

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *AUDIOVISUAL* TERHADAP
KONSEP PERUBAHAN WUJUD BENDA
PADA PESERTA DIDIK**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh :

LAYLA WAHYUNI
NPM : 2202090195



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2026**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 18 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Layla Wahyuni
NPM : 2202090195
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Audiovisual* terhadap Konsep Perubahan Wujud Benda Pada Peserta Didik

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (A) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Sekretaris

Dra. Hj. Syamsuyukita, M.Pd.

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum
2. Assoc. Prof.Dr. Irfan Dahniyal, S.Pd., M.Pd
3. Ahmad Riady Hasibuan, S.Pd., M.Pd

1.

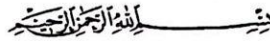
2.

3.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Layla Wahyuni
NPM : 2202090195
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Audiovisual* terhadap Konsep Perubahan Wujud Benda pada Peserta Didik

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
Senin 6 April 2026	Revisi Bab IV	
Selasa 7 April 2026	Revisi Bab IV	
Kamis 9 April 2026	Revisi Bab IV	
Jum'at 10 April 2026	Revisi Bab V	
Senin 13 April 2026	Revisi Lampiran	
Selasa 14 April 2026	ACC SKRIPSI	

Medan, April 2026

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Ahmad Riady Hasibuan, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Layla Wahyuni
NPM : 2202090195
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Audiovisual* terhadap Konsep Perubahan Wujud Benda pada Peserta Didik
Sudah layak disidangkan.

Medan, April 2026

Disetujui oleh:

Pembimbing

Ahmad Riady Hasibuan, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyarnita, M. Pd.

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Layla Wahyuni
NPM : 2202090195
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Audiovisual* terhadap Konsep Perubahan Wujud Benda pada Peserta Didik

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengaruh penggunaan Media *Audiovisual* terhadap Konsep Perubahan Wujud Benda pada Peserta Didik” adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Medan, April 2026
Yang membuat pernyataan,


Layla Wahyuni
NPM: 2202090195

Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Nama Layla Wahyuni, NPM : 2202090195. Pengaruh Penggunaan Media *Audiovisual* Terhadap Konsep Perubahan Wujud Benda Pada Peserta Didik. Skripsi : Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Penelitian ini menjawab rumusan masalah sebagai berikut: (1) konsep perubahan wujud benda pada peserta didik sebelum menggunakan media *audiovisual* masih tergolong rendah, (2) konsep perubahan wujud benda setelah menggunakan media *audiovisual* mengalami peningkatan, dan (3) terdapat pengaruh penggunaan media *audiovisual* terhadap konsep perubahan wujud benda pada peserta didik kelas IV SD Negeri 105351 Bakaran Batu. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat diperlukan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran IPAS.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain One Group Pretest-Posttest Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 29 orang dengan teknik sampling jenuh. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda sebanyak 20 soal yang diberikan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) perlakuan, serta lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Teknik analisis data meliputi uji validitas, uji reliabilitas, dan uji hipotesis menggunakan paired sample t-test dengan bantuan program SPSS.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *audiovisual* dapat meningkatkan pemahaman konsep perubahan wujud benda pada peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai posttest dibandingkan pretest serta hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *audiovisual* berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep perubahan wujud benda pada peserta didik kelas IV SD Negeri 105351 Bakaran Batu.

Kata kunci: Media *audiovisual*, pemahaman konsep, perubahan wujud benda, IPAS.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Dengan mengucapkan puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penelitian, pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan judul “**Pengaruh Penggunaan Media *Audiovisual* Terhadap Konsep Perubahan Wujud Benda Pada Peserta Didik**”

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian skripsi ini mengalami banyak hambatan serta kemampuan dan pengalaman penulis dalam penyajiannya. Namun dengan kerja keras dan bantuan dari beberapa pihak hingga akhirnya skripsi ini terselesaikan oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada Ibunda tercinta Misdawati yang dengan ketulusan, kesabaran, dan kasih sayang tak terhitung telah membimbing penulis sejak masa kecil hingga mencapai bangku perguruan tinggi. Terimakasih atas dukungan dan untuk namaku yang selalu di doa yang tak pernah putus, serta cinta yang terus menjadi sumber kekuatan penulis. Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan ketulusan dengan keberkahan dan kesehatan sepanjang usia Aamiin.

Penulis juga menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak **Prof Dr. Akrim, M.Pd.**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

2. Ibu **Dra. Hj Syamsyurnita, M.Pd.**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.**, selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.**, selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak **Ahmad Riady Hasibuan, S.Pd., M.Pd.**, selaku dosen pembimbing saya.
8. Seluruh dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Terima kasih kepada Layla Wahyuni yaitu diri saya sendiri, terima kasih atas segala kerja keras dan semangatnya sehingga mampu bertahan dan melangkah sejauh ini. Terima kasih telah percaya pada keraguan dalam setiap proses ini, meskipun proses penyusunan terasa begitu berat, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri. Saya bangga pada diri saya sendiri, Kedepannya untuk raga yang kuat, hati yang selalu tegar, semoga lebih berkembang lagi menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari.

10. Terima kasih kepada Rizky Maulana yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan perkuliahan penulis. Terima kasih telah menjadi rumah untuk melepas keluh kesah, segala usaha yang diberikan mulai waktu, dukungan, doa dan support dalam proses penyusunan skripsi ini sampai selesai.
11. Terima kasih seluruh keluarga abang Wahyudi dan kakak Cut Mutia Sari, yang memberikan dukungan banyak dari perjalanan penulis skripsi.
12. Terima kasih kepada seluruh teman-teman saya Kelas D Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang memberikan saran dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang turut membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian semua, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi siapa saja yang membacanya Amin ya Rabbal'amin.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Medan, 17 April 2026

Penulis

LAYLA WAHYUNI

NPM : 2202090195

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	6
1.3. Rumusan Masalah	6
1.4. Tujuan Penelitian.....	7
1.5. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORI	10
2.1 Kerangka Teoris.....	10
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	10
2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran	11
2.1.3 Pengertian Media <i>AudioVisual</i>	12
2.1.4 Jenis Media <i>Audiovisual</i>	14
2.1.5 Fungsi Media <i>Audiovisual</i>	16
2.1.6 Kelebihan dan Kelemahan Media <i>Audiovisual</i>	18
2.1.7 Langkah-Langkah Penggunaan Media <i>AudioVisual</i>	19
2.2.1 Perubahan Wujud Benda	20
2.2.1.1 Pengertian Perubahan Wujud Benda	20
2.2.1.2 Konsep Perubahan Wujud Benda	21
2.2.1.3 Sifat-sifat Perubahan Wujud Benda	22
2.2.2 Pembelajaran IPAS	23
2.2.2.1 Pengertian Mata Pelajaran IPAS	23
2.2.2.2 Tujuan Mata Pelajaran IPAS	25
2.2.2.3 Grand Teori.....	25
2.2 Penelitian yang Relevan	28
2.3 Kerangka Konseptual.....	29
2.4 Hipotesis	32

BAB III METODE PENELITIAN.....	34
3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian	34
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	34
3.2.1 Lokasi Penelitian	34
3.2.2 Waktu Penelitian	35
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian.....	35
3.3.1. Populasi Penelitian	35
3.3.2. Sampel Penelitian	35
3.4 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	36
3.4.1 Variabel Penelitian	36
3.4.2 Definisi Operasional Variabel	36
3.5 Instrumen Penelitian	37
3.5.1 Tes Hasil Belajar (<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>).....	37
3.5.2 Lembar Observasi Aktivitas Guru.....	38
3.5.3 Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	39
3.6 Teknik Analisis Data	41
3.6.1 Uji Validitas.....	41
3.6.2 Uji Hipotesis	41
BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL.....	44
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	44
4.1.1 Deskripsi Data Penelitian	44
4.1.2 Deskripsi Data Penelitian	45
4.1.3 Uji Validitas.....	47
4.1.4 Uji Reabilitas	49
4.1.5 Uji Hipotesis	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	54
5.1. Kesimpulan	54
5.2. Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	56

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Waktu Penelitian	43
Table 3. 2 Table Lembar Observasi Guru	46
Tabel 3.3 Skor Aspek Sikap	47
Table 3.4 Lembar Observasi Aktivitas Siswa	47
Tabel 3.5 Skor Aspek Sikap	48
Tabel 3.6 Aspek Penilaian Observasi Pada Media.....	48
Tabel 3.7 Skor Aspek Sikap	49
Tabel 4.1. Nilai <i>Pretest</i>	53
Tabel 4.2 Nilai <i>Pretest</i>	53
Tabel 4.3. Nilai <i>Posttest</i>	54
Tabel 4.4. Nilai <i>Posttest</i>	55
Tabel 4.5. Hasil Uji Validitas	56
Tabel 4.6. Hasil Uji Reabilitas.....	57
Tabel 4.7. Hasil Uji Hipotesis	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Media <i>Audiovisual</i>	14
Gambar 2.2 Kerangka Konseptual.....	29
Gambar 4.1. Diagram batang perbedaan nilai rata-rata <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	59

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang diajarkan pada sekolah dasar. IPAS merupakan konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia. Pembelajaran IPAS sangat berperan dalam proses pendidikan dan juga perkembangan teknologi, karena IPAS memiliki upaya untuk membangkitkan minat manusia serta kemampuan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta pemahaman tentang alam semesta yang mempunyai banyak fakta yang belum terungkap dan masih bersifat rahasia sehingga hasil penemuannya dapat dikembangkan menjadi ilmu pengetahuan alam yang baru dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Peran guru sangatlah penting untuk keberhasilan siswa dalam belajar, karena guru secara langsung berhadapan dengan siswa melaksanakan proses belajar mengajar. Untuk memberikan pengalaman belajar, guru memerlukan alat bantu seperti media pembelajaran dalam kegiatan proses belajar. Salah satunya adalah media *audiovisual*. Hal ini tentu berlaku disetiap pelajaran, terlebih lagi mata pelajaran IPAS. Dalam proses belajar mengajar dibutuhkan strategi pembelajaran yaitu kesiapan guru mengajar, metode mengajar, kemampuan mengelola kelas dan juga kebiasaan belajar yang baik sesuai kebutuhan siswa. Penggunaan media pembelajaran *audiovisual* telah memegang peranan penting dalam dunia pendidikan.

Pendidikan dasar memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk fondasi pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik. Pada jenjang sekolah dasar (SD), peserta didik berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap perkembangan

kognitif di mana siswa lebih mudah memahami konsep-konsep pembelajaran apabila disajikan secara nyata, visual, dan kontekstual. Salah satu mata pelajaran yang menuntut pemahaman konsep secara mendalam adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. IPAS di sekolah dasar tidak hanya bertujuan agar peserta didik menguasai fakta atau hafalan, tetapi juga agar mereka mampu memahami konsep-konsep dasar tentang fenomena alam yang terjadi di sekitarnya.

Media *audiovisual* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, mengurangi rasa bosan, dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Contoh media *audiovisual* seperti video, animasi, gambar bergerak dan simulasi berpotensi untuk meningkatkan pemahaman siswa secara lebih, interaktif dan menarik. Meskipun penggunaan media pembelajaran *audiovisual* telah menjadi tren dalam pendidikan, penelitian yang mencermati pengaruh konkretnya terhadap pembelajaran IPAS ditingkat sekolah dasar masih terbatas. Lebih khusus lagi, penelitian yang fokus pada pembelajaran IPAS kelas IV SD masih perlu dikembangkan lebih lanjut. Ini dapat membantu guru dan pengambilan kebijakan pendidikan dalam mengambil keputusan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu kelancaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Karena media pembelajaran mempunyai manfaat dan fungsi sebagai sarana bagi guru untuk dapat menyampaikan materi pelajaran lebih menarik, tidak hanya monoton, siswa tidak hanya diajak untuk berkhayal dan membayangkan saja tetapi siswa dapat melihat kenyataan walaupun hanya melalui gambar dan video.

Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai penyampai pesan kepada peserta didik atau sebagai perantara pribadi. Hal ini memungkinkan siswa untuk lebih

terlibat dalam proses pembelajaran dan menerima materi pembelajaran dengan lebih baik. Namun saat ini guru semakin dituntut untuk menggunakan media berbasis teknologi, seperti media *audiovisual*. Media *audiovisual* adalah salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Media ini merupakan media yang hanya mengandalkan indra penglihatan, media *audiovisual* ini ada yang menampilkan gambar ada pula media *audiovisual* yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film kartun. Dalam menggunakan media *audiovisual* ini siswa dapat meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran. Keaktifan siswa membuat pembelajaran berjalan sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang sudah disusun oleh guru, bentuk keaktifan siswa dapat berbentuk aktivitas pada dirinya sendiri atau aktivitas dalam suatu kelompok. Keaktifan siswa sangat berpengaruh pada proses perkembangan berpikir, emosi, sosial dan hasil belajar siswa (Fitria & Pratiwi, 2024).

Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar dalam penyampaian materi sangat beraneka ragam. Untuk itu dalam penelitian ini peneliti menggunakan media *audiovisual* yang menggabungkan antara media *visual* dan media *audio* berbasis animasi 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 *audiovisual* untuk membantu proses pembelajaran khususnya mata pelajaran IPAS masih belum digunakan di sekolah karena keterbatasan media ajar di sekolah tersebut (Rizqy et al., 2025).

Media *audiovisual* merupakan media teknologi modern yang mengikuti perkembangan zaman dengan tujuan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan

informasi dan memperlancar proses pembelajaran. Media *audiovisual* merupakan media dengan gabungan antara unsur suara (*audio*) dan unsur gambar (*visual*) yang ditangkap melalui indera penglihatan dan pendengaran. Penggunaan media *audiovisual* memudahkan peserta didik dalam memahami materi karena dalam pelaksanaannya media ini mampu memperjelas hal-hal yang bersifat abstrak menjadi nyata.

