

# The Effect Of Using Audio Visual Media Based Online On Students' Concept Understanding In Science Courses

## Quasi Experimental Research Class IV SDN 2 Cigadog

Widdy Sukma Nugraha<sup>1\*</sup>, Neni Nadiroti Muslihah<sup>2</sup>, Dea Asri Pujiasti<sup>3</sup>, Ejen Jenal Mutaqin<sup>4</sup>, Putri Camelia Intansari<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Sosial Bahasa dan Sastra,  
Institut Pendidikan Indonesia,

Jl. Terusan Pahlawan No.32, Sukagalih, Garut, Jawa Barat 44151, Indonesia

\*Penulis koresponden, e-mail : [widisukma@institutpendidikan.ac.id](mailto:widisukma@institutpendidikan.ac.id)

**Abstract:** *The essence of science learning is as a product of knowledge in the form of factual, conceptual, procedural and metacognitive knowledge. In this connection, in learning interesting learning patterns must also be applied not only through conventional media. Online-based audio visual media can be used as an alternative when the tools and materials needed are not available. This research is a one-group pretest-posttest design. The population of this research is the fourth grade students of SD Negeri 2 Cigadog. The sample used was randomly selected, namely class V and IV as the experimental class and replication. The data collection technique used was a multiple choice test. Based on the results of hypothesis testing that has been done, it is known that the application of virtual practicum has an effect on students' conceptual understanding. It can be seen from the acquisition that the research class has a value of  $-17.335 > -1.7341$ , so  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted. This means that there is an effect of online-based audio-visual media on science learning outcomes of fourth grade students at SDNegeri 2 Cigadog.*

**Keywords:** *science, audio visual media, concept of understanding*

**Abstrak:** Hakikat pembelajaran IPA yaitu sebagai produk pengetahuan yang berupa pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif. Sehubungan dengan itu, dalam pembelajaran juga harus diterapkan pola pembelajaran yang menarik tidak hanya melalui media konvensional. Media *audio visual* berbasis *online* dapat dijadikan alternatif ketika alat dan bahan yang dibutuhkan tidak tersedia. Penelitian ini merupakan penelitian dengan rancangan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 2 Cigadog. Sampel yang digunakan dipilih dengan acak, yaitu kelas V dan IV sebagai kelas eksperimen dan replikasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes berbentuk *multiple choice*. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan maka diketahui bahwa diterapkannya praktikum virtual berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa. Hal ini dapat diketahui dari perolehan kelas penelitian memiliki nilai  $-17,335 > -1,7341$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya terdapat pengaruh *media audio visual* berbasis *online* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di SDNegeri 2 Cigadog.

**Kata kunci:** IPA, media audio visual, pemahaman konsep

## PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah yang dibangun atas dasar sikap ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah yang tersusun atas tiga komponen penting berupa konsep, prinsip, dan teori yang berlaku secara universal. Dengan demikian, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berupaya membangkitkan minat manusia agar mau meningkatkan kecerdasan dan pemahamannya tentang alam seisinya, sehingga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari tahu atau memperoleh sendiri pengetahuan itu melalui pengalamannya.

Pembentukan pemahaman konsep pada siswa merupakan suatu proses dalam pembelajaran, dengan memiliki pemahaman konsep yang tinggi secara tidak langsung hasil belajar yang akan diperoleh siswa juga tinggi.

Alasan utama kesulitan dalam pembelajaran sains ialah kesulitan dalam memperoleh makna serta mengorganisasi informasi. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti kesulitan dalam belajar dikarenakan Guru masih menggunakan metode serta teknik pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa, serta keterbatasan dalam pengembangan media dan sumber belajar. Sebagian besar siswa mengalami kebosanan dalam pendidikan sains, sebagian besar karena faktor didaktik, termasuk metode pembelajaran yang berpusat pada guru. Penggunaan metode dan media yang menarik berdampak kepada motivasi dan perhatian siswa yang meningkat dalam pembelajaran begitu juga sebaliknya. Guru merupakan komponen pengajaran yang memegang peranan penting dan utama karena keberhasilan proses belajar-mengajar sangat ditentukan oleh faktor guru.

