



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *AUDIO VISUAL* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK TENTANG MATERI DAUR HIDUP HEWAN

Rima Noriko^{1*}, Sopiyan Hadi², & Andayani³

^{1,2,&3}Program Magister Pendidikan Dasar, Universitas Terbuka, Jalan Kolonel H. Barlian
Nomor 96, Palembang, Sumatera Selatan 30154, Indonesia

*Email: rimanoriko3@gmail.com

Submit: 07-02-2024; Revised: 14-04-2024; Accepted: 04-05-2024; Published: 30-06-2024

ABSTRAK: Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat saat ini menuntut suatu negara meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan agar mampu bersaing dengan negara di dunia. Salah satunya adalah dengan menuntut pembelajaran di sekolah untuk dapat selaras dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Penerapan teknologi dalam proses pembelajaran diharapkan dapat lebih memberikan kemudahan, kemandirian, dan ketertarikan peserta didik dalam pemberian materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *audio visual* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik tentang materi daur hidup hewan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*, dimana kelas eksperimen diajarkan dengan media audio visual sedangkan kelas kontrol diajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas III, dengan pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dan didapatkan sampel penelitian yaitu kelas III OB yang berjumlah 20 peserta didik sebagai kelompok kontrol dan kelas III OD yang berjumlah 20 peserta didik sebagai kelompok eksperimen. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket motivasi belajar dan tes hasil belajar. Teknik analisis data angket yang digunakan adalah uji validitas dan uji reliabilitas, sedangkan data tes dilakukan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda soal. Untuk menguji hipotesis dilakukan uji prasyarat menggunakan uji homogenitas dan normalitas. Setelah itu hipotesis 1 dan 2 diuji menggunakan uji *independent t test* sedangkan hipotesis 3 menggunakan uji MANOVA. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan diperoleh hasil yaitu 1) terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas yang menggunakan pembelajaran dengan media *audio visual*, 2) terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik pada kelas yang menggunakan pembelajaran dengan media *audio visual*, dan 3) terdapat pengaruh media *audio visual* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Media Audio Visual, Motivasi Belajar Peserta Didik, Hasil Belajar Peserta Didik, Daur Hidup Hewan.

ABSTRACT: The very rapid development of science and technology currently requires a country to improve the quality and quality of education in order to be able to compete with countries in the world. One way is to require learning in schools to be in line with developments in science and technology. It is hoped that the application of technology in the learning process can provide greater convenience, independence and interest for students in providing learning materials. This research aims to determine the effect of using audio-visual media on students' motivation and learning outcomes regarding animal life cycle material. The research method used is a quasi-experimental research method with a *nonequivalent control group design*, where the experimental class is taught with audio-visual media while the control class is taught with a conventional learning model. The research population was all class III students, with sampling using a *purposive sampling* technique and the research samples were obtained, namely class III OB, totaling 20 students as the control group and class III OD, totaling 20 students, as the experimental group. The research instruments used were learning motivation questionnaires and learning outcomes tests. The questionnaire data analysis technique used is validity and reliability tests, while the test data is tested for validity, reliability, level of difficulty and differentiability of questions. To test the hypothesis, prerequisite tests were carried out using homogeneity and normality tests. After that, hypotheses 1 and 2 were tested using the *independent t test*, while



hypothesis 3 used the MANOVA test. Based on the research that has been carried out, the results obtained are 1) there are differences in student learning outcomes in classes that use learning with audio-visual media, 2) there are differences in the learning motivation of students in classes that use learning with audio-visual media, and 3) there is the influence of media audio visuals on student motivation and learning outcomes.

Keywords: Audio Visual Media, Student Learning Motivation, Student Learning Outcomes, Animal Life Cycle.

How to Cite: Noriko, R., Hadi, S., & Andayani, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik tentang Materi Daur Hidup Hewan. *Bioscientist : Jurnal Ilmiah Biologi*, 12(1), 1327-1338. <https://doi.org/10.33394/bioscientist.v12i1.10805>