Namun masalah yang sering terjadi sekarang ini khususnya dalam proses pembelajaran IPAS di kelas IV masih banyak siswa yang kurang memahami materi yang dijelaskan, siswanya kurang aktif, tidak ada minat untuk belajar, dan kurang media dalam proses pembelajaran. Dalam mendukung proses pembelajaran di kelas antara lain dengan metode ceramah dan media pembelajaran yang digunakan adalah papan tulis dan buku cetak. Selama pembelajaran berlangsung, konsentrasi siswa tidak terpusat, siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, tidak antusias dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh penggunaan media pembelajaran *audiovisual* terhadap pemahaman pembelajaran dikalangan siswa kelas IV SD. Melalui penelitian ini, kita dapat lebih memahami apakah penggunaan media pembelajaran *audiovisual* dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan berharga bagi pendidik dan pembuat kebijakan dalam meningkatkan metode pengajaran IPAS di SD. Selain itu kita akan mengamati respons siswa terhadap penggunaan media *audiovisual* dalam pembelajaran IPAS. Apakah penggunaan media ini meningkatkan hasil dalam belajar siswa, apakah siswa merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Tidak semua siswa memiliki gaya belajar yang sama. Ada yang lebih mudah paham dengan ceramah, tapi banyak juga yang butuh media visual seperti video untuk membantu mereka memahami konsep yang abstrak. Kurangnya kreativitas guru dalam memanfaatkan sarana pembelajaran menjadi salah satu faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya prestasi siswa dalam mata pelajaran IPAS. Dengan penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep perubahan wujud benda bahwa video pembelajaran dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterampilan belajar siswa (History, 2025).

Peneliti memilih siswa kelas IV SDN 105351 Bakaran Batu sebagai objek penelitian karena berdasarkan informasi dari guru kelas di kelas IV SDN 105351 Bakaran Batu 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.

Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan di SDN 105351 Bakaran Batu, ternyata menggunakan media pembelajaran sangat membantu siswa dalam memahami materi. Oleh karena itu, peneliti ingin meneliti penggunaan media pembelajaran *audiovisual* dan hubungannya dengan kemampuan literasi sains pada siswa.

https://youtube.com/shorts/6pCg_WqZNgc?si=3sAgeTgBIK5ETpRD

Untuk mengatasi masalah ini, penggunaan media *audiovisual* 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 *audiovisual* berbasis animasi dalam pembelajaran diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan literasi sains siswa kelas IV SDN 105351 Bakaran Batu.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian pada mata pelajaran IPAS. Untuk itu, disusunlah judul penelitian **“Pengaruh Penggunaan Media *Audiovisual* Terhadap Konsep Perubahan Wujud Benda Pada Peserta Didik di Kelas IV SDN 105351 Bakaran Batu”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi sebagai permasalahan antara lain.

1. Pemahaman siswa terhadap materi perubahan wujud benda masih rendah.
2. Pembelajaran IPAS masih menggunakan metode ceramah sehingga kurang menarik.
3. Media *audiovisual* belum digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas IV.
4. Aktivitas belajar siswa kurang optimal saat pembelajaran berlangsung.
5. Hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda masih berada di bawah KKM.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana konsep perubahan wujud benda pada peserta didik sebelum menggunakan media *audiovisual* di kelas IV SD Negeri 105351 Bakaran Batu?
2. Bagaimana konsep perubahan wujud benda pada peserta didik sesudah menggunakan media *audiovisual* di kelas IV SD Negeri 105351 Bakaran Batu?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *audiovisual* terhadap konsep perubahan wujud benda pada peserta didik kelas IV SD Negeri 105351 Bakaran Batu?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini ialah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan konsep perubahan wujud benda pada peserta didik setelah pembelajaran menggunakan media *audiovisual* di kelas IV SD Negeri 105351 Bakaran Batu.
2. Untuk mengetahui perbedaan konsep perubahan wujud benda pada peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media *audiovisual* di kelas IV SD Negeri 105351 Bakaran Batu.
3. Untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *audiovisual* terhadap konsep perubahan wujud benda pada peserta didik kelas IV SD Negeri 105351 Bakaran Batu.

1.5. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan penelitian, maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Menambahkan referensi ilmiah dalam bidang pembelajaran IPAS khususnya penggunaan media *audiovisual* dan memberikan kontribusi dalam pengembangan teori media pembelajaran di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan guru disekolah dasar tentang model pembelajaran IPAS dan juga dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar yang efektif sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Membantu memahami konsep perubahan wujud benda dengan mudah dan menyenangkan.

3. Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran IPAS dan menjadi bahan pertimbangan dalam pengadaan media pembelajaran berbasis teknologi.

4. Bagi Penelitian

Dapat menjadi referensi dan dasar penelitian yang lebih mendalam terkait media *audiovisual* dalam pembelajaran IPAS.

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Kerangka Teoris

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang mampu menyampaikan pesan (materi pembelajaran), sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. (Manshur & Ramdlani, 2019).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi untuk meningkatkan pemikiran, fokus, serta keterampilan dalam proses belajar mengajar. Pada awalnya, media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu visual dalam aktivitas belajar, tetapi dengan kemajuan teknologi, sekarang telah berubah menjadi alat bantu *audiovisual* dalam proses belajar. Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran berperan sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar kepada siswa.

Media pembelajaran, segala sesuatu yang digunakan untuk menjembatani interaksi antara guru dan peserta didik bertujuan untuk menyemangati siswa dan mendukung mereka dalam menjalani proses pembelajaran yang lengkap dan berarti. Sementara itu, definisi media pembelajaran mencakup alat, cara, dan teknik yang diterapkan guna memperbaiki komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa selama kegiatan pendidikan.

2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancarkan interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara khusus ada beberapa manfaat media pembelajaran yaitu :

1. Penyampaian materi pembelajaran lebih berseragam
2. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
3. Meningkatkan kaulitas hasil belajar siswa
4. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan
5. saja
6. Media dapat menumbuhkan sikap positif terhadap materi dan proses belajar

Adapun manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut.

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkunganya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Menurut Fadillah (Media & Kelas, 2020) menyatakan bahwa media

pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut:

- a. Pengajaran akan lebih menarik untuk siswa sehingga dapat meningkatkan semangat mereka dalam belajar.
- b. Materi ajar akan memiliki makna yang lebih terang sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa dan mendukung mereka untuk menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Teknik pengajaran akan lebih beragam, tidak hanya terbatas pada komunikasi lisan dari guru, sehingga siswa tidak merasa jenuh dan guru juga tidak kehabisan energi, terlebih lagi jika guru mengajar di setiap sesi.
- d. Siswa akan memiliki lebih banyak kesempatan untuk menjalani kegiatan belajar karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga terlibat dalam aktivitas lain seperti pengamatan, pelaksanaan, demonstrasi, berperan, dan sebagainya.

2.1.3 Pengertian Media *AudioVisual*

Media *audiovisual* merupakan alat atau media yang dirancang dan digunakan untuk berkomunikasi di dalam kegiatan pembelajaran, dengan proses penyampaiannya yang dapat didengar dan dilihat. Media *audiovisual* merupakan alat peraga yang digunakan oleh guru di dalam kegiatan pembelajaran yang dalam pengaplikasiannya melalui gambar dan suara. Media *audiovisual* merupakan gabungan dari media *audio* dan media *visual*. Media *audiovisual* lebih menarik dibandingkan hanya menggunakan media *audio* saja ataupun media *visual* saja. Jika media pembelajaran yang digunakan oleh guru menarik, maka siswa akan lebih termotivasi untuk memperhatikan pembelajaran. Harapannya hasil pembelajarannya juga akan meningkat (Pembelajaran,

2020).

Media *audiovisual* merupakan media penyampaian informasi yang mengandung 2 karakter, yaitu karakter audio yang berisi suara dan karakter gambar yang berisi gambar, media pada kategori ini mempunyai kemampuan yang lebih tinggi dibandingkan media lainnya. Media *audiovisual* adalah suatu alat atau media yang memediasi lebih dari sekedar suara atau gambar tetapi mencakup keduanya. Dengan mengkolaborasikan unsur *audio* dan unsur *visual*, keduanya menjadi satu kesatuan yang utuh menjadi sebuah media yang biasa disebut dengan *audiovisual* (Sabilla, 2024).

Media *audiovisual* kemudian menjadi alternatif kreatif dalam pendidikan, khususnya pada tingkat dasar. Alat ini mengombinasikan suara dan gambar, yang memungkinkan siswa menerima informasi melalui dua indra sekaligus, sehingga lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa saat belajar. Penelitian mengindikasikan bahwa pemanfaatan media *audiovisual* dapat meningkatkan ketertarikan dan semangat siswa untuk belajar. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran dengan menggunakan media *audiovisual* cenderung lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi di kelas dan lebih bersemangat untuk belajar (Lura, 2025).

Media *audiovisual* adalah alat bantu atau media yang memiliki unsur gambar dan suara. Media *audiovisual* adalah sejumlah alat yang dipakai oleh guru-guru dalam menyampaikan konsep, gagasan dan pengalaman yang ditangkap oleh indera pandang dan pendengaran. Berdasarkan pengertian- pengertian yang telah diberikan, maka media *audiovisual* adalah media penyalur pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan (Rahman, 2021).

Dapat disimpulkan berdasarkan pendapat di atas bahwa media *audiovisual*

adalah suatu alat atau media modern yang mempunyai unsur *audio* dan *visual* yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu pesan (dokumen) dari pengirim (guru) kepada penggunanya (siswa) dan dapat dipahami oleh indera pendengaran dan penglihatan. Singkatnya adalah media penyampaian pesan atau informasi pembelajaran melalui media gambar dan suara.



Gambar 2.1 Media Audiovisual

2.1.4 Jenis Media Audiovisual

Media *audiovisual* adalah media yang mengandung unsur *audio* dan *visual*.

Berikut jenis-jenis media *audiovisual* :

1. Media *Audiovisual* Diam

Media *audiovisual* diam adalah media yang hanya menampilkan suara dan gambar saja, tetapi tidak menampilkan gerak. Misalnya: gambar bergerak, film rangkaian suara, dan tayangan suara.

2. Media *Audiovisual* Gerak

Media *audiovisual* gerak merupakan sarana yang menampilkan elemen *audio* dan *visual* yang bergerak. Misalnya: film audio dan kaset video, Ada beberapa tipe

media *audiovisual* yang sangat membantu guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Berikut tipenya:

a. Film

Film adalah rangkaian gambar berbeda yang diproyeksikan ke layar sehingga terjadi gerakan normal. Film menciptakan rangkaian gambar yang dulunya menjadi lebih hidup dan nyata berkat gerakan yang diciptakannya. Film merupakan sarana untuk mengekspresikan suara, gambar, dan gerak. Oleh karena itu mempunyai kemampuan untuk menimbulkan kesan yang dalam (mengesankan), dan menyenangkan.

b. Video

Pemberian materi melalui video sangat populer karena sering digunakan oleh para guru. Video merupakan salah satu jenis media *audiovisual* karena memiliki kemampuan menampilkan gambar, suara, dan gerakan. Media ini dinilai efektif dalam menyajikan berbagai topik pembelajaran yang sulit jika perlu disampaikan secara lisan. Video mempunyai kemampuan untuk menampilkan objek-objek yang dianggap mustahil jika ditampilkan dalam kehidupan nyata. Video merupakan salah satu media yang mampu menyajikan segala peristiwa secara praktis namun tetap mampu mengekspresikan suasana yang realistis.

Sedangkan menurut Faujiah et al. (2022:84) jenis-jenis media *audiovisual* adalah berikut:

1. Film
2. LCD proyektor
3. Video
4. Televisi

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media *audiovisual* terdapat beberapa jenis yaitu video, film, televisi.

2.1.5 Fungsi Media Audiovisual

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi berikut menurut (Tarbiyah, 2021).

1) Fungsi komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.

2) Fungsi motivasi

Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah belajar siswa.

3) Fungsi kebermaknaan

Melalui penggunaan media, pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.

4) Fungsi penyamaan persepsi

Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat

menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.

5) Fungsi individualitas.

Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Menurut (Suprianto et al., 2019) mengemukakan bahwa ada empat fungsi media pembelajaran, yaitu:

1) Fungsi atensi dari media *visual* merupakan fungsi inti dari media pembelajaran, dimana media pembelajaran harus dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa agar dapat berkonsentrasi pada materi pelajaran yang berkaitan. Dengan adanya fungsi ini, diharapkan peserta didik dapat memperoleh dan mengingat isi pelajaran.

2) Fungsi afektif dari media *visual* dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa dalam belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual yang ditampilkan diharapkan dapat menggugah emosi dan sikap dari siswa terhadap materi yang disampaikan.

3) Fungsi kognitif, berdasar hasil temuan dari sebuah penelitian mengungkapkan bahwa media *visual* yang berupa gambar maupun lambang *visual* dapat memperlancar tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang termuat pada suatu gambar.

4) Fungsi kompensatoris media pembelajaran diharapkan dapat berfungsi sebagai alat bantu yang dapat digunakan oleh siswa untuk mempermudah memahami isi teks kemudian mengorganisasikan informasi tersebut agar dapat

diingat kembali.

2.1.6 Kelebihan dan Kelemahan Media *Audiovisual*

a. Kelebihan Media *Audiovisual*

Kelebihan dari media pembelajaran *audiovisual* beragam, dimana banyak terdapat kelebihan yang tidak dimiliki oleh media lain sehingga tidak menyulitkan guru atau siswa untuk menggunakannya. Kemudahan dalam penggunaan media *audiovisual* ini menjadi aspek penting karena pengguna media *audiovisual* merasa puas dan nyaman ketika menggunakannya (Farhah et al., 2023).

