

PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SUMBER DAYA ALAM PELAJARAN IPS KELAS IV SDN DRIEN RAMPAK

Mulia Wati¹⁾, Muhammad Husin²⁾, Intan Safiah³⁾
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Syiah Kuala
mulia120@mhs.usk.ac.id

Abstract

Learning that only focuses on completing material and does not allow students to develop their thinking patterns can lead to poor learning outcomes where students fail to achieve the Minimum Learning Criteria (KBM). The aim of this study is to determine the influence of audiovisual media on students' learning outcomes in Social Studies subjects in the fourth grade of Drien Rampak Elementary School. This research employed a Quasi-experimental (pseudo-experimental) design with a Nonequivalent Control Group Design. The study involved treating the experimental group while using the control group for comparison. It was conducted at Drien Rampak Elementary School, Arongan Lambalek District, West Aceh Regency, Aceh Province. The sample comprised 20 students in class IV A as the experimental group and 20 students in class IV B as the control group. The instrument used in this research was a multiple-choice test consisting of 10 questions. Data collection involved pretest and posttest techniques, and hypothesis testing was done using paired sample T-Test. The hypothesis testing results using paired sample T-Test statistics yielded a significance value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$. Therefore, the decision criteria indicate that H_a is accepted and H_0 is rejected. It can be concluded that there is a significant influence of using audiovisual media on students' learning outcomes in Social Studies subjects in the fourth grade of Drien Rampak Elementary School.

Article History

Submitted: 17 Februari 2024

Accepted: 27 Februari 2024

Published: 28 Februari 2024

Key Words

Audiovisual Media, Learning Outcomes, Natural Resources Material

Abstrak

Pembelajaran yang hanya berfokus pada penuntasan materi dan membuat siswa tidak dapat mengembangkan pola pikirnya sehingga berdampak pada hasil belajar yang diperoleh siswa. Dimana hasil belajar yang diperoleh siswa tidak mencapai Kriteria Belajar Minimal (KBM). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV SDN Drien Rampak. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Quasi eksperimen (eksperimen semu) dengan desain Nonequivalent Control Grup Design. Penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan perlakuan (treatment) kepada kelas eksperimen dan menjadikan kelas kontrol sebagai pembanding. Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Negeri Drien Rampak. Kec. Arongan Lambalek, Kab. Aceh Barat, Prov. Aceh. Adapun sampel dalam penelitian ini terdiri dari peserta didik kelas IV A yang berjumlah 20 siswa yang dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B yang berjumlah 20 siswa sebagai kelas kontrol. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes soal pilihan ganda sebanyak 10 soal. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dalam bentuk Pretest dan Posttest. Pengujian hipotesis dengan uji paired sample T-Test. Hasil pengujian hipotesis dengan statistik uji paired sample T-Test diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Maka kriteria pengambilan keputusan yaitu H_a diterima dan H_0 ditolak. Disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV SDN Drien Rampak.

Sejarah Artikel

Submitted: 17 Februari 2024

Accepted: 27 Februari 2024

Published: 28 Februari 2024

Kata Kunci

Media Audio Visual, Hasil Belajar, Materi Sumber Daya Alam.

Pendahuluan

Pembelajaran melibatkan kombinasi unsur manusiawi, fasilitas materi, perlengkapan, dan prosedur yang saling memengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran

