

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) KELAS IV
SD NEGERI RATNA CHATON**

(Skripsi)

Oleh

ANIS FITRIHANDAYANI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) KELAS IV SD NEGERI RATNA CHATON

Oleh

ANIS FITRIHANDAYANI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Ratna Chaton tahun pelajaran 2016/2017. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri Ratna Chaton. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian *non-equivalent control group design*. Hasil belajar dalam penelitian ini dibatasi hanya pada ranah kognitif. Hasil pengujian hipotesis menggunakan rumus *t-test pooled varians* diperoleh data t_{hitung} sebesar 3,245 sedangkan t_{tabel} sebesar 2,000, perbandingan tersebut menunjukkan ($3,245 > 2,000$) berarti H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri Ratna Chaton.

Kata kunci: hasil belajar, IPS, *media audio visual*,

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) KELAS IV
SD NEGERI RATNA CHATON**

Oleh

ANIS FITRIHANDAYANI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) KELAS IV SD NEGERI RATNA CHATON**

Nama Mahasiswa : **Anis Fitrihandayani**

No. Pokok Mahasiswa : 1313053017

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dr. Darsono, M.Pd.
NIP 19541016 198003 1 003

Dosen Pembimbing II

Drs. A. Sudirman, M.H.
NIP 19540505 198303 1 003

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

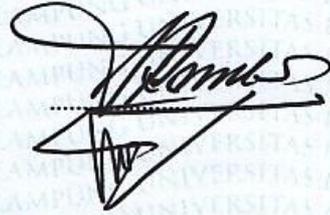
MENGESAHKAN

I. Tim Penguji

Ketua : Dr. Darsono, M.Pd.



Sekretaris : Drs. A. Sudirman, M.H.



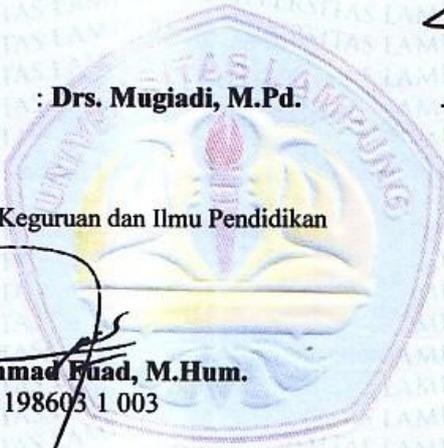
Penguji Utama : Drs. Mugiadi, M.Pd.

.....

Dean Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP. 19590722 198603 1 003



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 20 Juli 2017

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anis Fitrihandayani
NPM : 1313053017
Program Studi : S 1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas IV SD Negeri Ratna Chaton” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan Peraturan yang berlaku.

Metro, 1 Mei 2017

Yang membuat Pernyataan,



Anis Fitrihandayani
NPM 1313053017

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Anis Fitrihandayani dilahirkan di Ratna Chaton, Kecamatan Seputih Raman, Kabupaten Lampung Tengah pada tanggal 22 Februari 1995. Peneliti merupakan anak kedua dari tiga bersaudara, putri dari pasangan Bapak Sulaeman dan Ibu Siti Maemunah.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti yaitu SD Negeri 1 Ratna Chaton lulus pada tahun 2007, SMP Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah lulus pada tahun 2010, SMA Negeri 1 Kotagajah Lampung Tengah lulus pada tahun 2013.

Pada tahun 2013, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung.

MOTO

*“Barangsiapa keluar untuk mencari ilmu maka dia berada
di jalan Allah SWT”
(H.R Turmidzi)*

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

*Puji syukur selalu terucapkan kehadiran Allah SWT beserta Shalawat dan salam semoga selalu tercurah kepada Rasulullah SAW
Ku persembahkan skripsi ini untuk:*

*Bapakku Sulaeman dan ibuku Siti Maemunah
Yang telah membesarkan, membimbing, mendidik, dan mencurahkan kasih sayangnya serta selalu memberikan motivasi agar menjadi anak yang lebih baik dan mendoakan untuk kesuksesanku
Terima kasih Bapak... Terima kasih Ibu...*

*Kakakku Arie Hendarta Septian dan Maratun Sholehah
Selalu memberi semangat pada diriku
I love you so much...*

*Adikku Aldy Kurniawan
Yang selalu memberikan kenyamanan dan kehangatan dalam rumah*

*Keponakanku Arsyifa Deira Hendarta
Yang selalu memberikan keceriaan padaku karena kelucuanmu*

Almamaterku tercinta "Universitas Lampung"

SANWACANA

Alhamdulillahirobbil'aalamiin, puji syukur kehadiran Allah SWT, karena atas ridha-Nya skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas IV SD Negeri Ratna Chaton” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung.

Skripsi ini dapat diselesaikan dengan bantuan berbagai pihak, untuk itu dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada.

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M. P., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M. Hum., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Ibu Dr. Riswanti Rini, M. Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Drs. Maman Surahman, M. Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung.

5. Bapak Drs. Muncarno, M.Pd., Koordinator Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penyusunan skripsi.
6. Bapak Drs. Mugiadi, M. Pd., Dosen Pembahas yang telah memberikan masukan dan saran-saran yang sangat bermanfaat bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Dr. Darsono, M. Pd., Dosen Pembimbing I yang telah bersedia untuk memberikan bimbingan, kritik, saran, dan motivasi dalam proses penyelesaian skripsi ini.
8. Bapak Drs. A. Sudirman, M.H., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, kritik, saran, dan motivasi dalam proses penyelesaian skripsi ini.
9. Bapak Drs. Rapani, M.Pd., Dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa membimbing selama kuliah.
10. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf Karyawan PGSD Kampus B Metro, yang telah banyak memberi masukan membantu demi kelancaran penulisan skripsi ini hingga selesai.
11. Ibu Sutini, S. Pd., Koordinator Administrasi Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penyusunan skripsi.
12. Ibu Tuti Mardiani, S.Pd., Kepala SD Negeri 1 Ratna Chaton serta dewan guru dan staf administrasi yang telah memberikan saran, ilmu yang sangat bermanfaat, dan membantu peneliti untuk melakukan penelitian hingga penelitian selesai.

13. Bapak Murdani, S.Pd., Kepala SD Negeri 2 Ratna Chaton serta dewan guru dan staf administrasi yang telah memberikan saran, ilmu yang sangat bermanfaat, dan membantu peneliti untuk melakukan penelitian hingga penelitian selesai
14. Ibu Rohmin, S.Pd., Guru Kelas IV SD Negeri 1 Ratna Chaton yang telah bersedia menjadi teman sejawat dan telah membimbing, serta banyak memberikan masukan selama penelitian.
15. Bapak Darmawan, S.Pd., Guru Kelas IV SD Negeri 2 Ratna Chaton yang telah bersedia menjadi teman sejawat dan telah membimbing, serta banyak memberikan masukan selama penelitian
16. Siswa-siswi kelas IV SD Negeri 1 dan IV SD Negeri 2 Ratna Chaton semoga kalian menjadi anak yang bertaqwa, cerdas, dan berprestasi.
17. Sahabat berbagi suka dan duka peneliti selama ini, Defita, Cici, Dewi, Enggar, Redha, Avira, Dita, Carnella, Anggar, Esti. Terimakasih telah menjadi teman bertukar pendapat dan memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
18. Rekan-rekan senasib seperjuangan, mahasiswa S-1 PGSD angkatan 2013 terutama keluarga besar kelas A, yang kini sibuk dengan skripsinya masing-masing, terima kasih untuk 4 tahun yang luar biasa, bersama kalian aku lewati perjuangan menempuh gelar Sarjana Pendidikan.
19. Keluarga kosan tercinta Tika, Yesi, Rohma, Melia, Rizky, Elinda, Bella, Dewi yang telah memberikan banyak masukan, kata-kata yang membuat semangat, doa yang dilantunkan, selama peneliti menyelesaikan skripsi ini.

