

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
TERPADU KELAS IV SD**

(Skripsi)

Oleh

Riska Ayu Triswadani



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU KELAS IV SD

Oleh

RISKA AYU TRISWADANI

Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar pada pembelajaran tematik di kelas IV SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan dan pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar pembelajaran tematik. Penelitian ini merupakan penelitian *pre experimental designs* dengan bentuk penelitian *one group pretest posttest design*. Populasi dan sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 1 Ambarawa sebanyak 63 siswa. Data di analisis dengan menggunakan rumus uji *t* dan uji *regresi linier sederhana*. Dari pengujian hipotesis dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar pembelajaran tematik siswa kelas IV SD serta ada perbedaan hasil belajar pembelajaran tematik menggunakan media audio visual.

Kata Kunci : Hasil Belajar Pembelajaran Tematik, Audio Visual.

ABSTRACT

EFFECT OF USE OF VISUAL AUDIO MEDIA ON STUDENT LEARNING RESULT IN LEARNING TEMATIC LEARNING CLASS IV SD

By

RISKA AYU TRISWADANI

The problem in this research is the low of learning result in thematic learning in fourth grade of elementary school. This study aims to determine the differences and influence of audio visual media on thematic learning learning outcomes. This research is a pre experimental designs research with one group pretest posttest design. The population and sample of this research are all students of class IV SD Negeri 1 Ambarawa as many as 63 students. Data were analyzed by using t test formula and simple linear regression test. From the hypothesis testing it can be concluded that there is a significant influence of the use of audio visual media to the result of thematic teaching learning of fourth graders of elementary school and there is difference of learning result of thematic using audio visual media.

Keywords: Thematic Learning Outcomes, Audio Visual.

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
TERPADU KELAS IV SD**

Oleh

Riska Ayu Triswadani

Skripsi

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

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

Judul Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU KELAS IV SD

Nama Mahasiswa : Riska Ayu Triswadani

No. Pokok Mahasiswa : 1443053048

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing



Dr. Riswanti Rini, M.Si
NIP 196003281986032002



Drs. Maman Surahman, M.Pd
NIP 195904191985031004

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

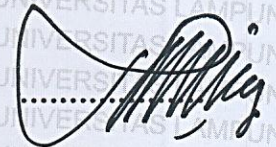


Dr. Riswanti Rini, M.Si
NIP 196003281986032002

MENGESAHKAN

1. Tim penguji

Ketua : Dr. Riswanti Rini, M.Si



Sekretaris : Drs. Maman Surahman, M.Pd



Penguji Utama : Drs. Sugiyanto, M.Pd

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



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

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 08 MEI 2018

SURAT PERNYATAAN

Yang Bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Riska Ayu Triswadani
Nomor Pokok Mahasiswa : 1443053048
Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas
Lampung
Lokasi Penelitian : Sekolah Dasar Negeri 1 Ambarawa Kabupaten Pringsewu

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV SD” ini tidak terdapat karya yang telah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu Perguruan Tinggi dan sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain atau plagiat kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka, dan bila nanti ada plagiat, maka penulis bersedia dituntut sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 14 Mei 2018

Yang membuat pernyataan



Riska Ayu Triswadani
1443053048

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini dengan kerendahan hati mengharap Ridho Allah SWT, sebagai tanda cinta kasihku kepada:

Kedua orang tua tercinta, Bapak Winarno dan ibu Siti Khususiyah yang selalu memberikan do'a dalam setiap sujud dan harapan disetiap tetes keringatmu demi tercapainya cita-citaku

Guru dan Dosen yang telah berjasa memberikan bimbingan dan ilmu yang sangat berharga melalui ketulusan dan kesabaranmu.

Seseorang yang kelak menjadi pendamping hidup penulis.

Keluarga besar PGSD 2014

Almamater tercinta Universitas Lampung

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Riska Ayu Triswadani dilahirkan di Ambarawa Kabupaten Pringsewu, pada tanggal 02 Juni 1996. Penulis adalah anak kedua dari tiga bersaudara, dari pasangan Bapak Winarno dan Ibu Siti Khususiyah.

