



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 3 Tahun 2025 Page 2233-2245

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Media Pembelajaran *Audio Visual* Berbasis Animasi Terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas IV SD Negeri 091281 Batu IV

Cindy Rizqy Utami Blau^{1✉}, Aprido Bernando Simamora², Theresia Monica Siahaan³

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Email: cindyutamii28@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran *Audio Visual* Berbasis Animasi Terhadap Kemampuan Literasi Sains dalam Materi Perubahan Wujud Kelas IV SD Negeri 091281 Batu IV. Pendekatan yang dilakukan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *pre Eksperimental* dengan *One group desain*. Sampel pada penelitian adalah kelas IV yang berjumlah 23 siswa sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa tes pilihan berganda untuk mengetahui kemampuan literasi sains siswa dalam proses penelitian yang dilakukan. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan uji normalitas, dan uji hipotesis. Hasil uji-t dapat di lihat bahwa t_{hitung} sebesar 10.761 sedangkan t_{tabel} dengan taraf 22 sehingga tabel berjumlah 2.074 dengan taraf signifikan (2-tailed) sehingga di peroleh $10.761 > 2.074$. Dari hasil analisis data diperoleh hasil kemampuan literasi sains siswa diperoleh nilai rata rata kelas eksperimen tanpa menggunakan media pembelajaran *audio visual* adalah 48,91 dan nilai rata rata kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran audio visual adalah 82,61. Nilai signifikan (2-tailed) $0,000 < 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dan akhir. Maka dapat disimpulkan dengan menerapkan media pembelajaran *audio visual* berbasis animasi dapat meningkatkan kemampuan literasi sains siswa kelas IV SD Negeri 091281 Batu IV pada. materi Perubahan Wujud Benda.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Animasi, Literasi Sains, Materi Perubahan Wujud Benda*

Abstract

This study aims to determine the Effect of Animation-Based Audio Visual Learning Media on Science Literacy Skills in the Material of Changes in Form of Grade IV of Elementary School 091281 Batu IV. The approach used in this study is a quantitative approach. Sampling was carried out using the pre-Experimental technique with One group design. The sample in the study was grade IV totaling 23 students as the experimental class. The data collection technique in this study was a multiple-choice test to determine students' science literacy skills in the research process carried out. The data analysis technique was carried out using the normality test and hypothesis test. The results of the t-test can be seen that t count is 10,761 while t table with a level of 22 so that the table totals 2,074 with a significant level (2-tailed) so that $10,761 > 2,074$ is obtained. From the results of the data analysis, the results of students' scientific literacy abilities obtained an average value of the experimental class without using audio-visual learning media of 48.91 and the average value of the experimental class using audio-visual learning media is 82.61. The significant value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$ indicates a significant difference between the initial and final variables. So it can be concluded that implementing animation-based audio-visual learning media can improve the scientific literacy abilities of grade IV students of SD Negeri 091281 Batu IV on the material of Changes in the Form of Objects.

Keywords: *Animation-Based Audio-Visual Learning Media, Science Literacy, Material of Changes in the Form of Objects*

PENDAHULUAN

Literasi merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai untuk menghadapi pendidikan abad 21 (Nurdiati & Sudiapermana, 2020). Hal ini menyatakan bahwa literasi sains merupakan bidang keterampilan yang tidak hanya digunakan sebagai hafalan melainkan terkait pada penerapan nilai ilmiah pada kehidupan sehari-hari Negeri, dkk. (2020). Literasi sains mengacu pada kemampuan seseorang untuk memahami, mengkomunikasikan, dan menerapkan informasi ilmiah untuk memecahkan suatu masalah sehingga dapat berinteraksi dengan diri sendiri dan orang-orang di sekitarnya serta peka dalam mengambil keputusan berdasarkan aspek ilmiah (Nurdiana & Sartika, 2024). Pada Abad ke-21 literasi sains telah dianggap sebagai kunci dalam dunia Pendidikan karena perlunya keahlian sains dan teknologi menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam suatu bangsa untuk menjadi lebih maju. Literasi sains diperlukan agar peserta didik tidak hanya dapat memahami sains sebagai konsep tetapi juga dapat menerapkan sains dalam kehidupan sehari-hari (Irsan, 2021).

