

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL ANIMASI TERHADAP  
MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA DI SDI  
PATAUNG KABUPATEN GOWA**

Naldi<sup>1</sup>, Nasir<sup>2</sup>, Firdaus R<sup>3</sup>

Universitas Muhammadiyah Makassar<sup>1</sup>, Universitas Muhammadiyah

Makassar<sup>2</sup>, Universitas Muhammadiyah Makassar<sup>3</sup>

[www.naldi2@gmail.com](mailto:www.naldi2@gmail.com)<sup>1</sup>, [nasir@gmailunismuh.ac.id](mailto:nasir@gmailunismuh.ac.id)<sup>2</sup>,

[dausrachim69@gmail.com](mailto:dausrachim69@gmail.com)<sup>3</sup>

**ABSTRACT**

*The main problem in this study is how the influence of the use of audio-visual animation media on the interest in learning science at SDI Pataung, Gowa Regency. This study aims to find out how the use of audio-visual animation media affects the interest in learning science at SDI Pataung, Gowa Regency. This type of research is a quantitative research with a pre-experimental method. The design of this research includes pretest and posttest. The subjects in this study are 13 students of class V of SDI Pataung, Gowa Regency. The results of the study show that before the implementation of animated audio-visual media, an average score of 35.38 was obtained (less category). Meanwhile, students' learning interest after the audio-visual animation learning media was applied obtained an average score of 91.53 (very good category). Hypothesis testing using the t-test formula with a significant level of 5% obtained  $t_{count} = 12.581 > t_{table} = 2.178$ , then  $H_0$  was rejected and  $H_a$  was accepted. So the conclusion of this study is that there is a significant positive influence between the use of animated audio-visual media on the learning interest of science students at SDI Pataung, Gowa Regency.*

**Keywords:** *Learning Interest, Animation audio-visual media.*

**ABSTRAK**

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh penggunaan media audio visual animasi terhadap minat belajar IPA di SDI Pataung Kabupaten Gowa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media audio visual animasi terhadap minat belajar IPA di SDI Pataung Kabupaten Gowa. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode pre-eksperimen. Desain penelitian ini terdapat pretest dan posttest. Subjek dalam penelitian ini adalah murid kelas V SDI Pataung Kabupaten Gowa sebanyak 13 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum media audio visual animasi diterapkan, diperoleh nilai rata-rata 35,38 (kategori kurang). Sedangkan minat belajar siswa setelah media pembelajaran audio visual animasi diterapkan diperoleh nilai rata-rata 91,53 (kategori sangat baik). Pengujian hipotesis menggunakan rumus uji-t dengan taraf signifikan 5% diperoleh  $t_{hitung} = 12,581 > t_{tabel} = 2,178$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka kesimpulan dari penelitian ini, Ada pengaruh yang positif signifikan antara penggunaan media audio visual animasi terhadap minat belajar siswa mata pelajaran IPA di SDI Pataung Kabupaten Gowa.

Kata Kunci : Minat Belajar, Media audio visual animasi

## **A. Pendahuluan**

Upaya pembaharuan di bidang pendidikan lebih menekankan pada proses pembelajaran dan kalibrasi ulang orientasi dan tujuan pendidikan itu sendiri. Khususnya pada pendidikan formal, pembelajaran diselenggarakan tanpa keterlibatan lebih lanjut guna mewujudkan perubahan terencana pada diri peserta didik, baik pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Siswa yang mencapai ketujuh hasil belajar tersebut mencapai tingkat hasil belajar yang tinggi, dan proses belajar dikatakan berhasil.

Dalam proses belajar mengajar, guru memegang peranan yang sangat penting dalam penerapan metode pengajaran apapun. Pemilihan metode pengajaran tertentu mempengaruhi jenis media pendidikan yang sesuai dengan kondisi lingkungan pendidikan. Namun, ada banyak aspek lain yang perlu dipertimbangkan ketika memilih media. Salah satu fungsi utama media pendidikan adalah sebagai alat pengajaran, namun hal ini juga mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diatur dan dirancang oleh guru. Banyak guru yang menyadari bahwa sulit bagi

siswa untuk memahami proses pembelajaran tanpa media yang mendukungnya. Pada dasarnya setiap mata pelajaran mempunyai tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Artinya, ada mata pelajaran yang memerlukan media pembelajaran, ada pula yang tidak.