(Kusumawardani, 2018: 171). Guru memiliki tanggung jawab untuk menarik perhatian siswa dan mendorong partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi kunci dalam memfasilitasi pemahaman dan penguasaan materi pelajaran. Media merupakan perantara untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Rohani, 2019: 5-6), menegaskan peran penting media dalam menyampaikan informasi secara efektif. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai mata pelajaran yang mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora, dengan tujuan membantu generasi muda dalam mengambil keputusan yang berdampak pada kepentingan publik dan negara dalam masyarakat multikultural dan demokratis di seluruh dunia (Siska, 2016: 6). Pembelajaran IPS melibatkan pengembangan kesadaran siswa terhadap isu-isu sosial, pembentukan sikap positif terhadap penyelesaian ketidaksetaraan dalam masyarakat, dan penguasaan keterampilan untuk mengatasi tantangan sosial dengan efektif. Oleh karena itu, penggunaan media yang menarik menjadi penting dalam pembelajaran IPS untuk mengoptimalkan potensi siswa dan mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru di SDN Drien Rampak, terlihat adanya kekurangan media pembelajaran inovatif, terutama dalam menghadapi materi sumber daya alam dalam mata pelajaran IPS. Ketergantungan pada buku teks telah menyebabkan siswa kurang tertarik dan mudah merasa bosan, yang tercermin dalam nilai di bawah rata-rata dengan banyak siswa yang gagal mencapai Kriteria Belajar Minimal (KKM) yang ditetapkan, yakni 75, terutama dalam bidang sumber daya alam dengan rata-rata nilai 60. Untuk meningkatkan hasil pembelajaran IPS, penggunaan media pembelajaran yang efektif menjadi sangat penting. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Secara khusus, peneliti mengusulkan penggunaan media audio visual untuk mengajar materi sumber daya alam dalam IPS. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Febliza dan Zul mengenai pembelajaran audiovisual, yang menekankan integrasi unsur suara dan visual untuk mengaktifkan indra penglihatan dan pendengaran dalam proses pembelajaran (2015: 50).

Untuk pembelajaran IPS, media audiovisual dan VCD dapat efektif dalam menyajikan materi IPS sesuai dengan tujuan, konten, dan metode pembelajaran, meningkatkan keterlibatan aktif melalui rangsangan visual dan auditori (2015: 124). Dengan demikian, memanfaatkan media audiovisual dapat meningkatkan pengalaman pembelajaran IPS, memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam, dan retensi materi pelajaran di kalangan siswa. Dengan demikian, penggunaan media audio visual dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa, memungkinkan mereka untuk lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan media tersebut, guru dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, memperjelas konsep-konsep yang abstrak, dan memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pelajaran. Selain itu, media audio visual juga dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan menyampaikan informasi secara lebih efektif, membantu siswa untuk menginternalisasi konsep-konsep yang diajarkan dalam konteks yang lebih nyata dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran yang

inovatif menjadi sangat penting dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran IPS dan dalam pemahaman tentang sumber daya alam.

Media

Kata Media merupakan bentuk Jamak dari kata medium yang berasal dari bahasa latin. Secara harfiah, media berarti perantara yaitu perantara antara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver). Beberapa hal yang termasuk ke dalam media adalah film, televisi, diagram, media cetak (printed materials), komputer, instruktur, dan alat lainnya. Leslie J. Briggs (dalam Megawati, 2017:107) menyatakan bahwa media pengajaran adalah alat-alat fisik untuk menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk buku, film, dan rekaman video. Sedangkan Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2010:3) mengatakan media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Kehadiran media dalam pembelajaran sangat bermanfaat bagi pendidik dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Kemp dan Dayton (dalam Aderibigbe, 2018:8), media memiliki sejumlah manfaat, antara lain, menyederhanakan penyampaian materi, membuat proses pembelajaran lebih jelas, meningkatkan tingkat keterlibatan siswa, menghemat waktu dan energi, meningkatkan kualitas hasil belajar, memungkinkan pembelajaran fleksibel, menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran, serta merubah peran guru menjadi lebih positif dan produktif. Hal ini sejalan dengan penelitian Istiqlal (2018:142) yang menekankan bahwa media pembelajaran secara menyeluruh berkontribusi dalam mempercepat dan menyederhanakan proses pembelajaran antara guru dan siswa. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Media Audio Visual

Media audio visual memiliki potensi untuk memperluas pengetahuan siswa dengan menyajikan informasi dan pengalaman baru yang sulit diperoleh secara langsung. Melalui penyajian gambar dan informasi menarik, media ini dapat merangsang minat belajar siswa dan memperoleh respons yang diharapkan dari mereka. Pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap berbagai konsep dalam mata pelajaran IPS, memanfaatkan indra penglihatan dan pendengaran untuk mencermati materi yang luas. Media audio visual, menurut Munadi (2008:55), melibatkan indera pendengaran dan penglihatan dalam satu proses, dengan mengalirkan pesan verbal dan non verbal. Sedangkan menurut Sanjaya (2014:118) dan Syaiful Bahri Djamarah, dkk (2013:124), media audio visual mengandung unsur suara dan gambar yang berperan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan dari bahan pelajaran.

