

ISSN (ONLINE) 2598-9936



INDONESIAN JOURNAL OF INNOVATION STUDIES

**PUBLISHED BY
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO**

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact.....	5
Cite this article.....	5
Title page	6
Article Title.....	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

Indonesian Journal of Innovation Studies

Vol. 27 No. 1 (2026): January

DOI: 10.21070/ijins.v27i1.1897

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

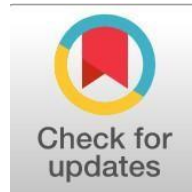
Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Teacher Creativity In Audio Visual Media Use And Natural And Social Sciences Learning Outcomes

Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Audio Visual Dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial

Pipit Pitriah Ulfah, pipitfitria1981@gmail.com, (1)

Program Studi Teknologi Pendidikan S2, Institut Pendidikan Indonesia Garut, Indonesia

Juntika Nurihsan, pipitfitria1981@gmail.com, ()

Program Studi Teknologi Pendidikan S2, Institut Pendidikan Indonesia Garut, Indonesia

Dody Hermana, pipitfitria1981@gmail.com, ()

Program Studi Teknologi Pendidikan S2, Institut Pendidikan Indonesia Garut, Indonesia

⁽¹⁾ Corresponding author

Abstract

General Background: Elementary IPAS learning requires instructional approaches that foster active student engagement and meaningful understanding, yet classroom practices frequently remain teacher-centered. **Specific Background:** The use of audio visual learning media aligned with student characteristics has been identified as a strategic approach when supported by teacher creativity in instructional design and classroom implementation. **Knowledge Gap:** Despite extensive use of audio visual media in primary education, empirical examination of teacher creativity in utilizing such media and its statistical association with IPAS learning outcomes remains limited. **Aims:** This study aims to analyze the relationship between teacher creativity in audio visual media utilization and student learning outcomes in fourth-grade IPAS instruction. **Results:** A quasi-experimental one-group pretest–posttest design involving 30 students demonstrated a significant increase in mean scores from 54.50 to 83.37, with a moderate N-Gain value of 0.63. Paired sample t-test results indicated a statistically significant difference ($p < 0.05$). Correlation and linear regression analyses revealed a strong association ($r = 0.783$), with teacher creativity accounting for 61.3% of variance in learning outcomes. **Novelty:** This study provides empirical measurement of teacher creativity dimensions—critical thinking, alternative thinking, auditory, and visualization—in the context of audio visual media utilization in primary IPAS learning. **Implications:** The findings underline the importance of systematically developing teacher creativity in designing and managing audio visual learning media to support improved instructional quality in elementary IPAS education.

Highlights

- Significant score progression observed between pretest and posttest IPAS assessment
- Teacher creativity dimensions show strong statistical association with student achievement
- Visualization dimension demonstrates the highest contribution among creativity components

Keywords

Teacher Creativity; Audio Visual Learning Media; IPAS Learning Outcomes; Elementary Education; Quasi Experimental Study

Published date: 2026-01-22

I. Pendahuluan

Pendidikan dasar merupakan tahap penting dalam membangun fondasi pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik. Keberhasilan pembelajaran pada jenjang ini sangat menentukan perkembangan akademik siswa pada tahap berikutnya. Bloom menyatakan bahwa hasil belajar tidak hanya dilihat dari penguasaan aspek kognitif, tetapi juga mencakup perubahan pada ranah afektif dan psikomotor sebagai indikator tercapainya tujuan pembelajaran secara menyeluruh [1]. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang secara bermakna, kontekstual, dan mampu melibatkan siswa secara aktif.

Mata pelajaran IPAS, yang meliputi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, mempunyai ciri khas yang mensyaratkan integrasi antara konsep, pengalaman, dan konteks dalam kehidupan sehari-hari. Fokus IPAS tidak hanya pada teori, melainkan juga pada keterampilan siswa dalam mengamati, berpikir kritis, dan menghubungkan fenomena alam serta sosial yang ada di sekitar mereka. Namun, di sekolah dasar, pengajaran IPAS masih sering dilakukan dengan metode tradisional yang didominasi oleh guru, yang mengakibatkan kurangnya partisipasi aktif siswa, sehingga hasil belajar yang diperoleh belum maksimal. Situasi ini menunjukkan perlunya adanya inovasi dalam cara mengajar.

Peran guru sangat penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif. Salah satu unsur kunci yang mempengaruhi kualitas pembelajaran adalah kreativitas guru. Menurut Munandar, kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan ide-ide baru atau menggabungkan ide-ide yang sudah ada dengan cara yang fleksibel dan unik. Dalam dunia pendidikan, kreativitas guru terlihat dari kemampuannya dalam merancang taktik, memilih metode, dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik. Jamaris menekankan bahwa kreativitas guru juga berkaitan dengan kemampuan untuk beradaptasi dan menyelesaikan masalah pembelajaran dengan cara yang inovatif di dalam kelas.

Salah satu cara yang jelas menunjukkan kreativitas seorang guru adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran berperan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga siswa dapat memahaminya dengan lebih baik. Media audio visual yang menggabungkan suara dan gambar dianggap efektif dalam menarik minat siswa dan memudahkan mereka dalam memahami konsep yang sulit. Mayer melalui teori *Multimedia Learning* menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan secara visual dan auditori secara bersamaan karena dapat mengoptimalkan proses kognitif siswa [7].

Pemanfaatan media audio visual juga sejalan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, di mana pembelajaran akan lebih efektif jika didukung oleh stimulus visual dan pengalaman yang nyata [8]. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa [9], [10]. Namun demikian, keberhasilan penggunaan media audio visual sangat bergantung pada kreativitas guru dalam merancang, mengelola, dan mengintegrasikannya secara tepat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kajian tersebut, terlihat adanya celah penelitian terkait pentingnya mengkaji kreativitas guru sebagai faktor kunci dalam pemanfaatan media pembelajaran audio visual. Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini terletak pada pengukuran kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran audio visual secara empiris serta analisis pengaruhnya terhadap hasil belajar IPAS pada konteks pendidikan dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

II. Metode

Studi ini menerapkan pendekatan kuantitatif melalui metode eksperimen semu. Pendekatan kuantitatif dipilih karena fokus penelitian adalah untuk menguji hubungan dan dampak antarvariabel dengan menggunakan data angka yang dianalisis secara statistik. Metode eksperimen semu diterapkan karena peneliti tidak dapat melakukan pengacakan subjek secara total, tetapi masih bisa memberikan perlakuan pembelajaran yang sudah direncanakan dan terkontrol dalam konteks kelas yang sesungguhnya.

A. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah one group pretest–posttest design. Dalam desain ini, satu kelompok siswa diberikan tes awal (pretest) sebelum perlakuan dan tes akhir (posttest) setelah perlakuan diberikan. Perlakuan dalam penelitian ini berupa pembelajaran IPAS dengan memanfaatkan media pembelajaran audio visual yang dirancang dan digunakan secara kreatif oleh guru. Melalui desain ini, perubahan hasil belajar siswa dapat diamati dengan membandingkan skor sebelum dan sesudah pembelajaran berlangsung.

B. Subjek dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Sukaratu, Kecamatan Sucinaraja, Kabupaten Garut. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 30 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, dengan pertimbangan bahwa kelas tersebut memiliki karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian serta telah melaksanakan pembelajaran IPAS sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

C. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran audio visual, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Kreativitas guru dalam penelitian ini dipahami sebagai kemampuan guru dalam merancang, mengelola, dan memanfaatkan media audio visual secara variatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas dua jenis. Instrumen pertama adalah tes hasil belajar yang disusun dalam bentuk soal pilihan ganda untuk mengukur pencapaian kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS. Tes ini diberikan pada saat pretest dan posttest. Instrumen kedua adalah angket kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran audio visual yang disusun menggunakan skala Likert. Angket ini digunakan untuk memperoleh gambaran tentang tingkat kreativitas guru berdasarkan persepsi siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Seluruh instrumen telah melalui uji validitas dan reliabilitas sebelum digunakan dalam penelitian.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian tes dan penyebaran angket. Tes pretest diberikan sebelum pembelajaran menggunakan media audio visual, sedangkan tes posttest diberikan setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan. Angket kreativitas guru diberikan kepada siswa setelah perlakuan untuk memperoleh data pendukung terkait pelaksanaan pembelajaran.

F. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan bantuan perangkat lunak statistik. Tahapan analisis data meliputi uji normalitas untuk mengetahui distribusi data, uji paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan, serta perhitungan N-Gain untuk melihat tingkat peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, analisis korelasi dan regresi linier sederhana digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar siswa. Seluruh pengujian statistik dilakukan pada taraf signifikansi 0,05.

III. Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai hasil penelitian yang mengacu pada tujuan penelitian yaitu pengaruh Kreatifitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan instrumen tes dan lembar angket.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Sukratu yang berlokasi di Kecamatan Sucinaraja, Kabupaten Garut, Jawa Barat. Sekolah ini memiliki luas area $\pm 1.200 \text{ m}^2$ dengan fasilitas yang cukup memadai untuk menunjang proses pembelajaran. Berdasarkan data tahun ajaran 2024/2025, sekolah ini memiliki 174 siswa yang terbagi dalam 6 rombongan belajar, dengan jumlah tenaga pendidik sebanyak 10 orang. Kelas IV yang menjadi subjek penelitian terdapat 30 siswa, sekolah memiliki fasilitas berupa 1 LCD proyektor, pengeras suara (speaker), dan beberapa peralatan pendukung media pembelajaran audio visual lainnya. Ruang kelas memiliki pencahayaan dan sirkulasi udara yang baik, sehingga kondusif untuk pembelajaran dengan bantuan media audio visual.

Persiapan penelitian ini dilakukan menggunakan instrumen tes untuk mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS yang dilakukan uji coba instrumen untuk mendapatkan instrumen yang valid dan reliabel sehingga layak digunakan dalam penelitian. Kemudian digunakan juga instrumen lembar angket untuk mengukur Kreatifitas guru dan pemanfaatan media audio visual dengan 20 butir pernyataan yang akan di isi oleh siswa, yang terlebih dahulu telah di expert judgement. Hasil uji instrumen lebih jelasnya sebagai berikut.

A. Hasil Uji Instrumen

1. Validitas Instrumen Tes

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes untuk mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Instrumen tes terdiri dari 30 soal yang diuji cobakan terlebih dahulu untuk mengetahui validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran soal. Dan lembar angket untuk mengukur Kreatifitas guru dan pemanfaatan media audio visual dengan 20 butir pernyataan yang akan di isi oleh siswa.

Uji validitas dilakukan terhadap 30 butir soal menggunakan rumus korelasi product moment parson. Hasil uji validitas disajikan pada tabel berikut:

No. Soal	r-hitung	r-tabel	Keterangan	Interpretasi
1	0,162	0,361	Tidak Valid	Sangat Kurang
2	0,369	0,361	Valid	Baik

3	0,446	0,361	Valid	Baik
4	0,214	0,361	Tidak Valid	Kurang
5	0,369	0,361	Valid	Baik
6	0,371	0,361	Valid	Baik
7	0,600	0,361	Valid	Baik
8	0,437	0,361	Valid	Baik
9	0,523	0,361	Valid	Sedang
10	0,409	0,361	Valid	Baik
11	0,185	0,361	Tidak Valid	Sangat Kurang
12	0,541	0,361	Valid	Sedang
13	0,408	0,361	Valid	Baik
14	0,449	0,361	Valid	Baik
15	-0,229	0,361	Tidak Valid	Sangat Kurang
16	0,408	0,361	Valid	Baik
17	0,409	0,361	Valid	Baik
18	0,374	0,361	Valid	Baik
19	0,196	0,361	Tidak Valid	Sangat Kurang
20	0,456	0,361	Valid	Baik
21	0,374	0,361	Valid	Baik
22	0,192	0,361	Tidak Valid	Sangat Kurang
23	0,428	0,361	Valid	Baik
24	0,388	0,361	Valid	Baik
25	0,079	0,361	Tidak Valid	Sangat Kurang
26	0,012	0,361	Tidak Valid	Sangat Kurang
27	0,383	0,361	Valid	Baik
28	0,047	0,361	Tidak Valid	Sangat Kurang
29	0,520	0,361	Valid	Sedang
30	0,388	0,361	Valid	Baik

Table 1. Hasil Uji Validitas Instrumen

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel 4.1, diperoleh 20 butir soal yang valid dan 10 butir soal yang tidak valid. Soal yang tidak valid adalah soal nomor 1, 4, 7, 11, 15, 19, 22, 25, 26, dan 28. Untuk keperluan penelitian ini, peneliti hanya menggunakan 20 butir soal yang valid dengan mempertimbangkan bobot materi yang akan diujikan. Maka dari itu agar lebih jelas dapat dilihat dari grafik berikut :

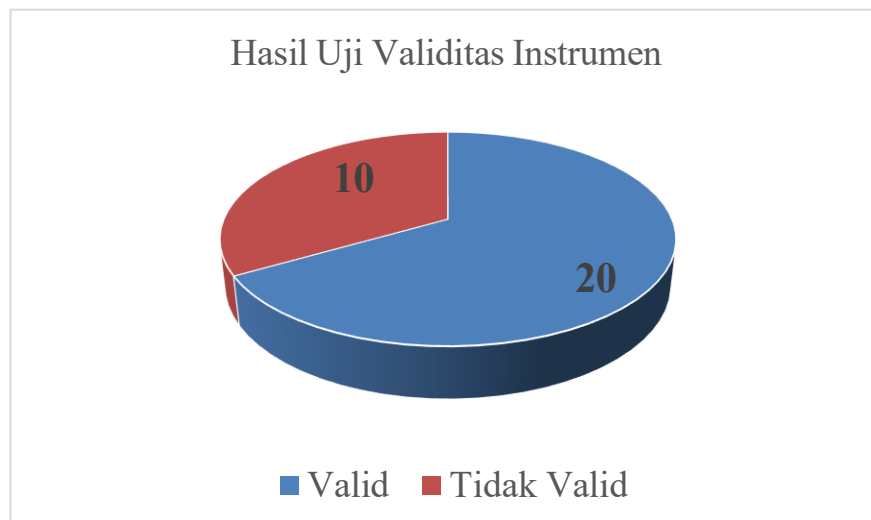


Figure 1. Hasil Uji Validitas Instrumen

2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes

Uji reliabilitas dilakukan terhadap 30 butir soal untuk uji coba pada kelas V menggunakan rumus Cronbach's Alpha. Hasil perhitungan diperoleh nilai koefisien reliabilitas sebesar 1,035. Berdasarkan kriteria reliabilitas, nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat tinggi ($0,80 \leq r < 1,00$). Hal ini menunjukkan bahwa instrumen tes memiliki tingkat konsistensi yang sangat tinggi.

3. Hasil Uji Daya Pembeda Instrument Tes

Uji daya pembeda terhadap 30 butir soal untuk uji coba yang dilakukan kepada kelas V. Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk dapat membedakan antara siswa yang mempunyai kemampuan tinggi dan siswa yang memiliki kemampuan rendah. Hasil uji daya pembeda disajikan pada tabel berikut :

No. Soal	Indeks Daya Pembeda	Interpretasi
1	0,21	Cukup
2	0,58	Baik
3	0,31	Cukup
4	0,06	Jelek
5	0,23	Cukup
6	0,21	Cukup
7	0,13	Jelek
8	0,48	Baik
9	0,21	Cukup
10	0,39	Cukup
11	-0,22	Tidak Baik
12	0,66	Baik
13	0,31	Cukup
14	0,57	Baik

15	-0,30	Tidak Baik
16	0,40	Cukup
17	0,21	Cukup
18	0,39	Cukup
19	-0,06	Tidak Baik
20	0,48	Baik
21	0,22	Cukup
22	0,13	Jelek
23	0,04	Jelek
24	0,23	Cukup
25	0,13	Jelek
26	0,11	Jelek
27	0,12	Jelek
28	0,14	Jelek
29	0,41	Cukup
30	0,23	Cukup