Beberapa kelebihan media *audiovisual* yaitu :

1. Menampilkan proses yang tidak dapat diamati langsung oleh siswa.
2. Pembelajaran lebih menarik dan interaktif.
3. Meningkatkan retensi dan daya ingat siswa.
4. Mengintegrasikan teknologi sehingga siswa lebih antusias.

b. Kekurangan Media *Audiovisual*

1. Membutuhkan fasilitas seperti LCD, laptop, dan speaker.
2. Memerlukan persiapan yang lebih matang dari guru.
3. Tidak semua sekolah memiliki sarana yang memadai.

Sedangkan menurut (Artikel, 2020) setiap media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan, termasuk media *audiovisual*. Berikut kelebihan dan kekurangan media *audiovisual*.

1. Kelebihan

- a. Menarik.
- b. Informasi diperoleh langsung dari narasumber.

- c. Dapat disaksikan lebih dari sekali dan lebih hemat waktu.
 - d. Kendali volume suara dan kejernihan gambar berada dalam arahan guru.
2. Kekurangan
- a. Informasi yang searah, hal ini bisa disiasati dengan pemberian umpan balik dengan tanya jawab.
 - b. Kurang detail menampilkan bagian dari objek, hal ini bisa disiasati dengan penjelasan.
 - c. Harga alat yang cenderung mahal dan begitu kompleks.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media *audio visual* mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan.

Kelebihannya yaitu:

- 1. Menarik, karena perpaduan antara gambar dan suara
- 2. Menyampaikan informasi lebih kuat dan realistis
- 3. Mengatasi keterbatasan waktu

Kekurangannya yaitu:

- 1. Peralatan yang cenderung mahal
- 2. Membutuhkan keahlian

2.1.7 Langkah-Langkah Penggunaan Media Audio Visual

Langkah-langkah penggunaan media *audiovisual* menurut (Lubis & Belajar, 2022) ialah sebagai berikut :

- 1. Persiapan, persiapan yang dilakukan pertama oleh guru mempelajari, menyiapkan dan memastikan alat dapat berfungsi.
- 2. Pengkondisian siswa, agar proses pembelajaran lebih terarah guru melakukan

pengkondisian atau penempatan posisi anak didik untuk mengamati video yang akan ditampilkan.

2. Pengkondisian siswa, agar proses pembelajaran lebih fokus, guru mengkondisikan atau mengatur siswa untuk menonton video yang ditayangkan.
3. Mengadakan sesi tanya jawab untuk video tersebut.
4. Siswa kemudian mempunyai kesempatan untuk bertanya.

Dari pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan langkah-langkah penggunaan media *audiovisual* adalah sebagai berikut:

1. Pastikan kelas Anda siap untuk mendengarkan dan menonton.
2. Mempelajari teknik menggunakan video untuk berbagai macam pelajaran.
3. Guru mengetahui dan memahami video tersebut.
2. Guru memutar video, mendiskusikan video tersebut dengan siswa di kelas, dan mengulangi bagian-bagian penting dari video tersebut.
3. Ketika pembelajaran setelah video berakhir, guru harus mengatur kegiatan selanjutnya. Diskusi dipimpin oleh guru di kelas.

2.2.1 Perubahan Wujud Benda

2.2.1.1 Pengertian Perubahan Wujud Benda

Perubahan wujud benda adalah salah satu bentuk terjadinya gejala perubahan pada suatu benda menjadi berbeda wujud dari sebelumnya, baik ukuran, bentuk, warna, dan aroma atau bau nya yang berubah. Proses perubahan bentuk ini dapat terjadi dengan berbagai cara dan beberapa prosesnya dapat dilihat dengan mata telanjang manusia. Wujud benda dapat berupa cair. Gas, atau padat yang memiliki molekul gerak translasi atau gerak pindah tempat dan gerak vibrasi atau bisa saja bergerak di tempat. Pada

kondisi tertentu suatu zat benda yakni padat, cair, dan gas tidak bisa mempertahankan bentuknya. Itulah sebabnya bisa mengalami perubahan wujud seperti berubah warnanya, berubah bentuknya, dan muncul bau atau aroma lain dari wujud sebelumnya.

2.2.1.2 Konsep Perubahan Wujud Benda

Perubahan wujud benda adalah peristiwa perubahan bentuk suatu benda menjadi bentuk benda lain yang berbeda. Perubahan wujud benda merupakan salah satu konsep dasar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang mempelajari peristiwa perubahan fisik suatu zat yang disebabkan oleh pengaruh suhu atau kalor tanpa mengubah jenis zat tersebut. Perubahan wujud benda terjadi karena adanya proses penyerapan atau pelepasan energi panas sehingga susunan partikel dalam suatu benda mengalami perubahan, namun tidak membentuk zat baru. Dalam pendidikan IPAS di tingkat sekolah dasar, konsep perubahan wujud benda mencakup beberapa tipe perubahan, termasuk mencair (dari padat ke cair), membeku (dari cair ke padat), menguap (dari cair ke gas), mengembun (dari gas ke cair), dan menyublim (dari padat ke gas). Pemahaman tentang konsep ini sangat penting karena berkaitan erat dengan fenomena alam yang sering dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari, menjadi landasan untuk memahami konsep-konsep IPAS yang lebih kompleks (Putri & Suryani, 2021).

Media *audiovisual* adalah salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Media ini merupakan media yang hanya mengandalkan indra penglihatan, media *audiovisual* ini ada yang menampilkan gambar diam, seperti film, foto gambar atau lukisan, cetakan ada pula media *audiovisual* yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu dan film kartun. Dalam

menggunakan media *audiovisual* ini siswa dapat meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran. Keaktifan siswa membuat pembelajaran berjalan sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang sudah disusun oleh guru, bentuk keaktifan siswa dapat berbentuk aktivitas pada dirinya sendiri atau aktivitas dalam suatu kelompok. Keaktifan siswa sangat berpengaruh pada proses perkembangan berpikir, emosi, sosial dan hasil belajar siswa (Fitria & Pratiwi, 2024).

2.2.1.3 Sifat-sifat Perubahan Wujud Benda

a. Benda Padat

Benda padat adalah benda padat yang cenderung keras.

Contoh : es batu, kapur barus, kayu, dan lain-lain.

Sifat-sifat benda padat tersebut antara lain:

1. Bentuk benda padat cenderung tetap, artinya tetap konstan meskipun dilakukan tindakan tertentu.
2. Perubahan suatu benda padat ke bentuk lain memerlukan proses dan tindakan tertentu untuk mengubahnya

b. Benda Cair

Benda cair adalah benda yang wujudnya cenderung fleksibel dan basah.

Contoh dari benda cair adalah air, minyak, dll.

Sifat dari benda cair itu antara lain:

1. Bentuknya bisa menyesuaikan dengan wadah peletakannya
2. Mudah berpindah tempat, terutama dari tempat yang lebih tinggi ke tempat yang lebih rendah
3. Sekecil apapun celah, benda cair ini pasti bisa masuk dengan cara meresap.

Seperti tanah, kain, tisu, kertas, dll

4. Permukaan cenderung datar
5. Ada tekanan yang memungkinkannya bergerak ke segala arah
6. Penampilan dapat diubah tanpa tindakan khusus apa pun
7. Pergerakan terjadi dalam bentuk gelombang yang dipengaruhi oleh faktor tertentu seperti angin

3. Benda Gas

Benda gas merupakan benda yang tidak terlihat jelas bahkan tidak dapat dilihat dengan mata telanjang. Benda gas tidak dapat dilihat dengan mata telanjang karena berbentuk molekul kecil.

Contoh : gas adalah udara, uap air, dan sebagainya.

Sifat-sifat benda gas ini antara lain:

1. Bentuknya dapat disesuaikan dengan wadahnya
2. Ada tekanan yang bisa menyebar ke segala arah
3. Cenderung sulit dilihat dengan mata telanjang
4. Bila berubah bentuk, ia bisa berubah menjadi wujud yang kasat mata maupun tak kasat mata

2.2.2 Pembelajaran IPAS

2.2.2.1 Pengertian Mata Pelajaran IPAS

IPAS adalah salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan sejak siswa berada di Sekolah Dasar. Materi ini merupakan bagian penting yang dipelajari dari tingkat pendidikan dasar hingga menengah. Ilmu pengetahuan alam mencakup sejumlah besar kegiatan mental dan praktik manusia untuk memperoleh pengetahuan. IPAS termasuk

dalam bidang ilmu yang menyimpan pengetahuan, mencakup cara berpikir, cara beroperasi, dan solusi untuk masalah yang berkaitan dengan lingkungan, yang disusun dengan cara yang sistematis. IPAS adalah suatu bidang ilmu untuk menciptakan pengetahuan dan berusaha untuk meningkatkan ketertarikan manusia agar dapat mengembangkan kecerdasan serta pemahaman mereka mengenai alam dan segalanya yang penuh dengan misteri yang tidak ada akhirnya (Ayu et al., 2020).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bidang yang tidak dapat dipisahkan dari ilmu dan metode ilmiah yang berkaitan dengan fenomena alami, sehingga bisa dipelajari, dipahami, dan dijelaskan. IPAS adalah bagian dari aktivitas yang meneliti alam semesta secara terstruktur untuk menghasilkan fakta. Ini terkait erat dengan esensi IPAS atau sains, yang melibatkan proses bagaimana seseorang mendapatkan pengetahuan untuk memahami konsep-konsep ilmiah dengan tepat melalui serangkaian langkah yang terorganisir. IPAS memiliki hubungan yang sangat signifikan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Hubungan itu menggunakan IPAS sebagai salah satu alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Oleh karena itu, IPAS sangat penting untuk dipelajari di tingkat Sekolah Dasar (SD) karena membahas peristiwa yang terjadi di alam dan relevan dengan kehidupan anak-anak. Selain itu, mempelajari sains adalah cara yang tepat untuk memperoleh salah satu kemampuan, yaitu kompetensi pengetahuan IPAS. Penguasaan kompetensi pengetahuan IPAS digunakan sebagai indikator pada ranah kognitif yang dapat mengukur tingkat pemahaman atau pencapaian siswa dalam hal pengetahuan (Kadek et al., 2020).

2.2.2.2 Tujuan Mata Pelajaran IPAS

Tujuan Pembelajaran IPAS ditekankan pada kemampuan berpikir kritis yang memberikan pengalaman langsung sehingga siswa dapat mengingat, mengidentifikasi, serta menerapkan pengetahuannya secara ilmiah. Pembelajaran IPAS memiliki tujuan merangsang pertumbuhan intelektual dan perkembangan siswa, mendorong terbentuknya sikap berpikir kritis dan rasional agar siswa memiliki konsep-konsep IPAS dan keterkaitannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPAS sangat penting bagi siswa dikarenakan dapat mengembangkan keterampilan dan kemampuan berpikir kritis dalam memahami alam sekitar secara mendalam sehingga mampu mendorong siswa menuju proses penemuan (Sukarini et al., 2021).

2.2.2.3 Grand Teori

1. Teori Belajar Kognitif

Grand teori utama yang sering digunakan adalah teori belajar kognitif, khususnya dari Jean Piaget. Menurut Piaget, peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yaitu:

- Lebih mudah memahami konsep jika disertai visualisasi nyata
 - Membutuhkan contoh konkret, bukan hanya penjelasan verbal
- Media *audiovisual* membantu siswa melihat langsung proses perubahan wujud benda (mencair, membeku, menguap), sehingga memperkuat pemahaman konsep.

Kaitan dengan penelitian:

Media *audiovisual* membantu siswa melihat langsung proses perubahan wujud benda (mencair, membeku, menguap), sehingga memperkuat pemahaman konsep.

2. Teori Belajar Multimedia

Teori ini dikemukakan oleh Richard E. Mayer melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning*.

Isi utama:

- Informasi lebih efektif dipahami jika disajikan melalui gambar + suara
- Otak memiliki dua saluran:
 - Visual (gambar, video)
 - Auditori (suara, narasi)

Kaitan dengan penelitian :

Media audiovisual (video animasi, suara, gambar) membuat siswa:

- Lebih fokus
- Lebih mudah memahami proses abstrak seperti perubahan wujud benda

3. Teori Behaviorisme

Dikembangkan oleh B.F. Skinner.

Intinya:

- Belajar terjadi karena stimulus dan respon
- Media pembelajaran berperan sebagai stimulus

Kaitan dengan penelitian :

Media audiovisual memberikan stimulus menarik (warna, suara, gerak) yang:

- Meningkatkan perhatian
- Memperkuat respon belajar siswa

4. Teori Konstruktivisme

Dikembangkan oleh Lev Vygotsky.

Intinya:

- Pengetahuan dibangun sendiri oleh siswa melalui pengalaman
- Belajar lebih efektif jika ada interaksi dan konteks nyata

Kaitan dengan penelitian :

- Memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata
- Membantu siswa membangun konsep perubahan wujud dari pengamatan

5. Teori Konsep IPA (Perubahan Wujud Benda)

Konsep ini termasuk dalam kajian Ilmu Pengetahuan Alam.

