



The Effect of Interactive Audio-Visual Learning Media on Elementary School Students' Thematic Learning Outcomes

Pengaruh Media Audio Visual Interaktif terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Sekolah Dasar



Christine Wulandari Suryaningrum¹, Moch. Fauzi², *Neti Desrianti³, Asmedy⁴

¹Universitas Muhammadiyah Jember, Jawa Timur, Indonesia

²STKIP PGRI Lumajang, Jawa Timur, Indonesia

^{3,4}STKIP Yapis Dompu, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

E-mail: netidesrianti03@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Submission: 2026-03-13 Accepted: 2026-07-12 Published: 2026-07-26 Keywords: Interactive audio-visual media, Learning outcomes, Thematic learning, Elementary education, Instructional media.	The continued dominance of lecture-based thematic instruction in elementary classrooms may limit students' cognitive engagement and learning outcomes, particularly when abstract concepts are delivered mainly through verbal explanation. This study aimed to examine the effect of interactive audio-visual media on fifth-grade students' learning outcomes in thematic learning. Interactive audio-visual media in this study refers to learning media that integrate narration, images, text, animation, and student response activities. A quantitative approach was employed using a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The participants were 36 fifth-grade students of SDN 07 Dompu, consisting of 18 students in the experimental group and 18 students in the control group. Data were collected using pretest and posttest learning achievement tests and analyzed through descriptive statistics, normality and homogeneity tests, and an independent samples t-test at the 0.05 significance level. The results showed that the experimental group achieved a higher posttest mean score ($M = 82.22$) than the control group ($M = 71.39$). The learning gain in the experimental group was also higher (28.61 points) than in the control group (13.06 points). The t-test result indicated a significant difference between groups, $t(34) = 3.672$, $p = .001$. These findings suggest that interactive audio-visual media can improve students' thematic learning outcomes by supporting concept visualization, multimodal information processing, and active participation. However, the findings should be interpreted within the limited sample and school context. This study implies that elementary teachers should design audio-visual media not merely as presentation tools, but as interactive learning resources aligned with learning objectives and assessment indicators.
Artikel Info Sejarah Artikel Penyerahan: 2026-03-13 Diterima: 2026-07-12 Dipublikasi: 2026-07-26 Kata kunci: Media audio visual interaktif, Hasil belajar, Pembelajaran tematik, Sekolah dasar, Media pembelajaran.	Abstrak Dominasi pembelajaran tematik yang masih bertumpu pada ceramah di sekolah dasar berpotensi membatasi keterlibatan kognitif dan hasil belajar siswa, terutama ketika konsep yang bersifat abstrak disampaikan terutama melalui penjelasan verbal. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh media audio visual interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran tematik. Media audio visual interaktif dalam penelitian ini dipahami sebagai media pembelajaran yang memadukan narasi, gambar, teks, animasi, dan aktivitas respons siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment dan desain nonequivalent control group. Subjek penelitian berjumlah 36 siswa kelas V SDN 07 Dompu, terdiri atas 18 siswa kelompok eksperimen dan 18 siswa kelompok kontrol. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dalam bentuk pretest dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan independent sample t-test pada taraf signifikansi 0,05. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata posttest kelompok eksperimen ($M = 82,22$) lebih tinggi daripada kelompok kontrol ($M = 71,39$). Peningkatan skor kelompok eksperimen sebesar 28,61 poin juga lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol sebesar 13,06 poin. Hasil uji t menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok, $t(34) = 3,672$, $p = 0,001$. Temuan ini menunjukkan bahwa media audio visual interaktif dapat meningkatkan hasil belajar tematik dengan membantu visualisasi konsep, pemrosesan informasi multimodal, dan partisipasi aktif siswa. Namun, temuan ini perlu ditafsirkan dalam batas konteks sekolah dan jumlah subjek penelitian. Implikasi penelitian ini menegaskan bahwa guru perlu merancang media audio visual bukan sekadar sebagai alat tayang, tetapi sebagai sumber belajar interaktif yang selaras dengan tujuan pembelajaran dan indikator asesmen.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Pembelajaran tematik di sekolah dasar menuntut siswa memahami keterkaitan antar konsep dalam satu tema yang utuh. Karakteristik ini berbeda dari pembelajaran mata pelajaran tunggal karena siswa tidak hanya diminta menguasai satu materi, tetapi juga menghubungkan konsep, contoh, dan pengalaman belajar lintas

