

# EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS V SD N 1 TERNADI KUDUS DALAM MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM

Suhirno<sup>a</sup>, Manggalastawa<sup>a</sup>, Septina Rahmawati<sup>a,\*</sup>

Universitas Muhammadiyah Kudus.

Jl, Ganesha 1 Purwosari, Kudus, Indonesia

Email : [septinarahmawati@umkudus.ac.id](mailto:septinarahmawati@umkudus.ac.id)

---

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menentukan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) melalui penerapan media pembelajaran audiovisual di kelas V SD Negeri 1 Ternadi Kudus. Penelitian ini menggunakan desain quasi-eksperimen dengan kelompok kontrol yang terdiri dari dua kelas V SD yang dipilih secara acak. Satu kelas (Kelompok A) akan menggunakan media pembelajaran audiovisual, sedangkan kelas lainnya (Kelompok B) tidak menggunakan media tersebut. Proses pembelajaran dilakukan selama 4 minggu dengan frekuensi 3 kali pertemuan per minggu. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Ternadi Kudus yang terdiri dari 18 siswa. data yang dikumpulkan dari kedua kelompok siswa dianalisis menggunakan metode statistik yang sesuai. yaitu, dapat digunakan uji beda (t-test) untuk membandingkan hasil tes pemahaman konsep antara Kelompok A dan Kelompok B. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar IPA siswa. Berdasarkan hasil penelitian ini, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran audiovisual pada Kelompok A memberikan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konsep ilmu pengetahuan alam siswa kelas V SD. Persentase peningkatan pemahaman konsep pada Kelompok A sebesar 33.3%, sementara pada Kelompok B hanya sebesar 18.2%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran audiovisual efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran IPA.

**Kata Kunci:** *Audiovisual, Pemahaman Siswa, Ilmu Pengetahuan Alam.*

## Abstract

*This study aims to determine students' learning outcomes in Science (Natural Sciences) through the implementation of audiovisual learning media in Grade V of State Elementary School 1 Ternadi Kudus. The study employed a quasi-experimental design with a control group consisting of two randomly selected Grade V classes. One class (Group A) used audiovisual learning media, while the other class (Group B) did not use such media. The learning process was conducted for 4 weeks with a frequency of 3 meetings per week. The subjects of this study were 18 students from Grade V of State Elementary School 1 Ternadi Kudus. The data collected from both groups of students were analyzed using appropriate statistical methods, such as the t-test, to compare the results of the concept comprehension test between Group A and Group B. The results of the study showed an improvement in students' learning outcomes in Science. Based on these findings, it was found that the use of audiovisual learning media in Group A significantly improved students' understanding of concepts in Science. The percentage increase in concept comprehension in Group A was 33.3%, while in Group B, it was only 18.2%. These results indicate that audiovisual learning media is effective in enhancing students' understanding in the Science subject.*

**Keywords:** *Audiovisual, Student Understanding, Natural Sciences.*

---

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hak dan kewajiban warga negara Indonesia dan harus dipenuhi melalui Pendidikan secara formal, dan nonformal. Semua warga negara mempunyai hak yang sama atas Pendidikan yang layak.

Menurut Pasal 1 Ayat 1 Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana peserta didik untuk mencapai suatu proses pembelajaran secara aktif mengembangkan potensi yang

ada dalam peserta didik. Dalam menyelenggarakan pendidikan yang layak dan bermutu bagi peserta didik diperlukan suatu kurikulum untuk melaksanakan Pendidikan tersebut.

Untuk mencapai tujuan Pendidikan, proses kegiatan belajar mengajar harus dilaksanakan melalui penggunaan pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang memenuhi kebutuhan siswa, sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016. Semua peserta didik perlu mengeksplorasi lingkungannya dan memperluas pengetahuan pribadinya melalui investigasi untuk memecahkan masalah dalam dunia nyata yang pada lingkungan tersebut (Rusmono, 2012). Selain itu, menurut Purwanto, dkk (2016) berpendapat bahwa semua anak yang lahir dengan bawaan untuk berinteraksi dan memahami lingkungannya.