Perubahan wujud benda meliputi:

- Mencair
- Membeku
- Menguap
- Mengembun
- Menyublim

Karakteristik:

- Bersifat abstrak jika hanya dijelaskan secara verbal
- Membutuhkan visualisasi proses

Kaitan dengan penelitian :

Media audiovisual sangat relevan karena:

- Menampilkan proses secara nyata
- Membantu siswa memahami perubahan yang tidak bisa dilihat langsung

2.2 Penelitian yang Relevan

Pada bagian ini peneliti akan memaparkan beberapa penelitian terlebih dahulu.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Risa Amelia, Nur Fajrie, F Shoufika Hilyana yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Audiovisual* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar” membuktikan bahwa media audio visual memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SD Negeri 4 Damarjati (Hilyana, 2023).
2. Penelitian menurut (Rizqy et al., 2025). Media *audiovisual* 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. Penggunaan media *audiovisual* bertujuan memperjelas penyajian pesan dan informasi yang disampaikan serta dapat memperlancar dan meningkatkan aktivitas, proses, dan nilai hasil belajar. Media *audiovisual* adalah kombinasi antara media audio dan media visual atau biasa disebut dengan pandang dengar.
3. Penelitian menurut (Aniska et al., 2025) media pembelajaran, penting untuk membuatnya semenarik mungkin agar siswa termotivasi untuk belajar dan tidak merasa jenuh selama proses pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik biasanya ditandai dengan adanya interaksi antara guru dan siswa serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Salah satu contoh media pembelajaran menarik yang bisa dimanfaatkan adalah media *audiovisual*. Penggunaan media *audiovisual* terbukti mampu meningkatkan

motivasi belajar siswa serta membantu mereka dalam memahami materi melalui tayangan video yang disajikan oleh guru. Selain itu, media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang peningkatan hasil belajar siswa yang tercermin melalui perubahan aspek kognitif, pencapaian nilai, serta sikap siswa.

4. Penelitian menurut (Kresnadi et al., 2021) video pembelajaran merupakan jenis media *audiovisual*. menyebutkan bahwa media *audiovisual* adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan indera penglihatan dan indera pendengaran dalam suatu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Video pembelajaran pun ada beragam jenis, salah satunya animasi. Menjelaskan animasi merupakan gambar dengan meniru pergerakan. Semua animasi terdiri dari serangkaian gambar (dengan sedikit perubahan dari satu ke yang berikutnya) yang ditampilkan dalam waktu yang cepat dan menipu mata dengan melihatnya sebagai gerakan. Animasi yang dimunculkan dalam video pembelajaran, dapat membuat konten bahan ajar menjadi lebih dinamis sehingga peserta didik tidak mudah bosan dalam menontonnya.

2.3 Kerangka Konseptual

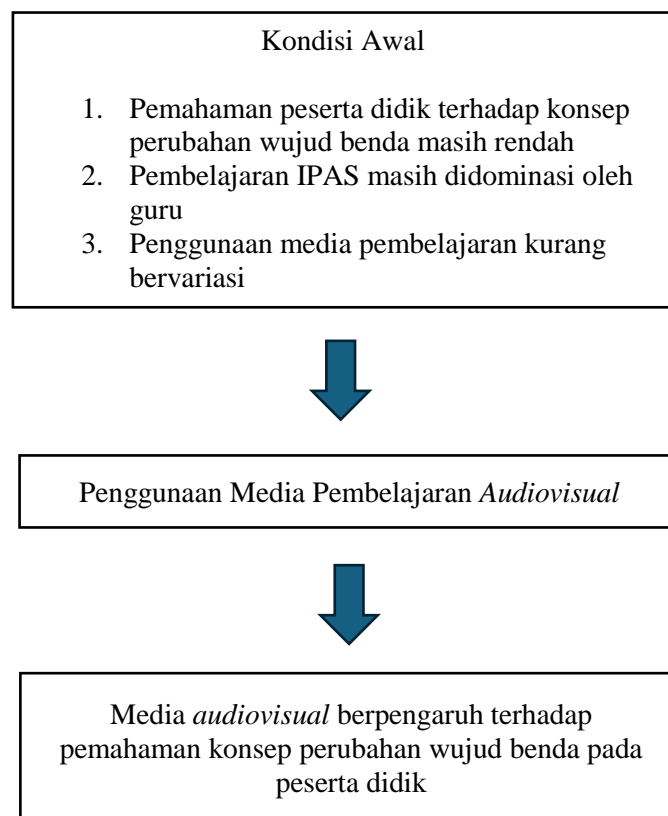
Kerangka konseptual dalam penelitian ini disusun untuk menggambarkan hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat yang diteliti, serta menjelaskan alur berpikir peneliti dalam menguji pengaruh penggunaan media *audiovisual* terhadap pemahaman konsep perubahan wujud benda pada peserta didik.

Kerangka konseptual dalam penelitian ini disusun berdasarkan permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran IPAS, khususnya pada materi perubahan wujud benda di kelas IV SD. Berdasarkan hasil pengamatan awal, diketahui bahwa pemahaman peserta didik terhadap konsep perubahan wujud benda masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang masih didominasi oleh guru, penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi, serta minimnya keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kesulitan memahami konsep-konsep abstrak, seperti proses mencair, membeku, menguap, dan mengembun.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Salah satu media yang dinilai tepat adalah media pembelajaran *audiovisual*. Media *audiovisual* merupakan media yang mengombinasikan unsur suara dan gambar bergerak sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara lebih jelas dan mendalam.

Dalam penelitian ini, penggunaan media *audiovisual* berperan sebagai variabel bebas (X), sedangkan pemahaman konsep perubahan wujud benda pada peserta didik berperan sebagai variabel terikat (Y). Media *audiovisual* diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik melalui penyajian materi yang lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *audiovisual* diduga memiliki pengaruh terhadap peningkatan pemahaman konsep perubahan wujud benda pada peserta didik kelas IV.

Media pembelajaran yang digunakan untuk membangkitkan motivasi belajar siswa yaitu media *audiovisual* jenis video animasi pembelajaran. Dengan penggunaan media *audiovisual* dalam pembelajaran IPAS diharapkan akan memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Untuk mempermudah dalam pemahaman ini, maka alur kerangka konseptual digambarkan secara praktis mengenai “Pengaruh Penggunaan Media *Audiovisual* Terhadap Konsep Perubahan Wujud Benda Pada Peserta Didik SD Negeri 105351 Bakaran Batu”.



Gambar 2.2 Kerangka Konseptual

Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas (X): Media *Audiovisual*

Indikator:

- Penggunaan video pembelajaran
- Kejelasan tampilan gambar dan suara
- Kesesuaian media dengan materi
- Daya tarik media
- Kemudahan peserta didik memahami materi melalui media

2. Variabel Terikat (Y): Pemahaman Konsep Perubahan Wujud Benda

Indikator:

- Kemampuan menjelaskan jenis perubahan wujud benda
- Kemampuan memberikan contoh perubahan wujud dalam kehidupan sehari-hari
- Kemampuan membedakan setiap jenis perubahan wujud
- Kemampuan menjawab soal terkait materi
- Kemampuan menerapkan konsep dalam situasi sederhana

2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang kebenarannya masih perlu dibuktikan melalui pengumpulan dan analisis data secara empiris. Berdasarkan landasan teori, kajian pustaka, serta kerangka konseptual yang telah diuraikan sebelumnya, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- Hipotesis Alternatif (H_1)

Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *audiovisual* terhadap pemahaman konsep perubahan wujud benda pada peserta didik kelas IV sekolah dasar.

- Hipotesis Nol (H_0)

Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *audiovisual* terhadap pemahaman konsep perubahan wujud benda pada peserta didik kelas IV sekolah dasar.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *audiovisual* terhadap perubahan wujud benda siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV SD Negeri 105351 Bakaran Batu. Media *audiovisual* dipilih sebagai variabel perlakuan karena karakteristik visualnya yang menarik, sehingga diharapkan mampu meningkatkan perhatian, rasa ingin tahu, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS. Desain penelitian yang digunakan adalah pretest-posttest. Instrumen yang digunakan adalah tes perubahan wujud benda yang diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan.

Data hasil tes dianalisis menggunakan uji statistik (uji-t) untuk mengetahui perbedaan tingkat pemahaman perubahan wujud benda antara pretest-posttest. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 105351 Bakaran Batu, yang beralamat di Desa Bakaran Batu, Kecamatan Lubuk Pakam, Kabupaten Deli Serdang. Sekolah ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena telah menerapkan kurikulum yang sesuai dengan materi perubahan wujud benda dan memungkinkan dilaksanakannya penelitian

eksperimen.

3.2.2 Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada bulan Desember s/d April 2026. Kegiatan penelitian ini dapat dilihat pada table dibawah ini.

Tabel 3. 1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan				
		Des	Jan	Feb	Mar	Apr
1	Survei awal dan observasi					
2	Penyusunan proposal dan bimbingan					
3	Seminar proposal					
4	Revisi proposal					
5	Waktu penelitian, menganalisis data dan menyusun skripsi					
6	Sidang skripsi					

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 105351 Bakaran Batu yang berjumlah 29 peserta didik.

3.3.2. Sampel Penelitian

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh, yaitu teknik pengambilan sampel dengan menjadikan seluruh populasi sebagai sampel penelitian. Sampel penelitian terdiri dari 29 peserta didik kelas.

3.4 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

3.4.1 Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Variabel bebas (X): Penggunaan media *audiovisual*
2. Variabel terikat (Y): Pemahaman konsep perubahan wujud benda

3.4.2 Definisi Operasional Variabel

1. Media *Audiovisual* (X)

Media yang menampilkan suara dan gambar bergerak (video pembelajaran) tentang perubahan wujud benda, seperti mencair, membeku, menguap, menyublim, dan mengembun.

Indikator :

- Kejelasan gambar
- Kesesuaian video dengan materi
- Daya tarik visual
- Pemahaman siswa saat mengikuti video

2. Perubahan Wujud Benda (Y)

Kemampuan peserta didik memahami konsep perubahan wujud benda setelah diberikan perlakuan.

Indikator :

- Menjelaskan bentuk perubahan wujud benda
- Memberikan contoh perubahan wujud
- Mengidentifikasi proses perubahan
- Menjawab soal kognitif C1–C4 terkait materi

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan meliputi:

1. Tes Hasil Belajar (*Pretest* dan *Posttest*)
2. Lembar Observasi Aktivitas Guru
3. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Masing-masing instrumen dijelaskan sebagai berikut.

3.5.1 Tes Hasil Belajar (*Pretest* dan *Posttest*)

Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi perubahan wujud benda sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Bentuk tes adalah pilihan ganda sebanyak 20 soal.

Tes diberikan dua kali, yaitu:

- *Pretest* → sebelum pembelajaran
- *Posttest* → setelah pembelajaran menggunakan media audiovisual

Tes disusun berdasarkan indikator:

1. Mengidentifikasi jenis perubahan wujud benda
2. Menjelaskan contoh peristiwa perubahan wujud
3. Menghubungkan konsep perubahan wujud dengan kejadian sehari-hari
4. Menarik kesimpulan dari gambar/video perubahan wujud
5. Menjawab soal berbasis penalaran (C3–C4)

Kisi-kisi instrumen telah dijelaskan sebelumnya.

3.5.2 Lembar Observasi Aktivitas Guru

Lembar observasi guru digunakan untuk melihat keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *audiovisual* pada kelas eksperimen.

Table 3. 2 Table Lembar Observasi Guru

No	Kegiatan	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Guru menarik perhatian siswa				
2.	Guru mengadakan apresiasi				
3.	Guru memotivasi siswa				
4.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran				
5.	Guru menyiapkan dan menggunakan media <i>audiovisual</i>				
6.	Guru menampilkan media <i>audiovisual</i> dengan jelas				
7.	Guru membagikan pretest kepada siswa				
8.	Guru membimbing siswa dalam memahami materi melalui media				
9.	Guru mengajukan pertanyaan terkait media <i>audiovisual</i>				
10.	Guru mengajukan pertanyaan terkait media <i>audiovisual</i>				
11.	Guru memberikan posttest secara individu				
12.	Guru memberikan penguatan atau penghargaan				
13.	Guru dan siswa menyimpulkan materi bersama				
14.	Guru mengadakan evaluasi pembelajaran				

Aspek sikap dinilai dengan skor, yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.3 Skor Aspek Sikap

Skor	Keterangan
1	Kurang
2	Sedang
3	Baik
4	Sangat baik

3.5.3 Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Lembar observasi ini digunakan untuk melihat keaktifan dan respon siswa selama proses pembelajaran baik dalam:

- memperhatikan video
- bertanya
- berdiskusi
- menjawab pertanyaan
- memperhatikan penjelasan guru

Table 3.4 Lembar Observasi Aktivitas Siswa

No	Kegiatan	Nilai Perolehan			
		1	2	3	4
1.	Memperhatikan penjelasan guru dan media <i>audiovisual</i>				
2.	Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan guru				
3.	Siswa bertanya tentang materi perubahan wujud benda				
4.	Siswa berdiskusi dengan teman kelompok				
5.	Siswa mampu menyebutkan contoh perubahan wujud benda				

6.	Siswa berani mempresentasikan hasil diskusi				
----	---	--	--	--	--

Aspek sikap dinilai dengan skor, yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.5 Skor Aspek Sikap

Skor	Keterangan
1	Kurang
2	Sedang
3	Baik
4	Sangat baik

Tabel 3.6 Aspek Penilaian Observasi Pada Media

No	Kegiatan	Nilai Perolehan			
		1	2	3	4
1	Guru menyiapkan media <i>audiovisual</i> sebelum pembelajaran dimulai				
2	Media <i>audiovisual</i> digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran				
3	Guru menjelaskan cara penggunaan media <i>audiovisual</i> dengan jelas				
4	Media <i>audiovisual</i> membantu peserta didik memahami materi perubahan wujud benda				
5	Media <i>audiovisual</i> menampilkan contoh perubahan wujud benda secara jelas				
6	Media <i>audiovisual</i> memudahkan peserta didik mengingat konsep perubahan wujud benda				
7	Peserta didik aktif memperhatikan dan mengikuti pembelajaran menggunakan media <i>audiovisual</i>				
8	Media <i>audiovisual</i> menarik perhatian dan belajar peserta didik				
9	Guru melibatkan peserta didik secara langsung saat menggunakan media <i>audiovisual</i>				

10	Media <i>audiovisual</i> digunakan secara efektif selama proses pembelajaran				
----	--	--	--	--	--

Aspek sikap dinilai dengan skor, yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.7 Skor Aspek Sikap

Skor	Keterangan
1	Kurang
2	Sedang
3	Baik
4	Sangat baik

3.6 Teknik Analisis Data

3.6.1 Uji Validitas

Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrumen. Sebuah angket dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan kata dari variabel yang diteliti secara tepat. Dalam penelitian ini teknik yang digunakan untuk mengetahui kevalidan suatu instrumen adalah dengan konsultasi langsung dengan para ahli (*expert judgment*). Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Cara ini untuk menganalisa dan mengevaluasi secara sistematis apakah butir-butir instrumen telah memenuhi apa yang hendak diukur. Rekomendasi yang diberikan dari para ahli, digunakan sebagai perbaikan instrumen sampai instrumen tersebut dikatakan valid.