20. Sahabatku dari SMA sampai saat ini Alentin, Laila, Hana, Dimas, Denny, Fajar, Kadek Ferry, Anistia, Annisa Efri, Firdaus, dan Fadhol yang tak pernah bosan memberikan dukungan. Persahabatan yang luar biasa
21. Semua Pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan namanya satu per satu yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna, karena kesempurnaan hanya milik Allah SWT, akan tetapi peneliti berharap skripsi yang sederhana ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan dan peningkatan mutu dunia pendidikan terutama ke SD-an.

Metro, Mei 2017
Peneliti

Anis Fitrihandayani
NPM 1313053017

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	7
II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS	8
A. Belajar dan Pembelajaran.....	8
1. Belajar.....	8
a. Pengertian Belajar.....	8
b. Teori Belajar	9
c. Hasil Belajar	12
2. Pembelajaran	13
a. Pengertian Pembelajaran.....	13
b. Pengertian Media Pembelajaran	15
c. Fungsi Media Pembelajaran.....	16
d. Manfaat Media Pembelajaran	17
e. Karakteristik Media Pembelajaran.....	18
f. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	19
g. Pemilihan Media Pembelajaran	20
B. Media Audio Visual	21
1. Pengertian Media Audio Visual	21
2. Karakteristik Media Audio Visual	22
3. Kelebihan dan Kelemahan Media Audio Visual	23
4. Langkah-Langkah Menggunakan Media Audio Visual	24
C. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	25
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial	25
2. Karakteristik Pembelajaran IPS.....	27
3. Tujuan Pembelajaran IPS	28
4. Ruang Lingkup IPS	29

D. Penelitian yang Relevan	30
1. Hasil Penelitian Ruswandi.....	30
2. Hasil Penelitian Setiawati.....	30
E. Kerangka Pikir.....	31
F. Hipotesis.....	32
III. METODE PENELITIAN	33
A. Rancangan Penelitian	33
1. Jenis Penelitian	33
2. Pendekatan penelitian	33
3. Metode Penelitian	34
B. Tempat dan Waktu Penelitian	35
1. Tempat Penelitian	35
2. Waktu Penelitian	35
C. Populasi dan Sampel	36
1. Populasi	36
2. Sampel	37
D. Variabel Penelitian	37
1. Variabel Penelitian	37
2. Definisi Operasional	38
E. Uji Persyaratan Instrumen.....	39
1. Uji Coba Penelitian.....	39
2. Uji Persyaratan Instrumen Penelitian	40
a. Validitas	40
b. Reliabilitas	41
F. Teknik Analisis data	42
1. Uji Persyaratan Analisis Data.....	43
a. Uji Normalitas	43
b. Uji Homogenitas	44
2. Uji Hipotesis	44
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Profil Sekolah	46
1. Identitas Sekolah	46
2. Keadaan Tenaga Pendidik	47
3. Data Siswa	47
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	48
1. Data Hasil Pretest dan Postest IPS Siswa.....	48
2. Data Peningkatan Hasil Belajar	50

C. Hasil Analisis Data	51
1. Hasil Uji Persyaratan Analisis Data	51
a. Hasil Uji Normalitas	51
b. Hasil Uji Homogenitas	52
2. Hasil Uji Hipotesis	52
D. Pembahasan	53
V. KESIMPULAN DAN SARAN	57
A. Kesimpulan.....	57
B. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN.....	62

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai <i>mid</i> Semester Ganjil Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri Ratna Chaton Tahun Pelajaran 2016/2017.....	3
2. Pelaksanaan Penelitian di Kelas IV SD Negeri Ratna Chaton	36
3. Data Siswa Kelas IV SD Negeri Ratna Chaton Tahun Pelajaran 2016/2017	37
4. Daftar Nama Guru SD Negeri 2 Ratna Chaton	47
5. Data Siswa SD Negeri 2 Ratna Chaton	48
6. Nilai <i>Pretest</i> Siswa Kelas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	48
7. Nilai <i>Posttest</i> Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen	49
8. Klasifikasi Nilai <i>N-Gain</i> kelas Eksperimen	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka pikir	31
2. Desain Eksperimen	34
3. Diagram Batang Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	49
4. Diagram Batang Perbandingan Nilai Rata-rata <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Keterangan dari Fakultas	64
2. Surat Penelitian Pendahuluan.....	65
3. Surat Izin Penelitian dari Fakultas	66
4. Surat Izin Penelitian dari SD	67
5. Surat Pernyataan Teman Sejawat Kelas IV SD N 1 Ratna Chaton.....	68
6. Surat Pernyataan Teman Sejawat Kelas IV SD N 2 Ratna Chaton.....	69
7. Surat Keterangan Penelitian dari SD N 1 Ratna Chaton.....	70
8. Surat Keterangan Penelitian dari SD N 2 Ratna Chaton.....	71
9. Pemetaan SK dan KD	73
10. Silabus Pembelajaran	75
11. Kisi-kisi Instrumen.....	77
12. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	78
13. RPP Kelas Kontrol	85
14. RPP Kelas Eksperimen	90
15. Hasil Uji Validitas.....	96
16. Hasil Uji Reliabilitas	99
17. Rekapitulasi Hasil Belajar Ranah Kognitif Kelas Kontrol	101
18. Rekapitulasi Hasil Belajar Ranah Kognitif Kelas Eksperimen.....	102
19. Hasil Uji Normalitas	104
20. Hasil Uji Homogenitas	110
21. Hasil Uji Hipotesis	112
22. Tabel nilai r	114
23. Tabel nilai chi kuadrat	115
24. Tabel Distribusi F.....	116

25. Kurva Normal.....	117
26. Tabel Nilai dalam Distribusi F.....	118
27. Dokumentasi kelas Kontrol	120
28. Dokumentasi Kelas Eksperimen	122

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal penting untuk menentukan maju mundurnya suatu bangsa. Pendidikan sangat diperlukan oleh manusia sebagai sarana untuk pengembangan diri.

UU RI No.20 Tahun 2003 Pasal 2 menetapkan Pendidikan Nasional berdasarkan Pancasila dan Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang menegaskan pembangunan nasional termasuk dibidang pendidikan yang merupakan pengamalan Pancasila, dan untuk itu pendidikan nasional mengusahakan antara lain: “Pembentukan manusia Pancasila sebagai manusia pembangunan yang tinggi kualitasnya dan mampu mandiri” (Kemendiknas 2003: 3).

Meningkatkan mutu pendidikan hendaknya dimulai dari fondasi dasarnya. Pendidikan dasar merupakan fondasi awal dari semua jenjang sekolah selanjutnya. Berbicara mengenai pendidikan, maka tak akan lepas dari pembahasan mengenai pembelajaran.

Hamalik (2011: 3) pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara adekwat dalam kehidupan bermasyarakat. Pengajaran bertugas mengarahkan proses ini agar sasaran dari perubahan itu dapat tercapai sebagaimana yang diinginkan.

Penyampaian materi pembelajaran guru cenderung menggunakan metode konvensional. Metode konvensional dapat dipandang sebagai suatu cara penyampaian pelajaran dengan melalui penuturan. Metode ini dipandang sebagai metode yang klasik namun penggunaannya sangat populer. Guru

menggunakan metode konvensional dalam pelaksanaan pembelajaran dikarenakan sifat pengaplikasiannya sangat sederhana dan tidak memerlukan pengorganisasian yang sangat rumit. Berdasarkan penjelasan di atas, bagaimana mungkin siswa dapat aktif melakukan kegiatan kalau mereka hanya sebagai penerima pelajaran (pasif) yang dituturkan guru, pada saat ini zaman telah modern dan perkembangan teknologi pun sudah semakin pesat. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan alat-alat tersebut dengan sesuai perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan, terutama dalam dunia Pendidikan Nasional.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan studi dokumentasi dengan wali kelas IV yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 1 Ratna Chaton dan SD Negeri 2 Ratna Chaton pada tanggal 14 dan 15 November 2016, diperoleh informasi pada saat proses pembelajaran guru belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran. Hal ini dibuktikan pada saat guru memberikan pertanyaan kepada siswa, hanya sedikit siswa yang dapat menjawab pertanyaan. Hal ini menunjukkan siswa masih terlihat pasif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Akibat dari permasalahan di atas, berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Berdasarkan hasil Ulangan Tengah Semester (UTS) semester ganjil kelas IV SD Negeri Ratna Chaton tahun pelajaran 2016/2017 diperoleh informasi yang dapat dipaparkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Data Ulangan Tengah Semester (UTS) siswa mata pelajaran IPS SD Negeri Ratna Chaton Tahun Pelajaran 2016/2017