Pendidikan formal yang pernah ditempuh adalah:

1. Sekolah Dasar Negeri 1 Ambarawa tahun 2002 - 2008
2. Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Ambarawa tahun 2008-2011
3. Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Ambarawa tahun 2011 - 2014

Tahun 2014, penulis diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung.

Tahun 2017, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan praktik mengajar melalui Program Pengalaman Lapangan (PPL) di desa Sindang Jaya, kecamatan Banjit, Kabupaten Way Kanan.

MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakan dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain dan hanya kepada Tuhan-Mu hendaknya kamu berharap”

(QS: Al-Insyirah 6-8)

“Barang siapa yang menempuh jalan untuk mendapatkan ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga”

(Bukhari Muslim)

“Kamu berkembang bukan untuk dirimu sendiri tapi berkembanglah untuk semua orang disekitarmu”

(Iskandar Muda)

“Hidup Sekali Hiduplah Yang Berarti”

(Penulis)

SANWACANA

Alhamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah SWT Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV SD**. Penulis berharap karya yang merupakan wujud kegigihan dan kerja keras penulis, serta dengan berbagai dukungan dan bantuan dari banyak pihak, karya ini dapat memberikan manfaat dikemudian hari.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung dan selaku Pembimbing I atas kesediaannya memberikan bimbingan dan solusi selama proses penyusunan skripsi hingga selesai.

4. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Lampung dan selaku pembimbing II atas kesediaannya memberikan bimbingan dan solusi selama proses penyusunan skripsi hingga selesai.
5. Bapak Drs. Sugiyanto, M.Pd, selaku pembahas yang memberikan saran, motivasi dan dukungan selama proses penyusunan skripsi.
6. Bapak dan Ibu Dosen serta Staff Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan, motivasi, dan pandangan hidup yang baik kepada penulis.
7. Kekasihku Azhar Kanedy, S.E, terimakasih selalu memberikan dukungan, perhatian, semangat, dan do'a dalam proses pembuatan skripsi sampai akhirnya skripsi ini selesai dengan baik.
8. Keluarga KKN, Reysa Safrina, Rizki Amalia, Ade Pratiwi, Verika Tazkiya, Teguh Ratmoko. Terima kasih telah menjadi rekan sekaligus keluarga yang baik selama KKN dan Semoga kekeluargaan kita akan terus terjalin sampai kapanpun.
9. Sahabat seperjuangan di PGSD 2014, Melinda, Meriska, Mila, Ilham, Nety, Fuji, Indah, Nurmalia, Prima, Reysa, Ridwan, Riska Mardiyana, Riska Wijayanti, Rizki Amalia, zia, Rosinta, Salsabila, Selly, Alina, Sondang, Teguh, Tiara Erwinda, Tiara Mega, Tri, Trisna, Tumang, Vika,

Yuli, Yulita, Yuni, Wita. Winda. Semoga kekeluargaan dan silaturahmi kita akan terus terjalin sampai kapanpun.

10. Sahabatku-sahabatku sejak 7 tahun yang lalu hingga saat ini Mirna Hikmalia, Fitria Damayanti, Walladatisani. Terimakasih untuk kebersamaa, motivasi dan saling memberikan semangat semoga persahabatan kita selalu diridhoi Allah SWT Aamiin..
11. Sahabat-sahabat SMA, Terimakasih atas semangat dan do'a nya semoga persahabatan kita selalu diridhoi Allah SWT Aamiin..
12. Sepupuku Nenok Loriana yang sama-sama sedang berjuang, terimakasih karena telah memberikan motivasi dan semangat semoga kita selalu dalam kesuksesan.
13. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Semoga dengan kebaikan, bantuan dan dukungan yang diberikan pada penulis mendapat balasan pahala di sisi Allah SWT dan semoga skripsi ini bermanfaat, Aamiin.