3.6.2 Uji Hipotesis

Analisis data digunakan untuk memberi jawaban atas kebenaran hipotesis dan menjawab rumusan yang telah diajukan. Uji hipotesis yang digunakan ialah uji *paired sample t test* dengan SPSS. Uji ini digunakan untuk membandingkan rata-rata dua

pengukuran yang saling berhubungan pada satu kelompok subjek. Pada uji ini penelitian mengukur variabel yang sama pada dua waktu yang berbeda yaitu (*pretest* dan *posttest*) dalam satu kelompok subjek. Uji *paired sample t test* ini digunakan untuk menilai apakah ada pengaruh yang signifikan antara dua pengukuran tersebut. Kemudian untuk melihat seberapa besar pengaruhnya menggunakan uji Cohen's d.

Langkah-langkah menggunakan SPSS:

Siapkan tabulasi data menggunakan *microsoft excel*

Siapkan *Template Data* SPSS

- a. Pertama klik *Variabel View*
- b. Kedua, isi bagian *Name* (tanpa spasi dan diawali huruf)
- c. Ketiga, ubah bagian *Label* sesuai nama variabel yang mau digunakan
- d. Keempat, ubah *Measure* menjadi *Scale*
- e. Kemudian klik *Data View* untuk melanjutkan
- f. *Copy-paste* data dari *microsoft excel* angkanya saja (dari data inilah akan mengolah data *paired sample t test*)

Cara Uji *Paired Sample T Test* SPSS

- a. Pertama, klik *Tab Analyze*
- b. Kedua, pilih *Compare Means* kemudian klik *Paired-Sample T-Test*
- c. Ketiga, pada *window Paired-Sample T-Test* masukkan data
- d. Terakhir, jika penelitian menggunakan *Alpha 5%*, silahkan klik *ok* untuk melanjutkan

Interpretasi Tabel *T-Test*

Ada 2 metode untuk menentukan menolak atau menerima hipotesis. Pilih salah

satu saja sudah cukup.

a. Metode 1: membandingkan *Sig. (2-tailed)* dengan *Alpha*

Jika nilai *Sig. (2-tailed)* < *Alpha* penelitian (0,05) maka H₀ ditolak dan H_a diterima.

Jika nilai *Sig. (2-tailed)* > *Alpha* penelitian (0,05) maka H₀ diterima dan H_a ditolak.

b. Metode 2: membandingkan t hitung dengan t table

Jika nilai t-hitung > *t-table*, maka H₀ ditolak dan H_a diterima.

Jika nilai t-hitung < *t-table*, maka H₀ diterima dan H_a ditolak.

Uji *Cohen's d* untuk *paired sample t test* menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Cohen's\ d = (M_2 - M_1) / SD_{pooled}$$

$$SD_{pooled} = \sqrt{((SD_1^2 + SD_2^2) / 2)}$$

Menurut Cohen, ukuran efek dapat dikategorikan sebagai berikut:

d = 0.2 (efek kecil)

d = 0.5 (efek sedang)

d = 0.8 (efek besar)

BAB IV

PEMBAHASAN DAN HASIL

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

4.1.1 Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media *Audiovisual* terhadap hasil belajar IPAS pada materi konsep perubahan wujud benda. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, di mana peneliti memberikan tes sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) berupa pembelajaran menggunakan media *Audiovisual*.

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD Bakaran Batu sebanyak 29 orang yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Instrumen pengumpulan data berupa tes objektif pilihan ganda berjumlah 20 soal yang telah divalidasi. Pelaksanaan *pretest* dilakukan sebelum penggunaan media *audiovisual* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah itu, dilaksanakan pembelajaran menggunakan media tersebut, dan kemudian dilakukan *posttest* untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah perlakuan.

Hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis untuk mengetahui peningkatan hasil belajar serta pengaruh penggunaan media pembelajaran. Data yang diperoleh selanjutnya diuji normalitas, homogenitas, dan hipotesis menggunakan bantuan program SPSS versi 25.

4.1.2 Deskripsi Data Penelitian

4.1.2.1 Hasil Peningkatan Konsep Perubahan Wujud Benda

1. Data *Pretest*

Pretest dilaksanakan agar mengukur kemampuan awal siswa dalam tolak ukur penentuan sampel dalam penelitian. Berikut hasil *pretest* terhadap hasil belajar IPAS yang ditampilkan sebagai berikut:

Tabel 4.1. Nilai *Pretest*

Pretest

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 4	2	6.9	6.9	6.9
5	3	10.3	10.3	17.2
6	5	17.2	17.2	34.5
7	3	10.3	10.3	44.8
8	3	10.3	10.3	55.2
9	4	13.8	13.8	69.0
10	2	6.9	6.9	75.9
11	2	6.9	6.9	82.8
12	3	10.3	10.3	93.1
13	2	6.9	6.9	100.0
Total	29	100.0	100.0	

Untuk perhitungan lebih jelas tentang jumlah hasil nilai *pretest* siswa maka perhatikan tabel berikut:

Tabel 4.2 Nilai *Pretest*

Nilai Siswa	Jumlah Siswa	Keterangan
20-40	-	0%
40-60	20	69%
60-80	9	31%
80-100	-	0%

Berdasarkan tabel kedua, jumlah siswa tetap sebanyak 29 orang. Tidak terdapat siswa yang berada pada rentang nilai 20–40. Sebagian besar siswa berada pada rentang nilai 40–60 yaitu sebanyak 20 siswa atau 69%. Selain itu, terdapat 9 siswa atau 31% yang berada pada rentang nilai 60–80, dan tidak ada siswa yang mencapai rentang nilai 80–100.

Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa pada tahap ini masih tergolong rendah, karena mayoritas siswa berada pada kategori nilai di bawah 60.

2. Data *Posttest*

Pada pertemuan berikutnya setelah intervensi, *posttest* diberikan oleh peneliti untuk mengumpulkan data empiris mengenai peningkatan kinerja akademik siswa setelah proses pendidikan. Data *posttest* pada dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3. Nilai *Posttest*

Posttest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	9	5	16.7	16.7	16.7
	10	6	20.0	20.0	36.7
	11	4	13.3	13.3	50.0
	12	5	16.7	16.7	66.7
	13	5	16.7	16.7	83.3
	14	1	3.3	3.3	86.7
	15	3	10.0	10.0	96.7
	16	1	3.3	3.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Untuk perhitungan lebih jelas tentang jumlah hasil nilai pretest siswa maka perhatikan tabel berikut:

Tabel 4.4 Nilai *Posttest*

Nilai	Jumlah Siswa	Keterangan
20-40	0	0%
40-60	5	17%
60-80	8	28%
80-100	16	55%

Berdasarkan data tersebut, jumlah siswa keseluruhan adalah 29 orang. Tidak terdapat siswa yang memperoleh nilai pada rentang 20–40 (0%). Pada rentang nilai 40–60 terdapat 5 siswa atau sebesar 17%, yang menunjukkan hanya sebagian kecil siswa berada pada kategori ini.

Selanjutnya, pada rentang nilai 60–80 terdapat 8 siswa atau sebesar 28%, yang berarti cukup banyak siswa berada pada kategori sedang. Sementara itu, mayoritas siswa memperoleh nilai pada rentang 80–100 yaitu sebanyak 16 siswa atau sebesar 55%.

4.1.3 Uji Validitas

4.1.3.1 Hasil Perbedaan Konsep Perubahan Wujud Benda

Sebelum menggunakan pertanyaan untuk tujuan mengumpulkan data mengenai hasil pembelajaran siswa, penilaian pendahuluan dilakukan pada kelompok 29 siswa untuk memastikan validitas pertanyaan. Dalam penelitian ini, pertanyaan yang digunakan dianggap valid, sedangkan yang ditemukan tidak valid telah dikecualikan. Validitas item *pretest* dan *posttest* dapat ditegaskan jika nilai yang dihitung melebihi tabel *r*, seperti yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.5. Hasil Uji Validitas

No	R hitung	R tabel	Status
1	-0.06687	0,361	Tidak valid
2	0,40356	0,361	Valid
3	0.082984	0,361	Tidak valid
4	0.404927	0,361	Valid
5	0.689744	0,361	Valid
6	0.253857	0,361	Tidak valid
7	0.341414	0,361	Tidak valid
8	-0.2172	0,361	Tidak valid
9	0.431022	0,361	Valid
10	0.42054	0,361	Valid
11	0.178107	0,361	Tidak valid
12	0.612215	0,361	Valid
13	0.436528	0,361	Valid
14	0.236995	0,361	Tidak valid
15	0.383136	0,361	Valid
16	0.543212	0,361	Valid
17	0.339067	0,361	Tidak valid
18	-0.17315	0,361	Tidak valid
19	0.809323	0,361	Valid
20	0.184814	0,361	Tidak valid

Dari tabel yang disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa jika nilai Rhitung lebih besar dari Rtabel, data dianggap valid. Di antara penilaian validitas yang dilakukan pada 20 pertanyaan, pilihan hanya 10 pertanyaan akan dimasukkan ke dalam penelitian, alasannya karena hanya 10 yang valid.

4.1.4 Uji Reabilitas

4.1.4.1 Hasil Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Perubahan Wujud Benda

Untuk memastikan kecukupan instrumen mengenai keandalannya untuk pemanfaatan sebagai alat pengukuran data, uji reliabilitas dilakukan. Metodologi yang digunakan untuk penilaian ini adalah rumus Alpha. Hasil evaluasi reliabilitas dapat diamati pada tabel berikut:

Tabel 4.6. Hasil Uji Reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.710	19

Dalam perhitungan yang diperoleh $\text{Alpa} = 0.710 > 0.60$. Artinya soal yang diuji reliabel atau konsisten dengan interpretasi sangat tinggi.

4.1.5 Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini, uji-t dilakukan untuk menilai hasil *pretest* dan *posttest*. Uji t berfungsi untuk mengevaluasi dampak dari proses pedagogis, yang dapat diamati melalui hasil akhir peserta penelitian setelah penerapan intervensi untuk pengujian hipotesis menggunakan SPSS.

Dalam konteks penelitian, hipotesis berfungsi sebagai dasar untuk melakukan analisis dan pengujian.

1. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara masing-masing variabel independen (bebas) terhadap variabel dependen (terikat).
2. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya ada pengaruh yang signifikan antara masing-masing variabel *independen* (bebas) terhadap variabel *dependen* (terikat)

Untuk mengetahui hasil uji hipotesis dari kedua variabel dapat ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 4.7. Hasil Uji Hipotesis

		Paired Samples Test							
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-17.41379	16.88304	3.13510	-23.83576	-10.99183	-5.554	28	.000

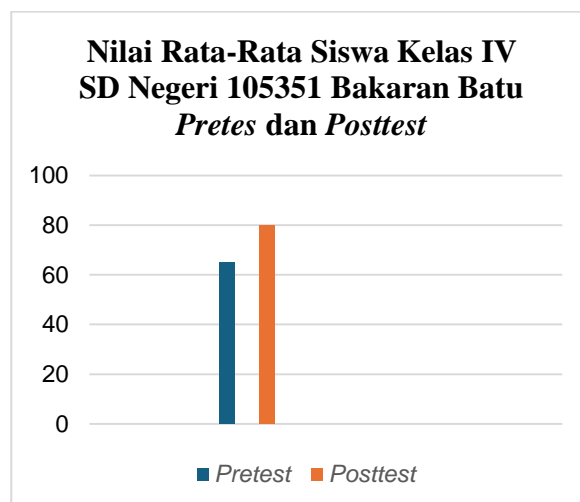
Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 karena nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima hal ini menunjukkan ada pengaruh yang signifikan antara masing-masing variabel *independen*

(bebas) terhadap variabel *dependen* (terikat).

5. Pembahasan Hasil Penelitian

4.2.1 Pengaruh Penggunaan Media *Audiovisual* Terhadap Konsep Perubahan Wujud Benda Pada Peserta Didik Kelas IV SDN 105351 Bakaran Batu

Penelitian ini menunjukkan bahwa Media *audiovisual* memiliki pengaruh positif terhadap siswa kelas IV SDN 105351 Bakaran Batu, sebagaimana nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,000, yang berarti kurang dari 0,05. Oleh karena itu, (H_0) ditolak dan hipotesis (H_a) diterima, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara setiap variabel independen terhadap variabel dependen.



Gambar 4.1. Diagram batang perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*

Media *audiovisual* merupakan salah satu media pembelajaran yang menggabungkan unsur suara (*audio*) dan gambar (*visual*) sehingga mampu menyajikan informasi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media ini dapat berupa video pembelajaran, animasi, maupun film edukatif yang menampilkan konsep-konsep pembelajaran secara nyata dan

konkret.

