

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP
HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) PADA
MURID KELAS V SDN NO. 018 LOMBOK KECAMATAN
TINAMBUNG KABUPATENPOLEWALI MANDAR**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh

ST. HAJRIANAH

10540 9256 14

25/05/2022

1 cap
Smb. Alumni

R/0077/PGSD/2209

HAJ

P⁷

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2022



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

HALAMAN PENGESAHAN

skripsi atas nama **ST. HAJRIANAH**, NIM **10540 9256 14** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar nomor: 205 Tahun 1443 H/2022 M pada Tanggal 17 Rajab 1443 H/18 Februari 2022 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Sabtu 19 Februari 2022

17 Rajab 1443 H

Makasssar

18 Februari 2022 M

panitia Ujian:

- | | | |
|------------------|-----------------------------------|---------|
| 1. Pengawas Umum | : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. | (.....) |
| 2. Ketua | : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. | (.....) |
| 3. Sekretaris | : Dr. Baharullah, M.Pd. | (.....) |
| 4. Penguji | 1. Dr. Hidayah Quraisy, M.Pd. | (.....) |
| | 2. Dr. Muhammad Nawir, M.Pd. | (.....) |
| | 3. Drs. H. Hamid Mattone, M.St. | (.....) |
| | 4. Drs. H. M. Arsyad, M.Pd.I. | (.....) |

Disahkan oleh,

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.

NBM: 860 934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Murid Kelas V SDN No. 018 Lombok Kecamatan Tinambung Kabupaten Polewali Mandar

Mahasiswa Yang Bersangkutan:

Nama Mahasiswa : St. Hajrianah
NIM : 10540 9256 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan dan layak untuk dipertahankan.

Makassar, Februari 2022

Disetujui oleh

Pembimbing I,

Prof. Dr. H. Nursalam, M.Si

Pembimbing II

Rubianto, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh

Ketua FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar

Aliem Bahri, M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934

Ketua Jurusan Pendidikan
Guru Sekolah Dasar

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1148913



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **ST. HAJRIANAH**
Nim : 10540 9256 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Murid Kelas V SDN No. 018 Lombok Kecamatan Tinambung Kabupaten Polewali Mandar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan didepan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Februari 2022

Yang Membuat Pernyataan


ST. HAJRIANAH



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

*Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax.
(0411)-860132*

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **ST. HAJRIANAH**
Nim : 10540 9256 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Februari 2022

Yang Membuat Perjanjian

ST. HAJRIANAH

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

*Kesabaran adalah kendaraan yang tidak akan tergelincir
dan sikap menerima adalah pedang yang tidak akan tumpul.*

Ali bin Abi Thalib



Kupersembahkan karya ini buat:
Kedua orang tuaku, saudaraku dan sahabatku,
atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis
mewujudkan harapan menjadi kenyataan.

ABSTRAK

ST. HAJRIANAH, 2022. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Murid Kelas V SDN No. 018 Lombok Kecamatan Tinambung Kabupaten Polewali Mandar.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Bapak H. Nursalam dan Pembimbing II Bapak Rubianto.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pra eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media audiovisual terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Sampel dalam penelitian ini adalah murid kelas V SDN No. 018 Lombok Kecamatan Tinambung Kabupaten Polewali Mandar sebanyak 27 orang murid yang terdiri dari 13 murid laki-laki dan 14 murid perempuan. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar ilmu pengetahuan sosial berupa *pre-test* dan *post-test*. Dalam penelitian ini akan dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, pada tahap *pretest* dikategorikan sangat rendah yaitu 62,7%, sedang 11,2%, tinggi 25,9%. Melihat dari hasil persentase yang ada, hal ini menunjukkan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran IPS sebelum menggunakan media audio visual berada pada kategori sangat rendah. Sedangkan pada tahap *posttest* dapat dikategorikan tinggi yaitu sangat tinggi yaitu 11,1%, tinggi 37,1% sedang 40,7%, dan sangat rendah 11,1%. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami materi pelajaran IPS setelah menggunakan media audio visual tergolong sedang. Berdasarkan hasil analisis deskriptif dan analisis inferensial yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPS kelas V SDN No. 018 Lombok.

Kata kunci : Pengaruh media audiovisual, hasil belajar

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Allah Maha Penyayang dan pengasih, demikian kata untuk mewakili atas segala karunia dan nikmat-Nya. Jiwa ini takkan henti bertahmid atas anugerah pada detik waktu, denyut jantung, gerak langkah, serta rasa dan rasio pada-Mu, Sang Khalik. Skripsi ini adalah setitik dari sederetan berkah-Mu.

Setiap orang dalam berkarya selalu mencari kesempurnaan tetapi terkadang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seseorang. Kesempurnaan bagaikan fatamorgana yang semakin dikejar semakin menghilang dari pandangan, bagai pelangi yang terlihat indah dari kejauhan, tetapi menghilang jika didekati. Demikian juga tulisan ini, kehendak hati ingin mencapai kesempurnaan, tetapi kapasitas penulis dalam keterbatasan. Segala daya dan upaya telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua Haruna dan Rohani yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula penulis mengucapkan kepada para keluarga yang tak hentinya memberikan motivasi dan kepada:

1. Prof. Dr. H. Nursalam, M.Si dan Rubianto, S.Pd., M.Pd., pembimbing I dan pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi dalam penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.
2. Prof. Dr. H. Ambo Asse, M. Ag., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Erwin Akib, M.Pd., Ph.D., dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.
4. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd., ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
5. Seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah SDN No. 018 Lombok Kecamatan Tinambung Kabupaten Polewali Mandar Abdul Kadir M, S.Pd., dan Fira Fachrani, S.Pd., selaku guru kelas V yang telah memberi izin dan bantuan untuk melakukan penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada teman-temanku Ambang Sari, Gita Ananda, Mukhlisah dan Jusmaeni atas segala kebersamaan, motivasi, saran, dan bantuannya kepada penulis.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak

akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Muda-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Amin.

Makassar, Februari 2022

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS	6
A. Kajian Pustaka	6
B. Kerangka Pikir	29
C. Hipotesis	30
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Rancangan Penelitian	32
B. Populasi dan Sampel	33
C. Defenisi Oprasional Penelitian	34
D. Instrumen Penelitian	35
E. Tekhnik Pengumpulan Data	35
F. Tekhnik Analisis Data	36

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	39
A. Hasil Penelitian	39
B. Pembahasan	46
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	50
A. Kesimpulan	50
B. Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

A. Tabel 3.1 Keadaan Populasi.....	33
B. Tabel 3.2 Tingkat Penguasaan Materi	37
C. Tabel 4.1 Perhitungan untuk mencari rata-rata nilai <i>pretest</i>	39
D. Tabel 4.2 Tingkat Penguasaan Materi <i>Pretest</i>	41
E. Tabel 4.3 Perhitungan untuk mencari rata-rata nilai <i>posttest</i>	42
F. Tabel 4.4 Tingkat Penguasaan Materi <i>Posttest</i>	43
G. Tabel 4.5 Analisis skor nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	44



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir	30
---------------------------------------	----



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan masyarakat, berbangsa, dan bertanah air. Melalui pendidikan baik yang bersifat formal maupun non formal murid akan mengalami suatu proses perubahan dalam dirinya baik dalam kelakuan maupun pengetahuan. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 yaitu, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar murid secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Belajar adalah suatu proses perubahan dalam membentuk dan mengarahkan kepribadian manusia. Perubahan tersebut ditempatkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas seseorang. Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap situasi yang disebabkan oleh pengalamannya dan berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atas dasar kecenderungan respons pembawaan kematangan. Belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan memengaruhi murid sedemikian rupa sehingga perbuatannya

(*performance*) berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah ia mengalami situasi tadi.