Table 2. Hasil Uji Daya Pembeda

Berdasarkan hasil uji daya pembeda tabel 4.2 menunjukkan bahwa 30 butir soal yang digunakan untuk uji coba soal memiliki daya pembeda dengan rentang indeks daya pembeda -0,3 sampai 0,66. Dengan interpretasi tidak baik sebanyak 3, jelek sebanyak 8, cukup sebanyak 14, baik sebanyak 5. Memiliki rata-rata daya pembeda yang di peroleh yaitu cukup. Maka dari itu agar lebih jelas dapat dilihat dari grafik berikut :

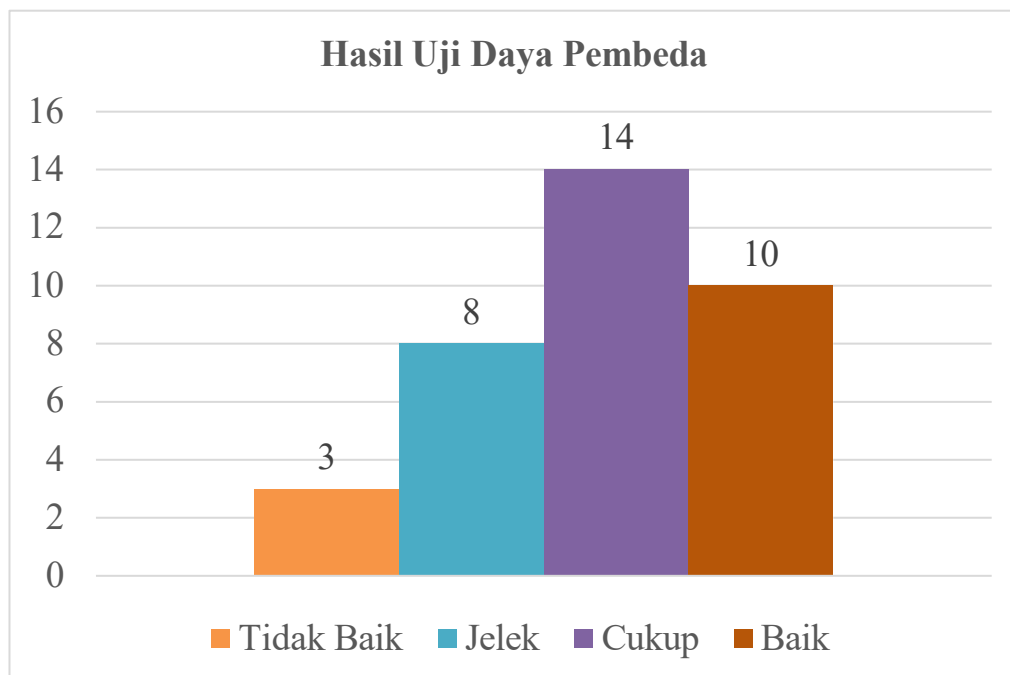


Figure 2. Hasil Uji Daya Pembeda

4. Hasil Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran yang dilakukan terhadap 30 butir soal untuk uji coba pada kelas V menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{B}{J_s}$$

Keterangan:

P: Tingkat kemudahan,

J_s : Jumlah siswa yang mengikuti tes,

B: Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar.

Hasil analisis tingkat kesukaran pada 30 butir soal yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada tabel berikut:

No. Soal	Indeks Tingkat Kesukaran	Interpretasi
1	0,43	Sedang
2	0,61	Sedang
3	0,57	Sedang
4	0,70	Mudah
5	0,61	Sedang
6	0,43	Sedang
7	0,48	Sedang
8	0,48	Sedang
9	0,43	Sedang
10	0,43	Sedang
11	0,48	Sedang
12	0,57	Sedang
13	0,57	Sedang
14	0,52	Sedang
15	0,61	Sedang
16	0,61	Sedang
17	0,43	Sedang
18	0,52	Sedang
19	0,30	Sukar
20	0,48	Sedang
21	0,52	Sedang
22	0,48	Sedang

23	0,43	Sedang
24	0,61	Sedang
25	0,48	Sedang
26	0,30	Sukar
27	0,39	Sedang
28	0,57	Sedang
29	0,70	Mudah
30	0,61	Sedang

Table 3. Hasil Uji Tingkat Kesukaran

Berdasarkan hasil uji tingkat kesukaran tabel 4.3 menunjukkan bahwa 30 butir soal yang digunakan untuk uji coba soal memiliki tingkat kesukaran dengan rentang indeks tingkat kesukaran 0,30 sampai 0,70. Dengan interpretasi sukar sebanyak 2, sedang sebanyak 26, mudah sebanyak 2. Menghasilkan rata-rata tingkat kesukaran yaitu sedang. Maka dari itu agar lebih jelas dapat dilihat dari grafik berikut :

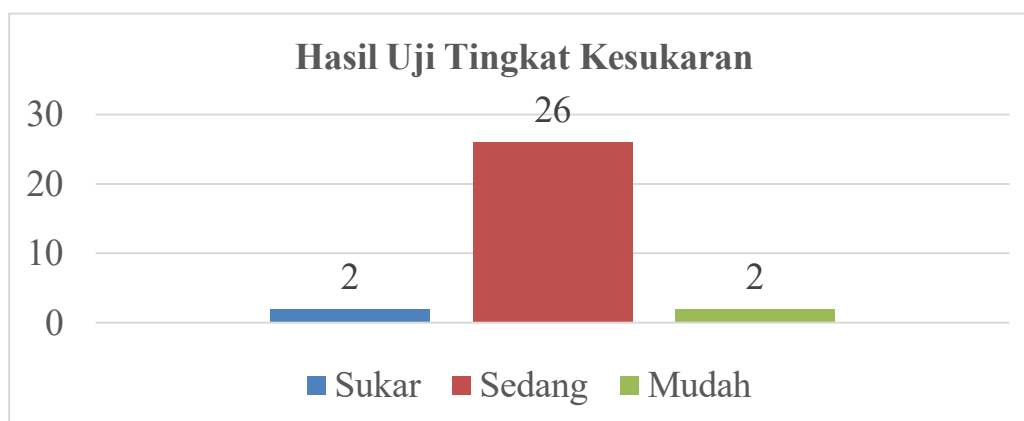


Figure 3. Hasil Uji Tingkat Kesukaran

5. Hasil Expert Judgement Lembar Angket

Lembar angket terlebih dahulu di expert judgement (penilaian ahli) adalah suatu metode yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau membuat keputusan berdasarkan pengetahuan, pengalaman, dan keahlian individu yang dianggap ahli dalam suatu bidang tertentu. Pada lembar angket yang digunakan peneliti telah dilakukan expert judgement oleh salah satu dosen ahli yang disarankan. Hasil expert judgement terdapat pada lampiran.

B. Analisis dan Pengujian Hipotesis

1. Hasil Uji Prasyarat Analisis

Hasil penelitian yang dipaparkan adalah analisis data tahap awal, analisis data keterampilan proses sains untuk mengetahui kondisi awal dari sampel. Data awal yang digunakan diperoleh dari hasil pretest dan posttest. Analisis tahap awal terdiri dari uji normalitas dan homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest yang diperoleh berasal dari sampel dengan populasi berdistribusi normal atau tidak. uji Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan program SPSS 25. Kriteria pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) > 0,05 maka data berdistribusi normal, dan jika nilai signifikansi < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

Data	Kolmogorov-Smirnov	Shapiro-Wilk
------	--------------------	--------------

Data	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.(p)
Pretest	0,148	30	,092	0,935	30	,067
Posttest	0,151	30	,081	0,942	30	,102

Table 4. Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest

Berdasarkan tabel 4.4, hasil uji normalitas data pretest menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,092 ($> 0,05$) dan data posttest menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,081 ($> 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data pretest dan posttest homogen atau tidak. Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan menggunakan uji Levene dengan bantuan program SPSS 25. Kriteria pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka varians data homogen, dan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka varians data tidak homogen.

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,173	1	58	,146

Table 5. Hasil Uji Homogenitas Data Pretest dan Posttest

Berdasarkan tabel 4.5, hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,146 ($> 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa varians data pretest dan posttest adalah homogen.