Dalam pembelajaran konsep perubahan wujud benda, penggunaan media *audiovisual* sangat membantu karena materi ini bersifat abstrak dan membutuhkan visualisasi yang jelas. Melalui media *audiovisual*, peserta didik dapat melihat secara langsung proses perubahan wujud benda seperti mencair, membeku, menguap, dan menyublim, sehingga mempermudah mereka dalam memahami materi secara mendalam. Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan perhatian, minat, serta motivasi belajar peserta didik karena pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak membosankan.

Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik sangat signifikan, terutama dalam penggunaan media *audiovisual*. Media ini mampu menarik perhatian peserta didik sehingga mereka lebih fokus dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, kombinasi antara suara dan gambar membuat materi yang disampaikan menjadi lebih jelas dan mudah dipahami.

Penggunaan media *audiovisual* juga mempermudah guru dalam menjelaskan materi, khususnya pada konsep perubahan wujud benda yang memerlukan contoh konkret. Peserta didik tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi juga dapat melihat secara langsung proses perubahan tersebut melalui tayangan video atau animasi. Hal ini membuat peserta didik lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam pembelajaran.

Dengan demikian, penggunaan media *audiovisual* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Hal ini terbukti dari

meningkatnya nilai rata-rata peserta didik dari *pretest* ke *posttest*, yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep perubahan wujud benda secara signifikan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan media *audiovisual* terhadap konsep perubahan wujud benda pada peserta didik kelas IV SDN 105351 Bakaran Batu Terdapat peningkatan pemahaman konsep perubahan wujud benda pada peserta didik setelah menggunakan media *audiovisual*. Hal ini terlihat dari hasil *posttest* yang menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan hasil *pretest*. Sebagian besar siswa yang sebelumnya berada pada kategori nilai rendah (40–60) mengalami peningkatan ke kategori yang lebih tinggi (80–100). Terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman konsep perubahan wujud benda sebelum dan sesudah menggunakan media *audiovisual*. Sebelum penggunaan media *audiovisual*, kemampuan siswa masih tergolong rendah, sedangkan setelah penggunaan media *audiovisual* terjadi peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *audiovisual* terhadap pemahaman konsep perubahan wujud benda pada peserta didik. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media *audiovisual* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konsep

perubahan wujud benda, maka disarankan agar penggunaan media *audiovisual* dapat diterapkan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi yang membutuhkan visualisasi. Penggunaan media ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aniska, Y., Arni, Y., Widianingsih, D., & Bela, R. S. (2025). *Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Perubahan Wujud Benda Di Kelas IV SD Negeri 76 Palembang*. 6(3), 54–64.
- Artikel, I. (2020). *Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V*. 3(2).
- Ayu, P., Krismayoni, W., & Suarni, N. K. (2020). *Pembelajaran IPA dengan Model Pembelajaran Children Learning In Science Meningkatkan Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar*. 3(2), 138–151.
- Farhah, F. N., Ilmu, P., Sosial, P., Islam, U., Maulana, N., & Ibrahim, M. (2023). *Dinamika Sosial : Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL*. 2(4), 437–446.
- Fitria, Y. W., & Pratiwi, S. (2024). *Pengaruh Media Audio Visual terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas IV di UPTD SDN Pesanggrahan 1 Kwanyar*. 9, 2124–2130.
- Hilyana, F. S. (2023). *Jurnal basicedu*. 7(5), 3027–3034.
- History, A. (2025). *No Title*. 7(4), 763–770.
- Hasibuan, A. R. (2024). *Pengaruh Project-Based Learning terhadap Peningkatan Hasil Belajar*. *Jurnal Penelitian*, 272-280.
- Kadek, N., Widiyari, R., & Sumantri, M. (2020). *Kooperatif Tipe Group Investigation Melalui Setting Lesson Study Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA*. 4(2), 143–152.
- Kresnadi, I. K. A., Margunayasa, I. G., & Widiana, I. W. (2021). *Video Pembelajaran Perubahan Wujud Benda pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Gugus III Kecamatan Buleleng*. 2, 241–254.
- Lubis, T. C., & Belajar, M. (2022). *Penerapan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Anak*. 10(2), 45–53.
- Lura, S. D. N. (2025). *Analisis Pemanfaatan Media Audio-Visual dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa di SDN 110 Lura 1,2,3*. 6(3), 517–524.
- Manshur, U., & Ramdlani, M. (2019). *Media audio visual dalam pembelajaran pai*. 1–8.

- Media, P., & Kelas, A. D. I. (2020). *Jurnal Penelitian , Pendidikan dan*. 1(1).
- No Title*. (2024). 15(2), 211–222.
- Pembelajaran, A. M. (2020). *BAB II KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL*.
- Rahman, R. H. (2021). *Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Akhlak Anak Sekolah Dasar Di Masa Pandemi*. 21(01), 46–54.
- Rizqy, C., Blau, U., Simamora, A. B., & Siahaan, T. M. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Animasi Terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas IV SD Negeri 091281 Batu IV*. 5, 2233–2245.
- Sabilla, H. (2024). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V SD MUHAMMADIYAH 21 MEDAN*.
- Sukarini, K., Bagus, I., & Manuaba, S. (2021). *Video Animasi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar*. 8(1), 48–56.
- Suprianto, E., Tungkal, S. D. N. V. K., Syarif, J., No, H., Tanjung, K., & Barat, J. (2019). *Implementasi Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi*. 1(2), 22–32.
- Tarbiyah, F. (2021). *PENGGUNAAN MEDIA AUDIO-VISUAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB Intan Nurhasana*. 2(2), 217–229.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Ajar**MODUL AJAR**

Penyusun	: Layla Wahyuni
NPM	: 2202090195
Satuan Pendidikan	: UPT SPF SD Negeri 105351 Bakaran Batu
Tahun Ajaran	: 2025/2026
Fase/Kelas/Semester	: B / IV / Genap
Mata Pelajaran	: IPAS
Materi	: Perubahan Wujud Benda
Alokasi Waktu	: 2 JP (2x35 menit)

CAPAIAN PEMBELAJARAN

Pada Fase B, peserta didik diharapkan mampu memahami konsep perubahan wujud benda melalui pengamatan terhadap fenomena alam di sekitar, menjelaskan jenis-jenis perubahan wujud benda, serta mengaitkannya dengan peristiwa dalam kehidupan sehari-hari. Melalui penggunaan media *audiovisual*, peserta didik mampu meningkatkan pemahaman konsep secara lebih konkret, bermakna, dan berkelanjutan.

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *audiovisual*, peserta didik diharapkan mampu:

1. Menjelaskan pengertian perubahan wujud benda berdasarkan video

pembelajaran dengan benar.

2. Mengidentifikasi jenis-jenis perubahan wujud benda melalui tayangan *audiovisual*.
3. Memberikan contoh perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.
4. Menyelesaikan soal evaluasi terkait perubahan wujud benda dengan tepat.

B. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu memahami konsep perubahan wujud benda melalui pengamatan video pembelajaran, diskusi kelompok, dan pengerjaan soal secara mandiri.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia
2. Bernalar kritis
3. Gotong royong
4. Mandiri

D. METODE, PENDEKATAN, DAN MODEL PEMBELAJARAN

1. Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan
2. Pendekatan : Saintifik dan TPACK
3. Model Pembelajaran : Problem Based Learning (PBL)

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler kelas IV dengan kemampuan heterogen (tinggi, sedang, dan rendah).

Jumlah peserta didik: ± 29 orang.

F. SARANA DAN PRASARANA

1. Media Pembelajaran

- Video animasi perubahan wujud benda
- PPT pembelajaran

2. Alat dan Bahan

- Laptop
- LCD Proyektor
- Speaker
- Papan tulis dan spidol

3. Sumber Belajar

- Buku IPAS Kelas IV
- Modul Ajar
- Video pembelajaran IPAS

G. PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik memahami bahwa perubahan wujud benda merupakan peristiwa perubahan bentuk suatu zat yang dipengaruhi oleh kalor (panas) tanpa menghasilkan zat baru. Peserta didik mampu mengidentifikasi berbagai jenis perubahan wujud benda seperti mencair, membeku, menguap, mengembun, dan menyublim, serta mengaitkannya dengan fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

H. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Mengapa kapur barus bisa habis walaupun tidak mencair terlebih dahulu?
2. Apa yang menyebabkan suatu benda bisa berubah wujud dari padat, cair,

menjadi gas?

I. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam dan dan menanyakan kabar peserta didik. • Peserta didik membaca doa yang dipimpin oleh ketua kelas. • Guru mengecek kehadiran peserta didik. • Guru melakukan apersepsi tentang perubahan benda di sekitar siswa. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. • Guru memberikan pertanyaan pemantik. 	10 Menit
Inti	<p>Sintak 1: Orientasi Masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menayangkan video perubahan wujud benda (TPACK). • Peserta didik mengamati video dengan seksama. <hr/> <p>Sintak 2: Mengorganisasi Peserta Didik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagikan soal dan menjelaskan cara pengerjaannya. 	40 Menit

	Sintak 3: Membimbing Penyelidikan <ul style="list-style-type: none">• Peserta didik mengerjakan soal.• Guru membimbing dan memfasilitasi diskusi.	
	Sintak 4 : Mengembangkan dan Menyajikan Hasil <ul style="list-style-type: none">• Peserta didik secara mandiri mengembangkan hasil pemahaman yang telah diperoleh dari kegiatan pembelajaran dan pengerjaan soal.	

	diskusi. Sintak 5: Menganalisis dan Mengevaluasi <ul style="list-style-type: none"> Guru dan siswa bersama-sama mengevaluasi hasil diskusi. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran. Refleksi pembelajaran. Guru memberikan evaluasi. Doa dan salam penutup. 	10 Menit

K. ASESMEN / PENILAIAN

- Asesmen Sikap : Observasi selama pembelajaran
- Asesmen Pengetahuan : Tes tertulis (pilihan ganda & isian)
- Asesmen Keterampilan : Presentasi hasil diskusi

L. REMEDIAL DAN PENGAYAAN

- Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar.
- Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah mencapai ketuntasan dengan tugas yang lebih menantang.

Bakaran Batu, 10 Desember 2025

Mengetahui

Kepala UPT SPP
SDN BAKARAN BATU



Suarno S.Ag
NIP 19720916 200801 1 203

Guru Kelas IV

R. Nurhayati Sitorus S.Pd
NIP 197009062008012021

Lampiran 2. Lembar Wawancara Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Berapakah jumlah siswa kelas IV di sekolah tempat ibu mengajar?	Seluruh jumlah siswa kelas IV adalah 29 siswa.
2	Bagaimana pemahaman peserta didik kelas IV terhadap materi perubahan wujud benda selama ini?	Pemahaman peserta didik kelas IV terhadap materi perubahan wujud benda masih belum optimal. Sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami proses perubahan wujud benda karena materi bersifat abstrak jika hanya dijelaskan secara lisan atau melalui buku teks.
3	Menurut Ibu apakah media <i>audiovisual</i> berpengaruh terhadap belajar siswa?	Penggunaan media <i>audiovisual</i> sangat membantu pemahaman siswa, karena dapat memvisualisasikan proses perubahan wujud benda secara nyata sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa.

4	Apa dampak kesulitan memahami perubahan wujud benda terhadap peserta didik?	Dampak dari kesulitan memahami perubahan wujud benda adalah rendahnya hasil belajar siswa, kurangnya minat terhadap pelajaran IPAS, serta siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran.
5	Bagaimana respon peserta didik saat pembelajaran berlangsung tanpa media <i>audiovisual</i> ?	Peserta didik cenderung kurang aktif dan mudah merasa bosan. Sebagian siswa kurang memperhatikan penjelasan guru sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif.

6.	Bagaimana pendapat Ibu tentang penggunaan media <i>audiovisual</i> dalam membantu pemahaman siswa?	penggunaan media <i>audiovisual</i> sangat efektif dalam membantu pemahaman peserta didik, karena dapat menampilkan proses perubahan wujud benda secara konkret sehingga siswa lebih mudah memahami konsep dan mengingat materi pembelajaran.
----	--	---

Bakaran Batu, 10 Desember 2025

Mengetahui

Kepala SMP
 SDN 05341-Bakaran Batu

 Suafluo S. Ag
 NIP 19720916 200801 1 203

Guru Kelas IV



R. Nurhayati Sitorus S.Pd
 NIP 197009062008012021

Lampiran 3. Lembar Observasi Aktivitas Guru

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

No	Kegiatan	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Guru menarik perhatian siswa				✓
2.	Guru mengadakan apresiasi				✓
3.	Guru memotivasi siswa			✓	
4.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			✓	
5.	Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok				✓
6.	Guru membagikan pretest kepada siswa secara individu		✓		
7.	Guru mengamati siswa dalam mengerjakan pretest		✓		
8.	Guru membimbing siswa dalam kelompoknya			✓	
9.	Guru menunjuk perwakilan setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya		✓		
10.	Guru memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk menanggapi dan memotivasi kepada kelompok yang lain			✓	
11.	Guru memberikan tes/quis kepada setiap siswa secara individual			✓	
12.	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang hasil diskusinya baik			✓	
13.	Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari		✓		
14.	Guru mengadakan evaluasi			✓	

Lampiran 4. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

No	Kegiatan	Nilai Perolehan			
		1	2	3	4
1.	Memperhatikan/mendengarkan penjelasan guru pada saat memberikan pelajaran			✓	
2.	Keaktifan siswa pada saat menjawab pertanyaan guru			✓	
3.	Memberikan tanggapan kepada temannya		✓		
4.	Berinteraksi dengan siswa lainnya pada saat diskusi kelompok		✓		
5.	Berani mempresentasikan hasil diskusi kelompok didepan kelas dan menjawab soal yang diberikan guru dengan baik			✓	

Lampiran 5. Dokumentasi

DOKUMENTASI WAWANCARA



https://youtube.com/shorts/6pCg_WqZNgc?si=3sAgeTgBIK5ETpRD



Lampiran 6. Soal Pilihan Berganda

1. Perhatikan tabel berikut!

No	Nama Benda
1	Terigu
2	Kecap
3	Madu
4	Agar-agar
5	Minyak goreng

Benda yang termasuk benda cair adalah....