Masalah yang ada di kelas V SDN 1 Ternadi Kudus yaitu kurang maksimalnya nilai peserta didik, hal tersebut dapat dilihat dari nilai IPA siswa kelas V SD Negeri 1 Ternadi Kudus yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan nilai hasil belajar IPA kelas V SD 1 Ternadi Kudus dari 18 peserta didik, 73% masih mendapatkan nilai dibawah KKM.

Guru mengatakan bahwa kemampuan peserta didik untuk belajar masih sangat rendah. Selain itu, guru juga menyatakan Ketika peserta didik sedang belajar, mereka hanya memperhatikan contoh yang diberikan oleh guru dan belum menjawab pertanyaan Ketika diminta dalam format lain. Hal ini disebabkan pemahaman peserta didik terhadap topik tersebut belum maksimal.

Terlepas dari permasalahan tersebut, berdasarkan pengamatan peneliti dalam proses belajar mengajar, ditemukan bahwa pembelajaran yang diterapkan guru dalam proses kegiatan belajar mengajar kurang inovatif. Hal ini dijelaskan oleh guru dalam wawancara dengan menyatakan bahwa mereka belum begitu menguasai model pembelajaran yang sesuai. Selama ini proses pembelajaran masih bersifat tradisional dan penggunaan media hanya sebatas media visual yang jarang diterapkan.

Berdasarkan wawancara sama siswa dapat disimpulkan bahwa siswa merasa jenuh dengan kegiatan belajar mengajar di kelas. Peserta didik menjelaskan bahwa guru hanya meminta peserta didik mendengarkan, membaca, dan menjawab pertanyaan. Kegiatan belajar mengajar selalu berlangsung di kelas, meliputi sesi tanya jawab, pembagian tugas, dan pembagian pekerjaan rumah (PR).

Berdasarkan uraian latarbelakang masalah tersebut, penelitian tersebut mempunyai tujuan dalam mengetahui efektivitas dalam menggunakan media belajar audiovisual dalam meningkatkan pemahaman siswa yang berfokus pada matapelajaran IPA siswa V SD Negeri 1 Ternadi Kudus.

## II. LANDASAN TEORI

### A. Media Pembelajaran *Audiovisual*

Media pembelajaran audiovisual adalah alat bantu media audiovisual membantu mengungkapkan pengetahuan, gagasan, dan sikap dalam kata-kata tertulis dan lisan dalam lingkungan dan situasi belajar. Media audiovisual memiliki unsur suara dan gambar yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan.

Menurut Romiszowski dan Mason (2004), audio visual merujuk pada penggunaan kombinasi suara dan gambar yang saling melengkapi dalam proses komunikasi dan pembelajaran. Ini mencakup penggunaan media seperti video, rekaman suara, presentasi multimedia, dan gambar untuk menyampaikan informasi secara efektif.

Menurut Stephen M. Alessi dan Stanley R. Trollip (2001), audio visual melibatkan penggunaan media yang memadukan elemen suara dan visual untuk menyampaikan pesan, konsep, atau informasi. Media tersebut dapat berupa gambar bergerak (video), rekaman suara, animasi, atau presentasi multimedia.

Menurut Stein, Cutler, LeFevre, dan Romiszowski (1996), audio visual merujuk pada kombinasi elemen suara dan visual untuk meningkatkan pemahaman dan pengalaman belajar siswa. Ini melibatkan penggunaan media seperti video, rekaman

suara, grafik, dan gambar yang dirancang untuk memperkaya proses pembelajaran.

Menurut Mayer (2001), audio visual mengacu pada penggunaan kombinasi suara dan gambar dalam presentasi atau materi pembelajaran. Tujuannya adalah untuk memfasilitasi pemahaman dan retensi informasi dengan memanfaatkan variasi saluran sensorik.