Kondisi Objektif di SDN CIGADOG 2 masih rendah dan siswa cenderung pasif dalam pelaksanaan Proses Belajar Mengajar (PBM), hal tersebut dikarenakan guru menghadapi siswa yang memiliki perbedaan karakter masing-masing dan juga berbeda dengan banyak hal seperti kemampuan intelektual, kemampuan fisik, faktor latar belakang keluarga, kebiasaan dan pendekatan belajar yang kadang sangat mencolok antara siswa yang satu dengan siswa yang lain.

Berdasarkan hasil observasi awal terungkap bahwa penggunaan media di SDN CIGADOG 2 masih sangat sederhana, hanya menggunakan media konvensional atau gambar yang terdapat pada buku pake, apalagi ditambah dengan kondisi pandemi *Covid-19* yang terjadi sekarang ini sehingga tidak terjadi tatap muka antara siswa dan juga guru. Dampak yang terjadi membuat siswa menjadi bosan, dan kurang bersemangat sehingga menjadi kurang tertarik pada pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu materi yang tidak bisa di ajarkan hanya dengan Metode konvensional, sehingga Siswa cenderung hanya mendengarkan saja dan mengakibatkan siswa menjadi pasif yang mengakibatkan sulitnya siswa untuk memahami konsep materi pelajaran IPA.

Bersumber pada permasalahan tersebut, maka dari itu peneliti ingin mencoba mengefektifkan proses pembelajaran yakni dengan sebuah media yang lebih atraktif dan menyenangkan dengan menggunakan *Media Audio Visual* berbasis *Online* dengan tujuan agar dapat memaksimalkan Pemahaman Konsep siswa pada mata pelajaran IPA.

## **KAJIAN PUSTAKA**

Ilmu pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang di ajarkan di sekolah. Ilmu Pengetahuan Alam bertujuan mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami gejala-gejala alam, baik yang timbul dengan sendirinya maupun timbul akibat campur tangan

manusia itu sendiri, memahami konsep dan teori serta berlatih dan memecahkan masalah IPA yang terjadi di lingkungan masyarakat. Ruang lingkup dari mata pelajaran IPA dimulai dari masalah-masalah alam yang terjadi di lingkungan kehidupan siswa sampai lingkungan terjauh.

Daryanto (2015, hlm. 4) menyatakan “Media pembelajaran merupakan sarana prasarana perantara dalam proses pembelajaran”. Menurut, Kurniawan & Riyana (2012, hlm. 263) menyatakan bahwa “pembelajaran berbasis web atau *Online* merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (website) yang bisa di akses melalui jaringan internet. Pembelajaran berbasis web atau yang dikenal juga “*web based learning*” merupakan salah satu jenis penerapan dari pembelajaran elektronik (*e-learning*)”.

Media pembelajaran yang diterapkan di sekolah dalam menyajikan mata pelajaran IPA pada umumnya guru jarang atau bahkan tidak pernah mengajar menggunakan media, pada pelajaran IPA guru biasanya hanya menggunakan metode konvensional seperti ceramah atau diskusi tanpa menggunakan media lainnya. Sehingga proses pembelajaran tersebut tidak dapat menarik perhatian siswa dan membuat suasana belajar menjadi jenuh atau membosankan yang dapat menyebabkan hasil belajar siswa pun rendah pada mata pelajaran IPA. Karena kurangnya pengetahuan guru akan penggunaan media pembelajaran seperti OHP, Proyektor bahkan masih ada guru yang masih belum bisa menggunakan laptop atau computer, apalagi pada saat ini pada masa Pandemi *Covid-19* memaksa guru untuk dapat menggunakan sarana media pembelajaran *Online* atau e-learning.

## **METODE PENELITIAN**

Berdasarkan judul penelitian, maka jenis penelitian yang akan digunakan adalah metode eksperimen. Eksperimen yang digunakan adalah *Pre-Experimental Designs*. Dikatakan *Pre-Experimental designs* karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2017, hlm.107).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Group-Pretest-Posttest Design*. *One-Group-Pretest-Posttest Design* yaitu terdapatnya pretest sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. (Sugiyono, 2017, hlm.110).

