

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL ANIMAKER TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS IV

Vidia Anugerah Rahmadhani^{1*}, Ummul Quro²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Prof Dr.Hamka

¹vidia.anugerah@gmail.com

Abstract

The use of audio-visual learning media is still minimally applied to elementary school students, especially in science learning and causes a decrease in student achievement results. To overcome these problems, researchers conducted experiments by applying audio-visual animaker learning media in the learning process of science material for fourth grade students. The purpose of this study was to see whether the audio-visual animaker learning media had an effect on science learning achievement in fourth grade students. This study uses a quantitative experiment research method, using a post test only design. The samples used were from Class IV A and B with a total of 24 students in Class A and 27 students in Class B. Testing requirements analysis using Validity Test, Reliability Test, Normality Test (Lillifors Test), Homogeneity Test (Fisher's Test), T-Test. The results showed that Animaker's audio-visual learning media could have an influence on science learning achievement in fourth grade students. It can be concluded that the audio-visual animaker learning media after being implemented can create an attractive learning media with various complete animation features, making teachers more creative and innovative in creating an audio-visual learning media, making students more focused when learning by applying learning videos and able to improve science learning achievement in grade IV students.

Keywords: animaker; audio visual; learning achievement; science

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran audio visual masih minim diterapkan pada kalangan siswa Sekolah Dasar terutama dalam pembelajaran IPA dan menyebabkan menurunnya hasil prestasi belajar siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti melakukan eksperimen dengan menerapkan media pembelajaran audio visual animaker dalam proses pembelajaran materi IPA pada siswa kelas IV. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat apakah media pembelajaran audio visual animaker berpengaruh pada prestasi belajar IPA pada siswa kelas IV. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Quantitative Experiment*, dengan menggunakan design *post test only*. Sampel yang digunakan berasal dari Kelas IV A dan B dengan jumlah Kelas A sebanyak 24 Siswa dan Kelas B sebanyak 27 Siswa. Pengujian persyaratan analisis menggunakan Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Uji Normalitas (Uji Lillifors), Uji Homogenitas (Uji Fisher), Uji T – Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual Animaker dapat memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar IPA pada siswa kelas IV. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual animaker setelah diterapkan dapat menciptakan sebuah media pembelajaran yang menarik dengan berbagai fitur animasi yang lengkap, menjadikan guru lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan sebuah media pembelajaran audio visual, membuat siswa menjadi lebih fokus saat pembelajaran dengan menerapkan video pembelajaran dan mampu meningkatkan prestasi belajar IPA pada siswa kelas IV.

Kata Kunci: animaker; audiovisual; IPA; prestasi belajar

Received : 2022-07-20

Approved : 2022-10-20

Revised : 2022-10-18

Published : 2022-10-30



Jurnal Cakrawala Pendas is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Pendahuluan

Pada kurikulum Pendidikan Sekolah Dasar dengan peraturan pemerintah RI No. 19 Tahun 2005 bahwa terdapat mata pelajaran pokok yang harus dikuasai, mata pelajaran tersebut adalah IPA, IPS, Bahasa Indonesia, Matematika dan PKN. Menurut pendapat Sadiman (2010) menyatakan bahwa permasalahan saat ini adalah pendidikan IPA di sekolah dasar lebih menitikberatkan pada guru dari pada siswa. Susanto (2013) menegaskan bahwa IPA merupakan mata pelajaran yang paling sulit bagi peserta didik, hal tersebut dapat terlihat dari hasil Ujian Akhir Sekolah (UAS) yang dilaporkan oleh Depdiknas masih sangat jauh daristandar yang diharapkan (Windasari, Suci & Sofyan, 2018).

Berdasarkan fakta dilapangan yang peneliti peroleh dari hasil observasi kelas IV di SDN Pekayon 12 menunjukkan bahwa pada mata pelajara IPA kelas IV dapat diperoleh informasi bahwa prestasi belajar siswa kurang memuaskan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil ujian Penilaian Tengah Semester yang kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Peneliti dapat mengemukakan dari hasil observasi tersebut bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan belum berjalan secara optimal, dapat terlihat dari metode pembelajaran saat mengajar dikelas lebih sering mengandalkan metode ceramah konvensional sehingga proses belajar mengajar di kelas terasa sangat membosankan dan membuat jenuh para peserta didik. Fenomena ini menyebabkan peserta didik sebagai objek atau robot yang harus dipenuhi dengan berbagai materi, sehingga peserta didik tidak akan merasa nyaman di dalam kelas.