Media audio visual dalam pembelajaran berperan sebagai perantara penyampaian pesan dengan memadukan unsur gambar dan suara, memperjelas dan mengkonkretkan materi yang disampaikan. Sebagaimana Asra dan Sumiati (2007) menyatakan, perhatian yang semakin meningkat terhadap penggunaan alat-alat audio visual mendorong penyelidikan ilmiah tentang nilai dan peranannya dalam pendidikan. Penelitian tersebut mengkonfirmasi bahwa media audio visual memiliki nilai penting dalam pendidikan. Media ini memfasilitasi siswa dalam

menerima informasi, mencegah kesalahpahaman, dan meningkatkan minat siswa untuk mendalami materi yang diajarkan. Selain itu, media audio visual mampu memberikan pembelajaran yang efektif dalam waktu singkat serta memungkinkan informasi yang disampaikan lebih mudah diingat dalam jangka waktu yang lebih lama. Dengan media ini, siswa dapat belajar dan berkembang sesuai dengan kecepatan individu masing-masing, sementara materi pelajaran dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan siswa yang beragam, baik yang cepat maupun yang lambat dalam memahami materi (Asra & Sumiati, 2007).

Menurut Sudjana (2009), penggunaan media audio visual dalam pembelajaran memiliki manfaat yang beragam. Pertama, media ini memudahkan penyampaian dan penerimaan pembelajaran atau informasi, serta menghindari terjadinya kesalahpahaman. Kedua, media audio visual mendorong minat siswa untuk mengetahui lebih banyak, karena keberagaman visual yang menarik dapat memicu rasa ingin tahu siswa. Ketiga, media ini mengenalkan konsep dengan lebih baik melalui tampilan gambar, grafik, diagram, atau cerita, sehingga mempercepat pemahaman siswa. Terakhir, keberagaman dan kevariatifan media audio visual membuat pembelajaran tidak membosankan, karena siswa dapat menikmati pembelajaran melalui tampilan yang berbeda-beda, seperti tiga dimensi, empat dimensi, dokumenter, dan lainnya. Dengan demikian, media audio visual memiliki banyak manfaat, seperti mempermudah penyampaian pelajaran, mendorong minat belajar siswa, mempercepat pemahaman materi, serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

Media audio visual memiliki beberapa keunggulan dalam pembelajaran, seperti yang diungkapkan oleh Sanjaya (2014: 109). Pertama, media ini dapat memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh secara langsung, misalnya dalam memahami kehidupan di dasar laut melalui film, yang tidak mungkin dilakukan dengan menyelam. Keunggulan kedua adalah kemampuan media audio visual untuk membuat pembelajaran lebih beragam, meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Selain itu, dalam batasan tertentu, media ini dapat berfungsi sebagai sumber belajar mandiri bagi siswa, yang tidak sepenuhnya bergantung pada kehadiran guru. Namun demikian, penggunaan media audio visual juga memiliki kelemahan. Pertama, pengadaannya memerlukan biaya yang tinggi. Kedua, media ini tergantung pada energi listrik, sehingga tidak dapat digunakan di semua tempat. Ketiga, sifat komunikasi yang searah membuatnya sulit untuk mendapatkan umpan balik. Meskipun demikian, media audio visual tetap memberikan manfaat dalam pembelajaran dengan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan menarik bagi siswa.

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu proses terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan menjadi lebih baik dari sebelumnya tidak tahu menjadi tahu. Menurut Sudjana (dalam Lestari, 2013:117) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman belajarnya. Dapat dipahami tentang makna hasil belajar, yaitu perubahan-perubahan yang

terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Pengertian tentang hasil belajar sebagaimana diuraikan di atas dipertegas lagi menurut Mulyasa (dalam Mappedasse, 2009) hasil belajar adalah prestasi belajar siswa secara keseluruhan, yang menjadikan indikator kompetensi dasar dan tingkat perubahan perilaku yang bersangkutan. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Hasil belajar sebagaimana telah dijelaskan di atas meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotorik), dan sikap siswa (aspek efektif).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