Sekolah	KKM	Jumlah siswa	Jumlah siswa tuntas	Jumlah siswa belum tuntas	Persentase ketuntasan	Persentase belum tuntas	Rata-rata nilai
SD N 1	60	22	12	10	55,00%	45,00%	62,75
SD N 2	60	24	10	14	42,00%	58,00%	58,75

Sumber : Dokumentasi Ulangan Tengah Semester (UTS) guru kelas IV

Tabel 1 di atas, dapat diketahui persentase ketuntasan nilai siswa kelas IV SD N 1 Ratna Chaton menunjukkan hanya 12 siswa (55%) dari jumlah keseluruhan 22 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 60. Sedangkan di kelas IV SD N 2 Ratna Chaton jumlah siswa yang mencapai KKM adalah 10 siswa (42%) dari jumlah keseluruhan 24 siswa. Hal ini menunjukkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD N 1 Ratna Chaton lebih baik daripada kelas IV SD N 2 Ratna Chaton.

Mengacu pada permasalahan di atas, dalam pembelajaran IPS sebaiknya digunakan media pembelajaran yang mampu membantu guru dalam meningkatkan partisipasi siswa sehingga siswa aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan media audio visual.

Asyhar (2011: 45) mendefinisikan media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Penggunaan alat bantu media audio visual maka akan mampu dalam merangsang daya pikir yang bersifat kreatif dan kritis bagi siswa sehingga akan memberikan suatu umpan balik antara tenaga pendidik (guru) dan siswa. Sehingga berbagai macam masalah dan kesenjangan yang terjadi dapat diminimalisasi dan siswa pun akan lebih mudah mendapatkan hasil belajar yang diharapkan.

Melihat dampak positif penggunaan media audio visual untuk meningkatkan berbagai aspek positif seperti minat, aktifitas, dan hasil siswa dalam belajar, serta dalam upaya meningkatkan ketertarikan belajar siswa pada mata pelajaran IPS maka peneliti merasa sangat perlu untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas IV SD Negeri Ratna Chaton”.

B. Identifikasi Masalah

Ditinjau dari latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar IPS siswa dilihat dari persentase ketuntasan nilai siswa kelas IV SD N 1 Ratna Chaton hanya 55% yang mencapai KKM. Sedangkan di kelas IV SD N 2 Ratna Chaton hanya 42% yang mencapai KKM yang telah ditetapkan, yaitu 60.
2. Siswa terlihat pasif dalam mengikuti proses pembelajaran.
3. Siswa mempunyai ketergantungan terhadap guru karena proses pembelajaran yang berlangsung hanya interaksi satu arah (terpusat pada guru).
4. Guru belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti, yaitu :

1. Hasil belajar IPS siswa pada ranah kognitif kelas IV SD Negeri Ratna Chaton.
2. Penggunaan media audio visual pada proses pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian yakni, “apakah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri Ratna Chaton Tahun Pelajaran 2016/2017?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri Ratna Chaton Tahun Pelajaran 2016/2017.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dan hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Siswa

Penerapan pembelajaran IPS dengan media audio visual merupakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat siswa untuk mempelajari IPS sehingga diharapkan dapat menumbuhkan motivasi untuk belajar IPS.

2. Guru

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sumber informasi tentang penggunaan media audio visual dan diharapkan nantinya guru dapat mengembangkan pembelajaran dengan pendekatan yang bervariasi dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran bagi siswanya.

3. Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya dalam mata pelajaran IPS.

4. Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebuah ilmu dan pengalaman yang berharga guna menghadapi permasalahan di masa depan dan menambah pengetahuan dan wawasan peneliti tentang pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini meliputi:

1. Jenis penelitian : Ekperimen
2. Objek penelitian : Media Audio visual, dan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Ratna Chaton
3. Subjek penelitian : Siswa kelas IV SD Negeri Ratna Chaton
4. Tempat penelitian : SD Negeri Ratna Chaton, Kecamatan Seputih Raman, Kabupaten Lam-Teng
5. Waktu penelitian : Semester genap tahun pelajaran 2016/2017.

II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERFIKIR DAN HIPOTESIS

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang tak terpisahkan dalam kehidupan manusia. Sejak lahir manusia telah melakukan kegiatan belajar untuk memenuhi kebutuhan sekaligus mengembangkan dirinya. Seseorang dikatakan belajar jika dalam diri orang tersebut menjadi suatu aktivitas yang mengakibatkan perubahan tingkah laku yang diamati relatif lama. Perubahan tingkah laku itu tidak muncul begitu saja, tetapi sebagai akibat dari usaha orang tersebut.

Rusman (2012: 134) mendefinisikan belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Gagne (dalam Riyanto 2009: 5) menyatakan belajar merupakan kecenderungan perubahan pada diri manusia yang dapat dipertahankan selama proses pertumbuhan.

Susanto (2013: 4) menjelaskan belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan yang sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku

yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak. Sadiman (2011: 2) mengungkapkan belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang yang berlangsung seumur hidup, sejak ia masih bayi hingga ke liang lahat nanti. Arsyad (2011: 1) menyatakan belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan individu guna memperoleh perubahan pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku melalui interaksi dengan individu lain dan lingkungan. Aktivitas yang dilakukan membuat suatu perubahan perilaku yang berbentuk kognitif, afektif, maupun psikomotor.

b. Teori Belajar

Banyak teori yang berkaitan dengan belajar. Masing-masing teori memiliki kekhasan tersendiri dalam mempersoalkan belajar. Huda (2014: 24) menjabarkan dasar-dasar teori belajar kelompok, salah satu landasan teoritis pertama tentang belajar kelompok ini berasal dari pandangan konstruktivis sosial.

Vygotsky (dalam Budiningsih 2005: 18) 1) intelektual berkembang pada saat individu menghadapi ide-ide baru dan sulit mengaitkan ide-ide tersebut dengan apa yang mereka telah ketahui, (2) interaksi dengan orang lain memperkaya perkembangan intelektual, (3) peran utama guru adalah bertindak sebagai seorang pembantu dan mediator pembelajaran siswa.

Dari penjelasan di atas artinya mereka mulai memperoleh pemahaman dan keterampilan baru dari hasil interaksi ini. Landasan teori inilah yang menjadi alasan mengapa siswa perlu diajak untuk belajar berinteraksi bersama orang dewasa atau temannya yang lebih mampu menyelesaikan tugas-tugas yang tidak bisa mereka selesaikan sendiri.

Teori *Vygotsky* tetap meneguhkan pentingnya interaksi sosial dalam memberdayakan perspektif, kognisi, cara berpikir dan belajar siswa.

Sani (2013: 3) menjelaskan teori-teori belajar sebagai berikut:

1) Teori Behavioristik

Teori behavioristik menganggap belajar merupakan perubahan perilaku yang dapat dilakukan melalui manipulasi lingkungan yang mempengaruhi siswa. Teori ini menekankan pada “hasil” proses belajar, di mana seseorang dianggap telah belajar jika dia mampu menunjukkan perubahan tingkah laku.

2) Teori Kognitivisme

Teori ini menganggap belajar adalah proses mental dalam mengolah informasi dengan menggunakan strategi kognitif. Teori ini menekankan pada “proses” belajar, karena pada teori ini belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman, di mana pengetahuan dan pengalaman tertata dalam bentuk struktur kognitif.

3) Teori Humanistik

Teori ini menganggap belajar adalah proses pengembangan diri siswa. Teori ini menekankan pada “isi” yang dipelajari. Teori ini fokus pada potensi manusia untuk mencari dan menemukan kemampuan yang mereka miliki dan mengembangkan kemampuan yang mereka miliki.

4) Teori Sibernetik

Teori ini menganggap belajar adalah pengolahan informasi dan yang terpenting adalah “sistem informasi” dari apa yang dipelajarinya. Proses belajar yang berlangsung sangat ditentukan oleh sistem informasi yang dipelajarinya.