2. Data Nilai Pretest Dan Posttest

a. Deskripsi Hasil Pretest dan Posttest

Pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan memanfaatkan media audio visual. Sedangkan posttest dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diberikan perlakuan. Berikut disajikan data hasil pretest dan posttest pada tabel 4.6

No.	Nama	Nilai	
		Pretest	Posttest
1	S-1	48	80
2	S-2	68	88
3	S-3	52	80
4	S-4	40	80
5	S-5	76	80
6	S-6	48	92
7	S-7	52	80
8	S-8	44	88
9	S-9	76	96
10	S-10	60	80

11	S-11	40	88
12	S-12	60	92
13	S-13	52	92
14	S-14	40	80
15	S-15	60	92
16	S-16	48	80
17	S-17	68	96
18	S-18	52	80
19	S-19	68	76
20	S-20	76	96
21	S-21	40	76
22	S-22	60	65
23	S-23	60	76
24	S-24	40	80
25	S-25	60	96
26	S-26	52	96
27	S-27	40	80
28	S-28	60	80
29	S-29	48	76
30	S-30	60	80
	Rata-rata	54,50	83,37

Table 6. *Data Hasil Pretest dan Posttest*

Berdasarkan data yang didapatkan kelas kontrol tabel 4.6, maka dapat dilihat bahwa nilai posttest siswa mengalami kenaikan dibandingkan dengan nilai pretest dengan memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM). Terdapat rata-rata pretest sebesar 54,50 dan untuk rata-rata posttest sebesar 83,37. Oleh karena itu disimpulkan terdapat peningkatan yang signifikan dari hasil pretest dan posttest.

Statistik	Pretest	Posttest
N	30	30
Mean	54,50	83,37
Median	52,00	80,00
Mode	60,00	80,00
Std. Deviation	11,87	9,09

Statistik	Pretest	Posttest
Minimum	35,00	60,00
Maximum	76,00	96,00

Table 7. Statistik Deskriptif Data Pretest dan Posttest

Berdasarkan tabel 4.7, dapat dilihat bahwa banyak n atau sampel sebanyak 30, rata-rata nilai pretest siswa adalah 54,50 dengan nilai minimum 35,00 dan nilai maksimum 76,00. Sedangkan rata-rata nilai posttest siswa adalah 78,33 dengan nilai minimum 60,00 dan nilai maksimum 96,00. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai sebesar 28,84 setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan memanfaatkan media audio visual. Agar lebih jelas dapat dilihat pada diagram dibawah ini :

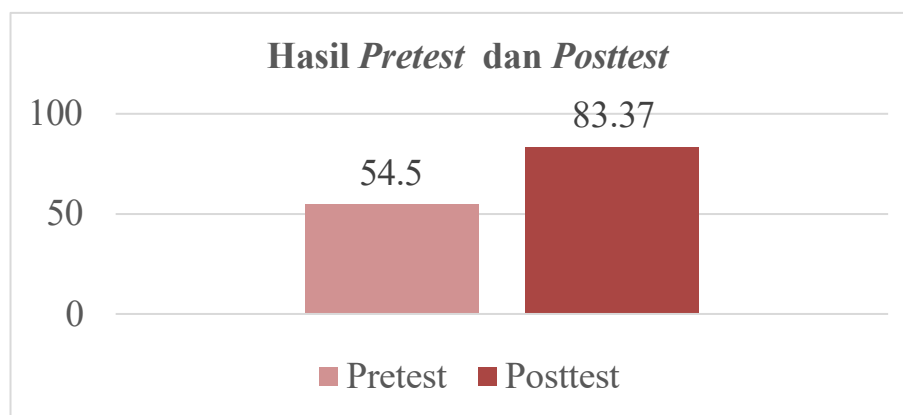


Figure 4. Hasil Pretest dan Posttest

Untuk lebih jelasnya, berikut disajikan distribusi frekuensi nilai pretest dan posttest pada tabel 4.8 dan tabel 4.9.

Interval Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
80-100	0	0%	Sangat Baik
70-79	3	10%	Baik
60-69	10	33%	Cukup
0-59	17	57%	Kurang
Total	30	100%	

Table 8. Distribusi Frekuensi Nilai Pretest

Interval Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
80-100	24	80%	Sangat Baik
70-79	4	13%	Baik
60-69	2	7%	Cukup
0-59	0	0%	Kurang
Total	30	100%	

Table 9. Distribusi Frekuensi Nilai Posttest

Berdasarkan tabel 4.8, dapat dilihat bahwa pada pretest tidak ada siswa yang memperoleh nilai dalam kategori sangat baik, 3 siswa (10%) memperoleh nilai dalam kategori baik, 10 siswa (33%) memperoleh nilai dalam kategori cukup, dan 17 siswa (57%) memperoleh nilai dalam kategori kurang.

Sedangkan berdasarkan tabel 4.9, dapat dilihat bahwa pada posttest terdapat 24 siswa (80%) memperoleh nilai dalam kategori sangat baik, 4 siswa (13%) memperoleh nilai dalam kategori baik, 2 siswa (7%) memperoleh nilai dalam kategori cukup, dan tidak ada siswa yang memperoleh nilai dalam kategori kurang.

b. Peningkatan Hasil Belajar (N-Gain)

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan, dilakukan perhitungan N-Gain menggunakan rumus:

$$\text{Gain ternormalisasi (g)} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Kategori
30	0,13	0,92	0,63	0,21	Sedang

Table 10. Hasil Perhitungan N-Gain

Berdasarkan tabel 4.10, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata N-Gain adalah 0,63 dengan nilai minimum 0,13 dan nilai maksimum 0,92. Nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,63 termasuk dalam kategori sedang ($0,30 \leq g \leq 0,70$). Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan memanfaatkan media audio visual dalam kategori sedang.

Distribusi frekuensi nilai N-Gain disajikan pada tabel 4.11 berikut.

Interval Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
$g \geq 0,70$	11	37%	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	15	50%	Sedang
$g < 0,30$	4	13%	Rendah
Total	30	100%	

Table 11. Distribusi Frekuensi Nilai N-Gain

Berdasarkan tabel 4.11, dapat dilihat bahwa terdapat 11 siswa (37%) memperoleh nilai N-Gain dalam kategori tinggi, 15 siswa (50%) memperoleh nilai N-Gain dalam kategori sedang, dan 4 siswa (13%) yang memperoleh nilai N-Gain dalam kategori rendah. Berikut diagram lingkaran distribusi frekuensi nilai N-Gain.

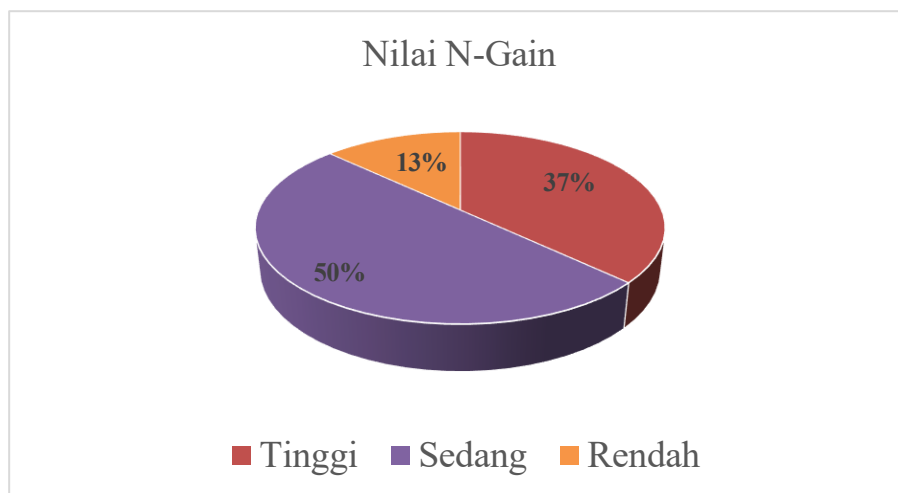


Figure 5. Hasil Uji Validitas Instrumen

c. Uji Hipotesis (Uji t)

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan memanfaatkan media audio visual. Dalam penelitian ini, uji hipotesis dilakukan menggunakan uji t berpasangan (paired sample t-test) dengan bantuan program SPSS 25. Hipotesis yang diuji adalah:

H_0 : Tidak ada peningkatan hasil belajar siswa dengan Kreatifitas guru dalam pemanfaatan media audio visual pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN 2 Sukaratu Sucinaraja Garut.