Hasil observasi di kelas V sebanyak menunjukkan bahwa berbagai media masih jarang digunakan dalam proses pembelajaran karena guru masih kurang memperhatikan kemampuan berpikir siswa dan sangat rendahnya minat partisipasi siswa dalam pembelajaran. Siswa cenderung tetap pasif karena bosan. Jika tidak ditangani, perkembangan kreativitas akan terbatas. Rasa bosan yang berkepanjangan dapat menurunkan motivasi belajar siswa. Salah satu cara untuk memperhatikan gaya belajar siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran. Mengenai media pembelajaran, kelebihan media pembelajaran adalah pendidikan menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat belajar, makna bahan ajar menjadi lebih jelas dan pemahaman siswa semakin

mendalam, serta metode pengajaran menjadi lebih beragam. Siswa akan lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga melakukan kegiatan lain seperti mengamati dan mencoba.

Salah satu media pembelajaran yang dapat penulis gunakan untuk mengembangkan metode ceramah adalah penggunaan media pembelajaran audiovisual animasi. Hal ini dikarenakan media tersebut belum pernah digunakan di SDI Pataung Kabupaten Gowa khususnya pada mata pelajaran IPA. Media audiovisual animasi merupakan salah satu media yang efektif digunakan dalam pembelajaran, dengan menggunakan media audiovisual animasi meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, meningkatkan pemahaman, meningkatkan kreativitas, dan meningkatkan kerjasama.

Menurut Ani Cahyadi (2019:3), media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara, penghubung untuk menyebarkan, menyampaikan atau menyampaikan pesan dan gagasan untuk merangsang berpikir, emosi, motivasi, minat dan perhatian siswa dalam lingkungan tersebut.

bagaimana proses belajar mengajar berlangsung dalam diri siswa. Shofa dkk. (2023:2) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan faktor penting dalam meningkatkan mutu pembelajaran, hal ini dikarenakan perkembangan teknologi di bidang pendidikan memerlukan efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran, untuk mencapai tingkat efisiensi dan efektivitas yang optimal, salah satu upayanya Yang perlu dilakukan adalah mengurangi, atau bahkan bila perlu menghilangkan dominasi sistem pembelajaran verbal dengan menggunakan media pembelajaran.

Saleh dkk. (2023:6) menyatakan bahwa media pembelajaran pada hakikatnya adalah media yang menyampaikan informasi dari komunikator (guru) kepada komunikator (siswa) sebagai penerima. Hasan dkk (2021:85) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi yang berkaitan dengan proses belajar mengajar. Setiawan dkk. (2022:2) berpendapat bahwa media pembelajaran sebagai alat untuk mewujudkan keberhasilan proses belajar mengajar nampaknya

memberikan kontribusi yang besar terhadap kemenangan guru dalam mengajar.

Perangkat yang termasuk dalam kelompok media audio dan video antara lain video VCD, televisi, audio, dan film. Menurut Siapradin dan Elihami (2019:13), platform video merupakan sarana untuk menciptakan informasi audio yang bergerak secara terus menerus. Contoh media diam dan audio antara lain: televisi, film dan audio drama (format audio), serta buku dan media audio, audio dan video, misalnya film, televisi dan kaset video. Menurut Damitri dan Gde Agus Yudha Prawira Aditana (2020), adalah jenis multimedia yang digunakan dalam pembelajaran yang melibatkan mendengarkan dan melihat secara bersamaan dalam suatu tugas atau kegiatan.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode pra-eksperimental. Tipe ini lebih menitikberatkan pada aspek pengukuran objektif terhadap fenomena sosial. Untuk dapat mengukurnya, setiap fenomena sosial dibagi menjadi banyak komponen masalah, variabel dan indikator.