IPS merupakan kajian yang terbentuk dari realitas dan fenomena sosial, mengintegrasikan berbagai aspek dan cabang ilmu sosial. Menurut Depdiknas (dalam Siska, 2016: 7), IPS merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang berasal dari cabang-cabang ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial. Para ahli, seperti Rudy Gunawan (dalam Mutalib, 2014) dan Sapriya (dalam Afandi, 2013: 102), menyatakan bahwa IPS bertujuan membentuk individu yang bertanggung jawab dan mempelajari fenomena sosial secara terpadu. Sumaatmadja (dalam Siska, 2016: 6) menggambarkan IPS sebagai studi kehidupan sosial yang mengintegrasikan ilmu sosial dan humaniora. Menurut Ahmadi (dalam Sulfemi, 2019: 74), IPS adalah ilmu sosial yang disesuaikan dengan program pendidikan dan berisi fakta, konsep, dan generalisasi tentang perilaku manusia dan lingkungannya. Puskur dan Sulfemi (dalam Sulfemi, 2019: 75) menggambarkan IPS sebagai bahan kajian terpadu yang disederhanakan dari berbagai konsep dan keterampilan dari ilmu sosial. Dengan demikian, pembelajaran IPS berfokus pada gejala-gejala sosial dan memperkuat kemampuan komunikasi, kesadaran lingkungan, sikap positif, dan pengembangan pengetahuan peserta didik.

Menurut pemikiran Hamid Hasan (dalam Budiarti, 2015:61), tujuan pendidikan IPS mencakup pengembangan kemampuan intelektual, seperti pemahaman tentang disiplin ilmu, berfikir sesuai dengan disiplin ilmu, dan kemampuan prosesual. Pembelajaran IPS juga bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inkuiri agar siswa dapat memahami, mengidentifikasi, menganalisis, dan memiliki keterampilan sosial untuk turut serta dalam memecahkan masalah sosial di sekitarnya. Dengan demikian, ketika siswa dihadapkan pada masalah sosial dalam kehidupannya, mereka tidak akan merasa takut atau ragu dalam mengatasi masalah tersebut.

Menurut Soemantri (dalam Siska, 2016:9), tujuan pembelajaran IPS di sekolah adalah mencakup beberapa hal. Pertama, adalah mendidik siswa menjadi ahli dalam berbagai bidang, seperti ekonomi, politik, hukum, sosiologi, dan pengetahuan sosial lainnya. Kedua, adalah menumbuhkan dan membentuk kewarganegaraan yang baik. Ketiga, adalah memberikan landasan bagi siswa yang akan melanjutkan pendidikan atau langsung terjun ke dunia masyarakat. Terakhir, adalah untuk mempelajari bahan pelajaran yang bersifat tertutup. Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pembelajaran IPS adalah untuk

memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada siswa agar menjadi warga negara yang baik, sadar akan perannya sebagai ciptaan Tuhan, mengetahui hak dan kewajibannya sebagai warga, memiliki semangat demokratis dan rasa bangga akan kebangsaan, serta merasa bertanggung jawab untuk turut serta dalam menyelesaikan masalah sosial.

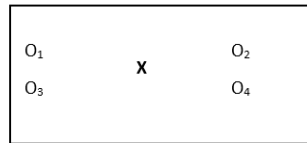
Materi Sumber Daya Alam

Menurut Untoro dan rekan-rekannya (2019:315), sumber daya alam merupakan kekayaan alam yang ada di Bumi dan digunakan untuk kesejahteraan manusia. Sumber daya alam terbagi menjadi dua berdasarkan sifat dan jenisnya. Berdasarkan sifatnya, sumber daya alam dapat diperbarui dan tidak dapat diperbarui. Contohnya, udara dan air termasuk sumber daya alam yang dapat diperbarui, sementara barang tambang logam dan minyak bumi termasuk yang tidak dapat diperbarui. Sedangkan berdasarkan jenisnya, sumber daya alam dibedakan menjadi hayati (biotik) dan non-hayati (non-biotik), seperti hewan dan tumbuhan untuk sumber daya alam hayati, serta tanah, gas alam, dan matahari untuk sumber daya alam non-hayati. Pemanfaatan sumber daya alam, menurut Maryanto (2016:85), bertujuan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari manusia dengan cara memanfaatkan hasil pertanian, perkebunan, perikanan, hutan, dan tambang. Meskipun beberapa hasil sumber daya alam bisa dimanfaatkan langsung, seperti sayur-sayuran dan buah-buahan, namun ada juga yang memerlukan pengolahan lebih lanjut agar dapat dimanfaatkan secara optimal dalam kehidupan sehari-hari.