Pendapat lainnya oleh Riyanto (2009: 6) menjelaskan teori-teori belajar sebagai berikut:

- 1) Teori behaviorisme
 Pandangan tentang belajar menurut aliran tingkah laku adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon. Menurut behaviorisme reaksi yang begitu kompleks akan menimbulkan tingkah laku.
- 2) Teori kognitif
 Teori belajar kognitif merupakan suatu teori belajar yang lebih mementingkan proses belajar itu sendiri. Belajar tidak hanya melibatkan hubungan antara stimulus dan respon, lebih dari itu belajar melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks.
- 3) Teori Humanistik
 Teori ini lebih tertarik pada ide belajar dalam bentuknya yang paling ideal daripada belajar secara apa adanya, seperti apa yang biasa kita amati dalam dunia keseharian.
- 4) Teori sibernetika
 Teori sibernetika adalah teori belajar yang dianggap paling baru. Menurut teori ini, belajar adalah ilmu informasi. Sekilas teori ini mempunyai kesamaan dengan teori kognitif yang mementingkan proses, namun yang lebih penting lagi adalah sistem informasi yang diproses itu.

Selanjutnya Suprijono (2012: 16) menjabarkan teori-teori belajar sebagai berikut:

- 1) Teori Perilaku
 Teori perilaku berakar pada pemikiran behaviorisme. Dalam perspektif behaviorisme pembelajaran diartikan sebagai proses pembentukan hubungan antara rangsangan (stimulus) dan balas (respon).
- 2) Teori Belajar Kognitif
 Dalam perspektif teori kognitif, belajar merupakan peristiwa mental, bukan peristiwa behavioral meskipun hal-hal yang bersifat behavioral tampak lebih nyata hampir dalam setiap peristiwa belajar. Perilaku individu bukan semata-mata respon terhadap yang ada melainkan yang lebih penting karena dorongan mental yang diatur oleh otaknya.
- 3) Teori Konstruktivisme
 Teori ini menganggap pemikiran filsafat konstruktivisme mengenai hakikat pengetahuan memberikan sumbangan terhadap usaha mendekonstruksi pembelajaran mekanis.

Berdasarkan pada teori-teori yang telah dijabarkan di atas, teori yang mendukung desain pembelajaran pada penelitian ini adalah teori *Vygotsky*. Landasan teori inilah yang menjadi alasan mengapa siswa perlu diajak untuk belajar berinteraksi bersama orang dewasa atau temannya yang lebih mampu menyelesaikan tugas-tugas yang tidak bisa mereka selesaikan sendiri, pentingnya interaksi sosial dalam memberdayakan perspektif, kognisi, cara berpikir dan belajar siswa.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

Sudjana (2010: 22) Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Horward kingsley membagi menjadi 3 macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

Susanto (2013: 5) mendefinisikan hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Suprijono (2012: 5) menyatakan hasil belajar adalah pola-pola perubahan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Penilaian dilakukan oleh guru terhadap hasil pembelajaran untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi siswa, serta digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar, sekaligus sebagai umpan balik untuk memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian dilakukan secara konsisten, sistematis, dan terprogram dengan menggunakan tes dan non tes dalam bentuk tertulis atau lisan, pengamatan kinerja, pengukuran sikap, penilaian hasil karya berupa tugas, proyek, portofolio, dan penilaian diri. Penilaian hasil pembelajaran menggunakan standar penilaian pendidikan dan panduan penilaian kelompok mata pelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan hasil belajar adalah proses penggunaan informasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam materi pelajaran di sekolah. Dalam penelitian ini, hasil belajar difokuskan pada ranah kognitif pada jenjang pengetahuan, pemahaman dan penerapan.

2. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Aktivitas belajar secara metodologi cenderung lebih dominan pada siswa, sementara mengajar secara intruksional dilakukan oleh guru. Jadi istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar. Pembelajaran adalah penyerderhaan dari kata Belajar dan Mengajar (BM), Proses Belajar Mengajar (PBM), atau Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Undang-undang Sistem Pendidikan

Nasional No. 20 Tahun 2003 tentang pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan mendidik dengan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Susanto (2013: 19) mengemukakan pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik.

Fathurrohman (2015: 16) menjelaskan pembelajaran adalah bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Gagne (dalam Huda 2013: 3) menjelaskan pembelajaran dapat diartikan sebagai proses modifikasi dalam kapasitas manusia yang bisa dipertahankan dan ditinggalkan levelnya. Rusman (2012: 134) menyatakan pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung maupun tidak langsung melalui usaha yang terencana dengan melibatkan komponen-komponen pembelajaran dalam mencapai tujuan tertentu. Hal yang terpenting ialah terjadinya komunikasi timbal balik diantara guru dan siswa.

b. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi yang sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran agar memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran dan memudahkan siswa untuk menerima materi pembelajaran. Daryanto (2010: 4) mengemukakan kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau penghantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima.

Criticos (dalam Daryanto 2010: 4) mengatakan media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran.

Kemp dan Dayton (dalam Daryanto 2010: 5) mengemukakan kontribusi media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
- b. Pembelajaran dapat lebih menarik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
- d. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- e. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- f. Proses pembelajaran dapat berangsur kapanpun dan dimanapun diperlukan.
- g. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- h. Peran guru mengalami perubahan yang ke arah positif.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan media pembelajaran adalah segala bentuk saluran sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media pembelajaran dapat merangsang minat siswa untuk belajar serta membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran

untuk mencapai tujuan pembelajaran.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media ada 3 kelebihan kemampuan media : kemampuan fiksatif, kemampuan manipulatif, dan kemampuan distributif Gerlach & Ely (dalam Daryanto 2010 :8) Kemampuan tersebut yaitu:

- a. Kemampuan fiksatif, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.
- b. Kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan. Misalnya diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, dan dapat diulang-ulang penyajiannya.
- c. Kemampuan distributif, artinya media mampu menjangkau audiens yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV atau Radio.

Fungsi dari media pembelajaran juga diungkapkan oleh Sadiman (2011: 17-18) media pembelajaran memiliki beberapa kegunaan yang dijelaskan sebagai berikut.

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
 - a) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain lain
 - b) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, gambar, dan lain-lain.
- c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
 - a) Menimbulkan kegairahan belajar.

- b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
- c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti dapat menyimpulkan media pembelajaran memiliki fungsi di antaranya (a) memotivasi minat atau tindakan, (b) menyajikan informasi, dan (c) memberi instruksi. Fungsi dari media pembelajaran dapat mendukung pelaksanaan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat praktis media dalam proses pembelajaran disampaikan oleh Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad 2011: 24-25) adalah sebagai berikut.

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengar uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Daryanto (2010: 40) mengungkapkan media pembelajaran bermanfaat sebagai berikut.

- a) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas.
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
- c) Menimbulkan gairah belajar.
- d) Memungkinkan anak dapat belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- e) Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.
- f) Dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

e. Karakteristik Media Pembelajaran

Setiap jenis pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda satu dengan yang lainnya. Hernawan (2007: 22-34) menjelaskan karakteristik media pembelajaran menurut jenisnya yaitu:

- a. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat.
- b. Media audio adalah media yang hanya dapat didengar.
- c. Media audio visual merupakan kombinasi audio visual atau biasa disebut media pandang dengar.

Asyhar (2011: 53-57) mengungkapkan karakteristik media pembelajaran sebagai berikut.

- a. Media visual, media yang di dalamnya terdapat unsur-unsur yang terdiri dari garis, bentuk warna dan tekstur.
- b. Media audio, merupakan media yang isi pesannya hanya diterima melalui indra pendengar.
- c. Media audio visual, media ini dapat menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio).
- d. Multimedia, media yang melibatkan beberapa jenis media untuk merangsang semua indra dalam satu kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan media pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-beda dengan yang lainnya. Karakteristik media pembelajaran dikelompokkan sesuai dengan jenis dan penggunaannya dalam proses pembelajaran.

f. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Pengelompokan jenis-jenis media pembelajaran diungkapkan oleh Asyhar (2011: 44-45) yaitu:

- a) Media visual yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihatan misalnya media cetak seperti buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya.
- b) Media audio adalah jenis media yang digunakan hanya mengandalkan pendengaran saja, contohnya *tape recorder*, dan radio.
- c) Media audio visual adalah film, video, program TV, dan lain sebagainya.
- d) Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

Djamarah (2013: 124) dilihat dari jenisnya dibagi menjadi sebagai berikut.