Bioscientist : Jurnal Ilmiah Biologi is Licensed Under a [CC BY-SA Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Meningkatkan mutu pendidikan adalah menjadi tanggung jawab semua pihak yang terlibat dalam pendidikan terutama bagi pendidik di tingkat Sekolah Dasar (SD), yang merupakan ujung tombak dalam pendidikan dasar awal dari peserta didik secara formal. Pendidik SD adalah sosok yang paling berperan dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas yang dapat bersaing di zaman pesatnya perkembangan teknologi seperti yang terjadi saat ini (Muliastri, 2020). Pendidik SD dalam setiap pembelajaran selalu menggunakan berbagai macam pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik memahami materi yang diajarkannya, namun masih sering terdengar keluhan dari para pendidik dilapangan tentang materi pelajaran yang terlalu banyak dan keluhan lainnya yaitu kurangnya waktu untuk mengajarkannya kesemua materi tersebut. Kondisi ini yang sering memunculkan penelitian yang sifatnya memanfaatkan media untuk menunjang tingkat ketercapaian penyampaian materi dalam suatu proses pembelajaran (Ariyanto et al., 2018; Boulos et al., 2006; Rasam & Sari, 2018).

Media merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang dapat didefinisikan sebagai suatu perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Batasan mengenai media dalam pendidikan yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran (Miftah, 2013). Pendapat lain menurut Azhari (2015) bahwa media pendidikan adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran membuat proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik, materi pelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik jika dibandingkan dengan proses pembelajaran yang sifatnya konvensional dimana pendidik menjadi sumber utama pembelajaran melalui metode ceramah.

Peran media pembelajaran yang bersifat alat bantu menurut Jauhari (2018) adalah media yang hanya sebagai alat bantu untuk memperlancar proses



pembelajaran. Hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa kegiatan pembelajaran dengan bantuan media mempertinggi kualitas kegiatan belajar peserta didik dalam tenggang waktu yang cukup lama. Dengan demikian, kegiatan belajar peserta didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik dari pada tanpa bantuan media. Fungsi media dalam kegiatan tersebut disamping sebagai penyaji stimulus informasi, sikap dan lain-lain, juga untuk meningkatkan keberhasilan dalam menerima informasi (Huda, 2016). Media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik pada proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga membuat metode mendidik akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga.

Untuk mengatasi masalah yang dijelaskan di atas, diperlukan strategi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik berupa pemanfaatan media pembelajaran berbasis *audio visual*. Melalui media *audio visual* diharapkan indra penglihatan dan pendengaran berperan sepenuhnya dalam menangkap seluruh informasi pembelajaran, serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik supaya konsentrasi dalam proses pembelajaran lebih terfokus dan berusaha untuk meraih prestasi berupa hasil belajar semaksimal mungkin. Media ini terdiri dari media visual yang disinkronkan dengan media *audio*, yang sangat memungkinkan terjalannya komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik di dalam proses belajar-mengajar. Dengan menggunakan media pembelajaran tidak terkesan membosankan bagi peserta didik, karena peserta didik tidak hanya mendengarkan ceramah dari pendidik tetapi dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik akan lebih tertarik dengan pelajaran yang disampaikan dan peserta didik akan terdorong motivasi belajarnya serta memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak dan mempertinggi daya serap atau retensi belajar (Amrina et al., 2022).

Hal di atas menjadi latar belakang peneliti melakukan observasi awal di SDN 20 Mesuji Timur khususnya di kelas III. Pada saat berlangsungnya kegiatan proses belajar mengajar di kelas III khususnya pada mata pelajaran IPA materi daur hidup hewan menunjukkan motivasi peserta didik yang rendah dalam mengikuti proses belajar mengajar. Hal ini ditandai dengan (1) pada saat proses pembelajaran ada beberapa peserta didik yang mengantuk dan tiduran, (2) pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik cenderung pasif dalam belajar, peserta didik tidak mau bertanya, dan belum ada keberanian peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik, (3) terdapat peserta didik yang bermain saat proses pembelajaran, dan (4) ketika pendidik menjelaskan materi, peserta didik banyak yang mengobrol sendiri di luar topik pembelajaran, sehingga menimbulkan kegaduhan dan pembelajaran di kelas menjadi tidak kondusif. Berbagai kondisi yang terjadi tersebut tentu kemungkinan disebabkan karena motivasi belajar yang rendah, sehingga sebagian peserta didik tidak memperhatikan pendidik saat pelajaran sedang berlangsung. Keterbatasan pembelajaran di kelas khususnya pada mata pelajaran IPA materi daur hidup hewan cukup sulit dipahami, keterbatasan ini perlu didukung dengan adanya saran media pembelajaran.