Upaya pelestarian sumber daya alam, seperti yang dijelaskan oleh Untoro (2019:315-316), mencakup beberapa langkah, antara lain penggunaan sumber daya alam secara hemat terutama yang tidak dapat diperbarui, mencari alternatif pengganti untuk sumber daya alam yang mudah habis, pembuatan suaka margasatwa dan cagar alam untuk melindungi alam, reboisasi, pembuatan terasering untuk mencegah erosi tanah, dan pengolahan limbah sebelum dibuang untuk mencegah kerusakan lingkungan. Langkah-langkah tersebut bertujuan untuk menjaga keberlanjutan dan keseimbangan ekosistem alam demi keberlangsungan hidup manusia dan makhluk lainnya.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah pendekatan kuantitatif. Sugiyono (2021:16) menggambarkan penelitian kuantitatif sebagai suatu pendekatan yang berakar pada filsafat positivisme, yang digunakan untuk menyelidiki populasi atau sampel tertentu. Metode ini melibatkan pengambilan sampel secara acak, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, dan analisis data yang bersifat kuantitatif untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Studi ini menggunakan desain Quasi eksperimen (eksperimen semu) dengan desain Nonequivalent Control Group Design, di mana perlakuan diberikan kepada kelas eksperimen sementara kelas kontrol digunakan sebagai pembanding. Dalam desain ini, kedua kelompok diberi pretest dan posttest, lalu diberikan perlakuan menggunakan media audio visual dan tanpa media audio visual secara berturut-turut.



Keterangan:

O₁ : *Pretest* kelompok eksperimen

O₂ : *Posttest* kelompok eksperimen

O₃ : *Pretest* kelompok control

O₄ : *Posttest* kelompok control

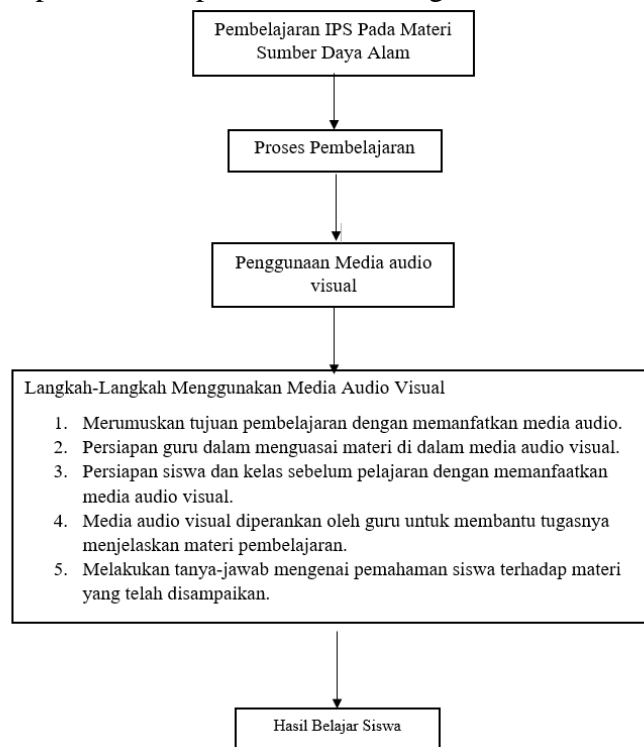
X : *Perlakuan (treatment)* yaitu dengan menggunakan media audio visual

Gambar 1 *Nonequivalent Control Grup Design*

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Drien Rampak, Kecamatan Arongan Lambalek, Kabupaten Aceh Barat. Lokasi ini dipilih karena belum pernah dilakukan penelitian tentang media poster terhadap hasil belajar siswa pada materi sumber daya alam. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN Drien Rampak yang terdiri dari 40 siswa, yang mana kelas IV terdiri dari dua kelas yaitu kelas IV A dan kelas IV B. Adapun sampel dalam penelitian ini terdiri dari peserta didik kelas IV A yang berjumlah 20 siswa yang dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B yang berjumlah 20 siswa sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes soal pilihan ganda sebanyak 10 soal.