- a) Media auditif yaitu adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti audio, *cassete recorder*, piringan hitam.
- b) Media visual yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Seperti film, *slides*, foto, gambar atau lukisan, dan cetakan.
- c) Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media pertama dan kedua.

g. Pemilihan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam proses pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar siswa sehingga dapat digunakan secara tepat untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Hernawan (2007: 39) mengungkapkan terdapat tiga hal utama yang perlu dijadikan pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu (a) tujuan pemilihan media, (b) karakteristik media, dan (c) alternatif media pembelajaran yang dapat dipilih.

Arsyad (2011: 75-76) mengungkapkan ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media, yaitu (a) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, (b) tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi, (c) praktis, luwes, dan bertahan lama, (d) guru terampil menggunakannya, (e) pengelompokan sasaran, dan (f) mutu teknis.

Adapun prinsip pemilihan media pembelajaran menurut Djamarah (2013: 126-127) yaitu sebagai berikut.

- 1) Tujuan pemilihan
Memilih media yang akan digunakan harus berdasarkan maksud dan tujuan pemilihan yang jelas. Tujuan pemilihan ini berkaitan dengan kemampuan berbagai media.
- 2) Karakteristik media pengajaran
Setiap media mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi keampuhannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya. Memahami karakteristik berbagai media pengajaran merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki guru dalam kaitannya dengan keterampilan pemilihan media pengajaran.
- 3) Alternatif pilihan
Memilih pada hakikatnya adalah proses membuat keputusan dari berbagai alternatif pilihan. Guru bisa menentukan pilihan media mana yang akan digunakan apabila terdapat beberapa media yang dapat diperbandingkan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan sebelum menggunakan media dalam proses pembelajaran harus memperhatikan beberapa hal yaitu (a) tujuan pemilihan media, (b) karakteristik media, (c) kepraktisan, keluwesan dan ketahanan media, (d) keterampilan guru dalam menggunakan media, (e) pengelompokan sasaran, dan (f) mutu teknis. Proses penggunaan media pembelajaran akan lebih efisien apabila guru memperhatikan terlebih dahulu media pembelajaran yang akan digunakan sebelum menggunakan dalam proses pembelajaran.

B. Media Audio Visual

1. Pengertian Media Pembelajaran Audio Visual

Media audio visual merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Asyhar (2011: 45) mendefinisikan media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran.

Asra (2007: 5–9) mengungkapkan media audio visual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus dapat didengar, seperti film bersuara, video, televisi, dan *sound slide*. Rusman (2012: 63) menjelaskan 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/televisi pendidikan, video/televisi instruksional, dan program slide suara (*sound slide*).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan media audio visual merupakan media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Contoh media audio visual adalah film, video, program TV, slide suara (*sound slide*) dan lain- lain.

2. Karakteristik Media Audio Visual

Pembelajaran menggunakan teknologi audio visual adalah satu cara menyampaikan materi dengan menggunakan mesin mekanis dan elektronis untuk menyajikan pesan-pesan audio visual. Arsyad (2011: 31) mengemukakan media audio visual memiliki karakteristik sebagai berikut.

- a) Biasanya bersifat linear.
- b) Biasanya menyajikan visual yang dinamis.
- c) Digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya.
- d) Merupakan gambaran fisik dari gagasan real atau abstrak.
- e) Dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.
- f) Umumnya berorientasi pada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

3. 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: 24) menjelaskan kelebihan dan kekurangan media audio visual yaitu sebagai berikut.

- a) Kelebihan media audio visual
 - 1) Film dapat menggambarkan suatu proses pembuatan suatu keterampilan tangan dan sebagainya.
 - 2) Dapat menimbulkan kesan ruang dan waktu.
 - 3) Penggambarannya bersifat 3 dimensional.
 - 4) Suara yang dihasilkan dapat menimbulkan kesan realita pada gambar dalam bentuk eksperimen murni.
 - 5) Dapat menggambarkan animasi.

- b) Kelemahan media audio visual
 - 1) Siswa tidak akan dapat mengikuti dengan baik jika film diputar terlalu cepat.
 - 2) Film bersuara tidak diselingi dengan keterangan-keterangan yang diucapkan pada saat film diputar.
 - 3) Apa yang sudah lewat sulit untuk diulang kembali.

Adapun kelebihan dan kekurangan menurut jayanti (2010: 52) adalah sebagai berikut

- a) Pepaduan teks dan gambar dalam halaman cetak sudah merupakan hal lumrah, dan ini dapat menambah daya tarik, serta dapat memperlancar pemahaman informasi yang disajikan dalam dua format, verbal dan visual.
- b) Khusus pada teks terprogram, siswa akan berpartisipasi atau berinteraksi dengan aktif karena harus memberi respon terhadap pertanyaan dan latihan yang disusun, siswa dapat segera mengetahui apakah jawabannya benar atau salah.
- c) Menampilkan obyek yang selalu besar yang tidak memungkinkan untuk dibawa kedalam kelas, misalnya: gunung, sungai, masjid, ka'bah. Obyek -obyek tersebut dapat ditampilkan melalui foto, gambar dan film.

- d) Memberikan pengalaman yang nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri pada setiap siswa.
- e) Meletakkan dasar-dasar yang konkret dari konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi kepehaman yang bersifat verbalisme. Misalnya, untuk menjelaskan bagaimana sistem peredaran darah pada manusia, maka digunakanlah film.

Adapun kekurangan-kekurangan yang dapat ditampilkan pada media

audio visual ini adalah:

- a) Kecepatan merekam dan pengaturan trek yang bermacam-macam menimbulkan kesulitan untuk memainkan kembali rekaman yang direkam pada suatu mesin perekam yang berbeda dengannya.
- b) Film dan video yang tersedia selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan kecuali film dan video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.
- c) Pengadaan film atau video umumnya memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang banyak.
- d) Kekhawatiran muncul bahwa siswa tidak memiliki hubungan pribadi dengan guru, dan siswa bisa jadi bersikap pasif selama penayagannya.
- e) Program yang tersedia saat ini belum memperhitungkan kreativitas siswa, sehingga hal tersebut tentu tidak dapat mengembangkankreativitas siswa.
- f) Media ini hanya akan mampu melayani secara baik bagi mereka yang sudah mempunyai kemampuan dalam berfikir abstrak.

4. Langkah-langkah Menggunakan Media Audio Visual

Media pembelajaran audio visual memiliki langkah-langkah dalam penggunaannya seperti halnya media pembelajaran lainnya.

Lismurtini (2013: 20) langkah pembelajaran menggunakan media audio visual adalah sebagai berikut.

- 1) Guru harus mempersiapkan unit pelajaran terlebih dahulu, kemudian baru memilih media audio visual yang tepat untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.
- 2) Guru harus mengetahui durasi media audio visual
- 3) Mempersiapkan kelas. Meliputi persiapan siswa dengan

memberikan penjelasan global tentang isi film, video, atau televisi yang akan diputar dan persiapan peralatan yang akan digunakan demi kelancaran pembelajaran

- 4) Aktivitas lanjutan, setelah pemutaran film atau video selesai, sebaiknya guru melakukan refleksi dan tanya jawab dengan siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

Adapun Jayanti (2010: 50) langkah pembelajaran menggunakan media audio visual adalah sebagai berikut

- a) Merumuskan tujuan pengajaran dengan memanfaatkan media audio-visual sebagai media pembelajaran.
- b) Persiapan guru. Pada fase ini guru memilih dan menetapkan media yang akan dipakai guna mencapai tujuan. Dalam hal ini prinsip pemilihan dan dasar pertimbangannya patut diperhatikan.
- c) Persiapan kelas. Pada fase ini siswa atau kelas harus mempunyai persiapan sebelum mereka menerima pelajaran dengan menggunakan media ini.
- d) Langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media. Penyajian bahan pelajaran dengan memanfaatkan media pengajaran maka keahlian gurudituntut disini.
- e) Langkah kegiatan belajar siswa. Pada fase ini siswa belajar dengan memanfaatkan media pengajaran yang ada. Pemanfaatan media di sini siswa sendiri mempraktekkannya ataupun guru langsung memanfaatkannya, baik di kelas atau di luar kelas.
- f) Langkah evaluasi pengajaran. Pada langkah ini kegiatan belajardievaluasi, sampai sejauh mana tujuan pengajaran yang dicapai, sekaligus dapat dinilai sejauh mana pengaruh media sebagai alat bantu dapat menunjang keberhasilan proses belajar siswa.

C. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

IPS merupakan ilmu yang mempelajari disiplin ilmu-ilmu sosial, yang bertujuan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Banks (dalam Sapriya 2014: 4) IPS sebagai bagian dari kurikulum sekolah dasar dan menengah yang mempunyai tanggung jawab pokok membantu para siswa untuk

mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang diperlukan dalam hidup bernegara di lingkungan masyarakat.

Susanto (2013: 6) menyatakan IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial.

Kosasih (dalam Sapriya 2014: 2) merumuskan IPS sebagai berikut: IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan.

Secara substansi materi IPS mengintegrasikan dan mengorganisasikannya secara pedagogik dari berbagai ilmu sosial yang diperuntukkan untuk pembelajaran di tingkat persekolahan, sehingga melalui pembelajaran IPS diharapkan siswa mampu membawa dirinya secara dewasa dan bijak dalam kehidupan nyata, melalui pembelajaran IPS siswa tidak hanya mampu menjalani kehidupan nyata di masyarakat sebagai insan sosial.

Edgar B. Wesley (dalam Sapriya 2014: 3) mengemukakan Ilmu Pengetahuan Sosial mempelajari hubungan antara manusia secara ilmiah, diarahkan kepada berbagai macam kegiatan eksperimen, penelitian serta penemuan-penemuan guna memperluas batasan pengetahuan tentang manusia serta hubungannya satu sama lain maupun dengan lingkungannya.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan pengertian IPS adalah suatu program pendidikan yang dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan sikap dalam kehidupan bermasyarakat.

2. Karakteristik Pembelajaran IPS

Ciri dan sifat utama dari pembelajaran IPS sebagaimana dikemukakan

Kosasih (dalam Sapriya 2014: 4) yaitu :

- a. IPS berusaha mempertautkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya (menelaah fakta dari segi ilmu).
- b. Penelaahan dan pembahasan IPS tidak hanya dari satu bidang disiplin saja, melainkan bersifat komprehensif (meluas), sehingga konsep ilmu secara terintegrasi terpadu digunakan untuk menelaah satu tema/tema/topik.
- c. Mengutamakan peran aktif siswa melalui proses belajar inquiri agar siswa mampu mengembangkan berfikir kritis, rasioanal dan analitis.
- d. Program pembelajaran disusun dengan meningkatkan atau menghubungkan bahan-bahan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan lainnya dengan kehidupan nyata di masyarakat, pengalaman, permasalahan, kebutuhan dan memproyeksikannya kepada kehidupan dimasa depan baik dari lingkungan fisik, alam maupun budayanya.
- e. IPS dihadapkan secara konsep dan kehidupan sosial yang sangat labil (mudah berubah), sehingga titik berat pembelajaran adalah terjadinya proses interalisasi secara mantap dan aktif pada diri siswa agar siswa memiliki kebiasaan dan kemahiran untuk menelaah permasalahan kehidupan nyata pada masyarakatnya.
- f. IPS mengutamakan hal-hal, arti dan penghayatan hubungan antar manusia yang bersifat manusiawi.
- g. Pembelajaran tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata, juga nilai dan keterampilannya.

Pembelajaran IPS dapat membantu siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi sehingga semakin mengerti dan memahami lingkungan masyarakatnya.

Hamid Hasan (dalam Trianto, 2013: 174) menerangkan : Pola pembelajaran pendidikan IPS menekankan pada unsur pendidikan dan pembekalan pada peserta didik. Penekanan pembelajarannya bukan sebatas pada upaya mencekoki atau menjejali peserta didik dengan sejumlah konsep yang bersifat hafalan belaka, melainkan terletak pada upaya agar mereka mampu menjadikan apa yang telah dipelajarinya sebagai bekal dalam memahami

Berdasarkan pengertian di atas, peneliti dapat menyimpulkan karakteristik pembelajaran IPS di SD mencakup pola pembelajaran pendidikan IPS yang melibatkan siswa ikut serta dalam melakoni kehidupan masyarakat dan pendekatan pengembangan bahan pembelajaran IPS di SD diharapkan menjadi solusi dalam permasalahan yang sering muncul di masyarakat.

3. Tujuan Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS memiliki tujuan sebagai acuan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi menyatakan mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa mempunyai kemampuan sebagai berikut.

- a. Mengetahui konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir 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, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, global.

Trianto (2013: 176) tujuan IPS ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

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

- 1) IPS mempersiapkan siswa untuk studi lanjut di bidang social science jika ia nantinya masuk ke perguruan tinggi
- 2) IPS yang bertujuan mendidik kewarganegaraan yang baik, dimana 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 disesuaikan dengan kemampuan guru dan daya tangkap siswa.
- 4) IPS yang mempelajari "*closed areas*: yaitu masalah-masalah sosial yang pantang untuk dibicarakan di muka umum

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan pembelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa (peserta didik) untuk menguasai disiplin ilmu sosial dan terampil mengatasi 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.

4. Ruang Lingkup IPS

Ruang lingkup pembelajaran IPS di SD berdasarkan pada Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006. Menurut Permendiknas tersebut, ruang lingkup dalam mata pelajaran IPS yaitu (1) Manusia, tempat, dan lingkungan, (2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan, (3) Sistem sosial dan budaya, (4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Pada penelitian ini materi IPS

yang diajarkan termasuk ke dalam ruang lingkup yang ke empat yaitu perilaku ekonomi dan kesejahteraan (Permendiknas, 2006: 176).

D. Penelitian yang Relevan

Berikut ini beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian eksperimen dalam proposal ini :

1. Hasil Penelitian Ruswandi

Berdasarkan hasil penelitian Ruswandi (2014) tentang “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu SD Al-Mubarak Pondok Aren Jakarta”. Pada penelitian yang dilakukan oleh ruswandi ini memberikan hasil yaitu terdapat pengaruh positif pada penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPS terpadu SD Al-Mubarak Pondok Aren Jakarta.

2. Hasil Penelitian Setiawati

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Setiawati (2012) tentang “Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa di MI Al-Bahri Kebon Nanas Jakarta”. Pada penelitian setiawati memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa MI Al-Bahri Jakarta.

E. Kerangka Berpikir

Kerangka pikir materi pada pelajaran IPS di sekolah dasar cenderung bersifat abstrak sehingga dalam proses pembelajaran perlu membutuhkan media pembelajaran sebagai perantara komunikasi antara guru dan siswa agar siswa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Media juga dapat menghubungkan materi-materi khususnya pada materi IPS yang bersifat abstrak menuju hal-hal yang konkret yang dekat dengan lingkungan siswa.

Peneliti membandingkan hasil belajar IPS antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual sedangkan pada kelas kontrol akan dilakukan pembelajaran konvensional seperti yang biasa dilakukan oleh guru.

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena sifatnya konkret. Berdasarkan pokok pemikiran di atas, media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada diagram kerangka pikir sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka pikir

Keterangan:

X = Media audio visual

Y = Hasil belajar siswa

→ = Pengaruh

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir di atas, hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah “terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Ratna Chaton”.

III. METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen. Sugiyono (2016: 107) penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Objek penelitian yang dilakukan ini adalah hasil belajar siswa (Y) dan media audio visual (X). Penelitian eksperimen ini menggunakan 2 kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapat perlakuan berupa penggunaan media audio visual, sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok pengendali yaitu kelas yang tidak mendapat perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru.