Bentuk nyata yang dapat dilihat dan dirasakan dari kegiatan belajar ini adalah hasil belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang berupa pengetahuan atau pemahaman, keterampilan dan sikap yang diperoleh murid selama berlangsungnya proses belajar mengajar atau yang lazim disebut dengan pembelajaran. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran, proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan murid dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar atau pembelajaran.

Sejalan dengan hasil belajar tersebut di atas, pembelajaran pendidikan IPS memiliki tujuan yang sangat agung dan mulia, yaitu untuk memahami dan mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, keterampilan sosial, kewarganegaraan, fakta, peristiwa, konsep dan generalisasi serta mampu merefleksikan dalam kehidupan masyarakat, bangsa dan negara. Proses pembelajaran pendidikan IPS pada jenjang pendidikan baik pada tingkat pendidikan dasar maupun menengah, perlu adanya pembaharuan yang serius karena pada kenyataannya selama ini masih banyak model pembelajaran yang bersifat konvensional tidak terlihat adanya improvisasi dalam pembelajaran, jauh dari model pembelajaran modern sesuai dengan tuntutan zaman dan kondisi lingkungan sekitar di mana murid berada.

Saat ini masih banyak guru yang masih menerapkan metode konvensional, khususnya dalam pembelajaran IPS. Masih terdapat kelemahan dalam pelaksanaan proses pembelajaran pendidikan IPS sekalipun berbagai

inovasi telah dilakukan tetapi hasilnya kurang memuaskan. Beberapa kelemahan dari model pembelajaran konvensional ini diantaranya guru kurang mengikutsertakan murid dalam proses pembelajaran, namun guru lebih cenderung menggunakan ceramah yang hanya menuntut murid pada kekuatan ingatan dan hafalan kejadian-kejadian serta nama tokoh, tanpa mengembangkan wawasan berpikir dan penyelesaian masalah yang memungkinkan murid dapat belajar aktif.

Media merupakan perantara yang membantu memperjelas materi pelajaran. Media juga dipercaya dapat membantu guru dalam mempermudah serta mengatasi masalah komunikasi yang dialami guru ketika mengajarkan suatu materi.

Media audio visual dapat digunakan oleh guru untuk menarik perhatian dari murid, sehingga materi dapat tersampaikan dan diterima dengan baik. Audio visual sebagai bahan ajar telah tersedia dalam berbagai ilmu, sehingga dapat dengan mudah dijadikan sebagai penunjang atau alat bantu dalam proses pembelajaran, serta dalam upaya meningkatkan ketertarikan dalam prestasi belajar murid pada mata pelajaran IPS.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis di SDN No. 018 Lombok melalui wawancara dengan guru kelas V diperoleh informasi bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, guru hanya memanfaatkan buku sebagai perangkat pembelajaran serta guru mengajar hanya menggunakan metode mengajar konvensional sehingga selama proses pembelajaran murid merasa bosan dengan metode pengajaran yang monoton,

sehingga murid cenderung tidak memperhatikan pembelajaran. Dari 27 murid kelas V hanya 8 orang yang mencapai KKM dengan nilai rata-rata 80 sementara 19 orang lainnya berada di bawah KKM dengan nilai rata-rata 60 dari nilai KKM yang telah ditetapkan yaitu 65.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas maka penulis merasa perlu melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Murid Kelas V SDN NO. 018 Lombok Kecamatan Tinambung Kabupaten Polewali Mandar”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka permasalahan penelitian yang dirumuskan yaitu :“Apakah ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial murid kelas V SDN NO. 018 Lombok Kecamatan Tinambung Kabupaten Polewali Mandar?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan pelaksanaan penelitian ini. “Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial murid kelas V SDN NO. 018 Lombok Kecamatan Tinambung Kabupaten Polewali Mandar?”

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi guru, mendapat pengalaman secara langsung menggunakan media pembelajaran Audio Visual.
- b. Bagi murid, mendapat kesempatan dan pengalaman belajar masalah IPS di lingkungan setempat dalam suasana menyenangkan, meningkatkan hasil belajar menggunakan media pembelajaran Audio Visual.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pemerintah, dapat dijadikan sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.
- b. Bagi lembaga pendidikan, dapat dijadikan sebagai sarana pendukung pelaksanaan pembelajaran khususnya pembelajaran IPS.
- c. Bagi peneliti, memberikan pengalaman langsung bagi mahasiswa peneliti dalam penggunaan media pembelajaran Audio Visual dalam meningkatkan hasil belajar IPS di Sekolah Dasar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Garlech & Ely (Arsyad 2019:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Sementara itu, Gagne dan Briggs (Arsyad 2019:4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang murid untuk belajar. Dilain pihak, National Education Association memeberikan defenisi media

sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat dimengerti oleh penulis bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dan merangsang proses belajar murid dengan merangsang pikiran, perasaan dan kemauan murid sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada murid.

2. Klasifikasi Media

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

a. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:

- 1) Media audio, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara seperti radio, tape recorder, kaset, piringan hitam dan rekaman suara.
- 2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Beberapa hal yang termasuk kedalam media ini adalah film slide, foto, transparasi, lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.
- 3) Media audio visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suaran, dan lain

sebagainya. Kemampuan media ini di anggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

b. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi kedalam:

- 1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini murid dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
- 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video dan lain sebagainya.

c. Dilihat dari cara teknik pemakaiannya, media dapat dibagi kedalam:

- 1) Media yang diproyeksikan seperti film slide, film stripe, transparansi, komputer dan lain sebagainya. Jenis media ini yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti film proyektor untuk memproyeksikan film slide proyektor, Overhead Projector (OHP) untuk memproyeksikan transparansi, LCD untuk memproyeksikan komputer. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini akan kurang berfungsi.
- 2) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio dan lain sebagainya dan berbagai bentuk media grafis lainnya.