Sejalan dengan itu, adapun pengertian literasi sains menurut beberapa pendapat para ahli, yaitu menurut Lestari (2020) literasi sains adalah kemampuan dalam menggunakan

pengetahuan sains untuk mengidentifikasi konsep ilmiah sesuai dengan bukti. Sedangkan menurut Wulandari & Fauziah (2022) menjelaskan bahwa literasi sains tidak hanya mencakup pemahaman terhadap konsep ilmiah, namun juga mencakup keterampilan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, serta sikap ilmiah dalam menghadapi persoalan nyata. Sementara Sukariasih, dkk. (2021) menyatakan bahwa literasi sains adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan pengetahuan ilmiah, mengidentifikasi pertanyaan, dan menarik kesimpulan berdasarkan bukti guna memahami dan membuat keputusan tentang dunia alam dan perubahan yang dilakukan manusia terhadapnya. Literasi sains dibutuhkan untuk memahami permasalahan ilmiah, manfaat dan risiko sains Mellyzar, dkk (2022). Keterampilan literasi sains dapat memahami permasalahan sosial dan lingkungan yang dihadapi masyarakat di era modern ini terutama yang bertumpu pada ilmu pengetahuan dan teknologi Simamora, et al., (2022).

Berkaitan dengan hal tersebut, faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya kemampuan literasi sains siswa dikarenakan kebiasaan belajar sains yang masih bersifat konvensional dan mengabaikan pentingnya kemampuan membaca dan menulis sains sebagai kompetensi yang harus dimiliki siswa, sehingga terdapat kecenderungan proses pembelajaran kurang mendukung siswa dalam mengembangkan kemampuan literasi sains (Siagian et al., 2023; Simamora et al., 2022) Penyebab terjadinya permasalahan rendahnya kemampuan literasi sains siswa memerlukan upaya untuk mengatasinya. Untuk itu diperlukan pemecahan masalah dengan menitik beratkan pada penerapan suatu model pembelajaran dalam meningkatkan proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi sains siswa.

Menurut PISA (*Programme for International Student Assessment*) dalam (Sutrisna, 2022) literasi sains merupakan kemampuan untuk menggunakan pengetahuan sains, mengidentifikasi pertanyaan, dan mengambil kesimpulan berdasarkan bukti-bukti ilmiah dalam rangka memahami serta membuat keputusan berkenaan dengan alam dan perubahannya akibat aktivitas manusia. PISA (*Programme for International Student Assessment*) adalah studi Internasional yang menilai kualitas sistem pendidikan dengan mengukur hasil belajar yang esensial untuk berhasil di abad ke-21. PISA mengukur literasi membaca, matematika, dan sains pada siswa. PISA diselenggarakan setiap tiga tahun oleh OECD (*Organisation for Economic Cooperation and Development*). Pada tahun 2022, PISA diikuti oleh 81 negara, yang terdiri dari 37 negara OECD dan 44 negara mitra. Indonesia mengikuti PISA sejak pertama kali diselenggarakan pada tahun 2000. Keikutsertaan dalam PISA memungkinkan Indonesia memantau kualitas pendidikannya dari waktu ke waktu, dan

membandingkannya dengan negara lain. Sejak 2021, Indonesia melengkapi PISA dengan *Asesmen Nasional* (AN) untuk menilai kualitas pendidikan di setiap sekolah. Hasil PISA 2022 menunjukkan peringkat hasil belajar literasi Indonesia naik 5 sampai 6 posisi dibanding PISA 2018. Peningkatan peringkat ini menunjukkan ketangguhan sistem pendidikan Indonesia dalam mengatasi learning loss akibat pandemi Covid-19. Berkaitan dengan hal tersebut, Aiman & Ramadhaniyah, (2020) juga menyatakan bahwa rendahnya literasi sains peserta didik di Indonesia disebabkan oleh beberapa sebab, diantaranya yaitu kurangnya mendapat informasi sumber belajar yang lebih luas, belum adanya model dan metode yang tepat pada proses pembelajaran, sarana dan prasarana dan lain sebagainya.