Bandar Lampung, 14 Mei 2018

Penulis,

Riska Ayu Triswadani
NPM 1443053048

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMBUNG.....	i
ABSTRACT.....	ii
ABSTRAK.....	iii
HALAMAN JUDUL.....	iv
HALAMAN PERJETAHAN.....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
SURAT PERNYATAAN.....	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
RIWAYAT HIDUP.....	ix
MOTTO.....	x
SANWACANA.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Belajar.....	8
1. Pengertian Belajar.....	8
2. Tujuan Belajar.....	9
3. Prinsip-Prinsip Belajar.....	10
B. Teori Belajar.....	11
1. Pengertian Teori Belajar.....	11
2. Pengertian Teori Konstruktivisme.....	12
3. Karakteristik Pembelajaran Teori Konstruktifisme.....	13
4. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Teori Konstrutivisme.....	14

5. Kelebihan Pembelajaran Teori Konstrutivisme	15
6. Kelemahan Pembelajaran Teori Konstrutivisme	15
C. Pembelajaran	15
1. Pengertian Pembelajaran	15
2. Komponen Pembelajaran.....	16
D. Hasil Belajar.....	17
1. Pengertian Hasil Belajar	17
2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	18
E. Pembelajaran Tematik Terpadu	19
1. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu.....	19
2. Landasana Pembelajaran Tematik Terpadu.....	20
3. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu	20
F. Media Pembelajaran.....	22
1. Pengertian Media Pembelajaran	22
2. Nilai Media Pembelajaran	23
3. Fungsi Media Pembelajaran	23
4. Prinsip Media Pembelajaran	24
5. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	26
6. Mekanisme Pemilihan Media	26
G. Media Audio Visual	28
1. Pengertian Media Audio Visual	28
2. Langkah-Langkah Menggunakan Media Audio Visual.....	28
H. Video Pembelajaran	30
1. Pengertian Video Pembelajaran.....	30
2. Kelebihan Video Pembelajaran	31
I. Penelitian Relevan.....	32
J. Kerangka Pikir	33
K. Hipotesis Penelitian	34

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	35
1. Metode dan Desain Penelitian.....	35
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	36
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	37
1. Populasi	37
2. Sampel	38
D. Variabel Penelitian	38
E. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional.....	38
1. Definisi Konseptual	38
2. Definisi Operasional	39
F. Teknik Pengumpulan Data.....	40
1. Tes	40
2. Dokumentasi.....	40
3. Observasi.	40
G. Instrumen Penelitian.....	41
1. Jenis Instrumen	41
2. Uji Persyaratan Instrumen Tes	41

H. Teknik Analisis Data dan Uji Hipotesis.....	45
1. Analisis Data Aktivitas Pembelajaran Siswa Kelas IV	45
2. Analisis Data Hasil Belajar	46
3. Analisis Hipotesis	46
 IV. HASIL PENELITIAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	50
1. Visi dan Misi Sekolah	50
2. Situasi dan Kondisi Sekolah	51
3. Sarana dan Prasarana	51
4. Keadaan siswa	52
5. Proses Pembelajaran	52
B. Pelaksanaan Penelitian	52
1. Persiapan Penelitian.....	52
2. Uji Coba Instrumen Penelitian	53
C. Pengambilan Data Penelitian	56
D. Analisis Data Penelitian	56
1. Data Aktivitas Siswa Dengan Media Pembelajaran Audio Visual.....	57
2. Data Hasil Belajar.....	57
E. Pengujian Hipotesis.....	61
F. Pembahasan.....	65
 V. KESIMPULAN DAN SARAN	
1. Kesimpulan.....	67
2. Saran.....	68
 DAFTAR PUSTAKA	69
 LAMPIRAN.....	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Nilai Ujian Tengah Semester Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 1 Ambarawa Kabupaten Pringsewu	4
2. Desain Penelitian <i>one group pretest-posttest design</i>	36
3. Jumlah Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Ambarawa Kabupaten Pringsewu.....	37
4. Klasifikasi Validitas.....	42
5. Klasifikasi Reliabilitas.	43
6. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal.	44
7. Klasifikasi Daya Beda.....	45
8. Kategori nilai aktivitas belajar siswa	46
9. Data Fasilitas SD Negeri 1 Ambarawa.	51
10. Jumlah Siswa SD Negeri 1 Ambarawa	52
11. Hasil Uji Daya Beda.	54
12. Hasil Uji Taraf Kesukaran.	55
13. Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa.....	57
14. Data Hasil Pretest.....	59
15. Data Hasil Posttest.	60
16. Deskripsi Hasil Belajar <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	60
17. Rekapitulasi Uji t.	62
18. Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana.	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konsep Variabel	33
2. Histogram Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	61