bidang. Pada usia sekolah dasar, pemahaman tersebut membutuhkan dukungan visual, audio, contoh konkret, dan aktivitas belajar yang dapat menarik perhatian siswa. Tanpa dukungan media yang tepat, pembelajaran tematik berisiko berubah menjadi penyampaian materi verbal yang panjang dan sulit diikuti oleh siswa.

Permasalahan tersebut terlihat dalam pembelajaran tematik kelas V di SDN 07 Dompu.

Berdasarkan observasi awal, proses pembelajaran masih banyak didominasi oleh penjelasan guru dan penggunaan buku teks sebagai sumber utama. Siswa cenderung pasif, kurang terlibat dalam diskusi, dan sebagian mengalami kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak. Kondisi ini berdampak pada hasil belajar yang belum optimal karena siswa belum memperoleh pengalaman belajar yang cukup konkret dan menarik untuk mengorganisasi informasi yang dipelajari.

Hasil belajar menjadi indikator penting untuk melihat keberhasilan proses pembelajaran, khususnya pada ranah kognitif yang berkaitan dengan penguasaan konsep. Namun, peningkatan hasil belajar tidak dapat dilepaskan dari kualitas strategi penyajian materi. Dalam pembelajaran tematik, siswa perlu dibantu untuk melihat hubungan antarbagian materi melalui representasi yang mudah dipahami. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran tidak cukup hanya sebagai pelengkap, tetapi perlu diposisikan sebagai sarana untuk memperjelas konsep, memusatkan perhatian, dan memperkuat keterlibatan siswa selama proses belajar.

Salah satu media yang relevan untuk mendukung pembelajaran tematik adalah media audio visual interaktif. Media ini memadukan unsur suara, gambar, teks, animasi, dan aktivitas respons siswa. Berbeda dari video pembelajaran biasa yang cenderung bersifat satu arah, media audio visual interaktif memberi ruang kepada siswa untuk memperhatikan tayangan, merespons pertanyaan, mengikuti alur aktivitas, mengamati visualisasi, dan memperoleh penguatan terhadap konsep yang dipelajari. Unsur interaktif inilah yang menjadi pembeda utama karena siswa tidak hanya menjadi penonton, tetapi juga terlibat dalam proses belajar. Dengan demikian, media audio visual interaktif dapat membantu siswa memproses informasi secara lebih aktif dan konkret.

Secara teoretis, efektivitas media audio visual interaktif dapat dijelaskan melalui teori multimedia learning. Mayer (2009) menyatakan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika informasi disajikan melalui saluran visual dan auditori secara terpadu. Moreno dan Mayer (2007) juga menegaskan bahwa lingkungan belajar multimodal yang interaktif dapat meningkatkan pemrosesan informasi apabila dirancang sesuai tujuan belajar. Dalam konteks pembelajaran tematik, prinsip ini penting karena siswa perlu menghubungkan gambar, narasi, suara, dan aktivitas belajar agar konsep yang dipelajari menjadi lebih konkret.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa video dan multimedia dapat mendukung efektivitas pembelajaran. Zhang et al. (2006) menemukan bahwa video interaktif dapat meningkatkan efektivitas belajar karena menyediakan representasi informasi yang lebih kaya. Kay (2012) menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran dapat mendukung pemahaman siswa, sedangkan

Giannakos (2013) menegaskan bahwa video-based learning berpotensi meningkatkan pengalaman belajar. Pada konteks sekolah dasar, Fitri et al. (2024), Fauzi dan Jannah (2026), serta Supriyaddin et al. (2024) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi, visual, dan konkret dapat mendukung hasil belajar siswa.