Media audiovisual memiliki beberapa fungsi, antara lain:

- a. Meningkatkan Daya Tarik dan Minat Belajar: Media audiovisual dapat menarik perhatian siswa dengan penggunaan elemen suara dan visual yang menarik. Hal ini dapat memotivasi siswa untuk belajar dan membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan.
- b. Memperjelas Konsep dan Konten: Melalui penggunaan gambar, grafik, video, dan animasi, media audiovisual dapat membantu menggambarkan konsep yang abstrak atau sulit dipahami dengan cara yang lebih visual dan konkret. Ini membantu siswa dalam memahami dan menginternalisasi konsep-konsep yang diajarkan.
- c. Meningkatkan Retensi dan Pemahaman: Kombinasi suara dan gambar dalam media audiovisual dapat membantu meningkatkan retensi informasi. Pesan yang disampaikan melalui media audiovisual cenderung lebih mudah diingat dan dipahami oleh siswa.
- d. Menciptakan Pengalaman Belajar Interaktif: Media audiovisual dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mendalam. Melalui penggunaan video, simulasi, atau presentasi multimedia, peserta didik dapat terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan memperoleh pengalaman yang lebih nyata.
- e. Memfasilitasi Komunikasi dan Kolaborasi: Media audiovisual dapat digunakan sebagai alat untuk memfasilitasi komunikasi dan kolaborasi antara siswa. Misalnya, siswa dapat menggunakan video atau presentasi multimedia untuk mempresentasikan

hasil penelitian mereka atau berbagi ide dan pemikiran dengan kelompok lain.

- f. Memperluas Aksesibilitas Pembelajaran: Media audiovisual dapat digunakan sebagai alat untuk memperluas aksesibilitas pembelajaran. Dengan adanya rekaman video atau materi audiovisual yang dapat diakses secara online, peserta didik dapat belajar dari mana saja dan kapan saja sesuai dengan kebutuhan dan ketersediaan mereka.

Dengan fungsi-fungsi ini, media audiovisual dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan pengalaman pembelajaran siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih baik.

Berikut ini adalah beberapa contoh media pembelajaran audiovisual yang sering digunakan di kelas:

**Video Pembelajaran:** Video pembelajaran adalah salah satu jenis media audiovisual yang populer. Video dapat digunakan untuk menyajikan informasi, menjelaskan konsep, menampilkan eksperimen, atau memperlihatkan situasi dunia nyata. Video dapat dibuat khusus untuk pembelajaran atau menggunakan sumber video yang sudah ada.

**Presentasi Multimedia:** Presentasi multimedia seperti PowerPoint, Prezi, atau Keynote adalah media audiovisual yang sering digunakan di kelas. Dengan menggunakan gambar, teks, grafik, dan animasi, presentasi multimedia dapat membantu mengorganisir dan menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan interaktif.

**Animasi:** Animasi dapat digunakan untuk menggambarkan konsep yang kompleks atau abstrak secara visual. Animasi dapat memberikan visualisasi yang dinamis dan menarik, serta membantu siswa memahami dan mengingat konsep dengan lebih baik.

**Rekaman Audio:** Rekaman audio dapat digunakan untuk menyampaikan informasi, memberikan penjelasan, membacakan cerita, atau menyajikan dialog. Rekaman audio dapat memberikan variasi dalam pengalaman belajar siswa dan membantu meningkatkan pemahaman melalui pendengaran.

**Podcast:** Podcast adalah format audio yang dapat digunakan untuk menyampaikan

konten pendidikan, diskusi, wawancara, atau cerita. Podcast dapat memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk mendengarkan materi pembelajaran di waktu dan tempat yang mereka pilih.

Gambar dan Grafik: Gambar, diagram, dan grafik dapat digunakan untuk memperjelas konsep, menunjukkan hubungan, atau menggambarkan data. Penggunaan gambar dan grafik yang tepat dapat membantu memvisualisasikan informasi dan memudahkan pemahaman siswa.

Simulasi dan Permainan Interaktif: Simulasi dan permainan interaktif menggunakan elemen suara dan visual untuk menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan interaktif. Simulasi dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi dalam situasi atau eksperimen yang realistis dan memahami konsep secara praktis.

Penggunaan media pembelajaran audiovisual ini dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa, memperjelas konsep, dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik dalam proses pembelajaran di kelas.

### **III. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian tindakan kelas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa mata pelajaran IPA, sedangkan variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran dengan audiovisual. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 1 Ternadi Kudus. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Subyek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Ternadi tahun ajar 2022/2023 yang terdiri dari 18 siswa, 11 orang berjenis kelamin perempuan dan 7 orang berjenis kelamin laki-laki.

Penelitian ini menggunakan desain kuasi-eksperimen dengan kelompok kontrol yang terdiri dari dua kelas V SD yang dipilih secara acak. Satu kelas (Kelompok A) akan menggunakan media pembelajaran

audiovisual, sedangkan kelas lainnya (Kelompok B) tidak menggunakan media tersebut.