Kerangka Pikir

Adapun kerangka pikir dalam penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 2 Kerangka Pemikiran

Hasil dan Pembahasan Data Penelitian

Data dari hasil penelitian ini didapatkan dari hasil pretest dan posttest yang dilakukan pada siswa kelas IV A dan IV B. Tes yang diberikan kepada siswa dalam bentuk soal coss yang terdiri dari 10 soal dengan skor maksimal 100. Data hasil belajar siswa kelas IV A dan IV B di SD Negeri Drien Rampak disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 1 nilai rata-rata pretest dan posttest kelas eksperimen

No	Nama	Nilai <i>pretest</i>	Nilai <i>posttest</i>
1	A.A	70	90
2	A.F	60	80
3	A.M	40	80
4	A.N	40	80
5	B.A	50	80
6	D.S	70	100
7	H.M	50	80
8	I.A	70	100
9	L.Z	50	80
10	M.A.M	50	80
11	M.F.I	60	90
12	M.N	40	80
13	N.F	60	80
14	N.H	70	100
15	P.M	30	80
16	R	40	80
17	R.A	40	90
18	R.I	40	80
19	S.A	50	90
20	Y	40	90
Total Nilai		1.020	1.710
Niai Rata-Rata		51	85.5

Tabel 1 di atas merupakan data siswa kelas IV A sebagai kelas eksperimen yaitu kelas pembelajaran menggunakan media audio visual. Berdasarkan data siswa yang memperoleh nilai pretest terendah adalah 30 dan yang memperoleh nilai pretest tertinggi adalah 70. Selanjutnya data siswa yang memperoleh nilai posttest terendah adalah 80 dan yang memperoleh nilai posttest tertinggi adalah 100 dengan nilai rata-rata 85.5. Nilai posttest siswa kelas eksperimen menunjukkan bahwa siswa seluruhnya telah mencapai nilai sesuai KBM.

Tabel 2 nilai rata-rata pretest dan posttest kelas kontrol

No	Nama	Nilai <i>pretest</i>	Nilai <i>posttest</i>
1	A	40	80
2	A.D	60	80
3	A.F	50	80
4	A.M	50	70
5	D.A	60	70
6	D.S	50	60
7	F	70	80
8	F.A	60	80
9	F.G	50	70
10	I.M	50	80
11	I.Y	60	80
12	J.H	50	60
13	K	30	60

No	Nama	Nilai <i>pretest</i>	Nilai <i>posttest</i>
14	M	60	70
15	M.A	70	80
16	N	60	70
17	N.A	40	70
18	N.F	50	70
19	T.R	40	70
20	Z	50	90
Total Nilai		1.050	1.470
Nilai Rata – Rata		52.5	73.5

Tabel 2 di atas merupakan data siswa kelas IV B sebagai kelas kontrol yaitu kelas pembelajaran tanpa menggunakan media audio visual. Berdasarkan data siswa yang memperoleh nilai pretest terendah adalah 30 dan siswa yang memperoleh nilai pretest tertinggi adalah 70. Selanjutnya data siswa yang memperoleh nilai posttest terendah adalah 60 dan nilai posttest tertinggi adalah 90 dengan nilai rata-rata diperoleh sebesar 73.5 . Nilai posttest siswa kelas kontrol menunjukkan bahwa hanya 9 siswa yang dapat mencapai nilai sesuai KBM.

Tabel 3 Descriptif Statistik

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>pretest_ekspeimen</i>	20	40	30	70	51.00	12.524
<i>posttest_eksperimen</i>	20	20	80	100	85.50	7.592
<i>pretest_kontrol</i>	20	40	30	70	52.50	10.195
<i>posttest_kontrol</i>	20	30	60	90	73.50	8.127
Valid N (listwise)	20					

Tabel di atas menampilkan hasil statistik deskriptif untuk empat kelompok data yang berbeda, yaitu pretest dan posttest untuk kelompok eksperimen serta kelompok kontrol. Setiap kelompok memiliki jumlah observasi (N) sebanyak 20. Range adalah selisih antara nilai maksimum dan nilai minimum dalam setiap kelompok data. Minimum adalah nilai terkecil yang diamati, sedangkan maksimum adalah nilai terbesar yang diamati. Mean adalah rata-rata dari data di setiap kelompok, sedangkan Std. Deviation adalah standar deviasi yang mengukur sebaran data dari rata-rata. Valid N (listwise) menunjukkan jumlah observasi yang lengkap dan tidak mengandung nilai yang hilang dalam analisis. Selanjutnya dapat dihitung N-gain score masing-masing kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kategori tafsiran efektivitas nilai N-gain score dapat ditampilkan dalam tabel 4 sebagai berikut