Menurut Sundayana (2015, hlm.15) Populasi didefinisikan sebagai keseluruhan subjek atau objek yang menjadi sasaran penelitian yang mempunyai karakteristik tertentu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN 2 CIGADOG.

Menurut Sundayana (2015, hlm.15) Sampel adalah sejumlah hal yang diobservasi/diteliti yang relevan dengan masalah penelitian, dan subjek atau objek yang diteliti tersebut mempunyai karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel dari penelitian ini tidak di ambil secara acak, terdapat satu kelas, yaitu IV.

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apasaja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012, hlm. 38).

Variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian yang berjudul ”Pengaruh Penggunaan Media *Audio Visual* Berbasis *Online* Terhadap Pemahaman Konsep Siswa IPA (Penelitian *Pre-Experimental Design*) siswa kelas IV SDN 2 Cigadog” adalah variabel bebas dan variabel terikat.

Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tes pilihan ganda. Tes pilihan ganda adalah merupakan salah satu jenis tes yang digunakan untuk mengukur perkembangan atau kemajuan belajar siswa sejauh mana mereka memahami konsep materi pelajaran, setelah mereka mengikuti proses pembelajaran (Sudjiono, 2013, hlm.99) . Tes yang digunakan hanya tes untuk mengukur ranah kognitif. Dengan jumlah murid 10 orang yang terdiri dari perempuan dan laki-laki.

Instrumen penelitian dalam penelitian ini yaitu soal tes berupa tes obyektif yang berbentuk *multiple choice* dengan jumlah soal 20. Soal tersebut hanya digunakan untuk mengukur ranah kognitif saja dengan menggunakan indikator pengukuran taksonomi Bloom C1 sampai C4.

Untuk memperoleh gambaran tentang pemahaman konsep siswa diperlukan tes yang baik. Sebelum digunakan tes evaluasi tersebut di uji cobakan terlebih dahulu untuk mengetahui validitas, tingkat kesukaran, daya beda dan reliabilitasnya.

Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan dan kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut mengukur apa yang seharusnya diukur. Sebuah item dikatakan valid jika mempunyai dukungan yang besar terhadap skor total. Skor pada item soal menyebabkan skor total menjadi tinggi atau rendah. Dengan kata lain sebuah item soal memiliki validitas yang tinggi jika skor pada item

memiliki kesejajaran dengan skor total (Arikunto, 2012, hlm. 80) uji validasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasi product moment dengan angka kasar, dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{(N \sum X^2) - (\sum X)^2\} \{(N \sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

Dimana:

$r_{xy}$  = koefisien validitas item soal

N = jumlah siswa yang mengikuti tes

X = skor item ke-1 yang diukur validitasnya

Y = skor total

Reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen yang dipakai tersebut sudah baik. Reliabilitas adalah ketetapan suatu tes apabila diteskan pada subjek yang sama dan pada waktu yang berbeda akan memberikan hasil yang sama pula (Arikunto, 2012, hlm. 80). Perhitungan untuk mencari harga reliabilitas instrumen didasarkan pada pendapat Arikunto yang menyatakan bahwa untuk menghitung reliabilitas dapat digunakan rumus alpha, yaitu:

$$r_{11} = \left( \frac{n}{(n-1)} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Dimana:

$r_{11}$  = reliabilitas yang dicari

$\sum \sigma_i^2$  = jumlah varians skor tiap-tiap item

$\sigma_t^2$  = varians total

n = banyaknya butir pertanyaan

Uji reliabilitas merupakan indeks yang menunjukkan sejauh mana alat pengukuran dapat dipercaya atau diandalkan. Uji ini digunakan pada instrumen evaluasi pembelajaran, yaitu soal pilihan ganda sebagai alat ukur pemahaman konsep siswa. Untuk mencapai hal tersebut dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan bantuan Aplikasi *Microsoft Excel 2010* dengan metode *Alpha Cronbach's* yang diukur berdasarkan skala *Alpha cronbach's* 0 sampai 1.