3. Jenis-jenis Media

Pengelompokan berbagai jenis media dikemukakan pula oleh beberapa ahli. Leshin, dan kawan-kawan (Arsyad 2019:79) mengklasifikasi media kedalam kelompok yaitu:

- a. Media berbasis manusia, merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengomunikasikan pesan atau informasi. Guru atau instruktur dapat merangkai pesannya untuk satu kelompok khusus, dan setelah itu dirangkai menurut kebutuhan belajar kelompok murid atau irama emosinya. Sebagian kelompok dapat dimotivasi dan tertarik belajar sedangkan sebagian lainnya mungkin menolak dan melawan terhadap pelajaran.
- b. Media berbasis cetakan, materi pembelajaran yang paling umum di kenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Teks berbasis cetakan menuntut enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang, yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong.
- c. Media berbasis visual, bentuk visual berupa gambar representasi seperti gambar lukisan, atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda; diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, struktur isi materi; peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi; grafik seperti tabel, grafik, dan chart (bagan) yang menyajikan gambaran/kecenderungan data atau antar hubungan seperangkat gambar atau angka-angka.

- d. Media berbasis audio visual, media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya.
- e. Media berbasis komputer, adapula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar; pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan atau kedua-duanya.

Salah satu kriteria yang sebaiknya digunakan dalam pemilihan media adalah dukungan terhadap isi bahan pelajaran dan kemudahan memperolehnya. Apabila media yang sesuai belum tersedia maka guru berupaya untuk mengembangkannya sendiri.

4. Fungsi Media

Levie & Lentz (Arsyad 2019:20) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, yaitu:

- a. Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian murid untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. Fungsi afektif, dapat terlihat dari tingkat kenikmatan murid ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap murid, misalnya informasi atau pesan yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- c. Fungsi kognitif, terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar

pencapaian tujuan untuk memahami dan mengigit informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

- d. Fungsi kompensatoris, media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual memberikan konteks untuk memahami teks membantu murid yang lemah membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

5. Peran Media

Media berfungsi untuk tujuan pembelajaran dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan murid baik dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi-segi prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Disamping menyenangkan dan memenuhi kebutuhan individu murid. Karena setiap murid memiliki kemampuan dan berbeda.

Kemp dan Dayton (Kustandi dan Daddy Darmawan 2020:17) mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung, sebagai berikut:

- a. Penyampaian pelajaran tidak kaku.
- b. Pembelajaran bisa lebih menarik.

- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi murid, umpan balik, dan penguatan.
- d. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh murid.
- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bila integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengomunikasikan elemen-elemen dengan cara terorganisasi dengan baik, spesifik, dan jelas.
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- g. Sikap positif murid terhadap apa yang mereka pelajari terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- h. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

6. Manfaat Media

Menurut Kemp & Dayton (Arsyad 2019:25) meskipun telah banyak disadari bahwa keuntungan penggunaan media pembelajaran, penerimanya serta pengintegrasinya ke dalam program-program pengajaran berjalan amat lambat. Mereka mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak

positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut:

- a. Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada murid sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.
- b. Pembelajaran lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat murid tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan murid tertawa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi murid, umpan balik, dan penguatan.
- d. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh murid.
- e. Kualitas belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen

pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.

- f. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- g. Sikap positif murid terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- h. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif; beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat murid.

Sudjana dan Riva'i (Kustandi dan Daddy Darmawan 2020:19-20)

mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian murid sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh murid dan memungkinkannya menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga murid tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

- d. Murid dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, maka dapat dimengerti oleh penulis bahwa beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar, sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian murid sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara murid dan lingkungannya, serta kemungkinan murid untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu.

7. Media audio visual

a. Pengertian Media Audio Visual

Media audio visual merupakan salah satu media yang menampilkan unsur suara dan gambar. Penggabungan kedua unsur inilah yang membuat media audio visual memiliki kemampuan yang lebih baik. Audio visual merupakan media yang terdiri atas media auditif atau mendengar dan visual atau melihat.

Sedangkan Rusman (2012:63) menjelaskan bahwa media audio visual yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media

pandang-dengar. Contoh dari media audio visual adalah program video/televi instruksional, dan program slide (*sound slide*).

Arsyad (2014:4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai) foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Media audio visual yang sering digunakan di sekolah- sekolah adalah film dan video. Arsyad (2013:50) mengatakan bahwa film atau gambar hidup merupakan gambar- gambar dalam frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Sedangkan video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai.

Berdasarkan uraian di atas dapat dimengerti oleh penulis bahwa media audio visual merupakan gabungan unsur suara dan gambar.

b. Jenis-jenis Media Audio Visual

Media Audio Visual dapat dibagi:

- a. Media audio visual diam, merupakan media yang hanya menampilkan suara namun tidak bergerak, contoh: film bingkai (*sound slide*), film rangkai suara, dan cetak suara.
- b. Audio visual gerak, merupakan media yang menampilkan unsur suara serta gambar secara bergerak. Contoh: film suara, *video-cassete*.

Media audio visual memiliki banyak macam, dari berbagai macam inilah sangat membantu guru dan peserta didik untuk memahami materi-materi pembelajaran. Berikut macamnya:

a. Film

Film merupakan rangkaian berbagai gambar yang diproyeksikan ke layar sehingga timbul adanya gerakan secara normal. Film menjadikan rangkaian gambar yang tadinya diam menjadi berkesan lebih hidup dan nyata karena adanya pergerakan yang ditimbulkan. Film merupakan salah satu media yang menyajikan audio, visual dan gerak. Sehingga mampu memberikan kesan yang mendalam (impresif) dan memiliki daya tarik serta bersifat menyenangkan (atraktif). Dalam proses pembelajaran dapat disajikan sebagai media mengajar, diperuntukkan agar murid dapat mengambil pesan dari alur cerita sesuai tema dan subjek pembelajaran. Penggunaan media film dalam penyampaian materi lebih menarik perhatian murid, karena mereka lebih mudah memahami dan mengambil pesan dan kesan yang terkandung di dalam film yang ditonton. Jenis film yang bisa dipilih sesuai keinginan pun juga memudahkan guru agar menambah motivasi belajar murid.

Penggunaan media film sebagai penyampaian materi memiliki kelebihan yang bisa sama-sama dirasakan: film sangat efektif untuk menerangkan sebuah proses, efisien tempat dan waktu, dirasa lebih realistis, serta dapat dilihat secara berulang bahkan dijeda sesuai keinginan dan kebutuhan. Film juga lebih memberikan kesan mendalam yang dapat memengaruhi sikap dan perilaku murid

yang menonton. Tidak hanya itu film mampu memberikan hiburan tersendiri bagi murid sehingga sangat cocok untuk menghilangkan rasa bosan ketika belajar.

Ketika ada kelebihan maka ada kekurangan yang meringi, penggunaan media film untuk penyampaian materi juga memiliki kekurangan didalamnya. Harga produksi yang terbilang cukup mahal, pembuatan film yang juga memakan banyak waktu dan tenaga, memerlukan ruangan yang di desain gelap, serta peroperasian pun harus dilakukan oleh orang yang cakap akan dunia teknologi.