Pemilihan sumber belajar menjadi salah satu yang dapat mempengaruhi rendahnya literasi sains pada peserta didik. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian (Irawan, 2020) yang menyebutkan salah satu faktor penyebab rendahnya literasi sains adalah pada pemilihan sumber belajar yang berkaitan secara langsung dengan peserta didik. Di Indonesia penerapan literasi sains sebagian besar masih bisa dibilang terbatas hanya melakukan pembelajaran melalui materi buku ajar. Literasi sains dalam pembelajaran IPAS (SAINS) sangatlah penting, karena melalui literasi sains siswa diharapkan dapat menerapkan pengetahuan yang didapatnya di sekolah untuk digunakan di kehidupan sehari-harinya sehingga siswa dapat memiliki kepekaan dan kepedulian terhadap lingkungan sekitarnya (Kemendikbudristek, 2023). Kenyataan yang ada pelajaran IPAS di sekolah yang mesti mengembangkan literasi sains. Namun banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami literasi sains sehingga tingkat literasi sains menjadi rendah terutama dikelas IV SD. Hal ini disebabkan pilihan media pembelajaran yang membosankan. (Irawan, 2020) menemukan bahwa pemilihan sumber belajar adalah salah satu faktor yang menyebabkan literasi sains peserta didik rendah, yang berkaitan langsung dan dekat dengan mereka.

Media Pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar. Jenis media bermacam-macam dari yang sederhana seperti media kartu, sampai yang modern seperti komputer, internet, OHP, LCD, TV, VCD dan lain-lain (Setiawan, 2023). Berdasarkan indera yang digunakan peserta didik dalam memanfaatkan media pembelajaran. Media dapat dibagi menjadi tiga yaitu media *audio*, media *visual*, dan media *audio visual*. Ketiga media tersebut digunakan dalam proses pendidikan di sekolah untuk membantu peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Indera yang sering digunakan peserta didik untuk menangkap materi pelajaran adalah indera penglihatan dan pendengaran. Sedangkan indera-indera yang lain mempunyai presentase yang kecil dibandingkan dengan indera penglihatan dan pendengaran. Media tersebut dapat berupa media *audio visual*, yang

menggunakan indera penglihatan dan pendengaran yang didukung dengan keterangan-keterangan dari pendidik (guru) untuk memperjelas materi yang dihubungkan dengan media yang digunakan.

Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar dalam penyampaian materi sangat beraneka ragam (RimahDani, dkk, 2023). Untuk itu dalam penelitian ini peneliti menggunakan media *audio visual* yang menggabungkan antara media *visual* dan media *audio* berbasis animasi dengan aplikasi *slide show power point* dan video yang diproyeksikan melalui *Liquid Crystal Display* (LCD) proyektor. Dengan media ini diharapkan dapat membantu siswa dalam mempelajari materi secara mandiri. Saat ini ketersediaan media *audio visual* untuk membantu proses pembelajaran khususnya mata pelajaran IPAS masih belum digunakan di sekolah karena keterbatasan media ajar di sekolah tersebut.

Adapun pengertian media *audio visual* menurut pendapat para ahli, yaitu menurut Damayanti (2021) media *audio visual* adalah sarana komunikasi dengar pandang yang meliputi gambar dan suara. Media ini menyajikan informasi dan memungkinkan audiens untuk menyaksikan langsung gambar hidup dan suara dari orang yang melakukannya (Sinaga, dkk, 2023). Penggunaan media *audio visual* bertujuan memperjelas penyajian pesan dan informasi yang disampaikan serta dapat memperlancar dan meningkatkan aktivitas, proses, dan nilai hasil belajar. Sedangkan menurut Alifah, Rosalia (2023) Media *audio visual* adalah kombinasi antara media *audio* dan media *visual* atau biasa disebut dengan pandang dengar. Penggunaan media ini dapat membuat penyajian isi tema kepada anak menjadi lebih lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru.