Tingkat kesukaran (*difficult index*) dapat didefinisikan sebagai proporsi siswa peserta tes yang menjawab benar (Purwanto, 2014, hlm.99). Soal yang baik adalah jenis soal yang tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah karena soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena di luar kemampuannya, sedangkan soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk

mempertinggi usaha memecahkannya. Cara menentukan tingkat kesukaran soal dapat digunakan rumus:

$$TK = \frac{\Sigma B}{\Sigma P}$$

Keterangan:

TK = tingkat kesukaran

$\Sigma B$  = jumlah siswa yang menjawab benar

$\Sigma P$  = jumlah siswa peserta tes

Kriteria untuk menentukan rentang tingkat kesukaran sangat tergantung jumlah kategori yang diinginkan. Salah satunya adalah kategori tingkat kesukaran meliputi sukar, sedang, dan mudah.

Daya pembeda item adalah kemampuan suatu butir item tes pilihan ganda untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah sedemikian rupa sehingga siswa yang memiliki kemampuan tinggi untuk menjawab butir item tersebut lebih banyak yang menjawab betul, sementara siswa yang kemampuannya rendah untuk menjawab butir item tersebut sebagian besar tidak dapat dapat menjawab item dengan betul. (Syazali,2014,hlm.49)

$$DB=PT-PR$$

Keterangan:

DB : Daya beda

PT : Proporsi kelompok tinggi

PR : Proporsi kelompok rendah (Syazali,2014,hlm.49)

Langkah-langkah yang dilakukan untuk menganalisis daya pembeda butir tes adalah sebagai berikut:

- Mengurutkan jawaban siswa mulai dari yang tertinggi sampai dengan terendah.
- Membagi kelompok atas dan kelompok bawah.
- Menghitung proporsi kelompok atas dan bawah dengan rumus,  $PT = \frac{BA}{JA}$  dan  $PR = \frac{BB}{JB}$
- Menghitung daya beda dengan rumus yang telah ditentukan.

Setelah instrumen telah selesai diperiksa dan sesuai dengan yang diinginkan selanjutnya untuk menghitung hasil dari penelitian diperlukan beberapa analisis data selanjutnya diantaranya:

- Uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Uji homogenitas dikenakan

pada data hasil *post-test* dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk mengukur homogenitas varians dari dua kelompok data, digunakan rumus uji F sebagai berikut :

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}} \quad (\text{Sugiyono, 2013, hlm.276})$$

Taraf signifikansi yang digunakan adalah  $\alpha = 0,05$ . Uji homogenitas menggunakan Microsoft Excel 2010 dengan kriteria yang digunakan untuk mengambil kesimpulan apabila F tabel lebih besar atau sama dengan F tabel maka memiliki varian yang homogen. Akan tetapi apabila F hitung lebih besar dari F tabel, maka varian tidak homogen.

#### b. Uji Hipotesis

Setelah melakukan pengujian prasyarat, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis dengan menggunakan *T-test*. Uji hipotesis ini digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media *audio visual* berbasis *online* terhadap pemahaman konsep siswa diukur dari hasil belajar IPA peserta didik dibandingkan dengan menggunakan strategi pembelajaran berbasis online tanpa menggunakan media *audio visual*.

Dalam pengujian ini, peneliti menggunakan program *Microsoft Excel 2010*. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata secara signifikan antara hasil *posttest* dua sampel penelitian.

Pengujian hipotesis menggunakan *T-test* dengan persamaan

$$t_{\text{hitung}} = \frac{\overline{X}_1 - \overline{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

$t_{\text{tabel}} = t_{(\alpha, n_1+n_2-2)}$   
dengan:

$$\frac{n\sum_{i=1}^n x_{1i} x_{2i} - \sum_{i=1}^n x_{1i} \cdot \sum_{i=1}^n x_{2i}}{\sqrt{[n\sum_{i=1}^n x_{1i}^2 - (\sum_{i=1}^n x_{1i})^2][n\sum_{i=1}^n x_{2i}^2 - (\sum_{i=1}^n x_{2i})^2]}}$$

Keterangan:

- $\overline{X}_1$  : rata-rata sampel 1
- $\overline{X}_2$  : rata-rata sampel 2
- $n_1$  : banyaknya data sampel 1
- $n_2$  : banyaknya data sampel 2
- $S_1$  : simpangan baku sampel 1
- $S_2$  : simpangan baku sampel 2
- $r$  : korelasi antara  $X_2$  dan  $X_1$

Adapun kriteria pengujiannya adalah :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$  , jika  $thitung \leq ttabel$ , maka  $H_0$  diterima.  
(Syazali, 2014, hlm. 65)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di SDN 2 CIGADOG pada siswa kelas IV tahun pelajaran 2019/2020. Uji coba tersebut adalah untuk mengetahui pengaruh pemahaman konsep siswa pada materi Daur Hidup Hewan pelajaran IPA sebelum dan sesudah menggunakan media *audio visual* berbasis *online*. Instrumen dalam penelitian ini meliputi tes soal *multiple choice* untuk mengukur pemahaman konsep siswa yang telah disesuaikan dengan indikator taksonomi Bloom dengan tingkatan kognisi C1-C4.

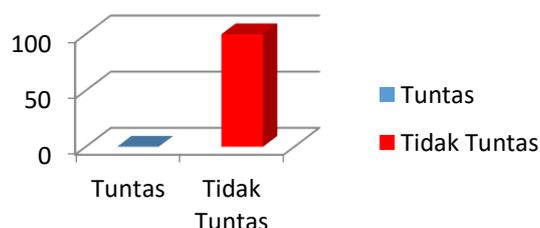
Maka dilakukan penelitian dengan menggunakan soal sebelum perlakuan atau sebelum menggunakan media *audio visual* berbasis *online*, yaitu dengan cara memberikan materi secara konvensional berbasis *online*, setelah dilakukan tes maka didapat hasil seperti berikut:

Berdasarkan hasil data pretest yang telah dilakukan terhadap siswa sebelum menggunakan media *audio visual* berbasis *online*, diperoleh nilai sebagai berikut 20, 30, 30, 40, 50, 50, 60, 60, 60, 60, dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70. Maka bisa kita simpulkan bahwasannya tidak ada satupun siswa yang mencapai nilai yang diharapkan, atau bisa disebut ketuntasannya adalah 0%.

**Tabel 1.1 Hasil Pretest**

| Ketuntasan   | Persentase |
|--------------|------------|
| Tuntas       | 0%         |
| Tidak Tuntas | 100 %      |

### Persentase Ketuntasan



**Gambar 1.1 Grafik Persentase Ketuntasan Siswa**

### Posttest

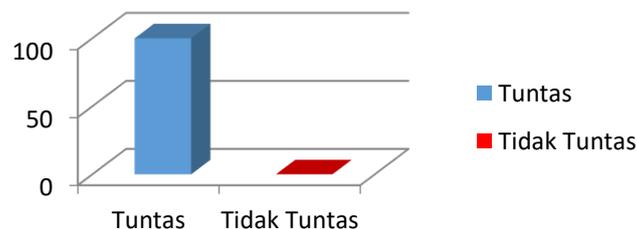
Sesudah melakukan kegiatan *pretest*, maka peneliti melanjutkan kembali kegiatannya untuk dapat mendapatkan hasil dari penelitian ini, apakah media *audio visual* berbasis *online* berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa dalam materi pelajaran IPA.

Berdasarkan hasil perlakuan tersebut dapat dilihat bahwa pemahaman konsep siswa setelah menggunakan media *audio visual* berbasis *online* sangat memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu sebesar 70, dengan nilai 70, 70, 70, 80, 80, 90, 90, 90, 90, 100, yaitu dengan persentase mencapai 100%.