Pendidik dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran dalam mengoptimalkan pembelajaran pada materi daur hidup hewan. Salah satu contohnya yaitu dengan menggunakan media *audio visual* dalam mengidentifikasi terjadinya daur hidup hewan. Peneliti memilih mata pelajaran IPA pada materi daur hidup hewan karena berdasarkan data nilai yang diperoleh dari pendidik kelas III SDN 20 Mesuji Timur pada materi tersebut masih banyak peserta didik yang memiliki nilai di bawah KKM yaitu 70. Media pembelajaran *audio visual* dipilih sebagai alternatif karena mempunyai beberapa kelebihan diantaranya yaitu menarik bagi peserta didik, selain dapat mendengarkan ragam contoh daur hidup hewan, peserta didik juga lebih mudah mempelajari materi tersebut karena dapat menonton video contoh daur hidup hewan dengan menyenangkan. Dengan menggunakan media *audio visual* diharapkan pembelajaran IPA khususnya materi daur hidup hewan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajarnya, serta pendidik dapat meningkatkan performansinya dalam pembelajaran. Berdasarkan dari uraian permasalahan tersebut dilakukannya penelitian pengaruh penggunaan media *audio visual* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik tentang materi daur hidup hewan.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuasi eksperimen dengan menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan pembelajaran dengan media *audio visual* sedangkan kelas kontrol sebagai kelas pembandingan diajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Desain penelitian yang digunakan *Nonequivalent Control Group Design* dengan tampilan sebagai berikut.

Tabel 1. Desain Penelitian.

Kelas	Pre Test	Perlakuan	Post Test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃		O ₄

Keterangan:

- O₁ = Pemberian *pre test* pada kelas eksperimen sebelum diberikan pembelajaran dengan media *audio visual*.
O₂ = Pemberian *post test* pada kelas eksperimen setelah diberikan pembelajaran dengan media *audio visual*.
O₃ = Pemberian *pre test* pada kelas kontrol sebelum diberikan pembelajaran.
O₄ = Pemberian *post test* pada kelas kontrol setelah diberikan pembelajaran.
X = Perlakuan dengan pembelajaran media *audio visual*.

Populasi dalam penelitian ini adalah semua peserta didik kelas III SDN 20 Mesuji Timur yang berada di sekolah saat itu. Populasi dari penelitian ini terdiri dari empat kelas, yaitu kelas III OA, kelas III OB, kelas III OC, dan kelas III OD. Masing-masing kelas terdiri dari 20-30 peserta didik. Jumlah dari keseluruhan populasi dalam penelitian ini adalah 104 peserta didik. Teknik sampel pada penelitian ini diambil dari jenis *nonprobability sampling*, yaitu dengan teknik *purposive sampling* yakni kelas sampel ditentukan sesuai dengan tujuan penelitian yang telah direncanakan. Dari empat kelas masing-masing diberi tes uji coba instrumen, kemudian hasil dari tes uji coba di rata-rata, kelas yang digunakan



adalah yang nilai rata-ratanya hampir sama dalam penelitian ini. Dengan demikian, dapat di asumsikan bahwa populasi bersifat homogen dan berdistribusi normal. Teknik pengambilan sampel ini dilakukan untuk mendapatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dapat mewakili populasi. Dalam hal ini, kelas III OB yang berjumlah 20 peserta didik sebagai kelompok kontrol dan kelas III OD yang berjumlah 20 peserta didik sebagai kelompok eksperimen.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket untuk mengukur motivasi belajar peserta didik dan tes soal untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Tes soal sebelum digunakan dalam penelitian dilakukan uji coba instrumen untuk mengukur validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda soal. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar instrumen soal yang digunakan benar-benar mampu mengukur hasil belajar dari peserta didik. Setelah instrumen soal memenuhi syarat maka dapat digunakan sebagai instrumen untuk mengukur motivasi dan hasil belajar peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terbagi jadi dua tahapan yaitu uji prasyarat dan uji hipotesis penelitian. Uji prasyarat data penelitian menggunakan uji homogenitas dan normalitas, sedangkan uji hipotesis penelitian menggunakan uji *independent t test* dan uji MANOVA dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 23. Adapun hipotesis yang dikembangkan dalam penelitian ini antara lain:

Hipotesis Penelitian 1

H_0 = Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas yang menggunakan pembelajaran dengan media *audio visual*.