H_1 : Terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan Kreatifitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran audio visual pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN 2 Sukaratu Sucinaraja Garut.

Kriteria pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, dan jika nilai signifikansi (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Posttest - Pretest	29,17	8,92	1,63	25,83	32,50	17,90	29	0,000

Table 12. Hasil Uji t Berpasangan (Paired Sample t-Test)

Berdasarkan tabel 4.12, hasil uji t berpasangan menunjukkan nilai t hitung sebesar 17,90 dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 (< 0,05). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan memanfaatkan media audio visual pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN 2 Sukaratu Sucinaraja Garut.

d. Uji Regresi Linear Sederhana

Untuk mengetahui pengaruh Kreatifitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar siswa, dilakukan uji regresi linear sederhana. Dalam analisis ini, Kreatifitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran audio visual sebagai variabel bebas (X) dan hasil belajar siswa sebagai variabel terikat (Y).

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,783	0,613	0,601	5,44

Table 13. Hasil Analisis Korelasi

Berdasarkan tabel 4.13, dapat dilihat bahwa nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,783, yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang kuat antara Kreatifitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran audio visual dengan hasil belajar siswa. Nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,613, yang berarti bahwa 61,3% variasi hasil belajar siswa dapat dijelaskan oleh Kreatifitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran audio visual, sedangkan sisanya sebesar 38,7% dijelaskan oleh faktor-faktor lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian ini

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	1350,28	1	1350,28	45,61	0,000
Residual	852,39	28	30,44		

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Total	2202,67	29			

Table 14. Hasil Uji ANOVA

Berdasarkan tabel 4.14, hasil uji ANOVA menunjukkan nilai F hitung sebesar 45,61 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 (< 0,05). Hal ini menunjukkan bahwa model regresi dapat digunakan untuk memprediksi hasil belajar siswa.

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	32,51	6,88		4,73	0,000
Kreatifitas Guru	0,57	0,08	0,783	6,75	0,000

Table 15. Hasil Uji Koefisien Regresi

Berdasarkan tabel 4.15, hasil uji koefisien regresi menunjukkan nilai konstanta sebesar 32,51 dan nilai koefisien regresi Kreatifitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran audio visual sebesar 0,57. Dengan demikian, persamaan regresi yang terbentuk adalah:

$$Y = 32,51 + 0,57X$$

dimana: Y = Hasil belajar siswa

X = Kreatifitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran audio visual

Persamaan regresi tersebut menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan Kreatifitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran audio visual akan meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 0,57 satuan. Nilai t hitung sebesar 6,75 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 (< 0,05) menunjukkan bahwa Kreatifitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran audio visual berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

3. Data Hasil Angket

a. Hasil Angket Kreatifitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio visual

Untuk mengukur Kreatifitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran audio visual, peneliti menggunakan angket yang terdiri dari 20 item pernyataan yang diisi oleh 30 siswa kelas IV SDN 2 Sukaratu Sucinaraja Garut. Angket ini menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1-5 (1 = Sangat Tidak Sesuai, 2 = Tidak Sesuai, 3 = Ragu-ragu, 4 = Sesuai, 5 = Sangat Sesuai). Data hasil angket Kreatifitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran audio visual disajikan pada tabel berikut:

Statistik	Nilai
N	30
Mean	88,10
Median	88,00
Mode	88,00
Std. Deviation	1,92
Minimum	84,00

Statistik	Nilai
Maximum	92,00

Table 16. Statistik Deskriptif Hasil Angket Kreativitas Guru

Berdasarkan tabel 4.16, dapat dilihat bahwa rata-rata skor angket Kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran audio visual adalah 88,10 dari skor maksimal 100. Nilai minimum adalah 84,00 dan nilai maksimum adalah 92,00. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum, siswa menilai Kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran audio visual berada pada kategori sangat baik.

Interval Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
90-100	7	23,33	Sangat Baik
80-89	23	76,67	Baik
70-79	0	0,00	Cukup
60-69	0	0,00	Kurang
< 60	0	0,00	Sangat Kurang
Total	30	100,00	

Table 17. Distribusi Frekuensi Hasil Angket Kreativitas Guru

Berdasarkan tabel 4.17, dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa (76,67%) memberikan penilaian dalam kategori baik terhadap Kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran audio visual, dan 23,33% siswa memberikan penilaian dalam kategori sangat baik. Tidak ada siswa yang memberikan penilaian dalam kategori cukup, kurang, atau sangat kurang. Berikut diagram lingkaran distribusi frekuensi hasil angket Kreativitas guru :

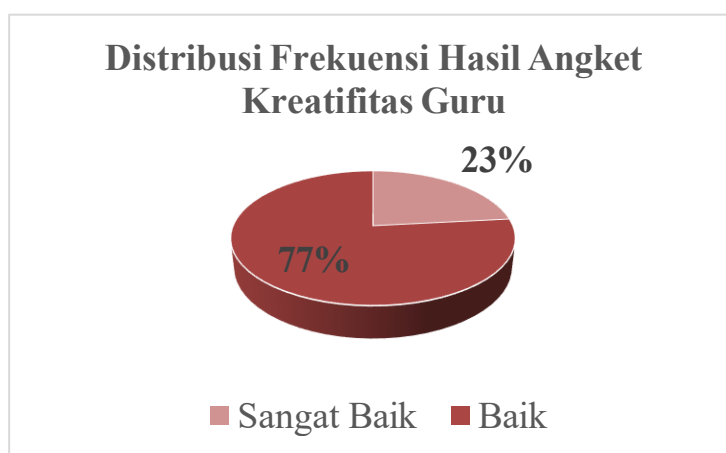


Figure 6. Diagram Lingkaran Distribusi Frekuensi Hasil Angket Kreativitas Guru

b. Analisis Per Dimensi Kreativitas Guru

Instrumen angket Kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran audio visual terdiri dari empat dimensi, yaitu berpikir kritis (item 1-3), berpikir alternatif (item 4-6), auditori (item 7-13), dan visualisasi (item 14-20). Berikut adalah hasil analisis per dimensi:

No	Dimensi	Item	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Berpikir Kritis	1-3	378	450	84,00	Baik
2	Berpikir Alternatif	4-6	414	450	92,00	Sangat Baik

No	Dimensi	Item	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
3	Auditori	7-13	902	1050	85,90	Baik
4	Visualisasi	14-20	950	1050	90,48	Sangat Baik
	Total		2644	3000	88,13	Baik

Table 18. *Persentase Skor Per Dimensi Kreativitas Guru*

Berdasarkan tabel 4.18, dapat dilihat bahwa dimensi berpikir alternatif memperoleh persentase tertinggi yaitu 92,00% (kategori sangat baik), diikuti oleh dimensi visualisasi dengan persentase 90,48% (kategori sangat baik), dimensi auditori dengan persentase 85,90% (kategori baik), dan dimensi berpikir kritis dengan persentase 84,00% (kategori baik). Secara keseluruhan, Kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran audio visual memperoleh persentase 88,13% yang termasuk dalam kategori baik. Berikut diagram lingkaran persentase skor per dimensi Kreativitas guru :

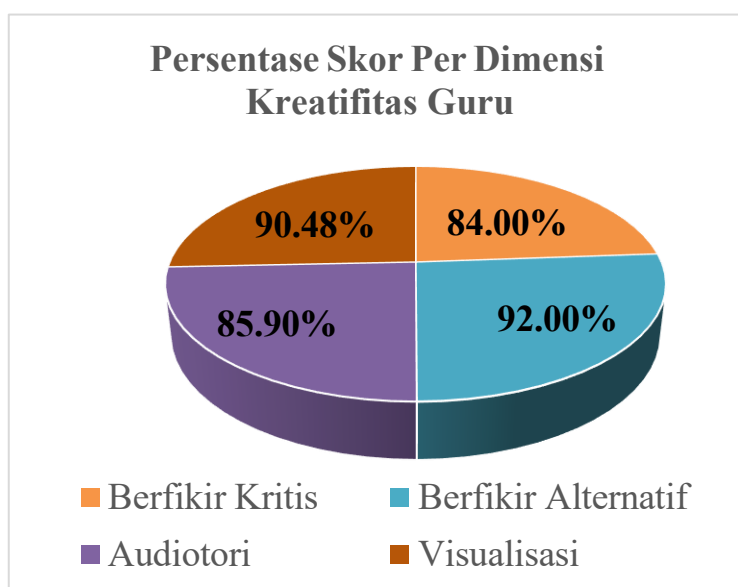


Figure 7. *Diagram Lingkaran Persentase Skor Per Dimensi Kreativitas Guru*

c. Analisis Per Item Angket

Untuk mengetahui aspek-aspek Kreativitas guru yang paling menonjol dan yang masih perlu ditingkatkan, dilakukan analisis per item angket sebagai berikut:

No	Item Pernyataan	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Guru mampu mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran	126	150	84,00	Baik
2	Guru sering mengembangkan solusi kreatif dalam pembelajaran	126	150	84,00	Baik
3	Guru mengevaluasi cara mengajar yang telah dilakukan	126	150	84,00	Baik
4	Guru mempertimbangkan berbagai metode dalam pengajaran	130	150	86,67	Baik
5	Penggunaan media audio visual membantu saya memahami materi pelajaran	141	150	94,00	Sangat Baik

No	Item Pernyataan	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
6	Media audio visual membuat pembelajaran lebih menarik	143	150	95,33	Sangat Baik
7	Penggunaan media audio visual meningkatkan konsentrasi saya selama belajar	126	150	84,00	Baik
8	Media audio visual memudahkan saya dalam memahami konsep-konsep sulit	124	150	82,67	Baik
9	Guru menggunakan berbagai jenis media dalam pengajaran	125	150	83,33	Baik
10	Saya merasa lebih terlibat dalam pembelajaran ketika menggunakan media audio visual	128	150	85,33	Baik
11	Pengajaran dengan media audio visual membantu saya belajar dengan cara yang lebih menyenangkan	144	150	96,00	Sangat Baik
12	Saya dapat mengingat materi pelajaran lebih baik setelah menggunakan media audio visual	126	150	84,00	Baik
13	Guru memberikan penjelasan yang jelas saat menggunakan media audio visual	128	150	85,33	Baik
14	Media audio visual membuat saya lebih aktif dalam proses pembelajaran	127	150	84,67	Baik
15	Saya merasa lebih percaya diri saat belajar dengan media audio visual	122	150	81,33	Baik
16	Guru memberikan umpan balik yang baik setelah menggunakan media audio visual	125	150	83,33	Baik
17	Saya lebih bersemangat belajar IPA ketika menggunakan media audio visual	144	150	96,00	Sangat Baik
18	Media audio visual membantu menjelaskan materi IPA sulit dengan lebih baik	145	150	96,67	Sangat Baik
19	Saya lebih memahami konsep gaya dan gerak setelah menggunakan media audio visual	144	150	96,00	Sangat Baik
20	Penggunaan media audio visual membuat saya lebih ingin belajar IPA	143	150	95,33	Sangat Baik

Table 19. *Persentase Skor Per Item Angket Kreativitas Guru*

Berdasarkan tabel 4.19, item dengan persentase tertinggi adalah item 18 "Media audio visual membantu menjelaskan materi

IPA sulit dengan lebih baik" dengan persentase 96,67% (kategori sangat baik), diikuti oleh item 11 "Pengajaran dengan media audio visual membantu saya belajar dengan cara yang lebih menyenangkan", item 17 "Saya lebih bersemangat belajar IPAS ketika menggunakan media audio visual", dan item 19 "Saya lebih memahami konsep gaya dan gerak setelah menggunakan media audio visual" dengan persentase 96,00% (kategori sangat baik).

Sedangkan item dengan persentase terendah adalah item 15 "Saya merasa lebih percaya diri saat belajar dengan media audio visual" dengan persentase 81,33% (kategori baik), diikuti oleh item 8 "Media audio visual memudahkan saya dalam memahami konsep-konsep sulit" dengan persentase 82,67% (kategori baik). Maka dari itu agar lebih jelas dapat dilihat dari diagram berikut ini untuk item tertinggi dan terendah:

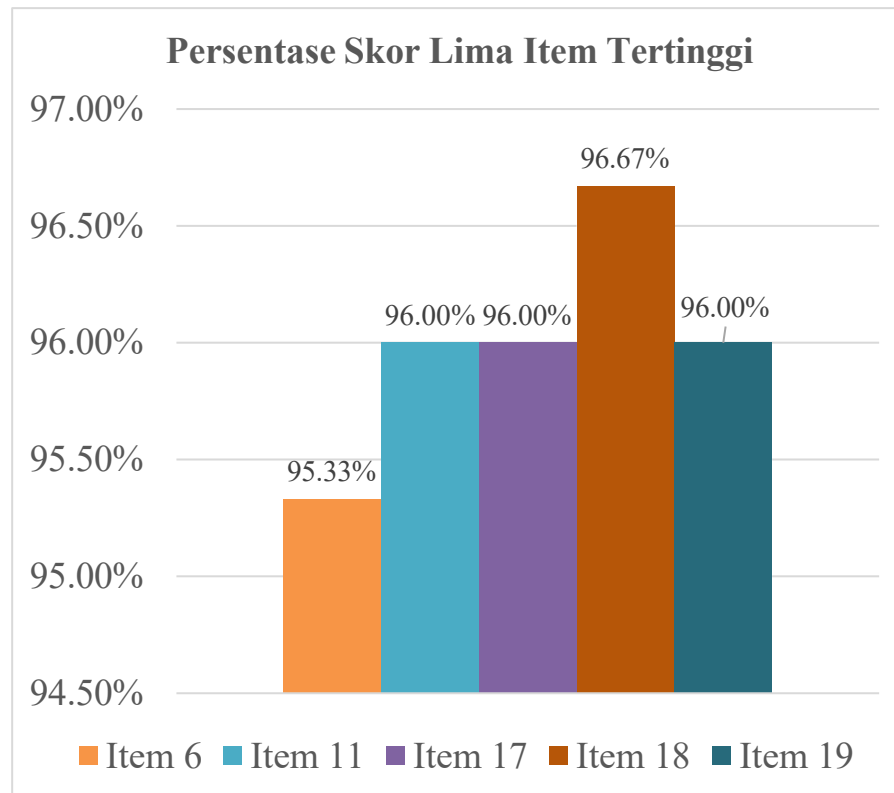


Figure 8. Diagram Batang Persentase Skor Lima Item Tertinggi

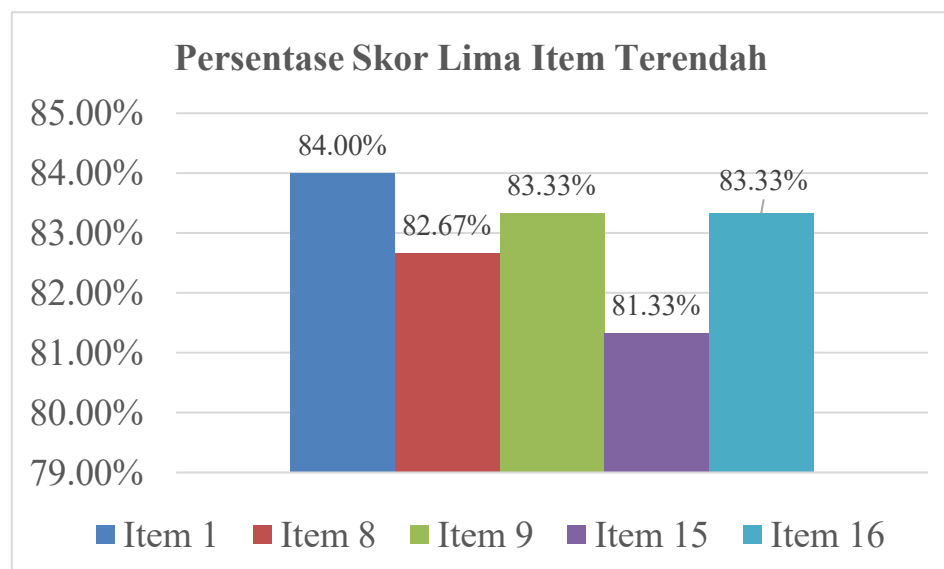


Figure 9. Diagram Batang Persentase Skor Lima Item Terendah

- d. Korelasi Antara Dimensi Kreatifitas Guru dengan Hasil Belajar Siswa

Untuk mengetahui hubungan antara masing-masing dimensi Kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran audio visual dengan hasil belajar siswa, dilakukan analisis korelasi sebagai berikut :