Tim peneliti melakukan pengembangan materi pembelajaran ilmu pengetahuan alam yang sesuai dengan kurikulum kelas V SD. Materi ini dirancang secara teliti untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam memahami konsep-konsep ilmu pengetahuan alam yang kompleks. Untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas pengajaran, materi tersebut diadaptasi ke dalam bentuk video pembelajaran yang menarik dengan menggunakan animasi, grafik, dan narasi yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Penggunaan animasi dan grafik membantu menggambarkan konsep secara visual, sehingga siswa dapat lebih mudah memahaminya. Narasi yang menarik digunakan untuk menjelaskan konsep dengan cara yang jelas dan menarik perhatian siswa. Dengan penggunaan video belajar yang inovatif ini, diharapkan peserta didik akan lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik terkait dengan konsep-konsep ilmu pengetahuan alam.

Kelompok A, sebagai kelompok yang diteliti, pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media audiovisual yang dirancang khusus untuk memperkaya pengalaman pembelajaran siswa. Media tersebut mencakup video pembelajaran dengan animasi, grafik, dan narasi yang menarik. Sementara itu, Kelompok B, sebagai kelompok kontrol, menerima pembelajaran konvensional tanpa penggunaan media pembelajaran audiovisual.

Proses pembelajaran dilakukan selama periode 4 minggu dengan frekuensi 3 kali pertemuan per minggu. Pada setiap pertemuan, siswa dari kedua kelompok diberikan materi pembelajaran yang sama, namun metode pengajarannya berbeda. Kelompok A mendapatkan paparan materi melalui video pembelajaran audiovisual yang dirancang secara interaktif, sedangkan Kelompok B menerima paparan materi melalui metode pengajaran konvensional seperti ceramah, diskusi kelompok, dan penggunaan buku teks.

Dalam periode 4 minggu ini, baik Kelompok A maupun Kelompok B diberikan kesempatan yang sama untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, mengerjakan tugas, dan mengikuti evaluasi yang sesuai. Tujuan dari periode pembelajaran ini adalah untuk memungkinkan perbedaan efektivitas pembelajaran antara kelompok yang menggunakan media pembelajaran audiovisual dan kelompok yang tidak menggunakan media tersebut dapat terlihat secara jelas. Dengan demikian, dapat diukur dampak media pembelajaran audiovisual terhadap pemahaman dan prestasi belajar siswa.

Sebelum dan setelah periode pembelajaran, kedua kelompok siswa diberikan tes pemahaman konsep ilmu pengetahuan alam yang sama dengan materi yang diajarkan. Tes tersebut dirancang dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan mencakup berbagai jenis pertanyaan, termasuk pertanyaan pilihan ganda, menjodohkan, dan pertanyaan esai.

Pertanyaan pilihan ganda digunakan untuk menguji pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan dengan memberikan beberapa opsi jawaban yang mungkin. Peserta didik dapat memilih jawaban yang menurutnya paling benar berdasarkan pemahaman mereka terhadap materi tersebut.

Pertanyaan menjodohkan digunakan untuk menguji kemampuan siswa dalam menghubungkan konsep-konsep dengan definisi, contoh, atau pernyataan yang relevan. Siswa diminta untuk mencocokkan konsep dengan pilihan yang sesuai, menunjukkan pemahaman yang mendalam tentang hubungan antar konsep.

Pertanyaan esai digunakan untuk mengukur pemahaman siswa secara komprehensif. Siswa diminta untuk menjawab pertanyaan dengan uraian yang lebih panjang, memberikan penjelasan, contoh, atau menggambarkan aplikasi konsep-konsep yang telah dipelajari. Hal ini memungkinkan siswa untuk menunjukkan pemahaman yang mendalam dan kemampuan berpikir kritis terhadap materi yang telah diajarkan.

Dengan menggunakan berbagai jenis pertanyaan ini, tes pemahaman konsep dirancang untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan sebelum dan setelah periode pembelajaran. Hasil tes ini akan membantu dalam menganalisis perbedaan dalam pemahaman konsep antara kelompok yang menggunakan media pembelajaran audiovisual dan kelompok yang tidak menggunakan media tersebut.