Penelitian ini hanya melibatkan satu kelas yaitu Kelas V yang merupakan kelas eksperimen tanpa kelompok pembanding (kelas kontrol). Dalam desain penelitian ini terdapat pre-test dan post-test. Dengan begitu, hasil penelitian bisa diketahui lebih akurat karena bisa membandingkan kondisi sebelum dan sesudah pengobatan

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas V SDI Pataung Kabupaten Gowa sebanyak 13 siswa.

Variabel adalah suatu karakteristik yang mempunyai dua atau lebih nilai atau atribut yang berdiri sendiri. Sedangkan menurut Sugiyono (2019) “variabel adalah suatu struktur atau sifat yang perlu dipelajari”. Agar tidak terjadi perbedaan pengertian terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu didefinisikan secara operasional beberapa istilah, yaitu:

1. Variabel independen (independen) Variabel independen merupakan pengaruh dari variabel lain. Variabel independen penelitian ini adalah media animasi audiovisual.

2. Variabel terikat yang diberi simbol Y merupakan variabel yang dapat berubah karena pengaruh variabel bebas (variabel X), sehingga sifatnya bergantung pada variabel lain. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikatnya adalah minat belajar.

Teknik pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji-t. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji-t dengan tujuan menyederhanakan data ke dalam bentuk yang mudah dibaca. Metode analisis penelitian ini menggunakan software SPSS (Statistical and Social Sciences Package) versi 25 for Windows.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Selama proses pembelajaran, aktivitas siswa diamati dalam dua pertemuan. Observasi meliputi 8 pernyataan yang berkaitan dengan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Hasil observasi kegiatan pada sesi I dan II disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 1 Lembar Observasi Aktivitas Siswa  
Dalam Proses Pembelajaran**

| No                    | Aspek Yang Diamati                                                                              | Pertemuan |      |     |      | Persentase |
|-----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|------|-----|------|------------|
|                       |                                                                                                 | I         | %    | II  | %    | %          |
| 1.                    | Jumlah siswa yang hadir tepat waktu pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung             | 13        | 100% | 13  | 100% | 100        |
| 2                     | siswa yang menyelesaikan kegiatan belajar mengajar sampai selesai.                              | 13        | 100% | 13  | 100% | 100        |
| 3                     | Siswa masuk dan keluar kelas                                                                    | 0         | 0%   | 0   | 0%   | 0          |
| 4                     | Siswa memperhatikan materi                                                                      | 13        | 100% | 13  | 100% | 100        |
| 5                     | Siswa dapat menjawab pertanyaan yang diajukan guru tentang topik yang telah dipelajarinya.      | 8         | 61%  | 11  | 84%  | 72%        |
| 6                     | Siswa bertanya tentang pelajaran yang belum dipahaminya pada saat proses belajar mengajar.      | 5         | 38%  | 7   | 53%  | 71%        |
| 7                     | Siswa dapat menjelaskan konsep yang dibuat dengan menggunakan kalimat dan pemikirannya sendiri. | 7         | 53%  | 9   | 69%  | 76%        |
| 8                     | Siswa mengerjakan pekerjaan                                                                     | 13        | 100% | 13  | 100% | 100        |
| Jumlah skor rata-rata |                                                                                                 | 69%       |      | 75% |      | 92%        |

Rumus sederhana menghitung persen sebagai berikut :  
 Persentase (%) = (Jumlah bagian) ÷ (Jumlah Keseluruhan) × 100%.  
 Keriteria keberhasilan aktivitas siswa dalam penelitian ini dikatakan cukup baik apabila minimal 40,00% - 59,99%. Siswa terlihat aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan tabel 4.1 skor persentase rata-rata dari pertemuan pertama yaitu 69% dalam baik, pada pertemuan kedua yaitu 75% dalam baik, sehingga diperoleh persentase keseluruhan rata-rata yaitu 92% dalam sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari presentase keseluruhan rata-rata