No	Dimensi	Koefisien Korelasi (r)	Signifikansi	Interpretasi
1	Berpikir Kritis	0,623	0,000	Kuat
2	Berpikir Alternatif	0,689	0,000	Kuat
3	Auditori	0,654	0,000	Kuat
4	Visualisasi	0,712	0,000	Kuat

Table 20. Hasil Analisis Korelasi Dimensi Kreativitas Guru dengan Hasil Belajar

Berdasarkan tabel 4.20 semua dimensi Kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran audio visual memiliki korelasi yang kuat dan signifikan dengan hasil belajar siswa ($p < 0,05$). Dimensi visualisasi memiliki korelasi tertinggi dengan hasil belajar siswa ($r = 0,712$), diikuti oleh dimensi berpikir alternatif ($r = 0,689$), dimensi auditori ($r = 0,654$), dan dimensi berpikir kritis ($r = 0,623$). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam menghadirkan visualisasi yang menarik dan berpikir alternatif dalam menyajikan konten pembelajaran melalui media audio visual merupakan faktor yang paling berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Maka dari itu agar lebih jelas dapat dilihat dari diagram berikut ini untuk hasil analisis korelasi dimensi Kreativitas guru dengan hasil belajar:

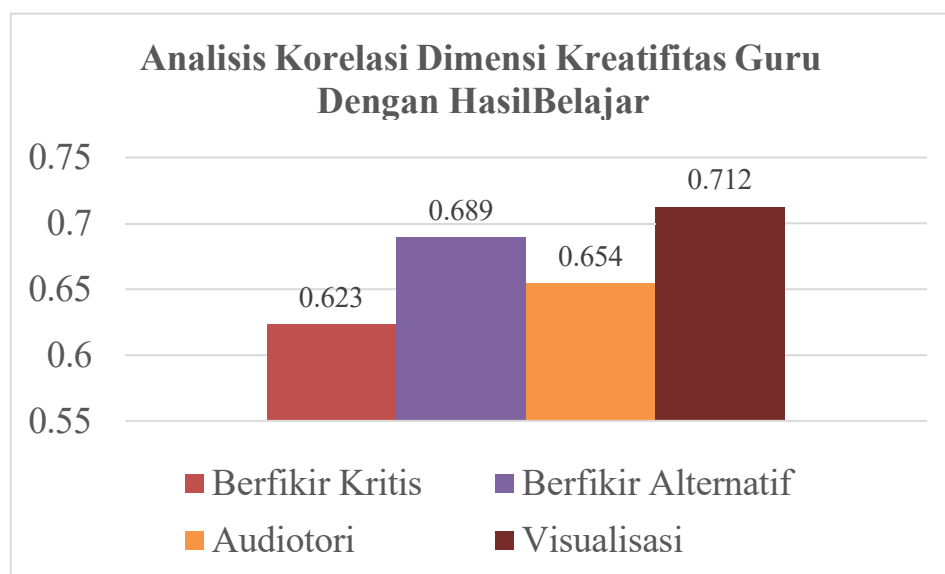


Figure 10. Diagram Batang Koefisien Korelasi Dimensi Kreativitas Guru dengan Hasil Belajar

4. Analisis Lebih Lanjut pada Regresi Linear

Untuk memperdalam analisis pengaruh Kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar siswa, dilakukan analisis regresi linear per dimensi sebagai berikut:

No	Dimensi	R	R Square	Koefisien Regresi (B)	t	Sig.
1	Berpikir Kritis	0,623	0,388	2,143	4,219	0,000
2	Berpikir Alternatif	0,689	0,475	2,437	5,043	0,000
3	Auditori	0,654	0,428	1,028	4,581	0,000
4	Visualisasi	0,712	0,507	1,253	5,364	0,000

Table 21. Hasil Analisis Regresi Linear Per Dimensi

Berdasarkan tabel 4.21, semua dimensi Kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran audio visual memiliki

pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa ($p < 0,05$). Dimensi visualisasi memiliki kontribusi terbesar terhadap hasil belajar siswa dengan nilai R Square sebesar 0,507, yang berarti bahwa 50,7% variasi hasil belajar siswa dapat dijelaskan oleh dimensi visualisasi. Diikuti oleh dimensi berpikir alternatif dengan nilai R Square sebesar 0,475 (47,5%), dimensi auditori dengan nilai R Square sebesar 0,428 (42,8%), dan dimensi berpikir kritis dengan nilai R Square sebesar 0,388 (38,8%).

Nilai koefisien regresi (B) menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan pada dimensi berpikir alternatif akan meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 2,437 satuan, yang merupakan nilai tertinggi di antara dimensi lainnya. Hal ini menegaskan pentingnya kemampuan guru dalam mempertimbangkan berbagai metode dan pendekatan alternatif dalam pengajaran menggunakan media audio visual.

5. Contoh Konkret Pemanfaatan Media Audio visual dalam Pembelajaran IPAS

Dalam penelitian ini, Kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran audio visual terlihat dari berbagai bentuk media yang digunakan dan cara penggunaannya dalam pembelajaran IPAS kelas IV. Berikut adalah beberapa contoh konkret pemanfaatan media audio visual yang dilakukan oleh guru:

- Animasi video mengenai materi** : Guru menggunakan animasi yang menggambarkan proses pembelajaran secara detail, mulai dari pengertian gerak, pengertian gaya, Animasi ini disertai dengan narasi penjelasan yang jelas dan efek suara yang mendukung.
- Video Contoh-contoh Konkret** : Guru menampilkan video contoh-contoh aktifitas yang menghasilkan gaya pada kehidupan sehari-hari.

Kreativitas guru dalam memanfaatkan media-media tersebut terlihat dari:

- Kemampuan menyeleksi dan mengadaptasi media sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa
- Keterampilan mengintegrasikan berbagai jenis media dalam satu pembelajaran
- Kemampuan memodifikasi media yang sudah ada untuk disesuaikan dengan konteks lokal
- Ketepatan dalam menentukan waktu dan cara penggunaan media
- Kemampuan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran dengan media audio visual

Contoh-contoh pemanfaatan media audio visual tersebut menunjukkan bagaimana guru telah mengembangkan kreatifitasnya dalam dimensi berpikir kritis, berpikir alternatif, auditori, dan visualisasi untuk menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran audio visual berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, hasil tersebut perlu ditafsirkan secara proporsional dengan mempertimbangkan kemungkinan adanya faktor lain di luar variabel penelitian yang turut memengaruhi hasil belajar siswa. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, hasil belajar merupakan konstruk multidimensional yang tidak hanya dipengaruhi oleh satu faktor tunggal.

Salah satu faktor yang berpotensi memengaruhi peningkatan hasil belajar adalah **motivasi belajar siswa**. Penggunaan media audio visual yang menarik dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, sehingga siswa menjadi lebih fokus dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar yang terjadi tidak hanya disebabkan oleh kreativitas guru dalam menggunakan media, tetapi juga oleh meningkatnya motivasi dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, **karakteristik awal siswa**, seperti kemampuan awal (prior knowledge), kesiapan belajar, dan gaya belajar, juga dapat berkontribusi terhadap perbedaan peningkatan hasil belajar antar siswa. Hal ini terlihat dari variasi nilai N-Gain yang diperoleh siswa, di mana tidak semua siswa mencapai kategori peningkatan tinggi meskipun mendapatkan perlakuan yang sama. Faktor ini menunjukkan bahwa respons siswa terhadap penggunaan media audio visual bersifat individual dan dipengaruhi oleh kondisi awal masing-masing siswa.