Pentingnya persiapan dari segi keahlian dan keterampilan seorang Guru dalam mengajar sangat diperlukan bagi setiap peserta didik dengan keahlian dalam membuat suatu media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan kualitas mutu pendidikan dan prestasi belajar siswa. Banyak hal yang mempengaruhi sistem pendidikan di sekolah, salah satu target pencapaian yang harus dicapai tidak lain yaitu prestasi belajar siswa. Dengan adanya suatu media pembelajaran melalui perkembangan dalam dunia pendidikan, menjadikan media sebagai teknologi alternatif pembelajaran masa kini, karenanya media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran akan menghasilkan output yang memuaskan termasuk perubahan tingkah laku peserta didik (Abdullah & Maryati, 2019).

Sejalan dengan pendapat di atas, Profesor Ely mengatakan bahwa pemilihan media seyogyanya tidak terlepas dari konteksnya. Bahwasanya media merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Karena itu, meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor-faktor lain seperti karakteristik siswa, strategi belajar-mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, serta prosedur penilaiannya juga perlu dipertimbangkan. Selain itu, media pembelajaran juga menjadi pendorong peserta didik untuk selalu bersemangat dan termotivasi dalam proses belajar, karena dengan adanya media pembelajaran memberikan contoh bukti konkret sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diserap (Fatikh, 2019). Berhubungan dalam peningkatan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, pemanfaatan media audio visual cocok dan dapat diterapkan kepada peserta didik sehingga bisa dipakai dalam situasi daring maupun secara tatap muka.

Menurut Sadiman dalam bukunya *Media Pendidikan* (1996:6) media adalah berbagai bentuk perangkat yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar. Arsyad, (2014) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape

recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai) foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Pendapat lain disampaikan oleh Sumiati (2008) bahwa media pembelajaran mempunyai 3 bentuk atau format, yaitu suara (audio) bentuk (visual) dan gerak (motion) (Nurfadhillah et al., 2021)

Menurut Sundayana (2015) Media audio visual diartikan juga sebagai jenis suatu media yang memuat unsur gambar dan juga memuat unsur suara yang bisa didengar, misalnya slide suara, film, rekaman video, dan lainnya. Pendapat lain dari Wati (2016) berpendapat bahwa media audio visual dianggap sebagai sebuah media yang memiliki kemampuan yang menarik dan lebih baik, pada penggunaan media audio visual yang menarik dan memiliki kemampuan lebih baik bisa memotivasi dan membangkitkan minat siswa untuk menjalani proses belajar mengajar lebih fokus dan lebih rajin belajar sehingga kegiatan belajar dapat lebih efektif. Teknologi audiovisual meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengalaman belajar siswa karena konsep mudah karena disajikan dan dipahami sebagai kata-kata dilengkapi dengan gambar dan animasi (Olagbaju & Popoola, 2020).

Menurut Darmawan (2014) Media pembelajaran audiovisual disebut juga dengan multimedia, yaitu suatu pengembangan media yang mencakup presentasi yang mengkombinasikan tampilan teks, gambar, video, animasi serta dapat menyediakan interaktivitas. Beberapa contoh dari media pembelajaran audiovisual yaitu, dapat berupa film, video, slide dan OHP yang diberi unsur suara, dan lain lain. Jadi berdasarkan pendapat dari Sundayana (2015), Wati (2016), dan Darmawan (2014) Dapat disimpulkan bahwa media audio visual yaitu media yang menggabungkan unsur gambar sekaligus suara dalam satu unit media yang membantu menyampaikan penjelasan dari pengajar kepada peserta didik untuk mencapai indikator (Gabriela, 2021).

Dengan menggunakan media audio visual, peran guru dapat terbantu dan digantikan melalui penyajian materi dengan video animasi pembelajaran tersebut. Sehubungan dengan hal ini, guru menjadi lebih fokus mengawasi siswa ketika video animasi pembelajaran sedang di saksikan bersama oleh siswa (Dewi et al., 2016).