Meskipun demikian, kajian sebelumnya masih menyisakan beberapa ruang penelitian. Pertama, sebagian penelitian masih membahas video atau multimedia secara umum, sehingga belum secara tegas membedakan antara media audio visual pasif dan media audio visual interaktif. Padahal, unsur interaktivitas memiliki peran penting karena dapat mendorong siswa merespons, berpikir, dan memeriksa pemahamannya selama proses belajar. Kedua, penelitian tentang media berbasis teknologi sering berfokus pada mata pelajaran tertentu, sedangkan pembelajaran tematik memiliki karakter integratif yang menuntut siswa memahami hubungan antarkonsep. Ketiga, kajian pada konteks sekolah dasar di daerah seperti SDN 07 Dompu masih perlu diperkuat karena kondisi fasilitas, kebiasaan mengajar, pengalaman belajar siswa, dan kesiapan guru dalam menggunakan media pembelajaran dapat berbeda dari sekolah lain.

Berdasarkan celah tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk menguji pengaruh media audio visual interaktif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. Media audio visual interaktif dipilih karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar, yaitu menghadirkan materi secara konkret melalui visualisasi, suara, animasi, dan aktivitas respons. Kombinasi tersebut diharapkan dapat membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak, meningkatkan perhatian, dan memperkuat keterlibatan mereka dalam proses belajar. Dengan demikian, penggunaan media ini tidak hanya dimaksudkan untuk membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga untuk membantu siswa membangun pemahaman konseptual secara lebih baik.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengujian media audio visual interaktif dalam konteks pembelajaran tematik kelas V sekolah dasar dengan membandingkan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian ini juga menegaskan perbedaan antara media audio visual interaktif dan video pasif, sehingga kontribusinya tidak berhenti pada klaim umum bahwa media audio visual efektif, tetapi lebih spesifik pada bagaimana unsur interaktif dalam media dapat mendukung proses belajar siswa. Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi guru sekolah dasar dalam merancang pembelajaran tematik yang lebih konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media

audio visual interaktif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. Hipotesis penelitian ini adalah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan media audio visual interaktif dan siswa yang belajar melalui pembelajaran konvensional. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi guru dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mendukung pemrosesan informasi dan aktivitas belajar siswa. Secara ilmiah, penelitian ini diharapkan memperkuat kajian tentang penggunaan media audio visual interaktif pada pendidikan dasar, khususnya dalam pembelajaran tematik yang menuntut integrasi berbagai konsep dalam satu pengalaman belajar.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental research*). Metode ini digunakan karena penelitian bertujuan menguji pengaruh perlakuan berupa penggunaan media audio visual interaktif terhadap hasil belajar siswa dalam situasi kelas nyata. Peneliti tidak melakukan pengacakan subjek secara individual karena kelas telah terbentuk dalam sistem pembelajaran sekolah, sehingga desain eksperimen semu lebih sesuai digunakan (Creswell, 2014; Fraenkel, Wallen, & Hyun, 2012).

Desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Dalam desain ini, dua kelas diberi pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media audio visual interaktif, sedangkan kelompok kontrol memperoleh pembelajaran konvensional. Penggunaan pretest dan posttest dimaksudkan untuk melihat kemampuan awal siswa serta perubahan hasil belajar setelah perlakuan diberikan.

Penelitian dilaksanakan di SDN 07 Dompu, Kabupaten Dompu, Nusa Tenggara Barat. Subjek penelitian adalah 36 siswa kelas V yang terbagi ke dalam dua kelas. Kelas VB ditetapkan sebagai kelompok eksperimen sebanyak 18 siswa, sedangkan kelas VA ditetapkan sebagai kelompok kontrol sebanyak 18 siswa. Pemilihan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dengan pertimbangan bahwa kedua kelas berada pada jenjang yang sama, memperoleh materi tematik yang sama, dan memungkinkan untuk dibandingkan dalam pelaksanaan penelitian.