H_a = Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas yang menggunakan pembelajaran dengan media *audio visual*.

Hipotesis Penelitian 2

H_0 = Tidak terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik pada kelas yang menggunakan pembelajaran dengan media *audio visual*.

H_a = Terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik pada kelas yang menggunakan pembelajaran dengan media *audio visual*.

Hipotesis Penelitian 3

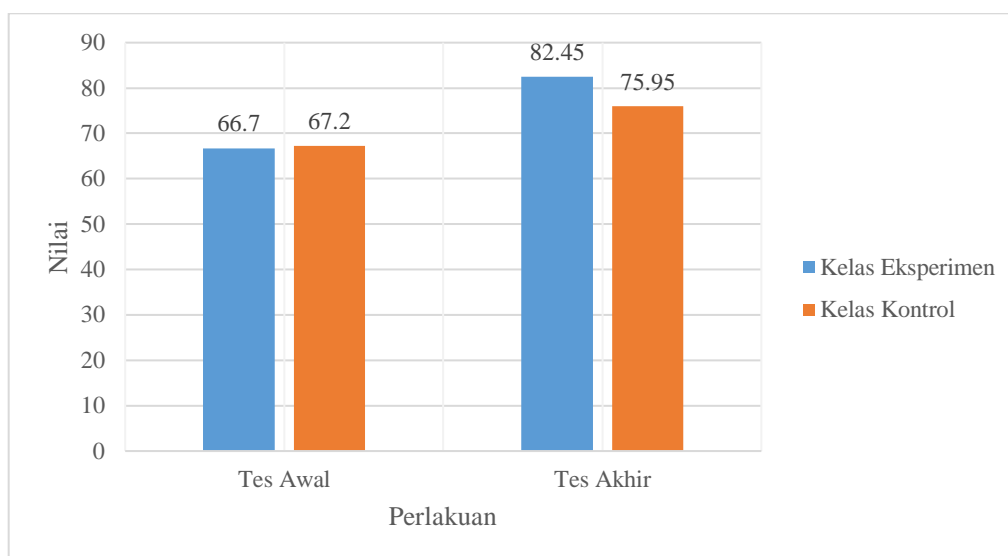
H_0 = Tidak terdapat pengaruh media *audio visual* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik.

H_a = Terdapat pengaruh media *audio visual* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan dalam penelitian ini yaitu memberikan perlakuan berupa penggunaan media *audio visual* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi daur hidup hewan. Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberikan perlakuan pembelajaran dengan media *audio visual* yaitu kelas III OD, sedangkan kelas kontrol diajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional adalah kelas III OB. Pembelajaran yang dilakukan baik pada kelas eksperimen dan kontrol sebanyak tiga kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit pada materi daur hidup hewan dalam tema perkembangan makhluk hidup dan subtema pertumbuhan hewan.

Penelitian ini dimulai dengan memberikan tes awal berupa angket motivasi belajar dan tes soal hasil belajar pada dua kelas yang menjadi sampel dalam penelitian ini. Setelah diberikan tes awal, maka peneliti memberikan perlakuan pada masing-masing kelas dimana kelas eksperimen diajarkan dengan berbantuan media *audio visual* sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan dengan model pembelajaran konvensional. Untuk mengetahui dan mengukur pengaruh perlakuan yang telah diberikan sebelumnya, maka kedua kelas diberikan tes akhir dengan format angket dan soal dengan konteks materi, jumlah, dan bobot yang sama seperti pada tes sebelumnya. Berdasarkan hasil tes akhir tersebut diperoleh rata-rata nilai tes hasil belajar pada kelas eksperimen dan kontrol secara berturut-turut adalah 82,45 dan 75,95. Terlihat bahwa kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini tentu dikarenakan adanya perlakuan pembelajaran pada kelas eksperimen yang tidak dirasakan atau diikuti oleh peserta didik pada kelas kontrol. Data peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada Gambar 1.