- a. 1-3-4
 - b. 1-2-5
 - c. 2-3-5
 - d. 2-3-4
2. Es batu yang dibiarkan di luar kulkas lama-kelamaan akan menjadi air. Peristiwa tersebut disebut ...
- a. Membeku
 - b. Mencair
 - c. Mengembun
 - d. Menyublim
3. Perubahan wujud benda yang terjadi karena penyerapan kalor adalah ...
- a. Membeku
 - b. Mengembun

- c. Mencair
 - d. Mengkristal
4. Perubahan wujud benda dari cair menjadi gas dinamakan ...
- a. Mencair
 - b. Membeku
 - c. Menguap
 - d. Menyublim
5. Air yang dipanaskan hingga mendidih akan berubah menjadi ...
- a. Es
 - b. Uap air
 - c. Embun
 - d. Kabut
6. Perubahan wujud dari gas menjadi cair disebut ...
- a. Menguap
 - b. Membeku
 - c. Mengembun
 - d. Mencair
7. Contoh peristiwa mengembun dalam kehidupan sehari-hari adalah ...
- a. Air mendidih di panci
 - b. Es batu mencair
 - c. Embun di kaca pada pagi hari
 - d. Kapur baru mengecil
8. Kapur barus yang lama-kelamaan habis tanpa menjadi cair terlebih dahulu

disebut ...

- a. Mencair
- b. Membeku
- c. Menguap
- d. Menyublim

9. Perubahan wujud benda yang tidak menghasilkan zat baru disebut perubahan ...

- a. Kimia
- b. Fisika
- c. Biologi
- d. Mekanik

10. Proses perubahan wujud benda dipengaruhi oleh ...

- a. Warna
- b. Bentuk
- c. Kalor (panas)
- d. Ukuran

11. Kegiatan-kegiatan berikut memanfaatkan proses penguapan, *kecuali*....

- a. Membuat garam
- b. Menjemur pakaian
- c. Membuat es
- d. Mengeringkan padi

12. Benda gas memiliki sifat

- a. Bentuk tetap
- b. Volume tetap

- c. Menyesuaikan wadah dan memenuhi ruang
- d. Tidak dapat bergerak

13. Perubahan wujud cair menjadi padat disebut

- a. Mengembun
- b. Membeku
- c. Menyubkin
- d. Menguap

14. Perhatikan gambar berikut!



Ketika air di dalam ceret mendidih. Jika tutup kita buka akan terdapat titik-titik air yang berasal dari....

- a. Uap yang memadat
- b. Uap air yang membeku
- c. Uap air yang menguap
- d. Uap air yang mengembun

15. Media *audiovisual* membantu pembelajaran karena

- a. Hanya menampilkan gambar
- b. Hanya menampilkan suara

- c. Menggabungkan gambar dan suara
- d. Tidak membutuhkan listrik

16. Contoh media *audiovisual* dalam pembelajaran IPAS adalah

- a. Buku cetak
- b. Poster
- c. Video animasi
- d. Papan tulis

17. Media audiovisual membuat siswa lebih mudah memahami materi karena

- a. Materi disampaikan lebih cepat
- b. Materi bersifat abstrak
- c. Materi disajikan secara visual dan menarik
- d. Guru lebih banyak berceramah

18. Perubahan wujud benda yang terjadi karena pelepasan kalor adalah

- a. Mencair
- b. Memnguap
- c. Membeku
- d. Menyublim

19. Contoh perubahan wujud dalam kehidupan sehari-hari adalah....

- a. Kayu potong
- b. Air menjadi es
- c. Besi berkarat
- d. Kertas terbakar

20. Penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran IPAS bertujuan untuk

- a. Menggantikan peran guru
- b. Menyulitkan siswa
- c. Meningkatkan pemahaman konsep siswa
- d. Mengurangi waktu belajar

Kunci Jawaban

1. c (2–3–5)
2. b (Mencair)
3. c (Mencair)
4. c (Menguap)
5. b (Uap air)
6. c (Mengembun)
7. c (Embun di kaca pada pagi hari)
8. d (Menyublim)
9. b (Fisika)
10. c (Kalor/panas)
11. c (Membuat es)
12. c (Menyesuaikan wadah dan memenuhi ruang)
13. b (Membeku)
14. a (Uap yang memadat)
15. c (Menggabungkan gambar dan suara)
16. c (Video animasi)
17. c (Materi disajikan secara visual dan menarik)
18. c (Membeku)
19. b (Air menjadi es)
20. c (Meningkatkan pemahaman konsep siswa)

Lampiran 7. Lembar Jawaban

Nama : NUGEN SAGAWALU
Kelas : IV

30

1. Perhatikan tabel berikut!

No	Nama Benda
1	Tepung
2	Kompas
3	Maki
4	Agar-agar
5	Minyak goreng

$B = 6$
 $S = 14$

- Benda yang termasuk benda cair adalah...
- 1-2-4
 - 1-2-5
 - 2-3-5
 - 2-3-4
2. Gas yang dibekukan di luar kelain lama kelamaan akan menjadi air. Peristiwa tersebut disebut...
- Membeku
 - Mencair
 - Mengembun
 - Mengkristal
3. Peristiwa wujud benda yang terjadi karena penyempitan kalor adalah...
- Membeku
 - Mengembun
 - Mencair
 - Mengkristal
4. Peristiwa wujud benda dari cair menjadi gas dinamakan...
- Mencair
 - Membeku
 - Mengembun
 - Mengkristal
5. Air yang dipanaskan hingga mendidih akan berubah menjadi...
- Es
 - Uap air
 - Embun
 - Kabut
6. Peristiwa wujud dari gas menjadi cair disebut...
- Mengapung
 - Membeku
 - Mengembun

Nama : NUGEN SAGAWALU
Kelas : IV

30

1. Perhatikan tabel berikut!

No	Nama Benda
1	Tepung
2	Kompas
3	Maki
4	Agar-agar
5	Minyak goreng

$B = 10$
 $S = 10$

- Benda yang termasuk benda cair adalah...
- 1-2-4
 - 1-2-5
 - 2-3-5
 - 2-3-4
2. Gas yang dibekukan di luar kelain lama kelamaan akan menjadi air. Peristiwa tersebut disebut...
- Membeku
 - Mencair
 - Mengembun
 - Mengkristal
3. Peristiwa wujud benda yang terjadi karena penyempitan kalor adalah...
- Membeku
 - Mengembun
 - Mencair
 - Mengkristal
4. Peristiwa wujud benda dari cair menjadi gas dinamakan...
- Mencair
 - Membeku
 - Mengembun
 - Mengkristal
5. Air yang dipanaskan hingga mendidih akan berubah menjadi...
- Es
 - Uap air
 - Embun
 - Kabut
6. Peristiwa wujud dari gas menjadi cair disebut...
- Mengapung
 - Membeku
 - Mengembun

Nama : JARA SUTAWAN
Kelas : IV

30

1. Perhatikan tabel berikut!

No	Nama Benda
1	Tepung
2	Kompas
3	Maki
4	Agar-agar
5	Minyak goreng

$B = 10$
 $S = 10$

- Benda yang termasuk benda cair adalah...
- 1-2-4
 - 1-2-5
 - 2-3-5
 - 2-3-4
2. Gas yang dibekukan di luar kelain lama kelamaan akan menjadi air. Peristiwa tersebut disebut...
- Membeku
 - Mencair
 - Mengembun
 - Mengkristal
3. Peristiwa wujud benda yang terjadi karena penyempitan kalor adalah...
- Membeku
 - Mengembun
 - Mencair
 - Mengkristal
4. Peristiwa wujud benda dari cair menjadi gas dinamakan...
- Mencair
 - Membeku
 - Mengembun
 - Mengkristal
5. Air yang dipanaskan hingga mendidih akan berubah menjadi...
- Es
 - Uap air
 - Embun
 - Kabut
6. Peristiwa wujud dari gas menjadi cair disebut...
- Mengapung
 - Membeku
 - Mengembun

Nama : JARA SUTAWAN
Kelas : IV

30

1. Perhatikan tabel berikut!

No	Nama Benda
1	Tepung
2	Kompas
3	Maki
4	Agar-agar
5	Minyak goreng

$B = 10$
 $S = 10$

- Benda yang termasuk benda cair adalah...
- 1-2-4
 - 1-2-5
 - 2-3-5
 - 2-3-4
2. Gas yang dibekukan di luar kelain lama kelamaan akan menjadi air. Peristiwa tersebut disebut...
- Membeku
 - Mencair
 - Mengembun
 - Mengkristal
3. Peristiwa wujud benda yang terjadi karena penyempitan kalor adalah...
- Membeku
 - Mengembun
 - Mencair
 - Mengkristal
4. Peristiwa wujud benda dari cair menjadi gas dinamakan...
- Mencair
 - Membeku
 - Mengembun
 - Mengkristal
5. Air yang dipanaskan hingga mendidih akan berubah menjadi...
- Es
 - Uap air
 - Embun
 - Kabut
6. Peristiwa wujud dari gas menjadi cair disebut...
- Mengapung
 - Membeku
 - Mengembun

Nama : REMY ARI
Kelas : IV

30

1. Perhatikan tabel berikut!

No	Nama Benda
1	Tepung
2	Kompas
3	Maki
4	Agar-agar
5	Minyak goreng

$B = 10$
 $S = 10$

- Benda yang termasuk benda cair adalah...
- 1-2-4
 - 1-2-5
 - 2-3-5
 - 2-3-4
2. Gas yang dibekukan di luar kelain lama kelamaan akan menjadi air. Peristiwa tersebut disebut...
- Membeku
 - Mencair
 - Mengembun
 - Mengkristal
3. Peristiwa wujud benda yang terjadi karena penyempitan kalor adalah...
- Membeku
 - Mengembun
 - Mencair
 - Mengkristal
4. Peristiwa wujud benda dari cair menjadi gas dinamakan...
- Mencair
 - Membeku
 - Mengembun
 - Mengkristal
5. Air yang dipanaskan hingga mendidih akan berubah menjadi...
- Es
 - Uap air
 - Embun
 - Kabut
6. Peristiwa wujud dari gas menjadi cair disebut...
- Mengapung
 - Membeku
 - Mengembun

Nama : REMY ARI
Kelas : IV

30

1. Perhatikan tabel berikut!

No	Nama Benda
1	Tepung
2	Kompas
3	Maki
4	Agar-agar
5	Minyak goreng

$B = 10$
 $S = 10$

- Benda yang termasuk benda cair adalah...
- 1-2-4
 - 1-2-5
 - 2-3-5
 - 2-3-4
2. Gas yang dibekukan di luar kelain lama kelamaan akan menjadi air. Peristiwa tersebut disebut...
- Membeku
 - Mencair
 - Mengembun
 - Mengkristal
3. Peristiwa wujud benda yang terjadi karena penyempitan kalor adalah...
- Membeku
 - Mengembun
 - Mencair
 - Mengkristal
4. Peristiwa wujud benda dari cair menjadi gas dinamakan...
- Mencair
 - Membeku
 - Mengembun
 - Mengkristal
5. Air yang dipanaskan hingga mendidih akan berubah menjadi...
- Es
 - Uap air
 - Embun
 - Kabut
6. Peristiwa wujud dari gas menjadi cair disebut...
- Mengapung
 - Membeku
 - Mengembun

Lampiran 8. Rekapitulasi Nilai Lembar Jawaban Siswa Kelas IV

Nilai Pretest

Nama Siswa	Butir Soal																				Total	Skor Nilai
	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20		
Elen Anggun	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	6	30
Niken Salsabila	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	6	30
Nadin Saputri	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	13	65
Tania azahra	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	4	20
Adinda Syakira	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	7	35
Naura Salsabila	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	8	40
Raisa Amanda	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	6	30
Nagita Pratiwi	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	6	30
Sakira Alya	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	13	65
Hervina	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	25
Azril Arysakil	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	12	60
Jaka Setiawan	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	10	50
Habib Al-rasyid	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	25
Fatih	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	30
Dandi Sandiko	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	11	55
Fathan	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	35
Azian	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	12	60
Muhamad Alfian	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	9	45
Zain Yusuf	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	9	45
Keisha	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	12	60
Rizky Ari	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	10	50
Raka Syaputra	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	35
Ammar Madan	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	9	45
Azhari Habib	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	11	55
Syauqi Zidan	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	25
Agung Prasetio	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8	40
Bilqis Tumadhira	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	8	
Assyfa Humaira	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	4	
Alia Zihan	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	9	

Nilai Posttest

Nama Siswa	Butir Soal																				Skor Nilai	
	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20		Total
Elen Anggun	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	17	85
Niken Salsabila	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	17	85
Nadin Saputri	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	16	70
Tania azahra	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	18	90
Adinda Syakira	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	18	90
Naura Salsabila	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	17	85
Raisa Amanda	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	12	60
Nagita Pratiwi	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	15	75
Sakira Alya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	14	70
Hervina	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	15	75
Azril Arysakil	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	14	70
Jaka Setiawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	18	90
Habib Al-rasyid	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	75
Fatih	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	10	50
Dandi Sandiko	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	12	60
Fathan	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	15	75
Azian	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	18	90
Muhammad Alfian	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	18	90
Zain Yusuf	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95
Keisha	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	16	80
Rizky Ari	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	13	65
Raka Syaputra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19	95
Ammar Madan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	14	70
Azhari Habib	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	15	75
Syauqi Zidan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	14	70
Agung Prasetyo	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18	90
Bilqis Tumadhira	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	19	95
Assyfa Humaira	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	13	65
Alia Zihan	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	15	75