Perlakuan pada kelompok eksperimen dilakukan dengan menggunakan media audio visual interaktif yang memuat unsur gambar, suara, teks, animasi, dan aktivitas respons siswa. Secara operasional, pembelajaran dilaksanakan melalui kegiatan orientasi tujuan pembelajaran, penyajian materi melalui media, interaksi siswa terhadap tayangan

atau pertanyaan, diskusi singkat, penguatan konsep oleh guru, dan latihan. Kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional pada materi yang sama melalui penjelasan guru, tanya jawab, pencatatan materi, serta penggunaan buku teks tanpa bantuan media audio visual interaktif. Dengan penjelasan ini, pembelajaran konvensional tidak hanya disebut secara umum, tetapi dipahami sebagai pembelajaran yang lebih dominan verbal dan berpusat pada guru.

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar yang diberikan dalam bentuk pretest dan posttest. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial berbantuan SPSS. Statistik deskriptif digunakan untuk menyajikan nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan peningkatan skor pada kelompok eksperimen dan kontrol. Uji prasyarat dilakukan melalui uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah asumsi terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *independent sample t-test* terhadap nilai posttest dengan taraf signifikansi 0,05. Karena desain penelitian menggunakan pretest dan posttest, analisis tambahan berupa uji kesetaraan pretest, *gain score*, atau ANCOVA dengan pretest sebagai kovariat disarankan apabila data mentah tersedia. Selain nilai signifikansi, penelitian ini juga melaporkan estimasi ukuran efek untuk menunjukkan besar pengaruh media audio visual interaktif terhadap hasil belajar siswa.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Bagian ini menyajikan hasil analisis data penelitian yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media audio visual interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. Penyajian hasil penelitian dilakukan melalui analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan karakteristik data serta analisis statistik inferensial untuk menguji hipotesis penelitian. Data yang dianalisis merupakan hasil tes yang diberikan kepada siswa sebelum proses pembelajaran (*pretest*) dan setelah proses pembelajaran berlangsung (*posttest*) pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Kemampuan Awal Siswa (Pretest)

Tes awal (*pretest*) diberikan kepada seluruh siswa yang menjadi subjek penelitian sebelum perlakuan pembelajaran diberikan. Tujuan pemberian pretest adalah untuk mengetahui tingkat kemampuan awal siswa terhadap materi pembelajaran tematik serta memastikan bahwa kondisi awal kedua kelompok penelitian relatif sebanding sebelum proses pembelajaran dilaksanakan. Hasil analisis statistik deskriptif terhadap nilai pretest siswa pada kedua kelompok penelitian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Nilai Pretest

Kelompok	Jumlah Siswa	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-rata
Eksperimen	18	45	65	53,61
Kontrol	18	50	70	58,33

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa nilai pretest pada kelompok eksperimen memiliki nilai minimum sebesar 45 dan nilai maksimum sebesar 65 dengan rata-rata sebesar 53,61. Sementara itu, pada kelompok kontrol diperoleh nilai minimum sebesar 50 dan nilai maksimum sebesar 70 dengan nilai rata-rata sebesar 58,33. Nilai rata-rata pretest pada kedua kelompok menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa terhadap materi pembelajaran masih berada pada kategori yang relatif rendah. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki pemahaman yang optimal terhadap materi pembelajaran tematik sebelum proses pembelajaran dilaksanakan.

Jika dibandingkan secara keseluruhan, perbedaan nilai rata-rata pretest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak terlalu besar. Kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata yang sedikit lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok eksperimen, namun selisih nilai tersebut masih dalam batas yang relatif kecil sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelompok masih berada pada tingkat yang relatif sebanding. Kondisi ini penting dalam penelitian eksperimen karena menunjukkan bahwa kedua kelompok penelitian memulai proses pembelajaran dari tingkat kemampuan awal yang tidak jauh berbeda.

Selain itu, rentang nilai yang diperoleh siswa pada kedua kelompok juga menunjukkan bahwa variasi kemampuan awal siswa cukup beragam. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan nilai minimum dan maksimum yang cukup lebar pada masing-masing kelompok. Variasi kemampuan tersebut menunjukkan bahwa siswa memiliki tingkat pemahaman yang berbeda terhadap materi pembelajaran sebelum proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih efektif agar hasil belajar yang diperoleh dapat meningkat secara optimal.