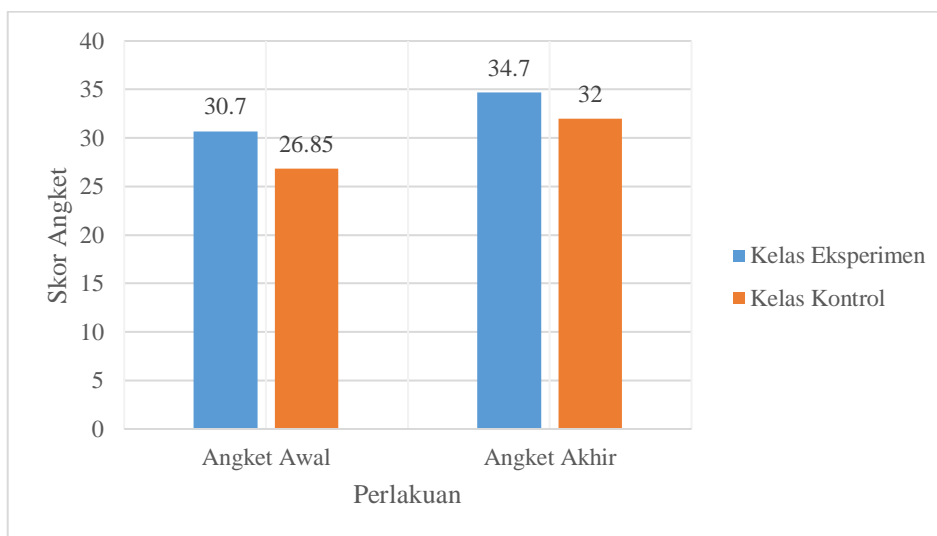
Gambar 1. Perbandingan Nilai Rata-rata Hasil Belajar Peserta didik.

Berdasarkan gambar di atas terlihat bahwa nilai rata-rata tes awal baik pada kelas eksperimen dan kontrol memiliki nilai yang relatif sama. Hal ini mengindikasikan bahwa peserta didik di kedua kelas memiliki kemampuan awal yang relatif homogen. Setelah kedua kelas diberikan perlakuan yang berbeda maka diperoleh hasil rata-rata nilai tes akhir kedua kelas, dimana terlihat kelas eksperimen dengan berbantuan media *audio visual* memiliki nilai rata-rata yang relatif lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Namun secara umum kedua kelas tersebut mengalami peningkatan yang mengindikasikan terjadi perubahan kognitif dalam diri peserta didik selama mengikuti pembelajaran tentang materi daur hidup hewan.

Analisis secara statistik dengan bantuan SPSS 23 dilakukan untuk memperkuat temuan peneliti terkait pengaruh media *audio visual* terhadap hasil

belajar peserta didik. Data yang dianalisis menggunakan hasil uji tes akhir dan sudah dinyatakan terdistribusi normal dan homogen. Berdasarkan uji *independent t test* diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai $21,72 > 1,73$. Mengacu pada kriteria yang bahwa jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas yang menggunakan pembelajaran dengan media *audio visual*. Hal tersebut sejalan dengan beberapa penelitian yang sudah dilakukan peneliti sebelumnya, diantaranya Agustin et al., (2019) yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar mata pelajaran IPA antara kelompok peserta didik yang mengikuti pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) berbantuan media *audio visual* dan kelompok peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional, dengan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} masing-masing yaitu sebesar 8,473 dan 2,021. Kondisi ini menggambarkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga terlihat bahwa media *audio visual* sangat berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA pada peserta didik kelas III semester II di SD Gugus Sriwijaya Kecamatan Pekutatan Tahun Pelajaran 2017/2018. Penelitian lain dari Hatala (2022) yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media *audio visual* dan media konvensional menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara peserta didik dengan media *audio visual* dan peserta didik yang diajar dengan media konvensional pada peserta didik kelas XII IPA SMA PGRI Ambon.

Peneliti selain mengukur hasil belajar peserta didik, juga dilakukan analisis terkait motivasi belajar peserta didik dengan harapan terdapat korelasi atau hubungan yang positif antara hasil belajar dengan motivasi peserta didik. Data motivasi belajar peserta didik diukur dengan menggunakan lembar angket motivasi belajar. Angket yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada penggabungan dari indikator pendapat ahli yang kemudian dispesifikasikan lagi untuk mengukur motivasi belajar pada peserta didik. Item-item yang ditanyakan merupakan turunan dari indikator motivasi belajar. Berikut ini perbandingan peningkatan rata-rata motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah masing-masing kelas diberikan perlakuan.



Gambar 2. Perbandingan Nilai Rata-rata Motivasi Belajar Peserta didik.