Dalam dunia pendidikan dan pembelajaran film berguna untuk:

- 1) Membantu dalam mengembangkan pikiran serta pendapat murid.
- 2) Memperkuat daya ingat pada materi yang disampaikan. Sehingga segala materi yang disampaikan oleh guru dengan mudah tersimpan dan teringat oleh murid.
- 3) Menambah minat serta motivasi belajar murid, karena penyampaian film sendiri yang lebih bisa memberi kesan menarik pada murid, membuat murid lebih suka media film sebagai media belajar.
- 4) Sangat membantu memperjelas sesuatu yang masih abstrak, film lebih mampu menjelaskan suatu materi yang dirasa masih abstrak dengan tampilan gambaran yang nyata, sehingga murid tidak hanya berkhayal namun juga mampu merelevansikan dengan kehidupan nyata.

Jenis-jenis film pun sangat bermacam-macam, sehingga mempermudah memilih mana yang dirasa cocok diterapkan di sekolah dasar. Pemilihan film yang

sesuai maka akan menambah motivasi belajar murid. Namun guru juga harus mampu menyesuaikan dengan materi dan subjek yang akan disampaikan.

b. Video

Penyampaian materi melalui video sudah sangat familiar karena sering digunakan oleh guru. Video merupakan salah satu media berjenis audio visual karena mampu menampilkan gambar, suara dan juga gerak. Media ini dianggap efektif digunakan untuk menyajikan berbagai topik pembelajaran yang sulit jika harus disampaikan secara oral. Video mampu menghadirkan objek-objek yang dirasa mustahil jika harus ditampilkan secara nyata. Video adalah media yang mengemas segala kejadian secara praktis namun tetap mampu menghadirkan suasana yang nyata. Contohnya ketika guru harus menyampaikan materi tentang thawaf, dimana harus mengelilingi ka'bah tidak mungkin guru menyampaikan materi dengan menghadirkan ka'bah secara nyata, walaupun dilakukan secara visual juga dibutuhkan banyak waktu. Melalui video materi bisa disampaikan secara efisien tempat dan waktu. Guru juga dapat mempersiapkan materi video jauh-jauh hari untuk melakukan proses persiapan hingga jadwal pembelajaran tiba. Dalam kata lain guru bisa totalitas dalam penyampaian materi.

c. Karakteristik Media Audio Visual

Pembelajaran menggunakan teknologi audio visual adalah salah satu cara menyampaikan materi dengan mesin-mesin mekanis dan elektronis untuk menyajikan pesan-pesan audio visual. Arsyad (2016:33) mengemukakan bahwa media audio visual memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a) Mereka biasanya bersifat linear
- b) Mereka biasanya menyajikan visual yang dinamis
- c) Mereka di gunakan dengan cara yang telah di tetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya.
- d) Mereka merupakan gambaran fisik dari gagasan real atau abstrak
- e) Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif
- f) Umumnya mereka berorientasi pada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

d. Manfaat Media Audio Visual

Adapun manfaat dari media audio visual yaitu:

- a) Mempermudah dalam menyajikan dan menerima pembelajaran ataupun informasi serta dapat menghindarkan salah pengertian.
- b) Mendorong rasa keingintahuan, hal tersebut dikarenakan sifat audio visual yang menarik dengan gambar yang dibuat semenarik mungkin membuat murid tertarik serta mempunyai keinginan untuk mengetahui lebih banyak.
- c) Memastikan pengertian yang diperoleh sebab selain bisa menampilkan gambar, grafik, diagram maupun cerita. Pembelajaran yang di serap lewat penglihatan (visual) sekaligus (audio) dapat mempercepat daya serap murid dalam memahami pelajaran yang ingin disampaikan.
- d) Tidak membosankan, maksudnya adalah karena sifatnya variatif, murid dalam pembelajaran tak merasa bosan, karena sifatnya yang beragam film,

tiga dimensi atau empat dimensi, dokumenter dan yang lainnya. Hal tersebut bisa menciptakan sesuatu yang variatif tidak membosankan para murid.

e. Kelebihan dan Kelemahan Media Audio Visual

Setiap jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan begitu pula dengan media audio visual. Lismurtini (2013) menjelaskan kelebihan dan kekurangan media audio visual yaitu sebagai berikut.

- a) Kelebihan media audio visual
 - a) Film dapat menggambarkan suatu proses pembuatan suatu keterampilan tangan dan sebagainya.
 - b) Dapat menimbulkan kesan ruang dan waktu.
 - c) Penggambarannya bersifat 3 dimensional.
 - d) Suara yang dihasilkan dapat menimbulkan kesan realita pada gambar dalam bentuk eksperimen murni.
 - e) Dapat menggambarkan animasi.
- b) Kelemahan media audio visual
 - a) Murid tidak akan dapat mengikuti dengan baik jika film diputar terlalu cepat.
 - b) Film bersuara tidak diselingi dengan keterangan-keterangan yang diucapkan pada saat film diputar.

f. Langkah-langkah Menggunakan Media Audio Visual

Media audio visual memiliki langkah-langkah dalam penggunaannya seperti halnya media pembelajaran lainnya. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media audio visual adalah sebagai berikut.

a. Persiapan

Kegiatan yang dilakukan oleh guru pada saat persiapan yaitu :

- 1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran,
- 2) Mempelajari buku petunjuk penggunaan media,
- 3) Menyiapkan dan mengatur peralatan media yang akan di gunakan.

b. Pelaksanaan/penyajian

Pada saat melaksanakan pembelajaran menggunakan media audio visual, guru perlu mempertimbangkan seperti

- 1) Memastikan media dan semua peralatan telah lengkap dan siap digunakan,
- 2) Menjelaskan tujuan yang akan dicapai,
- 3) Menjelaskan materi pelajaran kepada murid selama proses pembelajaran berlangsung,
- 4) Menghindari kejadian-kejadian yang dapat mengganggu konsentrasi murid.

c. Tindak lanjut

Aktivitas ini dilakukan untuk memantapkan pemahaman murid tentang materi yang telah disampaikan menggunakan media audio visual. Disamping itu aktivitas ini bertujuan untuk mengukur efektivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kegiatan yang bisa dilakukan diantaranya diskusi, observasi eksperimen, latihan dan tes adaptasi.

8. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Pengertian belajar menurut para ahli:

- 1) James O. Whittaker, merumuskan belajar sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.
- 2) Crinbach berpendapat bahwa *learning is the process by which behaviour (in the broader sense) is originated or changed through practice or training*. Belajar adalah proses dimana tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktik atau latihan.
- 3) Drs. Slameto merumuskan belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan pengertian-pengertian yang diberikan oleh para ahli di atas, maka dapat dimengerti oleh penulis bahwa belajar adalah suatu kegiatan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.

b. Hakikat Belajar

Dari sejumlah pengertian belajar yang telah diuraikan, ada kata yang sangat penting yaitu kata "perubahan" atau "*change*". Ketika kata perubahan dibicarakan dan dipermasalahkan, maka pembicaraan sudah menyangkut

permasalahan mendasar dari masalah belajar. Apapun formasi kata dan kalimat yang dirangkai oleh para ahli untuk memberikan pengertian belajar, maka intinya tidak lain adalah masalah “perubahan” yang terjadi dalam individu yang belajar.