Hasil Belajar Siswa Setelah Perlakuan (Posttest)

Setelah proses pembelajaran berlangsung, seluruh siswa pada kedua kelompok penelitian diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Tes ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana siswa mampu memahami materi pembelajaran setelah diberikan perlakuan pembelajaran yang berbeda pada masing-masing kelompok. Hasil analisis statistik deskriptif

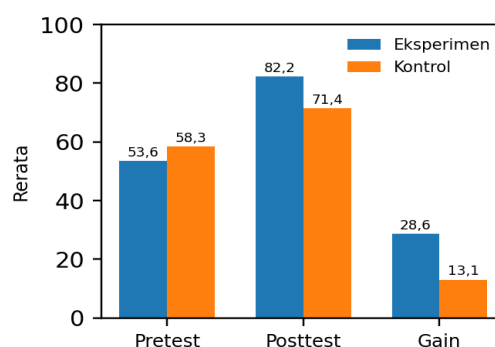
terhadap nilai posttest siswa dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Nilai Posttest

Kelompok	Jumlah Siswa	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-rata
Eksperimen	18	70	95	82,22
Kontrol	18	60	85	71,39

Berdasarkan Tabel di atas, kelompok eksperimen memperoleh nilai posttest minimum 70, maksimum 95, dan rata-rata 82,22. Kelompok kontrol memperoleh nilai minimum 60, maksimum 85, dan rata-rata 71,39. Perbedaan ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol setelah pembelajaran berlangsung. Jika dibandingkan dengan nilai pretest, kelompok eksperimen mengalami peningkatan rerata sebesar 28,61 poin, sedangkan kelompok kontrol meningkat sebesar 13,06 poin. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen lebih besar daripada kelompok kontrol. Temuan deskriptif ini mengindikasikan bahwa media audio visual interaktif berpotensi membantu siswa memahami materi tematik secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Selisih rerata posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah 10,83 poin. Selisih ini cukup bermakna secara praktis karena menunjukkan adanya perbedaan capaian hasil belajar setelah perlakuan. Secara visual, perbandingan rerata pretest, posttest, dan gain memperlihatkan peningkatan yang lebih besar pada kelompok eksperimen, seperti terlihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Grafik Perbandingan Rerata Pretest, Posttest, dan Gain Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Gambar di atas menjelaskan bahwa perbandingan nilai rata-rata posttest antara kedua kelompok menunjukkan adanya perbedaan yang cukup jelas. Kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Selisih nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media audio visual interaktif mampu memahami materi

pembelajaran secara lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Selain itu, nilai maksimum yang diperoleh siswa pada kelompok eksperimen juga lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol, yang menunjukkan bahwa beberapa siswa mampu mencapai tingkat penguasaan materi yang sangat baik setelah mengikuti pembelajaran dengan media audio visual interaktif.

Uji Prasyarat Analisis

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis untuk memastikan bahwa data penelitian memenuhi asumsi yang diperlukan dalam penggunaan analisis statistik parametrik. Uji prasyarat yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi uji normalitas dan uji homogenitas varians. Kedua uji ini penting dilakukan untuk memastikan bahwa data yang dianalisis memiliki distribusi normal serta memiliki varians yang homogen antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa pada kedua kelompok penelitian berdistribusi normal. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan Kolmogorov-Smirnov Test dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data

Kelompok	Statistik KS	Sig.
Eksperimen	0,164	0,2
Kontrol	0,151	0,2

Berdasarkan Tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol lebih besar dari 0,05. Nilai signifikansi pada kelompok eksperimen sebesar 0,200, sedangkan pada kelompok kontrol juga sebesar 0,200. Hal ini menunjukkan bahwa data hasil belajar siswa pada kedua kelompok penelitian berdistribusi normal. Dengan demikian, salah satu syarat penggunaan analisis statistik parametrik telah terpenuhi sehingga data dapat dilanjutkan pada tahap analisis berikutnya.