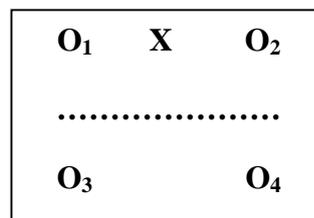
2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, dimana penelitian kuantitatif adalah penelitian dengan menggunakan data statistik berupa angka. Sesuai dengan pendapat Sugiyono (2016: 13) penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme,

digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara *random*, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian yang berupa soal tes berbentuk pilihan jamak. Analisis data dengan menggunakan statistik deskriptif kuantitatif.

3. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experiment* (eksperimen semu) dengan desain penelitian *non-equivalent control group design*. Emzir (2014: 102) menjelaskan desain ini mirip desain kelompok kontrol *pretes-posttest* hanya saja tidak melibatkan penempatan subjek ke dalam kelompok secara *random*. Sugiyono (2016: 116) *non-equivalent control group design* digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. Desain eksperimen

Keterangan:

O₁ = *pretest* kelompok yang diberi perlakuan (eksperimen)

O₂ = *posttest* kelompok yang diberikan perlakuan (eksperimen)

O₃ = *pretest* kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol)

O₄ = *posttest* kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol)

X = perlakuan penggunaan media audio visual

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Ratna Chaton, Kabupaten Lampung Tengah yang merupakan salah satu instansi SD yang menerapkan kurikulum KTSP.

2. Waktu Penelitian

a. Persiapan Penelitian

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti mengadakan persiapan diantaranya melaksanakan penelitian pendahuluan di SD Negeri Ratna Chaton pada tanggal 18 Februari 2017. Selanjutnya peneliti mengadakan uji coba instrumen penelitian di kelas IV SD Negeri 1 Rama Indra pada tanggal 20 Februari 2017.

b. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 27 dan 28 Februari 2017 selama 4 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Masing-masing kelas dilaksanakan 2 kali pertemuan. Berikut disajikan tabel pelaksanaan penelitian di kelas IV SD Negeri 2 Ratna Chaton.

Tabel 2. Pelaksanaan Penelitian di Kelas IV SD Negeri Ratna Chaton

Tanggal	Waktu	Pertemuan ke-	Kelas
27 Februari 2017	07.15-08.30	1	Kontrol
	08.30-10.00	2	Ekperimen
28 Februari 2017	07.15-08.30	3	Ekperimen
	08.30-10.00	4	Kontrol

c. Pengambilan Data Penelitian

Data yang diambil dalam penelitian ini berupa hasil belajar IPS siswa pada ranah kognitif. Pengambilan data hasil belajar dilakukan sebanyak 2 kali (*pretest* dan *posttest*) untuk masing-masing kelas. Pertemuan pertama untuk melaksanakan *pretest* serta kegiatan pembelajaran indikator ke-1 dan ke-2. Pertemuan kedua untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran indikator ke-3 dan ke-4 serta *posttest* setelah pembelajaran berakhir.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sugiyono (2016: 117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian yang dilaksanakan ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Ratna Chaton tahun pelajaran 2016/2017 dengan jumlah 46 siswa. Data populasi dalam penelitian yang akan dilaksanakan ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Data siswa kelas IV SD Negeri Ratna Chaton Tahun Pelajaran 2016/2017

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah siswa
1.	SD N 1	8	14	22
2.	SD N 2	11	13	24
Jumlah		19	27	46

Sumber: Dokumentasi Data Guru Kelas IV SD N 1 dan IV SD N 2 Ratna Chaton Tahun Pelajaran 2016/2017.

2. Sampel

Sugiyono (2016: 118) mendefinisikan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tertentu. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Non probability sampling* yaitu *sampling* jenuh. Teknik pengambilan sampel dengan *sampling* jenuh yaitu teknik pengambilan sampel dimana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Dari populasi sebanyak 2 kelas dengan jumlah 46 siswa, peneliti mengambil sampel kelas IV SD N 1 berjumlah 22 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas IV SD N 2 berjumlah 24 siswa sebagai kelas eksperimen.

D. Variabel Penelitian

1. Variabel Penelitian

Sugiyono (2016: 60) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu:

a.) Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel ini sering disebut sebagai variabel stimulus, prediktor, dan antecedent. Variabel *independent* dalam bahasa Indonesia sering disebut juga sebagai variabel bebas. Sugiyono (2016: 39) menyatakan variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependent*. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media audio visual (X).

b.) Variabel Terikat (*Dependen*)

Variabel ini sering disebut juga sebagai variabel *output*, kriteria, konsekuen. Variabel *dependent* dalam bahasa Indonesia sering disebut juga sebagai variabel terikat. Sugiyono (2016: 39) menyatakan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa (Y).

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah suatu definisi yang didasarkan pada sifat-sifat yang didefinisikan dan diamati. Untuk memberikan penjelasan mengenai variabel-variabel yang dipilih dalam penelitian, berikut ini diberikan definisi operasional variabel penelitian sebagai berikut.

a. Media audio visual

Media audio visual merupakan media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan

penglihatan sekaligus dalam suatu proses atau kegiatan. Contoh media audio visual adalah film, video, program tv, slide suara (*sound slide*) dan lain-lain

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah proses penggunaan informasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam materi pelajaran di sekolah. Hasil belajar pada penelitian ini difokuskan pada aspek kognitif (pengetahuan, pemahaman, dan penerapan).

E. Uji Persyaratan Instrumen

Instrumen penelitian yang digunakan adalah instrumen tes berbentuk pilihan jamak. Instrumen atau alat mengevaluasi harus valid dan reliabel agar hasil penelitian akan menjadi valid dan reliabel (Sugiyono, 2016: 173). Oleh karena itu, sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen hasil belajar terlebih dahulu diujicobakan untuk mengukur validitas dan reliabilitasnya.

1. Uji Coba Instrumen Penelitian

Uji coba instrumen penelitian dilaksanakan untuk mengetahui sejauh mana tingkat validitas dan reliabilitas dari setiap butir tes yang telah dibuat. Uji coba instrumen dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 1 Rama Indra karena sama-sama memiliki akreditasi B. Jumlah soal yang diujikan pada sekolah dasar tersebut sebanyak 50 butir soal dengan waktu pengerjaan selama 90. Adapun jumlah responden yang mengerjakan soal tersebut berjumlah 22 orang siswa.

2. Uji Persyaratan Instrumen Penelitian

Adapun syarat-syarat yang perlu diperhatikan dalam pengujian instrumen tes adalah sebagai berikut.

a. Validitas

Validitas atau kesahihan berasal dari kata *validity* yang berarti suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau kesahihan suatu alat ukur (Arikunto 2014: 63). Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono 2016: 173). Tes disebut valid apabila memiliki tingkat ketepatan yang tinggi dalam mengungkap aspek yang hendak diukur.

Validitas alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan validitas isi (*content validity*) yaitu validitas yang didasarkan butir-butir item yang berguna untuk menunjukkan sejauh mana instrumen tersebut sesuai dengan isi yang dikehendaki. Untuk menguji validitas tes maka menggunakan rumus korelasi *point biserial* r_{pbi} dengan rumus lengkap sebagai berikut:

$$r_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

r_{pbi} = koefisien korelasi *pointbiserial*

M_p	= mean skor dari subjek-subjek yang menjawab benar <i>item</i> yang dicari korelasi
M_t	= mean skor total
S_t	= simpangan baku
p	= proporsi subjek yang menjawab benar <i>item</i> tersebut
q	= 1-p (proporsi subjek yang menjawab salah <i>item</i> tersebut)

Selanjutnya, untuk mengetahui valid atau tidaknya butir soal, maka harus mengetahui hasil perhitungan r_{hitung} , serta membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} (terlampir) dimana $df = n-2$ dengan $\alpha = 5\%$. Jika hasil penelitian $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka soal tersebut valid. Jika hasil penelitian $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka soal tersebut dinyatakan tidak valid (*drop out*). Hasil validitas terdapat dalam lampiran 3.

b. Reliabilitas

Reliabilitas alat penilaian adalah ketetapan atau keajegan alat tersebut dalam menilai apa yang dinilainya. Sebuah tes hasil belajar dapat dikatakan reliabel apabila hasil-hasil pengukuran yang dilakukan dengan menggunakan tes tersebut secara berulang kali terhadap subjek yang sama senantiasa menunjukkan hasil yang relatif sama atau sifatnya ajeg atau stabil.