DAFTAR LAMPIRAN

Tabel	Halaman
1. Surat Penelitian Pendahuluan.....	73
2. Surat Penelitian.	74
3. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan SD Negeri 1 Ambarawa	75
4. Surat Balasan Penelitian SD Negeri 1 Ambarawa.	76
5. Surat Keterangan Teman Sejawat.	77
6. Surat Keterangan Telah Melakukan Uji Instrumen Tes.....	78
7. Surat Keterangan Validator.....	79
8. Kisi-Kisi Soal <i>Pretes</i> dan <i>Postest</i>	80
9. RPP Pembelajaran 1.....	89
10. RPP Pembelajaran 2.....	89
11. RPP Pembelajaran 3.....	98
12. RPP Pembelajaran 4.....	104
13. RPP Pembelajaran 5.....	111
14. RPP Pembelajaran 6.....	118
15. Soal Latihan Pretest dan postes.....	124
16. Kunci Jawaban Pretest dan Postest.....	129
17. Validitas Butir Soal.....	130
18. Rekapitulasi Validitas.	132
19. Rekapitulasi Reliabilitas	134
20. Rekapitulasi Uji Beda Soal.....	135
21. Rekapitulasi Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	136
22. Lembar Observasi.....	137
23. Hasil Observasi Aktivitas Pembelajaran 1.....	138

24. Hasil Observasi Aktivitas Pembelajaran 2.....	139
25. Hasil Observasi Aktivitas Pembelajaran 3.....	140
26. Hasil Observasi Aktivitas Pembelajaran 4.....	141
27. Hasil Observasi Aktivitas Pembelajaran 5.....	142
28. Hasil Observasi Aktivitas Pembelajaran 6.....	143
29. Rekapitulasi Aktivitas Belajar.	144
30. Rekapitulasi Hasil Belajar Pretset.....	146
31. Rekapitulasi Hasil Belajar Postest.	147
32. Uji Hipotesis.	144
33. Tabel r.	145
34. Tabel t.	146

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses pengubah sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Melalui pendidikan suatu bangsa dapat menjadi bangsa yang tangguh, mandiri, berkarakter, dan berdaya saing.

Menurut Rizki (2015) keberhasilan dalam proses pembelajaran merupakan tujuan yang utama dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Agar proses pembelajaran berhasil, guru harus membimbing siswa atau peserta didik untuk dapat mengembangkan pengetahuan mereka sesuai dengan pengetahuan bidang yang dipelajari. Untuk mencapai keberhasilan tersebut, disamping harus memahami sepenuhnya materi yang diajarkan, para guru juga dituntut mengetahui bagaimana kemampuan serta pengetahuan para peserta didik pada awal atau sebelum mengikuti pelajaran tersebut sehingga guru dapat menentukan metode ataupun media yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga siswa nantinya dapat menerima dan menyerap dengan baik materi yang akan disampaikan oleh guru.

Selanjutnya menurut Khalistiana, dkk. (2015) Fungsi utama dari media pembelajaran itu sendiri adalah sebagai sarana untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih efektif. Hal tersebut akan berpengaruh terhadap kualitas hasil belajar yang lebih baik jika penggunaan medianya tepat. Karena melalui media pembelajaran, konsep-konsep yang bersifat abstrak bagi siswa akan tergambar secara nyata sehingga membangkitkan minat belajar siswa.

Lebih lanjut Hede (2002) Sebagian besar media didasarkan pada penggabungan visual dan pendengaran. Penelitian tentang bagaimana orang memproses informasi audio visual menyoroti banyak kerumitan. Misalnya, orang memiliki jangka pendek yang lebih baik mengingat pendengaran daripada informasi visual yang membutuhkan pengelihata. Misalnya video pembelajaran, video pembelajaran adalah media untuk mentransfer pengetahuan dan dapat digunakan sebagai bagian dari proses belajar. Lebih interaktif dan lebih spesifik dari sebuah buku, tutorial berusaha untuk mengajar dengan contoh dan memberikan informasi dan menyelesaikan tugas tertentu.

Selanjutnya menurut Rasul (2011) Alat bantu audio visual adalah “alat terbaik untuk pengajaran efektif dan penyebaran pengetahuan yang terbaik. Jadi tidak diragukan lagi bahwa perangkat teknis memiliki dampak dan dinamika yang lebih besar”.