Selain menunjukkan distribusi data yang normal, hasil uji ini juga mengindikasikan bahwa sebaran nilai siswa pada kedua kelompok relatif stabil dan tidak menunjukkan adanya penyimpangan distribusi yang signifikan. Hal ini penting karena distribusi data yang normal memungkinkan analisis statistik dilakukan secara lebih akurat dalam menguji perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Uji Homogenitas

Setelah diketahui bahwa data penelitian berdistribusi normal, langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas varians. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah varians data pada kedua kelompok penelitian bersifat homogen atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan Levene's Test dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Hasil uji homogenitas disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Varians

Variabel	Levene Statistic	Sig.
Hasil Belajar	1,214	0,277

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada Tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,277, yang lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa varians data hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersifat homogen. Dengan demikian, kedua kelompok penelitian memiliki tingkat variasi data yang relatif sama sehingga dapat dibandingkan secara statistik dalam analisis uji hipotesis. Homogenitas varians merupakan salah satu syarat penting dalam penggunaan analisis statistik parametrik seperti independent sample t-test, karena analisis tersebut mengasumsikan bahwa varians pada kedua kelompok yang dibandingkan tidak berbeda secara signifikan. Dengan terpenuhinya syarat ini, maka analisis statistik yang dilakukan dalam penelitian ini dapat memberikan hasil yang lebih valid dan dapat dipercaya.

Uji Hipotesis

Setelah data penelitian memenuhi syarat normalitas dan homogenitas, langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji independent sample t-test. Hasil analisis uji independent sample t-test dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Independent Sample t-test

Variabel	t hitung	df	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar	3,672	34	0,001

Berdasarkan Tabel di atas, diperoleh nilai t hitung sebesar 3,672 dengan df = 34 dan nilai signifikansi sebesar 0,001. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan media audio visual interaktif dan siswa yang belajar melalui pembelajaran konvensional. Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima.

Selain signifikansi statistik, besarnya pengaruh perlakuan juga dapat dilihat melalui ukuran

efek. Berdasarkan nilai t dan jumlah sampel yang seimbang pada kedua kelompok, estimasi Cohen's d adalah sekitar 1,22. Nilai ini termasuk kategori besar, sehingga penggunaan media audio visual interaktif tidak hanya menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki pengaruh praktis yang kuat terhadap hasil belajar siswa. Namun, nilai ukuran efek ini sebaiknya dikonfirmasi kembali menggunakan data mentah agar pelaporannya lebih akurat.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual interaktif memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik. Hal ini terlihat dari rata-rata posttest kelompok eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol serta nilai signifikansi uji t sebesar 0,001. Perbedaan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan media interaktif mampu membantu siswa memahami materi secara lebih baik daripada pembelajaran konvensional yang lebih dominan verbal.

Peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen dapat dijelaskan melalui karakteristik media audio visual interaktif yang menyajikan materi dalam bentuk visual, suara, teks, animasi, dan aktivitas respons. Dalam pembelajaran tematik, konsep yang dipelajari sering saling berkaitan dan tidak selalu mudah dipahami hanya melalui penjelasan lisan. Media audio visual interaktif membantu menurunkan tingkat abstraksi materi karena siswa dapat melihat representasi visual, mendengar penjelasan, dan mengikuti aktivitas pembelajaran secara lebih aktif. Dengan demikian, media tidak hanya memperindah pembelajaran, tetapi berfungsi sebagai alat kognitif untuk mengorganisasi informasi.

Temuan ini selaras dengan teori multimedia learning yang menjelaskan bahwa informasi lebih mudah dipahami ketika diproses melalui saluran visual dan auditori secara terpadu (Mayer, 2009). Ketika siswa melihat gambar atau animasi sambil mendengar penjelasan, mereka memperoleh dua bentuk representasi yang saling melengkapi. Unsur interaktif juga memberi kesempatan kepada siswa untuk memeriksa pemahaman, memberi respons, dan menghubungkan materi dengan contoh yang ditampilkan. Proses ini membuat informasi lebih mudah dipilih, diorganisasi, dan diintegrasikan ke dalam struktur pengetahuan siswa.