Tabel 4 Kategori tafsiran efektivitas N-gain score

Persentase (%)	Tafsiran
< 40%	Tidak efektif
40 – 55	Kurang efektif
56 – 75	Cukup efektif
> 76	Efektif

Mengacu dari nilai N-gain dalam bentuk persen (%) dan tabel output deskriptif tersebut, maka dapat membuat sebuah tabel hasil perhitungan uji N-gain score ditampilkan sebagai berikut.

Tabel 5 Hasil perhitungan uji N-gain kelas eksperimen

Siswa	Kelas Eksperimen	
	N-gain score	N-gain (%)
1	.67	66.67
2	.50	50.00
3	.67	66.67
4	.67	66.67
5	.60	60.00
6	1.00	100.00
7	.60	60.00
8	1.00	100.00
9	.60	60.00
10	.60	60.00
11	.75	75.00
12	.67	66.67
13	.50	50.00
14	1.00	100.00
15	.71	71.43
16	.67	66.67
17	.83	83.33
18	.67	66.67
19	.80	80.00
20	.83	83.33
Rata –Rata	.7165	71.6548

Tabel 5 di atas merupakan hasil perhitungan uji N-gain score kelas eksperimen yang memperoleh nilai rata-rata siswa yaitu 71.6548 selanjutnya untuk memperoleh kategori tafsiran efektivitas nilai N-gain score dalam bentuk persen yaitu 71.6548 maka dapat dikatakan cukup efektif.

Tabel 6 Hasil perhitungan uji N-gain score kelas kontrol

Siswa	Kelas Kontrol	
	N-gain score	N-gain (%)
1	.66	66.67
2	.50	50.00
3	.60	60.00
4	.40	40.00
5	.25	25.00
6	.20	20.00
7	.33	33.33
8	.50	50.00
9	.40	40.00
10	.60	60.00
11	.50	50.00
12	.20	20.00
13	.43	42.86
14	.25	25.00
15	.33	33.33
16	.25	25.00
17	.50	50.00
18	.40	40.00
19	.50	50.00
20	.80	80.00
Rata –Rata	.4306	43.0595

Tabel 6 di atas merupakan hasil perhitungan uji N-gain score kelas kontrol yang memperoleh nilai rata-rata siswa yaitu 43.0595. selanjutnya untuk memperoleh kategori tafsiran efektivitas nilai N-gain score dalam bentuk persen yaitu 43.0595 maka dapat dikatakan kurang efektif. Dapat dihitung uji normalitas N-gain score kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pengujian data menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan bantuan SPSS 26 maka dapat diperoleh hasil uji normalitas sebagai berikut.

Tabel 7 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
N_Gain	Eksperimen	.229	20	.007	.893	20	.300
	kontrol	.134	20	.200*	.952	20	.399
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Hasil (sig) dari tes yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu kelas eksperimen memperoleh nilai (sig) sebesar $0.030 > 0.05$ dan kelas kontrol memperoleh nilai (sig) sebesar $0.399 > 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Dapat dihitung uji homogenitas N-gain score dengan bantuan SPSS versi 26 maka dapat diperoleh hasil uji homogenitas sebagai berikut.

Tabel 8 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
N_Gain	Based on Mean	.098	1	38	.756
	Based on Median	.328	1	38	.570
	Based on Median and with adjusted df	.328	1	36.819	.570
	Based on trimmed mean	.113	1	38	.739

Berdasarkan tabel 8 didapatkan bahwa hasil (sig) sebesar $0,756 > 0,05$ maka data dalam penelitian ini data homogen. Selanjutnya dapat dihitung uji independen sampel test dengan bantuan SPSS versi 26 maka diperoleh hasil uji independent sampel t-test sebagai berikut.