Peneliti menggunakan media pembelajaran audio visual dalam meningkatkan prestasi belajar pada muatan pelajaran IPA dalam materi Energi karena pada materi energi sangat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, serta pentingnya siswa untuk menambah pengetahuan mengenai macam – macam sumber energi, energi alternatif, dan perubahan suatu energi. Untuk itu media pembelajaran yang sesuai untuk mengatasi permasalahan di atas adalah media audio visual, dengan penggunaan media berbasis audio visual diharapkan peserta didik dapat lebih memahami dan terdorong menjadi tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran audio visual yang dipakai menggunakan aplikasi software yaitu Animaker. Animaker adalah tampilan berupa video animasi yang dapat disesuaikan dengan penggunaannya. Munir (2015) mengungkapkan bahwa video animaker adalah gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup yang disebabkan oleh kumpulan gambar yang berubah dan berganti sesuai urutannya. Video animasi, dapat membuat peserta didik tertarik karena tampilannya yang sangat sesuai dengan anak-anak.

Menurut Delila (2020) animaker adalah sebuah platform atau software pembuat animasi berbasis online. Dalam aplikasi ini telah tersedia berbagai macam background dan karakter yang dibutuhkan (Mashuri & Budiyo, 2020). Software Animaker memiliki manfaat yaitu memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang disajikan dalam berbentuk video animasi, karena video dibuat secara audio visual selain itu video animasi tersebut

bertujuan untuk membuat kegiatan belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik lebih aktif dalam merespon proses pembelajaran dan dapat termotivasi untuk belajar. Dalam pembuatan video animasi dengan menggunakan Animaker dapat diakses secara gratis, selain itu cukup mudah bagi pemula khususnya untuk Guru yang ingin mencoba membuat materi bahan ajar untuk peserta didik, karena sebelum memulai project pembuatan video sudah disediakan petunjuk atau cara mengenai bagaimana proses pembuatan video animasi pembelajaran dengan menggunakan Animaker (Sulthon et al., 2021).

Fakta dilapangan menunjukkan bahwa SDN Pekayon 12 Jakarta Timur yang terletak di Jl. Raya Jakarta – Bogor, No. KM 28, Rt. 12 / Rw. 5. Pekayon, Kecamatan Pasar Rebo, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta (13710). Alasan dipilihnya sekolah ini karena ketika saya melaksanakan kegiatan PLP 2 masih banyak Guru belum menggunakan media digital dalam penerapan media pembelajaran terutama media pembelajaran audio visual yang memerlukan perangkat computer untuk pembuatan media tersebut, minimnya pengetahuan Guru mengenai aplikasi software yang bisa digunakan secara gratis dalam pembuatan video pembelajaran dengan kategori audio visual. Karena beberapa faktor tersebutlah peserta didik menjadi kurang antusias dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga membuat prestasi belajar peserta didik kurang memuaskan.

Dengan demikian bisa dipahami bahwa penggunaan media audio visual sebagian sudah diterapkan oleh para Guru di Sekolah namun belum menyeluruh penggunaannya. Sehingga logis manakala media audio visual itu dipandang bisa berpengaruh terhadap prestasi belajar pada muatan pelajaran IPA mereka. Mengingat media merupakan salah satu sarana pendidikan yang dapat menentukan keberhasilan dalam memajukan generasi mendatang yang lebih baik, hal ini dapat dilihat sebagai topik yang menarik untuk penelitian lebih lanjut.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SDN Pekayon 12 dapat diperoleh bahwa terdapat beberapa permasalahan, yaitu minimnya penggunaan media pembelajaran audio visual dalam proses pembelajaran, tingkat kefokusian siswa yang masih belum optimal serta kurang bersemangatnya siswa ketika proses pembelajaran sehingga belum terjadi peningkatan hasil prestasi belajar IPA pada siswa kelas IV SD. Sehingga peneliti merumuskan masalah penelitian “Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran audio visual animaker terhadap prestasi belajar IPA pada siswa kelas IV?”.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut, peneliti berupaya meningkatkan prestasi belajar IPA menggunakan media berbasis Audio Visual dan diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar pada kelas IV SDN Pekayon 12 dengan muatan pelajaran IPA.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, yaitu *true eksperimental*. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2021/2022 di kelas IV semester genap yaitu pada bulan Juni. Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN Pekayon 12 Jakarta Timur, Jl. Raya Jakarta – Bogor, No. KM 28, Rt. 12 / Rw. 5. Pekayon, Kecamatan Pasar Rebo, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta (13710). Alasan dipilihnya sekolah ini karena ketika saya melaksanakan kegiatan PLP 2 dan banyak Guru yang masih minim pengetahuan mengenai cara pembuatan video animasi pembelajaran dan terlihat siswa merasa bosan ketika menyimak materi yang diberikan oleh guru.