Perubahan yang dimaksudkan tentu saja perubahan yang sesuai dengan perubahan yang diinginkan atau dikehendaki oleh pengertian belajar yang dimaksud. Seseorang yang melakukan aktivitas belajar dan di akhir aktivitasnya itu telah memperoleh perubahan dalam dirinya dengan pemilikan pengalaman baru, maka individu itu telah dikatakan belajar. Tetapi perlu diingatkan bahwa perubahan yang terjadi akibat belajar adalah perubahan yang bersentuhan dengan aspek kejiwaan dan mempengaruhi tingkah laku. Dengan perkataan lain hakikat belajar yang dimaksud adalah perubahan dan tidak setiap perubahan adalah hasil belajar.

c. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Selanjutnya Winkel menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan kemungkinan orang itu melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

Menurut Nana Sudjana (2011:7) hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh murid setelah melalui

kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru disuatu sekolah dan kelas tertentu. Sedangkan menurut Gagne dan Briggs, hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif. Ranah kognitif terdiri dari aspek yaitu ranah ingatan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), ranah sintesis (C5) dan ranah penilaian (C6). Maka hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki murid setelah mengikuti proses belajar yang meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dari pengertian di atas dapat dimengerti oleh peneliti bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada murid berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap keterampilan pada diri murid dengan adanya perubahan tingkah laku.

9. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial.

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis, gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan. Sardijyo, dkk (2014:1.26).

Ilmu Pengetahuan Sosial IPS merupakan ilmu yang wajib diajarkan di tingkat Sekolah Dasar, agar mereka memiliki kesiapan yang lebih matang berada di lingkungan masyarakat yang akan datang. Konsep dasar mempelajari IPS di tingkat Sekolah Dasar sangat bermanfaat karena dalam proses pembelajarannya murid dapat mengaitkan materi yang sedang dipelajari dengan berbagai fakta-fakta peristiwa yang ada di lingkungannya.

b. Karakteristik Pembelajaran IPS

Ciri dan sifat utama dari pembelajaran IPS sebagaimana dikemukakan Kokasih (Sapriyah 2014:4) yaitu:

- 1) IPS berusaha mempertautkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya (menelaah fakta dari segi ilmu).
- 2) Penelaahan dan pembahasan IPS tidak hanya dari satu bidang disiplin saja, melainkan bersifat komprehensif (meluas), sehingga konsep ilmu secara terintegrasi terpadu di gunakan untuk menelaah satu tema/tema topik.
- 3) Mengutamakan peran aktif murid melalui proses belajar inquiri agar murid mampu mengembangkan berpikir kritis, rasional dan analitis.
- 4) Program pembelajaran disusun dengan meningkatkan atau menghubungkan bahan-bahan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan lainnya dengan kehidupan nyata dimasyarakat, pengalaman, permasalahan, kebutuhan dan

memproyeksikannya kepada kehidupan dimasa depan baik dari lingkungan fisik, alam maupun budayanya.

- 5) IPS di hadapkan secara konsep dan ke hidupan sosial yang sangat labil (mudah berubah), sehingga titik berat pembelajaran adalah terjadinya proses interelasi secara mantap dan kemahiran untuk menelaah permasalahan kehidupan nyata pada masyarakatnya.
- 6) IPS mengutamakan hal-hal, arti dan penghayatan hubungan antar manusia yang bersifat manusiawi.
- 7) Pembelajaran tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata, juga nilai dan keterampilannya.

Pembelajaran IPS dapat membantu murid dalam memecahkan masalah yang dihadapi sehingga semakin mengerti dan memahami lingkungan masyarakat. Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan karakteristik pembelajaran IPS di SD mencakup pola pembelajaran pendidikan IPS yang melibatkan murid ikut serta dalam melakoni kehidupan masyarakat dan pendekatan pengembangan bahan pembelajaran IPS di SD diharapkan menjadi solusi dalam permasalahan yang sering muncul di masyarakat.

c. Tujuan Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS memiliki tujuan sebagai acuan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Permendiknas N0. 22 Tahun 2006 tentang standar isi menyatakan mata pelajaran IPS bertujuan agar murid mempunyai kemampuan sebagai berikut:

- a. Mengenal konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sehari-hari (sosial).
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, global.

Adapun Djaljoeni (Sapriya 2014:12-13) mengemukakan tujuan pembelajaran IPS adalah sebagai berikut:

- 1) IPS mempersiapkan murid untuk studi lanjut dibidang sosial science jika ia nantinya masuk ke perguruan tinggi.
- 2) IPS yang bertujuan mendidik kewarganegaraan yang baik, di mana mata pelajaran yang disajikan guru sekaligus harus ditempatkan dalam konteks budaya melalui pengolahan secara ilmiah dan psikologis yang tepat.
- 3) IPS merupakan suatu penyederhanaan dan penyaringan terhadap ilmu-ilmu sosial yang penyajiannya di sekolah di sesuaikan dengan kemampuan guru dan daya tangkap murid.
- 4) IPS mempelajari "closed areas" yaitu masalah-masalah sosial yang pantang untuk di bicarakan dimuka umum.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dimengerti oleh penulis bahwa pembelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan kemampuan murid untuk

menguasai disiplin ilmu sosial dan terampil menguasai setiap masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dalam masyarakat yang majemuk ditingkat lokal, nasional, dan global serta memiliki komitmen terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.