Tabel 9 Uji independent sampel test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
				F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
		Lower	Upper							
N_Gain	Equal variances assumed	.098	.756	5.752	38	.000	.28595	.04971	.18532	.38659
	Equal variances not assumed			5.752	37.845	.000	.28595	.04971	.18530	.38660

Berdasarkan tabel 9 hasil sig (2-tailed) sebesar 0,000. Dimana $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media audio visual pada materi Sumber daya alam terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Drien Rampak Aceh Barat.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan media audio visual terhadap hasil pembelajaran siswa pada topik sumber daya alam di kelas IV SDN Drien Rampak. Dilakukan pada tanggal 08-10 Januari 2024, penelitian ini menggunakan tes pretest dan posttest dalam bentuk 10 soal. Tujuannya adalah untuk menilai pemahaman siswa setelah menggunakan media audio visual selama pembelajaran. Meski terdapat hasil pretest di kedua kelas, namun tidak satu pun siswa yang mencapai Kriteria Belajar Minimal (KBM), yang mengindikasikan bahwa pemahaman mereka terhadap materi masih terbatas. Namun, pada posttest, terjadi perbedaan signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media audio visual dan kelas kontrol yang tidak menggunakannya. Kelas eksperimen berhasil mencapai KBM secara keseluruhan, sementara di kelas kontrol, hanya sebagian siswa yang berhasil mencapainya. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa terhadap materi sumber daya alam.

Proses pembelajaran dilakukan oleh peneliti sendiri di kelas eksperimen dengan menggunakan media audio visual, sementara di kelas kontrol, guru mengajar tanpa media tersebut. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa di kelas eksperimen, yang tercermin dari peningkatan nilai rata-rata pretest-posttest dari 52 menjadi 85,5. Hasil uji independent sampel t-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, dengan nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga nol hipotesis ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Hal ini menegaskan bahwa media audio visual berpengaruh secara positif terhadap hasil belajar siswa.

Penggunaan media audio visual berdampak positif pada hasil belajar siswa, terutama dalam pemahaman materi sumber daya alam pada mata pelajaran IPS di kelas IV SDN Drien Rampak. Diharapkan, penerapan media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Sebagai hasilnya, diharapkan siswa dapat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, serta dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik dalam mata pelajaran IPS.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media audio visual pada materi sumber daya alam terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Drien Rampak peneliti mendapatkan hasil data signifikansi (2 - tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Pengambilan keputusan yaitu H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga keputusan yang diperoleh yaitu terdapat pengaruh penggunaan media audio visual pada materi sumber daya alam terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Drien Rampak.

Referensi

Arikunto, S. (2017). Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Asra, & Sumiati. (2007). *Metode Pembelajaran Individual*. Bandung: Rancaekek Kencana
- Budiarti, Y. (2015). Pengembangan Kemampuan Kreativitas Dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal pendidikan ekonomi UM Metro*, 3(1), 61-72.(Online) Tersedia : <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/ekonomi/article/view/143> (Diunduh pada tanggal 25 Agustus 2023)
- Dewi, K. M., Putra, I. M., & Manuaba, I. B. S. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match berbantuan Media Grafis terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 18 Pemecutan. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 1(1).(Online)Tersedia:<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/1556> (Diunduh pada tanggal 7 Oktober 2023)
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11.(Online) Tersedia : <http://www.google.com/> (Diunduh pada tanggal 1 September 2023)
- Furqan, Muhammad. (2021). Pengertian SPSS, Fungsi, Kegunaan, Serta Kelebihan dan Kekurangan.[Online]. <https://www.sijenius.com/2021/07/pengertianspss-fungsi-kegunaan-kelebihan-dan-kekurangan.html/?m=1>.(Diakses tanggal 20 November 2022 pukul 21.45).
- Kusumawardani, N., Siswanto, J., & Purnamasari, V. (2018). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media poster terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(2), 170-174. (Online)
- Mutalib, D., & Kresnandi, H. Peningkatan Hasil Belajar IPS Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(3) . (Online) Tersedia : <https://jurnal.untan.ac.is/index.php/jpdpb/article/view/4943/pdf>
- Rohani, R. (2019). *Media pembelajaran*
- Sudjana, N. (2015). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2016. *Metide Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*: Bandung: Alfaeta
- Sugiyono. 2017. *Metide Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*: Bandung: Alfaeta
- Untoro dkk.2019.*Buku Pintar Pelajaran Jakarta* PTWahyu Media