Berdasarkan beberapa analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa media *audio visual* merupakan media teknologi modern yang mengikuti perkembangan zaman dengan tujuan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan informasi dan memperlancar proses pembelajaran. Media *audio visual* merupakan media dengan gabungan antara unsur suara (*audio*) dan unsur gambar (*visual*) yang ditangkap melalui indera penglihatan dan pendengaran. Penggunaan media *audio visual* memudahkan peserta didik dalam memahami materi karena dalam pelaksanaannya media ini mampu memperjelas hal-hal yang bersifat abstrak menjadi nyata. Selain itu, media ini dapat membuat peserta didik menjadi termotivasi, aktif, dan tertarik dalam belajar, serta meningkatnya pengetahuan dan pemahaman mereka pada materi yang sedang dipelajari dengan membuahkan hasil pada peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan di SD Negeri 091281 Batu IV, ternyata menggunakan media pembelajaran sangat membantu siswa dalam memahami materi. Oleh karena itu, peneliti ingin meneliti penggunaan media pembelajaran *audio visual* dan hubungannya dengan kemampuan literasi sains pada siswa. Peneliti merencanakan meneliti di SD Negeri 091281 Batu IV. Peneliti memilih siswa kelas IV SD Negeri 091281 Batu IV sebagai objek penelitian karena berdasarkan informasi dari guru kelas di kelas IV SD Negeri 091281 Batu IV bahwa ada sebagian siswa mempunyai minat dan tingkat perhatian yang kurang terhadap mata pelajaran IPAS. Hal ini diakibatkan karena proses pembelajaran IPAS yang belum efektif, serta proses pembelajaran di sekolah tersebut hanya mengandalkan buku ajar yang disediakan oleh sekolah tanpa tambahan media pembelajaran lainnya, sehingga membuat siswa menjadi bosan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Data ini diperoleh dari hasil observasi di kelas IV SD.

Untuk mengatasi masalah ini, penggunaan media *audio visual* berbasis animasi dapat menjadi solusi yang efektif. Video animasi memiliki potensi untuk memvisualisasikan terkait pembelajaran IPAS, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Melalui tampilan yang menarik dan interaktif, video animasi dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam mengenali, menginterpretasikan data dan mengevaluasi fenomena alam. Dengan demikian, penerapan media *audio visual* berbasis animasi dalam pembelajaran diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan literasi sains siswa kelas IV SD Negeri 091281 Batu IV.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian pada mata pelajaran IPAS. Untuk itu, disusunlah judul penelitian "Pengaruh Media Pembelajaran *Audio Visual* Berbasis Animasi Terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas IV SD Negeri 091281 Batu IV".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan di dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2020). Desain penelitian yang digunakan adalah memakai tes awal (*pretest*) dan teks akhir (*posttest*). Di antara *pretest* (01) dan *posttest* (02) dilakukan suatu tindakan pengajaran pembelajaran untuk mengetahui bagaimana perbedaan sebelum diberikan tindakan dan sesudah diberikan tindakan (X), (Sugiyono 2022).

Dalam pelaksanaan penelitian ini, penulis menggunakan designs penelitian *Pre-Experimental Designs* dengan rancangan "*One group Pre-test Post-test Design*". Metode *one group Pre-test Post-test Design* adalah design penelitian yang terdapat Pretest, sebelum diberi perlakuan, dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Penggunaan desain ini disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai, yaitu mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran *Audio Visual* Berbasis Animasi Terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa pada materi IPA Perubahan Wujud Benda kelas IV SD Negeri 091281 Batu IV.

Untuk mengetahui pengaruh media *audio visual* berbasis animasi terhadap kemampuan literasi sains siswa, peneliti melaksanakan tes sebanyak dua kali dengan menggunakan soal yang sama yaitu sebelum dan sesudah penerapan dari media *audio visual*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini telah dilaksanakan di SD Negeri 091281 Batu IV, Pada tanggal 15 April s.d 21 April 2025. Penelitian tersebut dilakukan untuk mengetahui seberapa besar Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa. Penelitian ini merupakan penelitian pre-experimental design dengan desain penelitian one grup pretest posttest design. Dimana siswa diberikan pretest dan posttest. Pretest diberikan sebelum menggunakan media pembelajaran, tujuannya untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Posstest diberikan setelah materi pembelajaran diberikan setelah menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis animasi, tujuannya untuk mengetahui keadaan akhir siswa setelah diberikan perlakuan.