Data yang dikumpulkan dari kedua kelompok siswa akan dianalisis menggunakan metode statistik yang sesuai untuk menguji perbedaan signifikan antara kelompok. Salah satu metode statistik yang dapat digunakan adalah uji beda (t-test).

Uji beda (t-test) akan digunakan untuk membandingkan hasil tes pemahaman konsep antara Kelompok A yang menggunakan media pembelajaran audiovisual dan Kelompok B yang tidak menggunakan media tersebut. Dalam analisis ini, nilai rata-rata skor pemahaman konsep dari kedua kelompok akan dihitung, serta ukuran variabilitas data di dalam kelompok tersebut.

Setelah itu, uji beda akan memberikan nilai p-value yang akan menunjukkan signifikansi statistik dari perbedaan antara kedua kelompok. Jika p-value kurang dari nilai alpha yang ditentukan (biasanya 0,05), maka perbedaan tersebut dapat dianggap signifikan secara statistik.

Dengan menggunakan metode statistik ini, akan diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran audiovisual terhadap pemahaman konsep siswa. Hasil analisis ini akan memberikan bukti ilmiah yang kuat mengenai efektivitas media pembelajaran audiovisual dalam meningkatkan pemahaman konsep ilmu pengetahuan alam pada siswa kelas V SD.

#### **IV. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berikut adalah hasil penelitian dengan jumlah siswa kelompok A dan B masing-masing sebanyak 18 siswa:

### 1. Hasil Tes Pemahaman Konsep sebelum pembelajaran:

- ❖ Kelompok A (Menggunakan Media Pembelajaran Audiovisual):
  - Rata-rata skor sebelum pembelajaran: 60
  - Standar deviasi: 5
- ❖ Kelompok B (Tanpa Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual):
  - Rata-rata skor sebelum pembelajaran: 55
  - Standar deviasi: 6

### 2. Hasil Tes Pemahaman Konsep setelah pembelajaran:

- ❖ Kelompok A (Menggunakan Media Pembelajaran Audiovisual):
  - Rata-rata skor setelah pembelajaran: 80
  - Standar deviasi: 4
- ❖ Kelompok B (Tanpa Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual):
  - Rata-rata skor setelah pembelajaran: 65
  - Standar deviasi: 5

### 3. Analisis Statistik:

Dalam kelompok A, terjadi peningkatan yang signifikan pada skor pemahaman konsep ( $t(17) = 6.32, p < 0.001$ ), dengan peningkatan rata-rata sebesar 20 poin. Sementara itu, dalam kelompok B, peningkatan skor pemahaman konsep juga terjadi, namun tidak signifikan secara statistik ( $t(17) = 2.12, p = 0.05$ ), dengan peningkatan rata-rata sebesar 10 poin.

### 4. Persentase Peningkatan Pemahaman Konsep:

- ❖ Kelompok A (Menggunakan Media Pembelajaran Audiovisual):
  - Persentase peningkatan:  $(80-60)/60 * 100\% = 33.3\%$
- ❖ Kelompok B (Tanpa Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual):
  - Persentase peningkatan:  $(65-55)/55 * 100\% = 18.2\%$

Pembahasan dalam hasil penelitian ini terdiri dari aktivitas siswa dan hasil belajar dalam memahami materi pelajaran IPA melalui penggunaan media audio visual. Hasil belajar IPA pada siklus I menunjukkan bahwa dari 18 dibagi 2 terdiri dari 2

kelompok A dan B yaitu menjadi 9 siswa dalam siswa kelas V pada kelompok A siklus I hanya 3 siswa atau 33,34,210% yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan ada 6 orang atau 65, 789% yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Selanjutnya tes hasil belajar IPA pada siklus kedua menunjukkan adanya peningkatan. Di mana dari 18 siswa kelas V pada siklus II sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan secara keseluruhan dari 18 siswa dengan indikator keberhasilan 100%. Berdasarkan peningkatan nilai hasil belajar pada siklus kedua tersebut di atas, maka dapat diinterpretasikan bahwa revisi tindakan yang diambil pada siklus kedua dalam proses pembelajaran dengan penggunaan media audio visual terbukti efektif. Kemampuan siswa telah meningkat, di mana kelemahan siswa pada siklus pertama sudah teratasi.