Berdasarkan gambar di atas terlihat bahwa rata-rata motivasi belajar pada kedua kelas mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan pembelajaran baik dengan media *audio visual* dan model pembelajaran konvensional. Data motivasi belajar terlihat sejalan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik dimana semakin tinggi hasil belajar peserta didik maka motivasi belajar pun akan meningkat. Sama halnya seperti pada pengujian hasil belajar, peneliti melakukan uji *independent t test* dan didapatkan hasil nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai $5,71 > 1,73$. Mengacu pada kriteria yang bahwa jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik pada kelas yang menggunakan pembelajaran dengan media *audio visual*. Kondisi ini sejalan dengan Hidayatullah et al., (2019) yang melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh interaksi antara pembelajaran dengan menggunakan media *audio visual* interaktif dan konvensional menggunakan LKS terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik kelas XI di MA Syekh Manshur. Hasil penelitian diperoleh bahwa terjadi pengaruh secara langsung antara penggunaan media *audio visual* interaktif dan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan Media *audio visual* interaktif memberikan nilai F_{hitung} 5,982 dan signifikan pada 0,04. Kondisi ini secara langsung dapat dikatakan terjadinya perbedaan rata-rata hasil belajar. Untuk motivasi memberikan nilai F_{hitung} sebesar 12,634 dan signifikan pada 0,013. Sehingga, terdapat pula perbedaan motivasi belajar yang diperoleh peserta didik kelas eksperimen dan kontrol.

Berdasarkan dari uraian sebelumnya terkait hasil uji hipotesis 1 dan 2 diperoleh hasil yang positif, dimana terjadi perbedaan rata-rata hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik yang diajarkan dengan media *audio visual*. Langkah terakhir yang dilakukan peneliti adalah melakukan uji hipotesis 3 dengan menggunakan uji MANOVA. Uji ini digunakan untuk mengetahui pengaruh dalam penelitian yang menggunakan lebih dari satu variabel terikat (Sutrisno & Wulandari, 2018). Variabel terikat yang dimaksud dalam penelitian ini tentunya adalah hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan uji hipotesis yang sudah dilakukan diperoleh nilai sig. pada semua indikator uji seperti *Pillai Trace*, *Wilk Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root* bernilai 0,008. Hal ini tentu diperoleh perbandingan bahwa nilai sig. $< 0,05$ (taraf signifikansi 5%), sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga terdapat pengaruh media *audio visual* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi daur hidup hewan. Mengacu pada hasil ini tentu sesuai dengan harapan dari peneliti bahwa perlakuan yang digunakan dapat memberikan perubahan ke arah yang lebih positif bagi peserta didik khususnya peserta didik pada jenjang sekolah dasar dalam mempelajari materi yang berkaitan dengan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Hal ini sejalan dengan ciri khas antara media pembelajaran yang digunakan dengan karakteristik pembelajaran IPA yang cenderung sulit untuk disampaikan jika hanya mengacu pada satu arah dengan terbatas pada ceramah. Pembelajaran IPA akan bermakna pada peserta didik sekolah dasar jika materi yang disampaikan atau dipelajari tersebut dapat diilustrasikan seperti dalam bentuk gambar. Hal ini pun sejalan dengan materi yang digunakan yaitu terkait dengan daur hidup hewan. Menurut Syupriyanti et al., (2019), penggunaan media



pembelajaran *audio visual* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat berpendapat atau mengeluarkan pandangan mereka terhadap berbagai bentuk tayangan atau tampilan yang diberikan pendidik ketika sedang mengajar di kelas. Kondisi inilah yang muncul pada kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan media *audio visual* dimana terlihat banyak peserta didik yang antusias dalam berpartisipasi sehingga terciptalah kondisi pembelajaran multi arah dan bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran multi arah tentu menjadi pembelajaran ideal yang saat ini menjadi hal yang wajib dan diharapkan terbentuklah suasa pembelajaran berbasis peserta didik (*student center*) (Dasor, 2017; Robinson & Celuch, 2016).