1. Uji Normalitas

Berikut uji normalitas data hasil kemampuan literasi sains kelas IV SD Negeri 091281 Batu IV sebagai berikut:

Tabel 1. Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*

Hasil	Shapiro-Wilk	Taraf Signifikan	Keterangan
Pre-test	0,224	0,05	Normal
Pos-test	0,079	0,05	Normal

(Sumber : *IMB SPSS Statistic 25*)

Dari table 1. di atas, dapat disimpulkan bahwa uji ini menggunakan Shapiro-wilk karena sampel yang digunakan peneliti dibawah 25 orang. Dari table terlihat bahwa hasil uji normalitas memperoleh signifikansi pada pre-test sebesar 0,224 dan signifikansi pada post-test sebesar 0,079. Maka dapat disimpulkan bahwa pre-test dan pos-test berdistribusi normal karena hasil signifikasi yang diperoleh $> 0,05$.

2. Uji t

Uji-t untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran audio visual berbasis animasi terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa.

Tabel 2. Hasil Uji-t

Keterangan	Nilai
T_{hitung}	10.761
T_{tabel}	2.074
Taraf Signifikan	0,00

(Sumber: *IMB SPSS Statistic 25*)

Berdasarkan table dapat dilihat bahwa diperoleh nilai sig, $0,000 < 0,05$ terdapat pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Animasi Terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa Pada Materi Perubahan Wujud Benda. Analisis uji paired sample test dilihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yang dimana t_{hitung} sebesar 10.761 sedangkan t_{tabel} berjumlah 2.074 dengan taraf df berjumlah 23 maka t_{tabel} berjumlah 2,626 dengan taraf signifikan 0,05. Sehingga diperoleh $10.761 > 2.074$. Ini membuktikan bahwa terdapat Pengaruh Media Pembelajaran *Audio Visual* Berbasis Animasi Terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa Pada Materi Perubahan Wujud Benda, maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 091281 Batu IV pada tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan Media Pembelajaran *Audio Visual* Berbasis Animasi. Pada penelitian ini dilakukan uji instrument, uji instrument yang digunakan untuk mengetahui kelayakan dan kualitas instrument. Intrument yang diuji coba adalah pre-test yang berjumlah 20 butir soal dan post-test sebanyak 20 butir soal. Sebelum instrument diuji coba kepada siswa untuk mengetahui kelayakannya sebelum digunakan untuk penelitian, peneliti terlebih dahulu menyerahkan instrument kepada validator untuk dinilai kelayakannya dari beberapa aspek yang disajikan dalam instrument tes kemampuan literasi sains siswa.

Setelah dinilai kelayakannya maka instrument akan diberikan kepada peserta didik sebagai bahan untuk diteliti. Sebelum memberikan penerapan Media *Audio Visual* Pada Materi Perubahan Wujud Benda, maka peneliti memberikan soal pre-test, setelah itu peneliti menerapkan Media *Audio Visual* Pada Materi Perubahan Wujud Benda, kemudian untuk melihat tingkat kemampuan literasi sains siswa, peneliti memberikan soal pos-test kemampuan literasi sains siswa yang berjumlah 20 butir soal pilihan berganda.

Dalam uji validitas dari 25 butir soal yang diujikan terdapat 20 butir soal yang dinyatakan valid dan 5 butir soal yang tidak valid. Sedangkan hasil pengujian SPSS test yang diperoleh r hitung = 0,651 yang termasuk dalam kategori reliabilitas tinggi. Pengujian tingkat kesukaran tes dari 20 butir soal, terdapat kategori 20 soal kriteria cukup berjumlah 1 butir soal, kriteria baik berjumlah 14 butir soal, dan Butir soal kriteria sangat baik berjumlah 5 butir soal.

Selanjutnya pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 19 April - 21 April 2025 dengan memberikan materi yang akan diajarkan dalam bentuk Modul yang berpusat pada materi Perubahan Wujud Benda. Tindakan yang diberikan terlebih dahulu yaitu melakukan pre-test untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa sebelum melakukan penelitian yang sebenarnya. Adapun nilai rata-rata pre-test yaitu 48,91. Setelah menganalisis hasil siswa pada pre-test, media pembelajaran *audio visual* pada materi perubahan wujud benda diimplementasikan di dalam kelas. Untuk mengetahui peningkatan siswa setelah menerima perlakuan, siswa diberikan post-test yang terdiri dari item atau soal yang sama tetapi soal dengan sistem secara acak. Adapun nilai rata-rata pos-ttest pada kelas IV yaitu 82,61 . Berdasarkan nilai rata-rata pos-test, terlihat bahwa nilai rata-rata posttest lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata pretest.

