dilakukan dengan uji *Levene*. Hasil uji homogenitas motivasi belajar dan hasil belajar disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8. Uji Homogenitas Motivasi dan Hasil Belajar

Variabel	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar	0,276	1	46	0,602
Hasil Belajar	0,026	1	46	0,873

Berdasarkan Tabel 8, nilai signifikansi motivasi belajar sebesar 0,602 dan hasil belajar sebesar 0,873, keduanya lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data kedua kelompok bersifat homogen. Selain itu, uji *Box's M* sebagai prasyarat uji multivariat memperoleh nilai signifikansi 0,843 ($> 0,05$), sehingga asumsi kesamaan matriks kovarians juga terpenuhi.

Pengujian hipotesis pertama mengenai pengaruh terhadap motivasi belajar dilakukan dengan uji *independent sample t-test* sebagaimana disajikan pada Tabel 9.

Tabel 9. Uji *Independent Sample T-Test* Motivasi Belajar

Variabel	F	t	df	Sig. (2-tailed)
----------	---	---	----	-----------------

Motivasi Belajar 0,276 - 5,280 46 < 0,001

Berdasarkan Tabel 9, nilai signifikansi (2-tailed) sebesar < 0,001 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini berarti terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio-visual berbasis kearifan lokal dengan metode ice breaking berpengaruh terhadap motivasi belajar IPA siswa.

Pengujian hipotesis kedua mengenai pengaruh terhadap hasil belajar disajikan pada Tabel 10.

Tabel 10. Uji Independent Sample T-Test Hasil Belajar

Variabel	F	t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar	0,026	- 5,280	46	< 0,001

Berdasarkan Tabel 10, nilai signifikansi (2-tailed) sebesar < 0,001 yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga penggunaan media audio-visual berbasis kearifan lokal dengan metode ice breaking terbukti berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa.

Pengujian hipotesis ketiga mengenai pengaruh secara serentak

terhadap motivasi dan hasil belajar dilakukan dengan uji *multivariate* (MANOVA) yang disajikan pada Tabel 11.

Tabel 11. Uji Multivariate Tests

Effect	Value	F	df	Sig.
<i>Pillai's Trace</i>	0,509	23,352	2	< 0,001
<i>Wilks' Lambda</i>	0,491	23,352	2	< 0,001
<i>Hotelling's Trace</i>	1,038	23,352	2	< 0,001
<i>Roy's Largest Root</i>	1,038	23,352	2	< 0,001

Berdasarkan Tabel 11, seluruh statistik uji multivariat (*Pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root*) memperoleh nilai signifikansi < 0,001 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara serentak antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada kedua variabel terikat, sehingga penggunaan media audio-visual berbasis kearifan lokal dengan metode ice breaking berpengaruh secara serentak terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa.

Uji validitas isi Gregory pada empat instrumen memperoleh nilai 1,0 untuk kisi-kisi dan tes, 1,0 untuk lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, 1,0 untuk lembar angket motivasi belajar, dan 0,8 untuk modul ajar. Seluruh nilai tersebut

berada pada kategori validitas sangat tinggi, sehingga instrumen penelitian layak digunakan.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan media audio-visual berbasis kearifan lokal dengan metode *ice breaking* terhadap motivasi dan hasil belajar IPA kelas IV. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran pada kedua kelas berada pada kategori terlaksana dengan baik (skor $\geq 3,50$). Analisis angket motivasi menunjukkan rata-rata kelas eksperimen 78,26 (tinggi) dan kelas kontrol 62,76 (sedang). Pada hasil belajar, kelas eksperimen memperoleh rata-rata post-test 58,17 dan kelas kontrol 33,72. Uji *independent sample t-test* memperoleh nilai signifikansi $< 0,001$ baik untuk motivasi maupun hasil belajar, dan uji *multivariate* juga memperoleh nilai $< 0,001$, yang menegaskan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok, baik secara parsial maupun serentak.

Peningkatan tersebut terjadi karena media audio-visual membantu siswa memahami konsep-konsep IPA yang abstrak dengan lebih mudah, sedangkan kearifan lokal menjadikan

materi lebih kontekstual dan mudah diingat. Temuan ini sejalan dengan teori belajar Gagne yang menyatakan bahwa pembelajaran dapat mengaktifkan motivasi, mengarahkan perhatian, merangsang ingatan, dan memberikan umpan balik kepada siswa. Selain itu, hasil ini juga didukung oleh teori konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan (Dadang Supardan, 2016), serta teori belajar sosial yang menekankan peran observasi, imitasi, dan pemodelan dalam pembelajaran (Janet et al., 2018).

Temuan penelitian ini konsisten dengan penelitian terdahulu. Windasari & Sofyan (2019) menemukan bahwa media audio-visual berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Ananda (2017) juga menunjukkan bahwa penggunaan media audio-visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, Deswanti et al. (2020) membuktikan bahwa penerapan metode *ice breaking* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dengan

demikian, integrasi media audio-visual berbasis kearifan lokal dan metode *ice breaking* terbukti efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas IV secara bersamaan, sehingga dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen (rata-rata 3,50) maupun kelas kontrol (rata-rata 3,53) berada pada kategori terlaksana dengan baik; terdapat pengaruh penggunaan media audio-visual berbasis kearifan lokal dengan metode *ice breaking* terhadap motivasi belajar IPA (uji *independent sample t-test* dengan signifikansi $< 0,001$); terdapat pengaruh terhadap hasil belajar IPA (signifikansi $< 0,001$); serta terdapat pengaruh secara serentak terhadap motivasi dan hasil belajar IPA (uji *multivariate* dengan signifikansi $< 0,001$). Dengan demikian, penggunaan media audio-visual berbasis kearifan lokal dengan metode *ice breaking* berpengaruh secara positif terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas IV Gugus Samaturu.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. (2017). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 21–30.
- Dadang Supardan, H. (2016). *Teori dan Praktik Pendekatan Konstruktivisme dalam Pembelajaran* (Vol. 4, Issue 1).
- Deswanti, I. A. P., Santosa, A. B., & William, N. (2020). Pengaruh Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Tematik. *Tanggap: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 20–28.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.
- Janet, H., Dosen, L., & Konseling, P. (2018). Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura dalam Proses Belajar Mengajar di Sekolah. *Jurnal Bimbingan dan Konseling* (Vol. 4, Issue 2).
- Rachmadtullah, R., Zulela, M. S., & Sumantri, M. S. (2018). Development of Computer-Based Interactive Multimedia: Study on Learning in Elementary Education. *International Journal of Engineering & Technology*, 7(4), 2035–2038.
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343.
- Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 107–112.
- Windasari, T. S., & Sofyan, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 1–10.