Jika pendidik hanya menjelaskan konteks materi daur hidup hewan hanya dengan bercerita tentu akan membuat peserta didik cepat bosan atau jenuh dalam pembelajaran. Karakteristik anak pada usia sekolah dasar tentu masih sangat suka dengan kondisi pembelajaran yang menyenangkan seperti bernyanyi, bermain, tebak gambar, dan perlakuan lainnya yang dapat dimunculkan dengan menggunakan media *audio visual* (Nurhasanah & Indrajit, 2021; Pramana *et al.*, 2022; Setiawati *et al.*, 2023; Zhang, 2023). Kondisi ini sejalan dengan pernyataan yang disampaikan oleh Dewi *et al.*, (2020) bahwa yang menjadi prioritas pendidik ketika mengajar peserta didik pada tingkat sekolah dasar adalah bukan tentang bagaimana nilai mereka tinggi melainkan lebih mengarah pada kondisi psikis dan emosi yang dirasakan peserta didik ketika sedang melakukan proses pembelajaran. Tentu kondisi ini berbeda ketika pendidik sedang mengajar di tingkat sekolah menengah pertama ataupun sekolah menengah atas. Oleh karena itu dengan menggabungkan antara sumber *audio* (suara) dengan *visual* (gambar) tentu dapat menarik minat atau motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Dengan motivasi yang tinggi tentu secara tidak langsung mampu berdampak pada hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Angreini *et al.*, (2020) bahwa penggunaan media *audio visual* dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik kelas V di SD Negeri Bontoramba Pallangga. Kondisi serupa didapatkan juga oleh Hukama *et al.*, (2017) yang menekankan bahwa salah satu kelebihan dari media pembelajaran *audio visual* adalah memberikan pengalaman belajar yang sulit didapatkan secara langsung oleh peserta didik karena dengan penggunaan media dapat memberikan kesempatan lain untuk peserta didik dapat belajar secara mandiri di waktu lainnya.

Penelitian lain terkait adanya pengaruh media pembelajaran *audio visual* terhadap hasil belajar juga dibuktikan oleh (Rahmadhani & Quro, 2022), dimana dalam penelitiannya didapatkan data bahwa tingkat prestasi belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan berupa media *audio visual* termasuk ke dalam kategori yang memuaskan dan dengan tingkat kualitas yang baik. Kemudian data pendukung lainnya muncul dari penelitian yang sudah dilakukan oleh Khotimah *et al.*, (2021) yang menyatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media *audio visual* pada siklus II setelah dilakukannya kegiatan penilaian tindakan kelas. Penggunaan media *audio visual* dalam pembelajaran memberikan kesempatan kepada pendidik untuk dapat



menggunakan berbagai teknik pembelajaran karena sumber belajar tidak terbatas hanya pada buku pelajaran ataupun sumber tertulis lain.

SIMPULAN

Berdasarkan latar belakang, kajian pustaka, hasil penelitian, dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa 1) terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas yang menggunakan pembelajaran dengan media *audio visual*, 2) terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik pada kelas yang menggunakan pembelajaran dengan media *audio visual*, dan 3) terdapat pengaruh media *audio visual* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media *audio visual* terbukti memberikan dampak positif dalam pertumbuhan dan perkembangan peserta didik selama melakukan proses pembelajaran pada materi daur hidup hewan.

SARAN

Media pembelajaran *audio visual* dapat menjadi alternatif atau solusi bagi pendidik khususnya yang mengajar di tingkat sekolah dasar. Media pembelajaran ini memberikan kesempatan lebih kepada peserta didik untuk dapat mengembangkan berbagai potensi indra dalam diri peserta didik seperti penglihatan dan pendengaran sehingga pembelajaran tidak hanya menekankan peserta didik pada konteks materi juga mampu memanfaatkan indra yang dimiliki. Karena pembelajaran ini melibatkan *audio visual* maka pendidik perlu mempersiapkan dengan baik rancangan pembelajaran yang akan dilakukan agar mampu memaksimalkan waktu yang ada.

Saran untuk peneliti selanjutnya jika ingin melakukan penelitian yang serupa adalah dapat diterapkan pada materi-materi lainnya dan digunakan pada kelas atau sampel yang lebih besar sehingga menghasilkan data yang lebih akurat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustin, N. K. T. J., Margunayasa, I. G., & Kusmariyatni, N. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TPS Berbantuan Media Visual terhadap Hasil Belajar IPA. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(2). <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i2.19148>
- Amrina, Adam Mudinillah, & Isnain, D. N. I. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 1(2), 55–65. <https://doi.org/10.25008/jitp.v1i2.14>
- Angreini, D., Muhiddin, M., & Nurlina, N. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Bontoramba. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 42–49. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i1.199>