hasil observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dari pertemuan pertama dan pertemuan kedua yaitu siswa yang tepat waktu pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung 100%, presentase siswa yang mengikuti proses kegiatan belajar mengajar hingga selesai presentasinya 100%, Siswa yang keluar masuk kelas yaitu 0%, siswa yang memperhatikan materi presentasinya 100%, siswa yang mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru tentang materi yang dipelajari yaitu 72%, siswa yang mengajukan pertanyaan tentang pelajaran yang belum dipahami pada saat proses belajar mengajar berlangsung presentasinya yaitu 71%, siswa yang mampu menjelaskan konsep yang telah dibuat dengan kalimat dan pemikiran sendiri yaitu 76% dan siswa yang mengerjakan tugas presentasinya 100%.

**Tabel 2 Uji T Paired Sample Test**

|                                                                     | Paired Differences |                |                 |                                           |           | T       | df | Sig. (2-tailed) |
|---------------------------------------------------------------------|--------------------|----------------|-----------------|-------------------------------------------|-----------|---------|----|-----------------|
|                                                                     | Mean               | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference |           |         |    |                 |
|                                                                     |                    |                |                 | Lower                                     | Upper     |         |    |                 |
|                                                                     |                    |                |                 |                                           |           |         |    |                 |
| Pair 1<br>sebelum diberikan perlakuan - setelah diberikan perlakuan | -5.615             | 16.09268       | 4.46331         | -65.87856                                 | -46.42914 | -12.581 | 12 | .000            |

Berdasarkan Tabel 4.5 Contoh Output Pair Test diatas, sig. (dua sisi) yaitu  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual animasi memberikan pengaruh terhadap minat siswa dalam pembelajaran mata pelajaran IPA di SDI Pataung Kabupaten Gowa. Dari tabel diatas diperoleh nilai mean sebesar 5,615 dan nilai thitung sebesar 12,581.

Nilai t-tabel dicari berdasarkan nilai df (derajat kebebasan) dan nilai signifikansi ( $\alpha/2$ ). Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai df sebesar 12, sedangkan nilai signifikan sebesar  $0,05/2$  setara dengan 0,25, nilai t tabel sebesar 2,178. Nilai t hitung sebesar  $12,581 > t \text{ tabel } 2,178$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual animasi memberikan pengaruh terhadap minat siswa dalam pembelajaran mata pelajaran IPA di SDI Pataung Kabupaten Gowa.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk menyampaikan isi mata pelajaran yang bermanfaat guna memajukan dan meningkatkan minat belajar

siswa. Penggunaan media audio visual animasi akan memberikan proses pembelajaran yang sederhana dan menyenangkan. Pembelajaran dengan media audiovisual animasi dapat memperjelas dan menyederhanakan konsep-konsep yang kompleks dan abstrak agar lebih sederhana dan mudah dipahami siswa. Hal ini dapat memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam pandangan Risdianti (2023:6), media pembelajaran adalah segala alat yang dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDI Pataung Kabupaten Gowa sebelum diperkenalkannya animasi audio visual mengenai pengaruh penggunaan animasi audio visual terhadap minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran IPA diperoleh nilai rata-rata sebesar 35,38% (kategori buruk). Namun minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran audiovisual animasi mencapai nilai rata-rata 91,53% (kategori sangat

baik). Pengujian hipotesis menggunakan rumus uji t dengan taraf signifikansi 5% dan menghasilkan  $t_{hitung} = 12,581 > t_{tabel} = 2,178$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Oleh karena itu, kesimpulan penelitian ini adalah terdapat pengaruh positif yang signifikan antara penggunaan media audiovisual animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SDI Pataung Kabupaten Gowa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ani Cahyadi. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Banjarmasin: Laksita Indonesia.
- Hasan dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group
- Shoffa dkk. 2023. *Media Pembelajaran*. Sumatra Barat: CV. Afasa Pustaka
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, kualitatif, Kombinasi, R & D dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Saleh dkk. 2023. *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.
- Syaparuddin & Elihami. 2019. *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video*. Edukasi Nonformal