Uji reliabilitas dapat dilakukan secara bersama-sama terhadap seluruh butir pertanyaan. Teknik yang digunakan untuk menghitung reliabilitas instrumen soal tes pilihan ganda dengan teknik Kuder Richardson, rumus yang digunakan (Sugiyono, 2016:186):

$$r_i = \frac{K}{(K-1)} \left\{ \frac{S^2_t - \sum p_i q_i}{S^2_t} \right\}$$

Keterangan.

K = jumlah item dalam instrumen

p_i = proporsi banyaknya subyek yang menjawab pada *item* 1

$q_i = 1 - p_i$

s_t^2 = varian total

Hasil perhitungan dari rumus Kuder Richardson (r_i) dikonsultasikan dengan nilai r_{tabel} *product moment* dengan $dk = N-1$, dan sebesar 5%, maka kaidah keputusannya sebagai berikut:

Jika $r_i > r_{\text{tabel}}$ berarti reliabel, sedangkan jika $r_i < r_{\text{tabel}}$ berarti tidak reliabel.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif. Teknik analisis tersebut digunakan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media audio visual terhadap hasil belajar siswa. Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol maka diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest* dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan, menurut Meltzer (dalam Khasanah, 2014: 39) dapat digunakan rumus sebagai berikut.

$$G = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

$$\text{Rata-rata N-Gain} = \frac{\sum G}{n}$$

Dengan kategori sebagai berikut.

Tinggi : 0,7 *N-Gain* 1

Sedang : 0,3 *N-Gain* 0,7

Rendah : *N-Gain* < 0,3

1. Uji Persyaratan Analisis Data

Terdapat dua jenis uji persyaratan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu uji normalitas dan homogenitas. Berikut penjelasan mengenai kedua jenis uji persyaratan analisis data tersebut.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui sebaran data penelitian yang berdistribusi normal atau tidak. Ada beberapa cara yang digunakan untuk menguji normalitas data, yaitu: (a) Uji Kertas Peluang Normal, (b) Uji Chi Kuadrat (χ^2), dan (c) Uji Liliefors. Uji normalitas dalam penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode Uji Chi Kuadrat (χ^2).

Rumus utama pada metode Uji Chi Kuadrat (χ^2) seperti yang diungkapkan Riduwan (2009: 124) adalah:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

χ^2 = Nilai Chi Kuadrat

f_o = Frekuensi hasil pengamatan

f_h = Frekuensi hasil diharapkan

Selanjutnya membandingkan χ^2_{hitung} dengan nilai χ^2_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) = $k-1$, maka dicari pada tabel chi kuadrat dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$, artinya distribusi data tidak normal, sedangkan

Jika $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$, artinya distribusi data normal.

b. Uji Homogenitas

Jika data sudah berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah uji kesamaan dua variabel atau uji homogenitas. Dalam penelitian ini uji homogenitas menggunakan perbandingan varians terbesar dengan varians terkecil.

Rumus uji homogenitas (Riduwan, 2009: 120), yaitu:

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Hasil F_{hitung} selanjutnya dibandingkan dengan F_{tabel} , dengan rumus: dk pembilang = n-1 (untuk varians terbesar) dan dk penyebut = n-1 (untuk varians terkecil) dengan taraf signifikan (α) = 0,05. Dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka data tidak homogen, sebaliknya

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka data homogen.

2. Uji Hipotesis

Pengujian selanjutnya yaitu pengujian hipotesis komparatif dua sampel. Bila sampel berkorelasi/berpasangan yaitu membandingkan kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen dan memiliki jumlah siswa yang tidak sama, maka digunakan rumus *t-test pooled varians* (Muncarno, 2015: 62) dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1+n_2-2} \cdot \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan:

t = Nilai t_{hitung}

\bar{x}_1 = Rata-rata sampel 1

\bar{x}_2 = Rata-rata sampel 2

n_1 = Jumlah anggota sampel 1

n_2 = Jumlah anggota sampel 2

s_1^2 = Varians sampel 1

s_2^2 = Varians sampel 2

Selanjutnya dikonsultasikan ke t_{tabel} (terlampir) dengan $\alpha = 0,05$ dan uji dua pihak derajat kebebasan/dk = n_1+n_2-1 , dengan kaidah:

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya terdapat hubungan yang signifikan atau hipotesis penelitian (H_a) diterima, sedangkan

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, artinya tidak terdapat hubungan yang signifikan atau hipotesis penelitian (H_a) ditolak.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri Ratna Chaton tahun pelajaran 2016/2017. Hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan rumus *t-test pooled varians* nilai $t_{hitung} = 3,245 > t_{tabel} = 2,000$, maka H_a diterima. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol adalah 65 sedangkan kelas eksperimen adalah 76,67. Begitu pula dapat dilihat dari perbandingan nilai *n-gain* kelas kontrol 0,27 sedangkan nilai *n-gain* kelas eksperimen 0,49 dengan kategori sedang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam penerapan media audio visual, maka ada beberapa saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti, antara lain.

1. Siswa, media audio visual dapat diterapkan untuk dapat menarik minat siswa dan untuk memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa sesuai dengan konteks dunia nyata.

2. Guru, penggunaan media audio visual dapat dipakai sebagai alternatif untuk memberikan variasi dalam proses pembelajaran.
3. Sekolah, yang ingin menerapkan media audio visual hendaknya memberikan dukungan kepada guru yang berupa perlengkapan fasilitas sekolah yang mendukung tercapainya pembelajaran ini secara maksimal.
4. Peneliti lanjutan, yang ingin menggunakan media audio visual dapat ditindaklanjuti pada penelitian berikutnya, dengan memperhatikan alokasi waktu, fasilitas, dan karakteristik siswa yang ada pada sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Pendekatan Suatu Praktek*. Rineka Cipta. Jakarta
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Asra, dkk. 2007. *Komputer dan Media Pembelajaran di SD*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi. Jakarta.
- Asyhar, H. Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada Press. Jakarta.
- Budiningsih asrih. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Asdi mahasatya. Jakarta
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)*. Gava Media. Yogyakarta.
- Djamarah. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta. Jakarta
- Emzir. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Fathurrohman, M. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. PT. Bumi Aksara. Bandung.
- Hernawan, Asep Herry, dkk. 2007. *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. UPI PRESS. Bandung.
- Huda, Miftahul. 2014. *Cooperatif Learning*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.

- Kemendikbud.2013. *Panduan Teknis Penilaian di Sekolah Dasar*.Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar. Jakarta.
- Kemendiknas. 2003. *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Lismurtini. 2013. *Langkah-langkah menggunakan media audio visual (online)*. (<https://lismurtini270992.wordpress.com/2013/06/18/media-audio-visual-dan-multimedia/>)
- Permendiknas No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi. Permendikbud. Jakarta.
- Purwanto, Ngalm. 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Riyanto, Yatim. 2009. *Paradikma Baru Pembelajaran*. Prenada Media Group. Jakarta.
- Riduwan. 2009. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Alfabeta. Bandung.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. PT. Raja grafindo Persada. Jakarta.
- Ruswandi. Syafiq Agung. 2014. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu SMP Al-Mubarak Pondok Aren Jakarta*.
- Sadiman, Arief S. 2011. *Media Pendidikan*. Rajawali Pers. Jakarta
- Sani, Ridwan Abdullah. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. PT Bumi Aksara. Jakarta.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*. KencanaPrenada Media Group. Jakarta.
- Sapriya. 2014. *Pendidikan IPS*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Setiawati, Imas. 2012. *Pengaruh Media Audio Visual terhadap Motivasi Belajar Siswa di MI Al-Bahri Kebon Nanas Jakarta*

Sudjana, Nana. 2010. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya. Bandung.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta

Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.

Trianto. 2013. *Model Pembelajaran Terpadu*. PT. BumiAksara. Jakarta.