Nilai Pos-tes meningkat disebabkan oleh adanya proses pembelajaran yang terjadi di antara kedua tes tersebut. Saat pre-test dilakukan, peserta belum mendapatkan pemahaman yang cukup tentang materi, sehingga hasilnya cenderung lebih rendah. Setelah melalui kegiatan pembelajaran seperti penjelasan materi perubahan wujud benda yang ditampilkan oleh peneliti melalui video pembelajaran, pemahaman peserta meningkat secara signifikan. Oleh karena itu, ketika posttest diberikan, peserta lebih siap dan mampu menunjukkan peningkatan hasil belajar yang tercermin dalam nilai yang lebih tinggi. Hasil ini didukung oleh hasil penelitian relevan (terdahulu):

1. Berdasarkan hasil penelitian Mey Prihandani Wulandari, (2020) dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berbasis literasi sains efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri 1 Jatilawang. Berdasarkan uji hipotesis

dengan menggunakan uji-t dua sampel, dihasilkan p-Value = 0,126. Karena p-Value > $\alpha = 0,05$, maka H₀ ditolak atau H_a diterima, artinya penggunaan media video animasi IPA berbasis literasi sains efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 1 Jatilawang.

2. Berdasarkan hasil penelitian Dita Ajeng Prastika, (2020) 17 orang. Hasil analisis data uji normalitas menggunakan liliefors diperoleh bahwa data berdistribusi normal. Uji homogenitas menggunakan uji F diperoleh varians kedua kelompok homogen. Selanjutnya uji-t posttest pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan (dk) = 35 diperoleh thitung = 2,30 > ttabel = 2,03, maka H₀ ditolak dan H_a diterima. Kemudian perhitungan uji n-gain kelas kontrol sebesar 0,15 berada pada kategori rendah, sedangkan uji n-gain pada kelas eksperimen sebesar 0,34 berada pada kategori sedang. Artinya pembelajaran dengan menggunakan media video animasi lebih baik dan lebih efektif daripada tidak menggunakan media pembelajaran. Maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media video animasi terhadap motivasi belajar IPA kelas IV MIM Hadimulyo Metro.

Adapun pengaruh media pembelajaran *audio visual* teori Menurut Hamdani, dkk, (2020) adalah kombinasi *audio* dan *visual* atau bisa disebut media pandang dengar. *Audio visual* akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Media *audio visual* merupakan media perantara penyampaian materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Analisis data yang dilakukan menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis/uji-t. Untuk uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Uji Smirnov* untuk mengetahui data dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan program statistik SPSS versi 25. Nilai sig post-test kelas eksperimen memenuhi nilai sig. 0,079 > 0,05 sehingga data dapat dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya, dengan menggunakan hasil uji hipotesis (uji-t) pada kelas eksperimen diperoleh nilai sig. 2-tailed untuk nilai pre-test dan pos-test sebesar 0,000 < 0,05 yang artinya terdapat pengaruh, Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Animasi Pada Materi Perubahan Wujud Benda di Kelas IV SD Negeri 091281 Batu IV. Hasil analisis uji- paired sample test dilihat bahwa thitung > ttabel dimana thitung sebesar 10,761. Sedangkan t_{tabel} dengan taraf df berjumlah 22 sehingga ttabel berjumlah 2,074 dengan taraf signifikansi 0,05. Sehingga diperoleh 10,761 > 2,074. Ini mengartikan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran audio visual berbasis animasi Terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas IV SD Negeri 091281 Batu IV. Maka H_a diterima dan