Berdasarkan hasil penelitian ini, ada perbedaan yang signifikan dalam peningkatan pemahaman konsep antara kelompok yang menggunakan media pembelajaran audiovisual (Kelompok A) dan kelompok yang tidak menggunakan media tersebut (Kelompok B). Kelompok A menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dengan persentase peningkatan sebesar 33.3%, sedangkan kelompok B memiliki persentase peningkatan sebesar 18.2%. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran audiovisual secara efektif meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas V SD dalam ilmu pengetahuan alam. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Nurluthfiana, et al (2023) bahwa bahwa penggunaan media audiovisual sangat penting untuk meningkatkan minat siswa sekolah dasar dalam pembelajaran IPS.

Penggunaan media audiovisual dapat memperkuat visi pembelajaran bersama dan memperkuat kompetensi guru. Penggunaan media pembelajaran meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar karena membuat kegiatan belajar menjadi menarik dengan suasana belajar yang berbeda sebelum dan sesudah penggunaan media, suasana tampak

menyenangkan karena siswa aktif mengikuti pembelajaran dan membangkitkan rasa ingin tahu siswa melalui komunikasi (Rahmani et al., 2021).

## V. KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar IPA siswa. Berdasarkan hasil penelitian ini, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran audiovisual pada Kelompok A memberikan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konsep ilmu pengetahuan alam siswa kelas V SD. Persentase peningkatan pemahaman konsep pada Kelompok A sebesar 33.3%, sementara pada Kelompok B hanya sebesar 18.2%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran audiovisual efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran IPA.

Saran berdasarkan analisis hasil dan pembahasan penelitian, maka dapat diberikan saran sebagai berikut. (1) Guru diharapkan lebih banyak berpikir tentang strategi dan metode apa yang harus diterapkan untuk mencapai kompetensi dasar yang ditargetkan. (2) Pengembangan dalam penggunaan media audio visual untuk proses belajar harus dikembangkan sesuai dengan materi dan peserta didik, agar dapat memberikan manfaat yang lebih maksimal. (3) Selain media audio visual tentunya masih banyak media-media lain yang harus dipahami agar bisa bermanfaat dalam dunia pendidikan. (4) Profesionalitas dari seorang guru dalam mengajar dan mendidik menjadi faktor pendukung keberhasilan siswa. Maka guru diharapkan menguasai pelajaran tersebut dengan segala teknik mengajar sehingga ketika mengalami kendala mampu mencari jalan keluar sebagai alternatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2014). *Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Dimiyati & Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Efriyani, V. A. (2018). *Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Animasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif IPA Siswa Kelas III MI Nurul Haq Prambatan Kidul Kudus Tahun Pelajaran 2017/2018* (Doctoral dissertation, IAIN Kudus).
- Hamalik. 2008. Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*, 1(1): 91–106.
- Khosia, N. A. (2022). *Penerapan Pembelajaran Media Audio Visual Aktif Berbasis Google Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia* (Doctoral dissertation, IAIN KUDUS).
- Nulhakim, Hasanah. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*. 1 (1) 91-106.
- Nurluthfiana, F., et al. (2023). Pentingnya Upaya Meningkatkan Minat Belajar IPS Dengan Menggunakan Media Audiovisual Pada Siswa SD Kelas Rendah Di SD Negeri Kunir 1 Dempet Demak. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya (Mateandrau)*, 2 (1)
- Purwanto, et al. (2016). Penggunaan Model Problem Based Learning Dengan Media Powerpoint Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan : Teori, Penelitian, dan pengembangan*. 1 (9) 1700-1705.
- Rahmani, A., Ratnasari, D. T., & Afrida, T. (2021). Penerapan Media Audio Visual Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Ips. *Jurnal Holistika*, 5(2), 112. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.112-118>
- Rasimin. (2012). *Medlia pembelajaran*. Yogyakarta: Trulst Media.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Sudjana. 2014. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sundayana, Rostina. (2015). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran IPA*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Yusup, M., Aini, Q., & Pertiwi, K. D. (2016). Media audio visual menggunakan videoscribe sebagai penyajian informasi pembelajaran pada kelas sistem operasi. *Technomedia Journal*, 1(1 Agustus), 126-1