**Tabel 1.2 Hasil Posttest**

| Ketuntasan   | Persentase |
|--------------|------------|
| Tuntas       | 100%       |
| Tidak Tuntas | 0 %        |

### Persentase Ketuntasan



**Gambar 1.2 Grafik Persentase Ketuntasan Siswa**

Data hasil penelitian ini diuji dengan menggunakan bantuan program *Ms. Excel*. Hasil uji statistik untuk nilai hasil belajar yang diambil dari nilai *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan perhitungan menggunakan *Ms.excel* menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dari kelas eksperimen sebesar  $-17,335 > -1,7341$ , , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, artinya terdapat pengaruh penggunaan media *audio visual* berbasis *online* terhadap pemahaman konsep IPA siswa kelas IV di SD Negeri 2 Cigadog. Menurut Susanto (2013, hlm. 12) hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal.

Selanjutnya pemahaman konsep berkaitan erat dengan hasil belajar. Penilaian dilakukan oleh guru terhadap hasil pembelajaran untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik, serta digunakan sebagai bahan penyusun laporan kemajuan hasil belajar, dan memperbaiki proses pembelajaran (Rusman, 2013, hlm.13).

Pemahaman konsep siswa bisa ditentukan rendah atau tidaknya dari pencapaian hasil KKM. Pengertian KKM dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 20 tahun 2007 tertanggal 11 juni 2007 tentang Standar Penilaian Pendidikan adalah singkatan dari Kriteria Ketuntasan Minimal. KKM adalah kriteria ketuntasan belajar (KKB) yang ditentukan oleh satuan pendidikan. KKM pada akhir satuan pendidikan merupakan ambang batas kompetensi (SNP, 2008, hlm. 96). KKM menjadi standar penentuan kualitas sekolah sekaligus siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan guru kepadanya. KKM yang tinggi akan menunjukkan kualitas sekolah, sedang KKM yang rendah akan menunjukkan rendahnya kualitas peserta didik dan pendidiknya.

Penetapan nilai kriteria ketuntasan minimal dilakukan melalui analisis ketuntasan belajar minimal pada setiap indikator dengan memperhatikan kompleksitas, daya dukung, dan intake peserta didik untuk mencapai ketuntasan kompetensi dasar dan standar kompetensi.

Dari pendapat diatas, maka peneliti mengambil kesimpulan, siswa sebelum menggunakan media *audio visual* berbasis *online* pemahaman konsep nya seluruhnya < 70 atau tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), maka bisa kita asumsikan bahwasannya hasil belajar siswa adalah rendah.

Hasil pembelajaran adalah semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan strategi pembelajaran. Penilaian konsep pemahaman bertujuan melihat kemajuan hasil belajar peserta didik dalam hal penguasaan materi pengajaran yang telah dipelajarinya dengan tujuan-tujuan yang telah ditetapkan (Rohani, 2010, hlm. 205).

Menurut (Sudjana, 2012: 22), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Selanjutnya Warsito (dalam Depdiknas, 2012: 125) mengemukakan bahwa hasil dari kegiatan belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku ke arah positif yang relatif permanen pada diri orang yang belajar. Sehubungan dengan pendapat itu, maka (Wahidmurni, dkk. 2013: 18) menjelaskan bahwa seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut di antaranya dari segi kemampuan berpikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu objek.

Pemahaman konsep siswa dapat ditentukan rendah ataupun tinggi dapat dilihat dari penetapan kriteria ketuntasan minimal (KKM), dimana kriteria ketuntasan minimal (KKM) dari hasil belajar siswa adalah  $\geq 70$ . Setelah menggunakan media *audio visual* berbasis

*online* terdapat perubahan signifikan dari hasil belajar siswa yang secara keseluruhan memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Maka dari itu bisa kita simpulkan bahwa hasil belajar atau nilai dari siswa tersebut diatas adalah tinggi.