Selain aspek kognitif, media audio visual interaktif juga berpengaruh terhadap perhatian dan keterlibatan siswa. Pembelajaran konvensional yang terlalu bertumpu pada ceramah sering membuat siswa pasif, terutama

pada materi tematik yang memerlukan banyak contoh konkret. Sebaliknya, stimulus visual dan auditori dapat menarik perhatian siswa dan membuat proses belajar terasa lebih hidup. Hal ini sejalan dengan Schindler et al. (2017) yang menegaskan bahwa teknologi pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan apabila digunakan untuk mendukung aktivitas belajar, bukan sekadar sebagai alat presentasi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Zhang et al. (2006) yang menunjukkan bahwa video interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena menyediakan pengalaman belajar yang lebih kaya dibandingkan penyampaian tradisional. Temuan ini juga mendukung Kay (2012) dan Giannakos (2013) yang menyatakan bahwa media video dan pembelajaran berbasis visual dapat membantu pemahaman siswa apabila konten dirancang sesuai kebutuhan belajar. Dalam konteks sekolah dasar, temuan ini memperkuat penelitian Fitri et al. (2024), Fauzi dan Jannah (2026), serta Supriyaddin et al. (2024) bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dan visual dapat mendukung pencapaian hasil belajar siswa.

Perbedaan penelitian ini dengan studi sebelumnya terletak pada fokus penggunaan media audio visual interaktif dalam pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik tidak hanya menuntut penguasaan satu konsep, tetapi juga kemampuan siswa menghubungkan beberapa konsep dalam satu tema. Oleh karena itu, media yang mampu menampilkan hubungan antarkonsep melalui visualisasi dan aktivitas interaktif menjadi relevan. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media audio visual interaktif dapat membantu siswa melihat keterkaitan materi secara lebih konkret sehingga hasil belajar meningkat.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan pengaruh yang signifikan, interpretasi temuan perlu tetap hati-hati. Rata-rata pretest kelompok kontrol lebih tinggi daripada kelompok eksperimen, sehingga kesetaraan awal antarkelompok sebaiknya diuji secara inferensial. Keterbatasan lain adalah belum tersedianya laporan standar deviasi, hasil validitas dan reliabilitas instrumen, serta analisis ANCOVA. Oleh karena itu, temuan ini kuat sebagai bukti awal, tetapi penelitian lanjutan perlu menggunakan pelaporan statistik yang lebih lengkap agar pengaruh media dapat diuji secara lebih akurat.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa guru sekolah dasar perlu memanfaatkan media audio visual interaktif secara terencana dalam pembelajaran tematik. Media sebaiknya tidak hanya digunakan untuk menayangkan gambar atau video, tetapi juga dirancang dengan aktivitas respons siswa,

pertanyaan pemantik, latihan singkat, dan penguatan konsep. Dengan cara tersebut, media dapat mendorong siswa lebih aktif, membantu guru menjelaskan materi abstrak, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Bagi sekolah, temuan ini menunjukkan pentingnya dukungan fasilitas dan peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media berbasis teknologi. Pemanfaatan media audio visual interaktif tidak selalu harus menggunakan perangkat yang kompleks, tetapi perlu disesuaikan dengan kebutuhan materi, karakteristik siswa, dan fasilitas yang tersedia. Jika digunakan secara tepat, media ini dapat menjadi alternatif strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tematik di sekolah dasar.

Dengan demikian, penggunaan media audio visual interaktif memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Kontribusi tersebut terjadi karena media membantu visualisasi konsep, mengaktifkan saluran visual dan auditori, meningkatkan perhatian siswa, dan memberi ruang interaksi selama pembelajaran. Temuan ini memperkuat argumen bahwa inovasi media pembelajaran berbasis teknologi perlu diarahkan pada peningkatan kualitas proses belajar, bukan sekadar penggunaan perangkat digital di kelas.