H0 di tolak. Peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran *audio visual* berbasis animasi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih bermakna dan lebih menarik sehingga siswa tidak merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung dengan adanya tampilan media animasi yang beraneka ragam membuat siswa mudah untuk mengingat pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 091281 Batu IV menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *audio visual* berbasis animasi memiliki pengaruh dalam kemampuan literasi sains siswa. Media *audio visual* berbasis video animasi cukup efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa dan mempermudah pemahaman terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Dapat dilihat dari kemampuan literasi sains secara keseluruhan termasuk dalam kategori pencapaian "sedang atau cukup baik". Pada hasil uji rata-rata yang diperoleh yaitu adanya peningkatan dimana pretest sebelum diberikan perlakuan dengan skor 48,91, posttest setelah diberi perlakuan dengan skor 82,61. Pada indikator kemampuan literasi sains juga menunjukkan adanya pengaruh dengan hasil yang diperoleh memiliki kategori "sedang". Hal ini menunjukkan bahwa menggunakan media *audio visual* berbasis animasi dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi yang telah disampaikan. Karena pada video animasi terdapat fitur-fitur yang dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa lebih fokus dengan apa yang telah kita sampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aiman, Ummu, dan Amelia Ramadhaniyah Ahmad. 2020. "Model 116 Berbasis Masalah (Pbl) Terhadap Literasi Sains Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 1(1):1–5. doi: 10.51494/jpdf.v1i1.195.
- Alifah, R., & Rosalia, F. (2023). Efektivitas Strategi Dalam Penanggulangan Pengangguran Pada Tahun 2019-2020 (Studi Pada Dinas Tenaga Kerja Kota Bandar Lampung). *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 10(3), 1265-1282.
- Irawan, J., (2020). HRD PT Merah Putih Media [Wawancara] (16 March 2020).
- Irsan, I. (2021). Implementasi literasi sains dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 5(6), 5631-5639.
- Kemendikbud, "Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) SD-SMA," *Merdeka Mengajar*,

2022, h 32.

- Lestari, N, D. Hidayati, N. Susilo, H, M. 2020. Gambaran Asuhan Kebidanan Pada Ny.W G2p10001 Dengan Ketidaknyamanan Pada Trimester Iii Di Pmb Ny T. Wijayanti S.St.Keb Bringin Kauman Ponorogo. *Health Sciences Journal*. Vol. 4 (2). Hal. 57 – 62.
- Mellyzar, M., Zahara, S. R., & Alvina, S. (2022). Literasi sains dalam pembelajaran sains siswa SMP. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 5(2), 119-124.
- Negeri, T. K. K. D. (2020). Pedoman umum menghadapi PANDEMI COVID-19 bagi pemerintah daerah: pencegahan, pengendalian, diagnosis dan manajemen. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689-1699.
- Nudiati, D., & Sudiapermana, E. (2020). Literasi sebagai kecakapan hidup abad 21 pada mahasiswa. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 3(1), 34-40.
- Nurdiana, Z., & Sartika, S. B. (2024). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa Sd. *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(1), 242-251.
- RimahDani, D. E., Shaleh, S., & Nurlaeli, N. (2023). Variasi metode dan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 372-379.
- Setiawan, A. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEHNIK DASAR PENCAK SILAT (KUDA-KUDA) MENGGUNAKAN AUDIO VISUAL UNTUK SISWA SMK NEGERI 1 INDRALAYA SELATAN (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG).
- Siagian, A. F., Simamora, R., & Simamora, A. B. (2023). Development of learning tools oriented to the BRADeR learning model to facilitate teachers in teaching science literacy. *EDUTECH: Journal of Education And Technology*, 7(2), 666–672. <https://doi.org/10.29062/edu.v7i2.807>
- Simamora, A. B., Sanjaya, I. G. M., & Widodo, W. (2022). Validity of BRADeR learning model development: An innovative learning model to improve science literacy skills for junior high school students. *Journal of Curriculum and Teaching*, 11(8), 311–316. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v1i3.55>
- Sinaga, I. P., Ritonga, S., & Hasanah, L. (2023). PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK MENGGUNAKAN MEDIA AUDIOVISUAL DIKELAS II MDTA NURUL UMMI DUSUN PURWOSARI. *Qalam lil Mubtadiin*, 1(2).
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (4th ed.). Alfabeta.
- Sukariasih, L., Yuliati, L., & Setiawan, A. (2021). Pengembangan Instrumen Literasi Sains

pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(1), 12-20.

Sutrisna, N. 2022. Pengembangan Buku Siswa Berbasis Inkuiri dan Literasi Sains tentang Materi Sistem Pencernaan untuk Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Universitas Negeri Padang*.

Wulandari, Fauziah. (2022). Memahami Pengembangan Hubungan Antarpribadi Melalui Teori Penetrasi Sosial. *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 11(1), 1–122.