- Ariyanto, A., Priyayi, D. F., & Dewi, L. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Biologi di Sekolah Menengah Atas (SMA) Swasta Salatiga. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v9i1.1377>
- Azhari, A. (2015). Peran Media Pendidikan dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 16(1), 43. <https://doi.org/10.22373/jid.v16i1.586>
- Boulos, M. N. K., Maramba, I., & Wheeler, S. (2006). Wikis, blogs and podcasts: A new generation of Web-based tools for virtual collaborative clinical practice and education. *BMC Medical Education*, 6(1), 41. <https://doi.org/10.1186/1472-6920-6-41>
- Dasor, Y. W. (2017). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Student Centered Learning dalam Mengatasi Kecemasan Komunikasi. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 1(1), 85–100. <https://doi.org/10.36928/jipd.v1i1.621>
- Dewi, M. P., S, N., & Irdamurni, I. (2020). Perkembangan Bahasa, Emosi, dan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.1-11>
- Hatala, R. (2022). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Audio Visual dan Media Konvensional pada Siswa Kelas XII. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(1), 270–276. <http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v6i1.8637>
- Hidayatullah, A., Suparno, S., & Fathurrohman, M. (2019). Pengaruh Penggunaannya Media Audio Visual Interaktif dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal*, 6(2), 179–186.
- Huda, M. (2016). Pembelajaran Berbasis Multimedia dan Pembelajaran Konvensional (Studi Komparasi di MTs Al-Muttaqin Plemahan Kediri). *JURNAL PENELITIAN*, 10(1), 125. <https://doi.org/10.21043/jupe.v10i1.1333>
- Hukama, M., Laihat, L., & Masrinawatie, M. (2017). Media Audio Visual Dalam Pembelajaran IPA Materi Daur Hidup terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 149 Palembang. *Inovasi Sekolah Dasar: Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 64–73.
- Jauhari, Moh. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Journal PIWULANG*, 1(1), 54. <https://doi.org/10.32478/ngulang.v1i1.155>
- Khotimah, S. H., Sunaryati, T., & Suhartini, S. (2021). Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 676–685. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.683>
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p95--105>
- Muliasrini, K. E. (2020). New Literacy sebagai Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan Sekolah Dasar di Abad 21. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 115–125. <https://doi.org/10.23887/jpdi.v4i1.3114>



- Nurhasanah, A., & Indrajit, R. E. (2021). *Parenting 4.0: Mengenal Pribadi dan Potensi Anak Generasi Multiple Intelligences*. Penerbit Andi.
- Pramana, I. B. W., Fitriani, H., & Safnowandi, S. (2022). Pengaruh Metode *Mind Map* dengan Media Komik terhadap Minat Baca dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Biocaster : Jurnal Kajian Biologi*, 2(2), 71–87. <https://doi.org/10.36312/bjkb.v2i2.68>
- Rahmadhani, V. A., & Quro. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Animaker Terhadap Prestasi Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1141–1149. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2967>
- Rasam, F., & Sari, A. I. C. (2018). Peran Kreativitas Guru dalam Penggunaan Media Belajar dan Minat Belajar dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik SMK di Jakarta Selatan. *Research and Development Journal of Education*, 5(1), 95. <https://doi.org/10.30998/rdje.v5i1.3391>
- Robinson, N. M., & Celuch, K. G. (2016). Strategic and bonding effects of enhancing the student feedback process. *Journal of Marketing for Higher Education*, 26(1), 20–40. <https://doi.org/10.1080/08841241.2016.1146386>
- Setiawati, N., Putra, D., & Zukhairina, Z. (2023). Penerapan Metode Bercerita Dalam Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini 5-6 Tahun. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, 2(1), 1–16. <https://doi.org/10.56436/mijose.v2i1.202>
- Sutrisno, S., & Wulandari, D. (2018). Multivariate Analysis of Variance (MANOVA) untuk Memperkaya Hasil Penelitian Pendidikan. *AKSIOMA : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(1), 37. <https://doi.org/10.26877/aks.v9i1.2472>
- Syupriyanti, L., Firman, F., & Neviyarni, N. (2019). Pengaruh Media Audio Visual Interaktif Menggunakan Pendekatan CTL dalam Pembelajaran Tematik Terpadu terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Siswa SD. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 1(3), 237–243. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i3.54>
- Zhang, X. (2023). Not just Playing: Potential in Enhancing Second Language Learning through Games. *SHS Web of Conferences*, 180, 02001. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202318002001>