Populasi yang digunakan yaitu siswa kelas IV yang ada di SDN Pekayon 12, Kelas IV A menjadi Kelas Eksperiment dimana kelas ini menggunakan media pembelajaran audio visual dan Kelas IV B menjadi Kelas Kontrol tanpa diberi perlakuan. Instrumen penelitian ini terdiri dari *post test only*. Hasil pengujian soal oleh validator terlebih dahulu menggunakan multiple choice sebanyak 40 soal. Kemampuan awal kedua kelas tersebut dilihat dari hasil nilai PTS pada Tema 9, untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Adapun rancangan penelitian ini dengan memberikan tes soal yang telah di uji oleh validator atau guru kepada siswa kelas IV A dan IV B setelah diberikan perlakuan Pengumpulan data dilakukan melalui tes 25 soal pilihan ganda dengan kriteria penilaian 0 – 1. Soal yang digunakan telah diuji validitas dan reliabilitasnya, hasil perhitungan reliabilitas instrument diperoleh r hitung = 0,806 dan r tabel = 0,381. Karena r hitung > r tabel, maka instrument reliabel artinya layak dipakai untuk penelitian. Data yang terkumpul kemudian masuk ke tahap analisis dengan menggunakan *Uji Normalitas* dengan menggunakan *Uji Liliefors*, *Uji Homogenitas* data dengan *Uji Fisher* dan Uji Perbedaan Rata – rata Data Akhir yaitu *Uji T – Test*.

Hasil dan Pembahasan

Uji Validitas

Validitas adalah suatu angka indeks yang memperlihatkan seberapa jauh instrumen pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengukur variabel yang diteliti. Uji validitas dilakukan melalui korelasi antara perolehan setiap item pertanyaan dengan skor totalnya (Amanda, Yanuar, & Devianto, 2019). Hasil Uji validitas yaitu :

Tabel 1. Uji Validitas

Hasil	Jumlah Soal	Nomor Soal
Valid	25	1, 2, 4, 7, 8, 10, 11, 12, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 25, 27, 28, 29, 31, 33, 34, 36, 37, 38, 39
Invalid	15	3, 5, 6, 9, 13, 14, 16, 22, 23, 24, 26, 30, 32, 35, 40

Berdasarkan kriteria uji *content validity* dengan mengukur tingkat validitas soal digunakan rumus korelasi *Point Biserial*, indikator valid apabila r hitung > r tabel (0,381). Dari 40 soal pernyataan hasil belajar IPA, setelah dihitung validitasnya terdapat 15 soal yang dinyatakan *invalid* atau tidak valid dan 25 soal pertanyaan *valid*, untuk dijadikan instrumen penelitian.

Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas adalah pengujian indeks yang menunjukkan sejauh mana alat pengukur dapat dipercaya atau diandalkan untuk mengukur variabel penelitian meskipun dilakukan secara berkali-kali (Hakim, Mustika, & Yuliani, 2021). Berikut hasil Uji Reliabilitas menggunakan rumus KR20:

Tabel 2. Uji Reliabilitas

r hitung	N
0,806	27

Perhitungan reliabilitas dengan rumus KR-20 dengan taraf sigfikan 5%. Perhitungan dapat dikatakan reliabel apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$. Nilai koefisien yang didapat yaitu 0,806 pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $n = 27$. Dari hasil perhitungan uji reliabilitas soal, diperoleh $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,806 > 0,381$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa soal hasil belajar IPA pada materi energi reliabel dan layak digunakan sebagai instrument penelitian.

Uji Normalitas Data

Menurut Ghozali (2018; 161) uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah residual memiliki distribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan nilai post – test melalui uji liliefors, Uji normaliatas dengan uji Lilliefors merupakan uji kenormalan secara non parametrik. Uji Lilliefors juga merupakan penyempurnaan dari rumus Kolmogrov-Smirnov sehingga sifatnya menyederhanakan(Usmadi, 2020).