Faktor lain yang perlu dipertimbangkan adalah **efek kebaruan (novelty effect)** dari penggunaan media audio visual. Peningkatan hasil belajar yang signifikan dapat dipengaruhi oleh rasa tertarik siswa terhadap metode pembelajaran yang berbeda dari biasanya. Dalam jangka panjang, efektivitas media audio visual sangat bergantung pada konsistensi, variasi penggunaan, serta kemampuan guru dalam terus berinovasi agar pembelajaran tidak kehilangan daya tariknya.

Di samping itu, **lingkungan belajar dan kondisi kelas**, seperti suasana kelas yang kondusif, fasilitas pendukung, serta interaksi antara guru dan siswa, juga berperan dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Kondisi kelas IV SDN 2 Sukratu yang memiliki fasilitas audio visual yang memadai dan lingkungan belajar yang nyaman kemungkinan turut mendukung optimalnya penerapan pembelajaran berbasis media audio visual dalam penelitian ini.

Dengan mempertimbangkan faktor-faktor tersebut, hasil penelitian ini menegaskan bahwa kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran audio visual merupakan faktor penting, namun bukan satu-satunya penentu hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan variabel tambahan, seperti motivasi belajar, minat siswa, atau desain pembelajaran yang berbeda, serta menggunakan desain penelitian dengan kelompok kontrol agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar IPAS di sekolah dasar.

IV. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN 2 Sukaratu Sucinaraja Garut, dapat disimpulkan sebagai berikut.

Pertama, kompetensi awal siswa sebelum diterapkannya pembelajaran dengan media audio visual tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata pretest sebesar 54,50, di mana sebagian besar siswa berada pada kategori kurang dan cukup, serta tidak terdapat siswa yang mencapai kategori sangat baik.

Kedua, kompetensi akhir siswa setelah pembelajaran dengan pemanfaatan media audio visual menunjukkan peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata posttest mencapai 83,37, dengan mayoritas siswa berada pada kategori sangat baik dan baik, serta tidak terdapat siswa pada kategori kurang.

Ketiga, terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan setelah guru memanfaatkan media pembelajaran audio visual. Hal ini dibuktikan melalui nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,63 yang termasuk dalam kategori sedang, serta hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest ($p < 0,05$).

Keempat, kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran audio visual berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hubungan antara kedua variabel tergolong kuat dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,783, dan kreativitas guru mampu menjelaskan 61,3% variasi hasil belajar siswa. Persamaan regresi $Y = 32,51 + 0,57X$ menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas guru diikuti oleh peningkatan hasil belajar siswa.

Kelima, di antara dimensi kreativitas guru, dimensi visualisasi memberikan kontribusi terbesar terhadap hasil belajar siswa, diikuti oleh dimensi berpikir alternatif, auditori, dan berpikir kritis. Temuan ini menegaskan bahwa kemampuan guru dalam menyajikan visualisasi yang menarik dan mempertimbangkan berbagai alternatif penyajian materi sangat berperan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPAS.

Implikasi praktis dari penelitian ini menunjukkan bahwa guru sekolah dasar perlu mengembangkan kreativitas dalam merancang dan memanfaatkan media pembelajaran audio visual secara terencana dan variatif, khususnya dengan menekankan aspek visualisasi dan alternatif penyajian materi. Sekolah juga diharapkan dapat mendukung melalui penyediaan sarana media pembelajaran serta pelatihan bagi guru agar pembelajaran IPAS menjadi lebih efektif dan bermakna.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan variabel lain yang berpotensi memengaruhi hasil belajar siswa, seperti motivasi belajar, minat siswa, atau lingkungan belajar, serta menggunakan desain penelitian dengan kelompok kontrol dan cakupan subjek yang lebih luas agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

References

1. R. E. Mayer, *Multimedia Learning*, 2nd ed. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 2009. doi: 10.1017/CBO9780511811678.
2. R. E. Mayer, "Applying the science of learning to medical education," *Medical Education*, vol. 44, no. 6, pp. 543–549, 2010. doi: 10.1111/j.1365-2923.2010.03624.x.
3. J. Sweller, "Cognitive load during problem solving: Effects on learning," *Cognitive Science*, vol. 12, no. 2, pp. 257–285, 1988. doi: 10.1207/s15516709cog1202_4.
4. J. Sweller, J. J. G. van Merriënboer, and F. G. W. C. Paas, "Cognitive architecture and instructional design," *Educational Psychology Review*, vol. 10, pp. 251–296, 1998. doi: 10.1023/A:1022193728205.
5. B. Trilling and C. Fadel, *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco, CA, USA: Jossey-Bass, 2009. doi: 10.1002/9780470611216.
6. A. Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta, Indonesia: RajaGrafindo Persada, 2019. doi: 10.13140/RG.2.2.14315.62244.
7. A. M. Mohammadyari and H. Singh, "Understanding the effect of e-learning on individual performance: The role of digital literacy," *Computers & Education*, vol. 117, pp. 1–14, 2018. doi: 10.1016/j.compedu.2017.09.005.
8. M. Al-Fraihat, M. Joy, R. Masa'deh, and J. Sinclair, "Evaluating e-learning systems success," *Computers in Human Behavior*, vol. 102, pp. 67–86, 2020. doi: 10.1016/j.chb.2019.08.004.
9. S. C. Kong, "Developing information literacy and critical thinking skills," *Journal of Educational Computing Research*, vol. 55, no. 4, pp. 475–497, 2017. doi: 10.1177/0735633116674025.
10. J. Harmer, *The Practice of English Language Teaching*, 5th ed. London, UK: Pearson, 2015. doi: 10.4324/9781315832878.
11. H. D. Brown, *Principles of Language Learning and Teaching*, 6th ed. New York, NY, USA: Pearson, 2014. doi: 10.4324/9781315832540.
12. A. Bandura, "Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change," *Psychological Review*, vol. 84, no. 2, pp. 191–215, 1977. doi: 10.1037/0033-295X.84.2.191.
13. E. L. Deci and R. M. Ryan, "Intrinsic motivation and self-determination in human behavior," *Contemporary Sociology*, vol. 11, no. 3, pp. 227–228, 1985. doi: 10.2307/2068166.

14. E. L. Deci *et al.*, "Motivation and education: The self-determination perspective," *Educational Psychologist*, vol. 26, no. 3–4, pp. 325–346, 1991. doi: 10.1080/00461520.1991.9653137.
15. J. Piaget, *The Psychology of Intelligence*. London, UK: Psychology Press, 2001. doi: 10.4324/9780203995587.
16. J. W. Creswell, *Research Design*, 4th ed. Thousand Oaks, CA, USA: Sage, 2014. doi: 10.4135/9781506386706.
17. D. T. Campbell and J. C. Stanley, *Experimental and Quasi-Experimental Designs for Research*. Boston, MA, USA: Houghton Mifflin, 1963. doi: 10.1037/11506-000.
18. J. C. Nunnally and I. H. Bernstein, *Psychometric Theory*, 3rd ed. New York, NY, USA: McGraw-Hill, 1994. doi: 10.1037/018882.
19. R. M. Gagné, L. J. Briggs, and W. W. Wager, *Principles of Instructional Design*, 5th ed. Belmont, CA, USA: Wadsworth, 2005. doi: 10.1002/pfi.4140440211.
20. R. Clark and R. Mayer, *E-Learning and the Science of Instruction*, 4th ed. Hoboken, NJ, USA: Wiley, 2016. doi: 10.1002/9781119239086.
21. M. Schunk, D. H. Pintrich, and J. L. Meece, *Motivation in Education*, 4th ed. Boston, MA, USA: Pearson, 2014. doi: 10.4324/9780203831076.
22. S. Hattie, "Visible learning: A synthesis of over 800 meta-analyses," *Educational Research*, vol. 50, no. 3, pp. 197–199, 2008. doi: 10.1080/00131880802378918.
23. A. Paivio, *Mental Representations: A Dual Coding Approach*. Oxford, UK: Oxford University Press, 1990. doi: 10.1093/acprof:oso/9780195066661.001.0001.
24. G. Schraw, "Promoting general metacognitive awareness," *Instructional Science*, vol. 26, pp. 113–125, 1998. doi: 10.1023/A:1003044231033.
25. V. A. Adzkiya and V. Suryaman, "Audio-visual media and elementary students' learning outcomes," *Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 12, no. 2, pp. 134–142, 2021. doi: 10.21009/JPD.012.02.