Lampiran

1. Uji Validitas

		Correlations																				
		Soal_1	Soal_2	Soal_3	Soal_4	Soal_5	Soal_6	Soal_7	Soal_8	Soal_9	Soal_10	Soal_11	Soal_12	Soal_13	Soal_14	Soal_15	Soal_16	Soal_17	Soal_18	Soal_19	Soal_20	Total
Soal_1	Pearson Correlation	1	.082	.245	.198	-.228	.109	.275	-.082	.013	-.088	-.208	-.044	.008	-.275	-.076	-.033	-.517**	.124	.139	.155	-.067
	Sig. (2-tailed)		.672	.200	.303	.235	.574	.149	.672	.948	.648	.280	.819	.968	.149	.697	.864	.004	.521	.472	.422	.730
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal_2	Pearson Correlation	.082	1	.341	.133	.444*	.268	.082	-.130	-.070	.052	.313	.243	.204	-.002	.214	.183	.183	.109	.290	-.192	.404*
	Sig. (2-tailed)	.672		.070	.491	.016	.159	.672	.501	.718	.788	.099	.205	.288	.672	.265	.343	.343	.574	.127	.317	.030
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal_3	Pearson Correlation	.245	.341	1	.168	.075	.330	.437*	.080	-.274	.173	-.031	-.216	-.346	-.053	-.265	.139	-.437*	-.089	-.084	.008	.083
	Sig. (2-tailed)	.200	.070		.385	.697	.081	.018	.681	.150	.369	.873	.260	.066	.785	.164	.472	.018	.647	.664	.966	.669
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal_4	Pearson Correlation	.198	.133	.168	1	.476**	.496**	.198	-.336	.147	.042	-.224	-.228	.262	.173	-.169	.173	.173	.048	.127	-.055	.405*
	Sig. (2-tailed)	.303	.491	.385		.009	.006	.303	.075	.447	.830	.243	.234	.169	.371	.381	.371	.371	.806	.512	.775	.029
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal_5	Pearson Correlation	-.228	.444*	.075	.476**	1	.455*	.323	-.243	.194	.155	.276	.303	.118	.044	.100	.411*	.411*	-.302	.362	.079	.690**
	Sig. (2-tailed)	.235	.016	.697	.009		.013	.088	.205	.313	.422	.147	.110	.542	.819	.604	.027	.027	.111	.054	.866	.000
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal_6	Pearson Correlation	.109	.268	.330	.496**	.455*	1	.306	-.268	-.261	.033	-.371*	-.145	-.159	.088	-.098	-.109	.088	-.183	.141	.017	.254
	Sig. (2-tailed)	.574	.159	.081	.006	.013		.106	.159	.172	.864	.049	.454	.411	.648	.614	.574	.648	.343	.467	.931	.184
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal_7	Pearson Correlation	.275	.082	.437*	.198	.323	.306	1	.183	.013	.306	.169	-.044	-.218	.208	-.258	.208	-.033	-.596**	.331	.155	.341
	Sig. (2-tailed)	.149	.672	.018	.303	.088	.106		.343	.948	.106	.382	.819	.257	.278	.176	.278	.864	.001	.079	.422	.070
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal_8	Pearson Correlation	-.082	-.130	.080	-.336	-.243	-.268	.183	1	-.133	-.052	.099	-.042	-.204	-.183	-.214	.082	-.183	-.109	-.290	.192	-.217
	Sig. (2-tailed)	.672	.501	.681	.075	.205	.159	.343		.491	.788	.608	.830	.288	.343	.265	.672	.343	.574	.127	.317	.258
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal_9	Pearson Correlation	.013	-.070	-.274	.147	.194	-.261	.013	-.133	1	.042	.209	.335	.435*	-.013	.391*	.173	.173	.048	.274	.174	.431*
	Sig. (2-tailed)	.948	.718	.150	.447	.313	.172	.948	.491		.830	.277	.076	.018	.948	.036	.371	.371	.806	.150	.366	.020
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal_10	Pearson Correlation	-.088	.052	.173	.042	.155	.033	.306	-.052	.042	1	-.064	.305	-.159	.286	.201	.483**	-.109	-.183	.454*	-.228	.421*
	Sig. (2-tailed)	.648	.788	.369	.830	.422	.864	.106	.788	.830		.743	.108	.411	.133	.297	.008	.574	.343	.013	.235	.023
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal_11	Pearson Correlation	-.208	.313	-.031	-.224	.276	-.371*	.169	.099	.209	-.064	1	.133	.127	-.169	-.098	.208	.208	-.213	.031	-.032	.178
	Sig. (2-tailed)	.280	.099	.873	.243	.147	.048	.382	.608	.277	.743		.491	.511	.382	.613	.280	.280	.268	.873	.868	.355
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal_12	Pearson Correlation	-.044	.243	-.216	-.228	.303	-.145	-.044	-.042	.335	.305	.133	1	.289	.044	.656**	.411*	.228	-.028	.654**	.306	.612**
	Sig. (2-tailed)	.819	.205	.260	.234	.110	.454	.819	.830	.076	.108	.491		.128	.819	.000	.027	.235	.884	.000	.106	.000
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal_13	Pearson Correlation	.008	.204	-.346	.262	.118	-.159	-.218	-.204	.435*	-.159	.127	.289	1	.218	.323	-.008	.443*	.197	.346	.106	.437*
	Sig. (2-tailed)	.968	.288	.066	.169	.542	.411	.257	.288	.018	.411	.511	.128		.257	.087	.968	.016	.306	.066	.584	.018
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal_14	Pearson Correlation	-.275	-.082	-.053	.173	.044	.088	.208	-.183	-.013	.286	-.169	.044	.218	1	.076	-.208	.517**	-.124	.245	-.155	.237
	Sig. (2-tailed)	.149	.672	.785	.371	.819	.648	.278	.343	.948	.133	.382	.819	.257		.697	.278	.004	.521	.200	.422	.216
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal_15	Pearson Correlation	-.076	.214	-.285	-.169	.100	-.098	-.258	-.214	.391*	.201	-.098	.656**	.323	.076	1	.076	.258	.263	.411*	-.125	.383*
	Sig. (2-tailed)	.697	.265	.164	.381	.604	.614	.176	.265	.036	.297	.613	.000	.087	.697		.697	.176	.168	.027	.518	.040
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal_16	Pearson Correlation	-.033	.183	.139	.173	.411*	-.109	.208	.082	.173	.483**	.208	.411*	-.008	-.208	.076	1	-.208	-.124	.437*	.145	.543**
	Sig. (2-tailed)	.864	.343	.472	.371	.027	.574	.278	.672	.371	.008	.280	.027	.968	.278	.697		.278	.521	.018	.454	.002
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal_17	Pearson Correlation	-.517**	.183	-.437*	.173	.411*	.088	-.033	-.183	.173	-.109	.208	.228	.443*	.517**	.258	-.208	1	-.124	.245	-.155	.339
	Sig. (2-tailed)	.004	.343	.018	.371	.027	.648	.864	.343	.371	.574	.280	.235	.016	.004	.176	.278		.521	.200	.422	.072
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal_18	Pearson Correlation	.124	.109	-.089	.048	-.302	-.183	-.596**	-.109	.048	-.183	-.213	-.028	.197	-.124	.263	-.124	-.124	1	-.197	-.092	-.173
	Sig. (2-tailed)	.521	.574	.647	.806	.111	.343	.001	.574	.806	.343	.268	.884	.306	.521	.168	.521	.521		.305	.833	.369
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal_19	Pearson Correlation	.139	.290	-.084	.127	.362	.141	.331	-.290	.274	.454*	.031	.654**	.346	.245	.411*	.437*	.245	-.197	1	.230	.809**
	Sig. (2-tailed)	.472	.127	.684	.512	.054	.467	.079	.127	.150	.013	.873	.000	.066	.200	.027	.018	.200	.305		.230	.000
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal_20	Pearson Correlation	.155	-.192	.008	-.055	.079	.017	.155	.192	.174	-.228	-.032	.306	.106	-.155	-.125	.145	-.155	-.092	.230	1	.185
	Sig. (2-tailed)	.422																				

2. Uji Reabilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	29	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	29	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.710	19

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal_1	15.38	33.030	-.050	.700
Soal_2	15.34	31.163	.426	.678
Soal_3	15.55	32.470	.046	.697
Soal_4	15.79	30.813	.340	.679
Soal_5	15.66	29.163	.647	.658
Soal_6	15.90	31.739	.188	.688
Soal_7	15.38	31.315	.347	.681
Soal_8	16.07	33.852	-.250	.708
Soal_9	15.79	30.670	.366	.677
Soal_10	15.90	30.882	.354	.678
Soal_11	15.83	32.076	.114	.693
Soal_12	15.66	29.591	.565	.663
Soal_13	16.00	31.071	.373	.679
Soal_14	16.03	32.034	.178	.689
Soal_15	15.69	30.865	.324	.679
Soal_16	16.03	30.749	.483	.674
Soal_17	16.03	31.606	.278	.684
Soal_18	16.14	33.480	-.198	.703
Soal_19	15.86	28.766	.762	.651
Soal_20	16.10	32.382	.135	.692
Total	8.00	9.643	.935	.644

3. Uji Hipotesis

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	41.0345	29	13.65253	2.53521
	Posttest	58.4483	29	10.27336	1.90771

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	29	.025	.899

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-17.41379	16.88304	3.13510	-23.83576	-10.99183	-5.554	28	.000

FORM K 1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :



Nama Mahasiswa : Layla Wahyuni

NPM : 2202090195

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Kredit Kumulatif : 120 SKS

IPK = 3,79

Peretujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Konsep Perubahan Wujud Benda Pada Peserta Didik	 13/10/2025
	Pengaruh Penggunaan Media Konkret Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPA Materi Gaya dan Gerak Pada Peserta Didik	
	Pengaruh penggunaan Media Konkret Terhadap Kemampuan Menentukan Sifat-Sifat Bangun Datar Pada Peserta Didik	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 13 Oktober 2025

Hormat Pemohon,



Layla Wahyuni

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk mahasiswa yang bersangkutan

CS Dipindai dengan CamScanner



FORM K 2

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id**

=====
Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Layla Wahyuni
NPM : 2202090195
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Konsep Perubahan Wujud Benda Pada Peserta Didik

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :
Dosen Pembimbing : Ahmad Riady Hasibuan, S.Pd., M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 13 Oktober 2025
Hormat Pemohon,

Layla Wahyuni

Dibuat Rangkap 3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 Jln. Mukthar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2516/II.3-AU//UMSU-02/ F/2025
 Lamp : ---
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
 Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Layla Wahyuni**
 N P M : 2202090195
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual terhadap Konsep Perubahan
 Wujud Benda Pada Peserta Didik**

Pembimbing : **Ahmad Riady Hasibuan, S.Pd.,M.Pd.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **17 Oktober 2026**

Medan, 25 Rabi'ul Akhir 1447 H
 17 Oktober 2025 M



Dibuat rangkap 4 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama : Layla Wahyuni
 NPM : 2202090195
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Audiovisual* Terhadap Konsep Perubahan Wujud Benda Pada Peserta Didik

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
Kamis, 9 Oktober 2025	Perbaikan Judul	
Senin, 13 Oktober 2025	Acc Judul	
Sabtu, 13 Desember 2025	Revisian Bab I	
Senin, 15 Desember 2025	Revisian Bab II	
Senin, 15 Desember 2025	Revisian Bab III	
Selasa, 23 Desember 2025	Acc Proposal	

Medan, Desember 2025

Diketahui oleh:
Ketua Prodi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Dosen Pembimbing

Ahmad Riady Hasibuan, S.Pd., M.Pd



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/IAA/KP/PT/2022
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<http://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [umsu](https://www.facebook.com/umsu) [umsu](https://www.instagram.com/umsu) [umsu](https://www.youtube.com/umsu) [umsu](https://www.tiktok.com/umsu)

Nomor : 2875/II.3-AU/UMSU-02/F/2025 Medan, 19 Jumadil Akhir 1447 H
 Lamp : — 09 Desember 2025 M
 Hal : **Mohon Izin Observasi**

Kepada : Yth. Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SDN 105351 Bakaran Batu
 di
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari. Sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib Melakukan Penelitian untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian sarjana pendidikan, maka dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin obsevasi di sekolah yang Bapak pimpin. Adapun Nama mahasiswa kami tersebut Adalah:

Nama Mahasiswa : **Layla Wahyuni**
 N P M : 2202090195
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual terhadap Konsep Perubahan Wujud Benda Pada Peserta Didik SD Negeri 105351 Bakaran Batu**

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wa'alaikumsalam Wr. Wb.



****Penting!!****

1776306348889_SKRIPSI LAYLA WAHYUNI SELESAI TURNITIN .pdf

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet	408 words — 3%
2	repository.uinsu.ac.id Internet	222 words — 2%
3	digilib.unimed.ac.id Internet	87 words — 1%
4	repository.unp.ac.id Internet	78 words — 1%
5	repository.uin-suska.ac.id Internet	54 words — < 1%
6	repo.undiksha.ac.id Internet	51 words — < 1%
7	eprints.uny.ac.id Internet	47 words — < 1%
8	repository.unissula.ac.id Internet	42 words — < 1%
9	etd.uinsyahada.ac.id Internet	41 words — < 1%