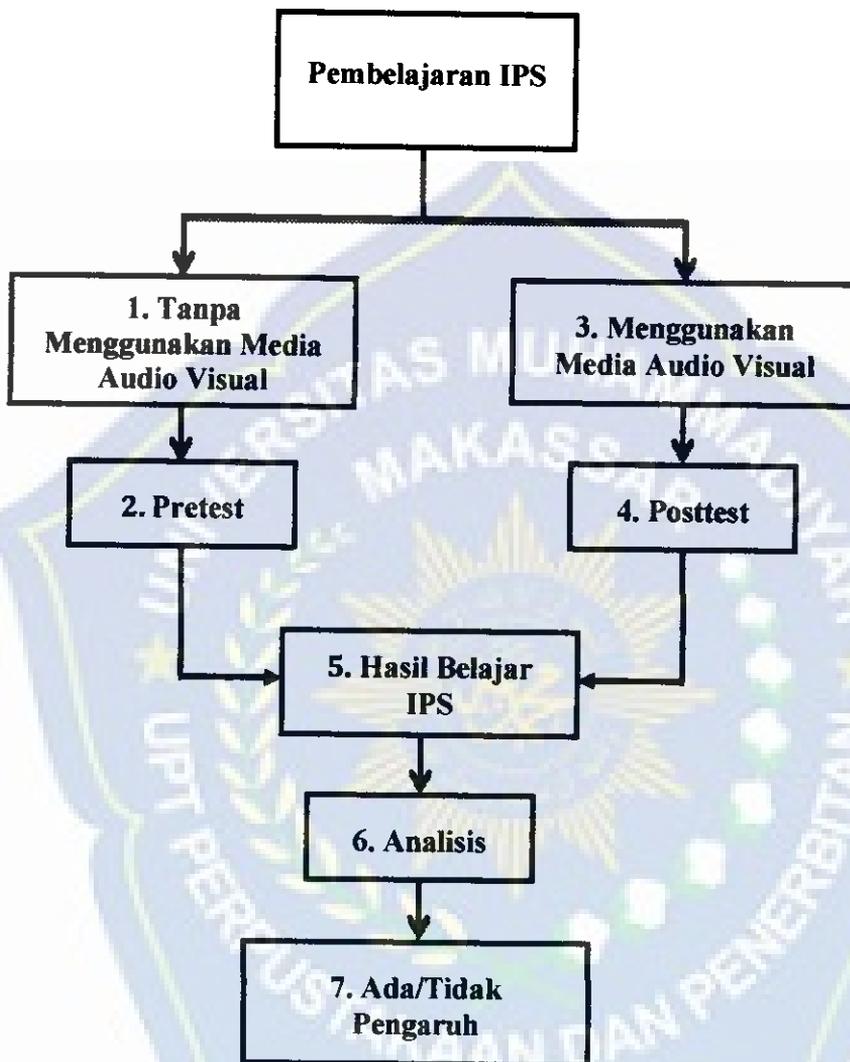
B. Kerangka Pikir

Pendidikan IPS pada jenjang pendidikan baik pada tingkat pendidikan dasar maupun menengah, perlu adanya pembaharuan yang serius karena pada kenyataannya selama ini masih banyak model pembelajaran yang bersifat konvensional tidak terlihat adanya improvisasi dalam pembelajaran, jauh dari model pembelajaran modern sesuai dengan tuntutan zaman dan kondisi lingkungan sekitar di mana murid berada.

Media merupakan perantara yang membantu memeperjelas materi pelajaran. Media juga dipercaya dapat membantu guru dalam mempermudah serta mengatasi masalah komunikasi yang dialami guru ketika mengajarkan suatu materi.

Media audio visual dapat digunakan oleh guru untuk menarik perhatian dari murid, sehingga materi dapat tersampaikan dan diterima dengan baik. Audio visual sebagai bahan ajar telah tersedia dalam berbagai ilmu, sehingga dapat dengan mudah dijadikan sebagai penunjang atau alat bantu dalam proses pembelajaran, serta dalam upaya meningkatkan ketertarikan dalam prestasi belajar murid pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan uraian di atas maka dapat

digambarkan kerangka pikir penelitian tentang pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPS pada murid kelas V SDN No. 018 Lombok Kecamatan Tinambung Kabupaten Polewali Mandar.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara,

karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.

Berdasarkan uraian di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah “Ada pengaruh penggunaan media Audio-Visual terhadap prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada murid kelas V SDN NO. 018 Lombok Kecamatan Tinambung kabupaten Polewali Mandar.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian

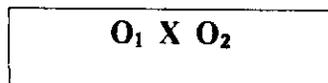
Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen yaitu, metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (*treatment*/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan.

Dalam penelitian ini, variabel independen yaitu media audio-visual yang disimbolkan oleh (X), dan variabel dependen yaitu hasil belajar IPS yang disimbolkan oleh (Y).



2. Desain Penelitian

Desain yang digunakan adalah "*One Group Pretest-Pottest Design*". Pada desain ini terdapat pretest sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Model One Group Pretest-Pottest Design

Keterangan :

O_1 : Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X : Perlakuan atau eksperimen

O_2 : Nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sugiyono (2021:145) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas V SDN NO. 018 Lombok. Berdasarkan data yang diperoleh dari guru kelas V yang terdapat pada tahun ajaran 2021-2022 (semester genap) diperoleh jumlah keseluruhan murid kelas V adalah 27 murid.

Tabel 3.1 keadaan Populasi

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	V	13	14	27

Sumber : Guru kelas V SDN No. 018 Lombok.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2021:146) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, misalnya

karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang di ambil dari populasi itu. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sensus/sampling total yaitu, teknik pengambilan sampel di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel semua.

Jadi jumlah sampel pada penelitian ini adalah semua murid kelas V SDN NO. 018 Lombok Kecamatan Tinambung Kabupaten Polewali Mandar yang berjumlah 27 murid.

C. Defenisi Operasional Penelitian

1. Media Audio-Visual

Media audio visual adalah media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam proses atau kegiatan pembelajaran. Media yang akan digunakan oleh peneliti pada penelitian ini ialah media audio visual berupa: video.

2. Hasil belajar IPS

Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial murid yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai yang di peroleh murid pada tes awal (*pretest*) dan nilai yang di peroleh murid pada saat tes akhir (*posttest*). Hasil belajar ilmu pengetahuan sosial dalam penelitian ini ditetapkan sebagai variabel dependen (Y).

Dalam penelitian ini yang bertindak sebagai variabel terikat yang diberikan perlakuan adalah hasil belajar (Y) dan variabel independen adalah penggunaan media audio-visual (X).

D. Instrumen Penelitian

Instrument yang di gunakan dalam penelitian ini adalah tes.

1. Tes Awal (*pretes*)

Pada tes *pretest* digunakan tes berupa beberapa pertanyaan dalam bentuk essai dengan jumlah 3 soal.

2. Tes Akhir (*posttest*)

Pada tes *posttest* digunakan tes berupa beberapa pertanyaan dalam bentuk essai dengan jumlah 6 soal.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes awal dan tes akhir. Adapun langkah-langkah pengumpulan data sebagai berikut:

1. Tes Awal (*pretest*)

Tes awal dilakukan sebelum *treatment*, *pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh siswa sebelum digunakan media audio visual.

2. Pemberian Perlakuan (*treatment*)

Dalam hal ini penulis melakukan penelitian menggunakan media audio visual.

3. Tes Akhir (*posttest*)

Setelah *teratment*, tindakan selanjutnya adalah *posttest* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual.

F. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pre test* dan nilai *post test* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang di dapatkan antara nilai *pre test* dengan nilai *post test*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rata-rata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*). Dengan demikian, langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen “*One Group Pretest Posttest Design*” adalah sebagai berikut.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut.

a) Rata-rata (Mean)

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

b) Persentase (%) nilai rata-rata

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Di mana:

P = Angka persentase

f = frekuensi yang dicari persentasenya

N = Banyaknya sampel responden.

Dalam analisis ini penulis menetapkan hasil belajar murid dalam pembelajaran IPS sesuai dengan prosedur yang di canangkan oleh Depdikbud (2013) yaitu, seperti pada tabel 3.2.