Media *audio visual* berbasis *online* secara signifikan berpengaruh terhadap data hasil belajar. Untuk tampilan data hipotesis Berdasarkan perhitungan pada tabel dengan menggunakan *Ms.excel* menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dari kelas penelitian sebesar  $-17,335 > -1,7341$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *audio visual* berbasis *online* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di SD Negeri 2 Cigadog. Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

**Tabel 1.3 Hasil Uji Hipotesis**

| Kelas            | $t_{hitung}$ | $t_{tabel}$ | Kesimpulan    |
|------------------|--------------|-------------|---------------|
| Kelas Penelitian | 17,335       | 1,7341      | $H_0$ ditolak |

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh penggunaan media *audio visual* berbasis *online* terhadap pemahaman konsep IPA siswa kelas IV di SDNegeri 2 Cigadog, dapat ditarik kesimpulan bahwa pemahaman konsep siswa sebelum menggunakan media *audio visual* berbasis *online* ketuntasannya adalah nol persen, sedangkan setelah menggunakan media tersebut hasil belajar siswa melonjak drastis dengan dasar ketuntasan yang dicapai siswa meningkat hingga seratus persen. Maka dari kejadian tersebut dapat kita tarik kesimpulan, bahwa terdapat pengaruh yang sangat signifikan pada pemahaman konsep siswa kelas IV di SDNegeri 2 Cigadog dengan menggunakan media *audio visual* berbasis *online*.

### Saran

#### 1. Bagi guru

Diharapkan guru dapat menggunakan media *audio visual* berbasis *online* dalam pembelajaran IPA agar lebih menarik perhatian siswa. Sebab penggunaan media *audio visual* berbasis *online* dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang ada dan siswa pun lebih memperhatikan dan berkonsentrasi dengan materi yang sedang diberikan.

#### 2. Bagi sekolah

Sekolah hendaknya menyediakan media pembelajaran yang dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan serta pihak sekolah hendaknya melakukan pengawasan terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas *virtual* atau daring, sehingga jika ada masalah dalam pembelajaran baik itu terkait dengan guru,

media yang digunakan maupun siswa, maka sekolah dapat segera memberikan solusi yang terbaik.

### 3. Bagi peneliti lain

Peneliti lain dapat melakukan penelitian serupa pada pokok bahasan lain, sehingga diperoleh informasi lebih luas tentang Media *audio Visual* berbasis *online*.

## DAFTAR PUSTAKA

- A.M Sardiman. 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. RajawaliPers.
- Ahmad, Rohani. 2010. *Pengelolaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Ahmad, Susanto. 2013. *Teori Belajar, dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Alikhlasmadrasah. (2017, 03 Oktober). *Hakikat Pembelajaran IPA*. Diperoleh 3 Juni 2020, dari <https://alikhlasmadrasah.blogspot.com/2017/10/hakikat-ipa-sdmi.html?m=1>
- Allen, Michael. 2013. *Michael Allen's Guide to E-learning*. Canada : John Wiley & Sons. *and Children's Intelligence , Cognition , and Academic Achievement. Educational Psychology*, 20, 111–131. <https://doi.org/10.1007/s10648-007-9057-0>
- Anwari & Dedik Kurniawan et al., 100 *Software Downloader Ajaib*, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2010.
- Arifin, Zainal. (2010). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian ,Suatu pendekatan Praktek*. Edisi Revisi V .Jakarta :Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. 2013. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanafiah dan Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Jakni, 2016. *Metodologi Peneltian eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.
- Jihad Asep & Abdul haris.2012.*Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Presindo.
- Karwati, Euis dan Donni Juni Priansa. 2014. *Manajemen Kelas (Classroom Management) Guru Profesional yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan, dan Berprestasi*. Bandung: Alfabeta.
- Novicintia (2014, 15 Desember). *Hakikat dan Karakteristik IPA*. Diperoleh 1 Januari 2019, dari <http://novicintia4.blogspot.com/2014/12/hakikat-dan-karakteristik-ipa.html>.
- Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 tentang konsep dasar Mata pelajaran IPA*.
- Rohani, Ahmad. (2010). *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Rusman dkk. 2015. *Buku Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalisme Guru*.
- Sagala, Syaiful. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Samino. 2015. *Kepemimpinan Pendidikan*. Kartosura: Fairuz Media.
- Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Sudjana, Nana & Ibrahim. (2012). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, Cet.18, 2014.
- Sundayana. 2015. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Tomprowski, P. D., Davis, C. L., Miller, P. H., & Naglieri, J. A. (2008). *Exercise Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Wahidmurni, dkk. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Nuha Litera.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Winkel, W.S. (2009). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta : Gramedia.