Temuan penelitian ini semakin memperkuat pandangan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Menurut Arsyad (2017), penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran karena media mampu merangsang perhatian, minat, serta motivasi belajar siswa.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual interaktif berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. Siswa yang belajar menggunakan media audio visual interaktif memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar melalui metode konvensional. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi unsur visual, audio, dan interaktivitas dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret, menarik perhatian belajar, dan meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media audio visual interaktif dapat dipandang

sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran tematik di sekolah dasar.

B. Saran

Guru perlu mengintegrasikan media audio visual interaktif sebagai bagian dari strategi pembelajaran tematik untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Sekolah perlu memperkuat dukungan fasilitas dan pengembangan kompetensi guru dalam pemanfaatan media berbasis teknologi. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas konteks, jumlah subjek, dan variabel penelitian agar hasil yang diperoleh memiliki daya generalisasi yang lebih kuat.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Jakarta: Rajawali Pers.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals*. New York: Longmans, Green.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Fauzi, M., & Jannah, F. L. (2026). The Effect of Three-Dimensional Learning Media on Elementary School Students' Learning Outcomes in the Cube Topic: Pengaruh Media Pembelajaran Tiga Dimensi pada Materi Kubus terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 3(1), 57–62. <https://doi.org/10.54371/jekas.v3i1.894>
- Field, A. (2013). *Discovering statistics using IBM SPSS statistics* (4th ed.). London: Sage Publications.
- Fitri, D. A., Sholeh, M., Sari, N. M., Sirait, L. T., Hastuti, N. W., Nurrahmah, S., Lita, L., & Darmawan, H. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(3), 391–397. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i3.383>
- Fitriyah, S., Wijayanti, A., & Purwaningrum, M. R. (2024). Pelaksanaan Self Assessment Peserta Didik pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 121–127. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.377>
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to design and evaluate research in*

- education (8th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Giannakos, M. N. (2013). Exploring the video-based learning research: A review of the literature. *British Journal of Educational Technology*, 44(6), E191–E195. <https://doi.org/10.1111/bjet.12070>
- Hasan, H., Putra, A., M. Amin, M. A., & Astuti, K. P. (2024). Pengaruh Kedisiplinan Belajar terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1(2), 39–44. <https://doi.org/10.54371/jekas.v1i2.425>
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional media and technologies for learning* (7th ed.). Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
- Hsin, W. J., & Cigas, J. (2013). Short stories: Using digital storytelling to enhance student learning. *Journal of Computing Sciences in Colleges*, 28(4), 65–72.
- Kay, R. H. (2012). Exploring the use of video podcasts in education: A comprehensive review of the literature. *Computers in Human Behavior*, 28(3), 820–831. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.01.011>
- Marfuah, A. L., & Ulfatun, T. (2024). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis menggunakan Metode Contextual Teaching and Learning (CTL) pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(3), 280–289. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i3.492>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>
- Moreno, R., & Mayer, R. (2007). Interactive multimodal learning environments. *Educational Psychology Review*, 19(3), 309–326. <https://doi.org/10.1007/s10648-007-9047-2>
- Nurhasani, S., & Luthfi, A. F. (2024). Implementasi CapCut sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(4), 398–402. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i4.597>
- Schindler, L. A., Burkholder, G., Morad, O. A., & Marsh, C. (2017). Computer-based technology and student engagement: A critical review of the literature. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(25). <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0063-0>
- Slavin, R. E. (2018). *Educational psychology: Theory and practice* (12th ed.). Boston: Pearson Education.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyaddin, S., Hasan, H., Budiman, B., & Rahman, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Flash Card untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1(2), 57–63. <https://doi.org/10.54371/jekas.v1i2.432>
- Syafaah, D. S. N., Nugroho, A. A., & Nuruliarsih, N. (2024). Implementasi Pendekatan Teaching at The Right Level (TaRL) terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 260–265. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.482>
- Trianto. (2010). *Model pembelajaran terpadu: Konsep, strategi, dan implementasinya dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zhang, D., Zhou, L., Briggs, R. O., & Nunamaker, J. F. (2006). Instructional video in e-learning: Assessing the impact of interactive video on learning effectiveness. *Information & Management*, 43(1), 15–27. <https://doi.org/10.1016/j.im.2005.01.004>