Dengan hipotesis sebagai berikut:

Jika $D_{hitung} < D_{tabel}$ maka H_0 diterima

Jika $D_{hitung} > D_{tabel}$ maka H_0 ditolak

Tabel 3. Uji Normalitas

Kelompok	Thitung	Dk	Ttabel	Keterangan
Eksperimen	0,0888	5	0,173	Normal
Kontrol	0,0887	5	0,173	Normal

Dari tabel diatas $T_{hitung} < T_{tabel}$ dinyatakan berdistribusi normal.

Uji Homogenitas Data Akhir

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua data itu homogen atau tidak, mempunyai varians yang sama atau tidak. Uji homogenitas menggunakan rumus uji F, Uji Fisher F digunakan untuk menguji varian dari dua kelompok data dengan menghitung perbandingan variansi kelompok data 1 dengan variansi kelompok data 2 kemudian membandingkannya dengan Ftabel berdasarkan tingkat keyakinan dan derajat kebebasan kelompok data 1 dan 2 (Artha & Intan, 2021).

Tabel 4. Uji Homogenitas

No.	Kelas	F hitung	F tabel	Kriteria
1.	IV A	0,354799	0,502983	Homogen
2.	IV B			

Kriteria pengujian H_0 diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ dengan $\alpha = 5\%$.

Dari tabel 4, $F_{hitung} < F_{tabel}$ dinyatakan berdistribusi Homogen.

Uji Perbedaan Rata – Rata Data Akhir

Tabel 5. T – Test

	Eksperimen	Kontrol
Mean	81,83333333	66,51851852
Variance	98,75362319	278,3361823
Observations	24	27
Pooled Variance	194,042328	
Hypothesized Mean Difference	0	

df	49	<-DF/ Drajat Kebebsan
t Stat	3,918915744	<- Nilai T Hitung
P(T<=t) one-tail	0,000137987	Nilai P Value
t Critical one-tail	1,676550893	Nilai T Tabel
P(T<=t) two-tail	0,000275973	Nilai Value
t Critical two-tail	2,009575237	Nilai T Tabel

Tabel 5, mengenai uji T – Test, maka apabila P value kurang dari 0,05 maka hipotesis signifikan. Dalam tabel tersebut menunjukkan bahwa P value bernilai 0,00013 itu berarti kurang dari 0,05. Maka dapat dinyatakan bahwa hipotesis bernilai signifikan.

Berdasarkan data awal peneliti menggunakan nilai hasil PTS (Penilaian Tengah Semester) di SDN Pekayon 12 Jakarta Timur sebagai dasar awal melaksanakan penelitian. Peneliti menggunakan hasil PTS siswa sebagai data awal. Pada kelas IV- A nilai rata-ratanya yaitu 80, 5 dan kelas IV- B yaitu 62,00. T hitung = 0,286215931 dan T tabel = 0,473004934, maka dapat diketahui bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ yang artinya kedua kelas memiliki kondisi yang sama dan dapat dijadikan kelas penelitian.

Kelas eksperimen dan kontrol diberikan perlakuan yang berbeda saat belajar yaitu kelas eksperimen menggunakan media audio visual menggunakan animaker dan kelas kontrol tidak. Kedua kelas tersebut kemudian diberikan post-test, kemudian hasil tersebut dihitung dan diolah menjadi data dan diperoleh rata-rata hasil belajar kelas eksperimen yaitu 81,83 dan kelas kontrol yaitu 66,51. T hitung = 0,088 dan T tabel = 0,173. T hitung < T tabel maka dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar antara siswa yang mendapatkan pengajaran dengan Media pembelajaran audio visual dan hasil belajar siswa yang mendapatkan pengajaran dengan model konvensional.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam penerapan media pembelajaran audio visual dapat berjalan dengan baik dan berhasil sesuai dengan yang peneliti harapkan. Suprijanto (2005) berpendapat bahwa jenis media audio visual mempunyai kemampuan yang lebih baik Ketika digunakan dalam pembelajaran, karena sekaligus mencakup media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Media audio visual merupakan media perantara penyajian materi, yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap tertentu. Rusman, dkk (2011) mengemukakan bahwa “video merupakan serangkaian gambar gerak disertai suara yang membentuk satu kesatuan rangkaian menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan didalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran, yang disimpandalam media pita dan disket”. Video banyak digunakan dalam pembelajaran interaktif, dan dijelaskan oleh Arsyad (2014) bahwa media pembelajaran interaktif merupakan sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian computer kepada penonton (peserta didik) yang tidak hanya pasif mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga aktif memberikan respon, dan respon peserta didik tersebut akan menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian materi.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, hal tersebut sejalan dengan hasil yang telah peneliti lakukan. Bahwa media pembelajaran audio visual berdampak baik terhadap keadaan saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif, tingkat kefokusn belajar menjadi lebih baik, terjadi peningkatan terhadap prestasi belajar siswa dalam muatan pelajaran IPA. Berdasarkan data yang sudah diperoleh maka dapat terlihat adanya

peningkatan pada hasil belajar siswa. Nilai rata-rata hasil belajar kedua kelas dibandingkan, lalu terdapat perbedaan Media pembelajaran audio visual yang sangat signifikan.