Tabel 3.2 Tingkat Penguasaan Materi

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
0 – 59	Sangat Rendah
60 – 69	Rendah
70 – 79	Sedang
80 – 89	Tinggi
90 – 100	Sangat tinggi

Sumber :Standar Ketuntasan Hasil Belajar Depdikbud (2013)

2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistika inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t. Adapun uji-t dalam penelitian ini di lakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

Mentukan uji-t signifikan harga t_{Hitung} dengan menggunakan rumus

$$t = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{\sum X_1^2 + \sum X_2^2}{N(N-1)}}$$

Keterangan :

t = Perbandingan nilai rata-rata pretest posttest

n = Jumlah frekuensi

$\sum X_1^2$ = Jumlah kuadrat nilai pos-test

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat nilai pre-test

M1 = Nilai rata-rata pos-test

M2 = Nilai rata-rata pre-test

d.b(NU) = jumlah frekuensi (N) – 1

Menentukan kesimpulan apakah ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada murid kelas V dengan cara membandingkan hasil t-hitung dengan t-tabel.

Mencari t_{Tabel} dengan menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1$. Jika $t_{Hitung} < t_{Tabel}$ maka H_0 ditolak, berarti penerapan penggunaan media audio visual tidak berpengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada murid kelas V SDN NO. 018 Lombok Kecamatan Tinambung Polewali Mandar.

Kriteria pengujian hipotesis adalah diterima hipotesis Nihil (H_0) jika nilai t hitung lebih kecil daripada nilai t tabel pada taraf signifikansi dengan dk tertentu, demikian pula sebaliknya diterima hopitesis nihil (H_1) jika nilai t-hitung lebih besar dari pada t-tabel pada taraf signifikansi 55% dengan dk tertentu.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Analisis Deskriptif

a. Deskripsi Hasil *Pretest* IPS Kelas V SDN No. 018 Lombok Kecamatan Tinambung Kabupaten Polewali Mandar Sebelum Penggunaan Media Audio Visual

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas V SDN No. 018 Lombok Kecamatan Tinambung Kabupaten Polewali Mandar mulai tanggal 29 Januari – 1 Februari 2022, maka data-data yang dikumpulkan melalui instrument tes sehingga dapat diketahui hasil belajar murid berupa nilai dari kelas V.

Data Hasil Belajar Murid Kelas V SDN No. 018 Lombok Kecamatan Tinambung Kabupaten Polewali Mandar dapat dilihat pada lampiran V.

Mencari *mean* (rata-rata) nilai *pretest* dari murid kelas V SDN No. 018 Lombok Kecamatan Tinambung Kabupaten Polewali Mandar dapat dilihat pada tabel 4.1

Tabel 4.1. Perhitungan untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pretest*

X	F	F.X
29	1	29
43	10	430
57	6	342

71	3	213
86	7	602
Jumlah	27	1616

Sumber: Hasil Analisis Data Penelitian

Keterangan:

X : Hasil Belajar

F : frekuensi

Dari data pada tabel 4.1 dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1616$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 27. Maka dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n} \\ &= \frac{1616}{27} \\ &= 59,8\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka, diperoleh rata-rata nilai hasil belajar kelas V SDN No. 018 Lombok Kecamatan Tinambung Kabupaten Polewali Mandar sebelum menggunakan media audio visual yaitu 59,8. Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Depdikbud) dapat dilihat pada tabel 4.2:

Tabel 4.2. Tingkat Penguasaan Materi *Pretest*

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Keterangan Hasil Belajar
1.	0 – 59	17	62,9%	Sangat Rendah
2.	60 – 69	-	-	Rendah
3.	70 – 79	3	11,2%	Sedang
4.	80 – 89	7	25,9%	Tinggi
5.	90 – 100	-	-	Sangat Tinggi
Jumlah		27	100	

Sumber: Hasil Analisis Data Penelitian

Berdasarkan data pada tabel 4.2 maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrument tes dengan kategori sangat rendah yaitu 62,7%, kategori sedang 11,2%, kategori tinggi 25,9%. Melihat dari hasil persentase yang ada, hal ini menunjukkan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran IPS sebelum menggunakan media audio visual berada pada kategori sangat rendah.

b. Deskripsi Hasil *Posttest* IPS Kelas V SDN No. 018 Lombok Kecamatan Tinambung Kabupaten Polewali Mandar Setelah Penggunaan Media Audio Visual

Data hasil *posttest* murid kelas V SDN No. 018 Lombok Kecamatan Tinambung Kabupaten Polewali Mandar setelah penggunaan media audio visual dapat dilihat pada lampiran VI.

Mencari *mean* (rata-rata) nilai *posttest* kelas V SDN No. 018 Lombok Kecamatan Tinambung Kabupaten Polewali Mandar dapat dilihat pada tabel 4.3

Tabel 4.3 Perhitungan untuk Mencari *mean* (rata-rata) nilai *posttest*.

X	F	F.X
57	3	171
71	11	781
86	10	860
90	3	270
Jumlah	27	2082

Sumber: Hasil Analisis Data Penelitian

Keterangan

X : Hasil Belajar

F : Frekuensi

Dari data hasil *posttest* pada tabel 4.3 dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1967$ dan nilai N adalah 27. Kemudian dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

$$= \frac{2082}{27}$$

$$= 77,1$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar kelas V SDN No. 018 Lombok Kecamatan Tinambung Kabupaten Polewali Mandar setelah menggunakan media audio visual yaitu 77,1 dari skor ideal 100. Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Depdikbud) dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.4 Tingkat Penguasaan Materi *pottest*

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Keterangan Hasil Belajar
1.	0 – 59	3	11,1%	Sangat Rendah
2.	60 – 69	-	-	Rendah
3.	70 – 79	11	40,7%	Sedang
4.	80 – 89	10	37,1%	Tinggi
5.	90 – 100	3	11,1%	Sangat Tinggi
Jumlah		27	100%	

Sumber: Hasil Analisis Data Penelitian

Berdasarkan data pada tabel 4.4 maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar instrumen tes akhir maka diperoleh hasil dengan kategori sangat tinggi 11,1%, kategori tinggi 37,1%, kategori sedang 40,7%, dan kategori sangat rendah 11,1%. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami materi pelajaran IPS setelah menggunakan media audio visual tergolong sedang.

2. Analisis Inferensial

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Murid Kelas V SDN No. 018 Lombok Kecamatan Tinambung Kabupaten Polewali Mandar” maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah dengan menggunakan uji-t.

Tabel 4.5 Analisis skor *pretest* dan *posttest*

No	X1 (<i>pretest</i>)	X2 (<i>posttest</i>)	D = X2 - X1	d ²
1.	71	71	0	0
2.	71	86	15	225
3.	57	71	14	196
4.	43	71	28	784
5.	43	86	43	1849
6.	86	90	4	16
7.	43	71	28	784
8.	43	71	28	784
9.	57	86	29	841
10.	57	71	14	196
11.	43	86	43	1849
12.	86	90	4	16
13.	43	71	28	784
14.	43	86	43	1849

15.	86	86	0	0
16.	86	86	0	0
17.	57	86	29	841
18.	86	86	0	0
19.	43	57	14	196
20.	86	86	0	0
21.	43	71	28	784
22.	57	71	14	196
23.	57	71	14	196
24.	71	71	0	0
25.	29	57	28	784
26.	86	90	4	16
27.	43	57	53	2809
Jumlah			505	16025

Sumber: Hasil Analisis Data Penelitian

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan uji-t signifikan t_{Hitung} dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{M1 - M2}{\sqrt{\frac{\sum X_1^2 + \sum X_2^2}{N(N-1)}}$$

$$t = \frac{71,1 - 59,8}{\sqrt{\frac{16025 + 16025}{27(27-1)}}$$

$$t = \frac{17,3}{\sqrt{\frac{32050}{27(26)}}$$

$$t = \frac{17,3}{\sqrt{\frac{3200}{702}}}$$

$$t = \frac{17,3}{\sqrt{45,6}}$$

$$t = \frac{17,3}{6,75}$$

$$t = 2,56$$

- b. Mencari t tabel dengan menggunakan tabel distribusi dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N-1 = 27-1 = 26$ maka diperoleh t tabel $0,05 = 1,706$.

Setelah diperoleh t hitung 2,56 dan t tabel 1,706 maka diperoleh t hitung > t tabel atau $2,56 > 1,706$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SDN No.018 Lombok Kecamatan Tinambung Kabupaten Polewali Mandar.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPS pada murid kelas V SDN No. 018 Lombok Kecamatan Tinambung Kabupaten Polewali Mandar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran audio visual yang melibatkan aktivitas pendengaran dan dan penglihatan dalam suatu proses sebagai variabel independen (*treatmeant*/perlakuan) dan hasil belajar IPS sebagai variabel dependen. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPS pada murid kelas V.

Penggunaan media audio visual di kelas V sangat memberikan dampak pada pembelajaran siswa, misalnya semangat dan motivasi siswa semakin terlihat meningkat. Sesuai dengan manfaat media audio visual, yaitu karena media audio visual dapat mempermudah dalam menyajikan dan menerima pembelajaran ataupun informasi serta dapat menghindarkan salah pengertian, dan tidak membosankan, maksudnya adalah karena sifatnya variatif, murid dalam pembelajaran tak merasa bosan, karena sifatnya yang beragam film, tiga dimensi atau empat dimensi, dokumenter dan yang lainnya. Hal tersebut bisa menciptakan sesuatu yang variatif tidak membosankan para murid.

Kemp dan Dayton (Kustandi dan Daddy Darmawan 2020:17) mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung, sebagai berikut:

- a. Penyampaian pelajaran tidak kaku.
- b. Pembelajaran bisa lebih menarik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi murid, umpan balik, dan penguatan.
- d. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh murid.

- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bila integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengomunikasikan elemen-elemen dengan cara terorganisasi dengan baik, spesifik, dan jelas.
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- g. Sikap positif murid terhadap apa yang mereka pelajari terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- h. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Jenis media audio visual yang digunakan yaitu media video, video tersebut berisi tentang materi-materi yang telah disesuaikan dengan RPP. Penggunaan media audio visual sangat bagus karena melibatkan aktifitas pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu kegiatan pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian siswa dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Video merupakan salah satu media berjenis audio visual karena mampu menampilkan gambar, suara dan juga gerak. Media ini dianggap efektif digunakan untuk menyajikan berbagai topik pembelajaran yang sulit jika harus disampaikan secara oral. Video mampu menghadirkan objek-objek yang dirasa mustahil jika harus ditampilkan secara nyata. Video adalah media yang mengemas segala kejadian secara praktis namun tetap mampu menghadirkan suasana yang nyata. Contohnya ketika guru harus menyampaikan materi tentang thawaf, dimana harus mengelilingi ka'bah tidak mungkin guru menyampaikan materi dengan menghadirkan ka'bah secara nyata, walaupun dilakukan secara visual juga

dibutuhkan banyak waktu. Melalui video materi bisa disampaikan secara efisien tempat dan waktu. Guru juga dapat mempersiapkan materi video jauh-jauh hari untuk melakukan proses persiapan hingga jadwal pembelajaran tiba. Dalam kata lain guru bisa totalitas dalam penyampaian materi.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan data yang diperoleh setelah diperoleh t hitung 2,56 dan t tabel 1,706 maka diperoleh t hitung $>$ t tabel atau $2,56 > 1,706$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SDN No.018 Lombok Kecamatan Tinambung Kabupaten Polewali Mandar.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan yang diperoleh hasil penelitian ini maka peneliti mengajukan beberapa saran, yaitu:

1. Kepada para pendidik khususnya guru di SDN No. 018 Lombok Kecamatan Tinambung Kabupaten Polewali Mandar. Penciptaan suasana kelas yang menyenangkan dapat membantu murid memahami materi pelajaran dan penggunaan media audio visual dapat digunakan sebagai salah satu cara variatif yang dapat digunakan oleh guru untuk proses pembelajaran yang menyenangkan
2. Kepada penulis, diharapkan mampu mengembangkan penggunaan media audio visual agar memperkuat hasil penelitian dengan cara mengkaji terlebih dahulu dan mampu mengadakan penelitian yang lebih sukses.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*, Jakarta.: PT Raja Grafindo.
- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- FKIP. 2017. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Unismuh Makassar : Panrita Press
- Hendrawan, G., Suarjana, I. M., & Arini, N. W. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Savi Berbasis Mind Mapping Terhadap Motivasi Belajar Ips Di SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 6(1).
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta. Prenada media.
- Lismurtini. 2013. *Media Audio Visual dan Multimedia*. <https://lismurtini270992.wordpress.com/2013/06/18/media-audio-visual-dan-multimedia/> (diakses 30 Januari 2022)
- Madeamin, Rosmini. 2017. Buku Ajar. *Teori Belajar dan Model Pembelajaran*. Makassar. FKIP Unismuh.
- Nirmawati. 2016. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Skripsi. Makassar. Unismuh Makassar.
- Permendiknas No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi, Permendikbud:Jakarta.
- Perwitasari, A., & Abidin, Z. (2014). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pkn Melalui Model Time Token Arends Dengan Media Audio Visual. *Joyful Learning Journal*, 3(1).
- Rista K., & Ariyanto, E. A. 2018. Pentingnya Pendidikan dan Meningkatkan Motivasi Belajar Anak. *Jurnal Abdikarya: Jurnal Karya Pengabdian Dosen dan Mahasiswa*, 1(2).

Salsabila, U. H., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284-304.

Sapriya. 2014. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.

Sulfemi, W. B., & Mayasari, N. (2019). Peranan Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan*, 20(1), 53-68.

Susanti, D., & Apriani, R. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dengan Tema Cita-Citaku Menggunakan Media Audio Visual Pada Kelas IV MIN 1 Kota Padang. *Jurnal Kajian dan Pengembangan Umat*, 3(2).

Susanto, A. (2014). *Pengembangan pembelajaran IPS di SD*. Kencana. Prenada Media Grup.

Wina, Sanjaya. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Grup.