Kesimpulan

Berdasarkan pada perolehan data di lapangan yang sudah dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas IV di SDN Pekayon 12, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa media pembelajaran audio visual animaker berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kefokusannya peserta didik pada saat mata pelajaran IPA di kelas IV SD sedang berlangsung dan meningkatkan hasil prestasi belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPA. Dengan penerapan media pembelajaran audio visual animaker peserta didik lebih bersemangat serta ikut terlibat aktif dalam belajar IPA karena proses belajar yang menarik dan menyenangkan. Penerapan media audio-visual ini sudah termasuk dalam proses penggunaan media dengan desain materi pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan media yang sesuai agar siswa merasa nyaman dan mudah memahami materi.

Kegiatan belajar dengan penerapan media pembelajaran audio visual dengan menggunakan animaker sangat bagus dan efektif untuk diterapkan di Sekolah Dasar. Peneliti menyarankan agar sekolah secara berkelanjutan agar melaksanakan media pembelajaran seperti ini, karena jika dilihat dari hasil penelitian dapat kita ketahui bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan dalam menumbuhkan motivasi dan antusias peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran. Peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk menggunakan media pembelajaran audio visual dengan animaker pada kategori kelas rendah dan kelas tinggi lainnya, bisa juga diterapkan dalam mata pelajaran yang dianggap sulit agar dapat mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran audio visual animaker ini memberikan pengaruh positif pada kategori tersebut.

Daftar Pustaka

- Abdullah, D., & Maryati, T. (2019). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, IV*. <https://doi.org/10.23969/jp.v4i2.2166>
- Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. (2019). Uji Validitas dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang. *Jurnal Matematika UNAND, 8*(1), 179. <https://doi.org/10.25077/jmu.8.1.179-188.2019>
- Artha, S., & Intan, R. (2021). Pengaruh Penerapan Standar Operasional Prosedur Kompetensi Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan Ekspor PT. Dua Kuda Indonesia. *Jurnal Ilmiah M-Progress, 11*(1), 38–47.
- Fatikh. (2019). Media Pembelajaran. *Jurnal Studi Islam, 14*(2), 87–99. Diambil dari <http://ejournal.kopertais4.or.id>
- Gabriela, N. D. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2*(1), 104–113. Diambil dari <https://ummaspul.e-journal.id/MGR/article/download/1750/574>
- Hakim, R. Al, Mustika, I., & Yuliani, W. (2021). Validitas Dan Reliabilitas Angket Motivasi Berprestasi. *E- Jurnal Pendidikan, 4*(4), 263–268.

- Mashuri, D. K., & Budiyo. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893–903.
- Nurfadhillah, S., Cahyani, A. P., Haya, A. F., Ananda, P. S., Widyastuti, T., & Tangerang, U. M. (2021). Penerapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas IV Di SDN Cengklong 3. *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 3(2), 396–418.
- Olagbaju, O. O., & Popoola, A. G. (2020). Effects of Audio-visual Social Media Resources-supported Instruction on Learning Outcomes in Reading. *International Journal of Technology in Education*, 3(2), 92. <https://doi.org/10.46328/ijte.v3i2.26>
- Sulthon, B. M., Budi, E. S., Zuraedah, E., Priyatna, A., Sanwani, Arif, Z. M., ... Faisal, A. (2021). Workshop It Metode Pembelajaran Online Dengan Animaker. *Journal of Social Responsibility Projects by Higher Education Forum*, 2(1), 12–16.
- Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, R. S. (2016). *Media Pembelajaran. Laboratorium Penelitian dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Muallawarman, Samarinda, Kalimantan Timur.*
- Usmadi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis, 7(1), 50–62.
- Windasari, Suci & Sofyan, H. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(4), 6.