Salah satu masalah besar dalam bidang pendidikan di Indonesia yang banyak diperbincangkan adalah rendahnya mutu pendidikan yang tercermin dari rendahnya hasil belajar siswa. Pendidikan kita kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam berbagai mata pelajaran, untuk mengembangkan kemampuan berpikir holistik (menyeluruh), kreatif, objektif, dan logis. Pembelajaran yang bermakna akan membawa siswa pada pengalaman belajar yang mengesankan.

Tanggung jawab guru ialah merencanakan dan membantu siswa melakukan kegiatan-kegiatan belajar guna mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang diinginkan. Guru harus membimbing murid agar mereka memperoleh keterampilan-keterampilan, pemahaman, perkembangan berbagai kemampuan, kebiasaan-kebiasaan yang baik, dan perkembangan sikap yang serasi. Oleh karena itu hendaknya guru

diberikan kebebasan dalam melakukan sistem pembelajaran yang akan digunakan guna menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan. Hal ini dilakukan agar menghilangkan rasa jenuh dan kebosanan.

Berdasarkan masalah tersebut di atas, proses pembelajaran akan berhasil dengan baik apabila guru dapat memilih media pembelajaran yang baik apabila diterapkan di kegiatan pembelajaran. Kemampuan mengajar guru berperan penting dalam mensukseskan proses pembelajaran. Seorang guru harus mampu mengukur kemampuan anak terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan uraian di atas, perlu adanya pendidikan yang berkualitas terbentuk melalui proses pembelajaran yang tepat. Maka, proses pembelajaran yang berjalan harus sesuai dengan taraf perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor siswa. Apabila proses pembelajaran sesuai dengan taraf perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa, maka pembentukan watak dan karakter siswa akan mudah dilakukan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 1 Ambarawa Kabupaten Pringsewu yang dilaksanakan tanggal 13 Desember 2017 didapat keterangan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu pada kelas IV masih rendah atau belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan sekolah, rendahnya hasil belajar siswa dibuktikan dari hasil Ujian Akhir Tengah Semester yang telah dilaksanakan pada semester ganjil tahun

ajaran 2017/2018. Untuk pembelajaran tematik terpadu dan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Data Nilai Ujian Tengah Semester Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV SD Negeri 1 Ambarawa Kabupaten Pringsewu Tahun Ajaran 2017/2018.

Kelas	JUMLAH SISWA	KKM	JUMLAH NILAI		PRESENTASE	
			TUNTAS	BELUM TUNTAS	TUNTAS	BELUM TUNTAS
IV	63	70	25	38	39,68%	60,32%

Sumber: Dokumen kelas IV B SD Negeri 1 Ambarawa Tahun Ajaran 2017/2018.

Berdasarkan pada tabel 1 di atas dapat diketahui bahwa pada kelas IV dengan jumlah keseluruhan ada 63 siswa dapat diketahui kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 70, jumlah siswa yang tuntas yaitu 25 siswa (39,68%), sedangkan siswa yang belum tuntas 38 siswa (60,32%).

Penyebab rendahnya persentase hasil belajar siswa dikarenakan terdapat beberapa masalah yang timbul dalam proses pembelajaran antara lain banyak siswa yang berbicara dengan temannya ketika guru sedang menyampaikan materi sehingga pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan oleh guru jarang sekali direspon oleh siswa, belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran juga membuat suasana belajar menjadi kurang menarik, guru hanya menggunakan media pembelajaran yang sederhana seperti menggunakan gambar, buku guru dan buku siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dengan rendahnya persentase hasil belajar maka diperlukan perbaikan kualitas pembelajaran tematik terpadu melalui pembelajaran dengan penerapan media *audio visual* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran audio visual adalah perantara atau peraga yang digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar yang penggunaan materi penyerapannya melalui pandangan (gambar) dan pendengaran (suara).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diklasifikasikan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri 1 Ambarawa masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana seperti menggunakan gambar, buku guru dan buku siswa.
2. Guru belum memanfaatkan media audio visual dalam menyampaikan materi pembelajaran.
3. Persentase hasil belajar tematik terpadu di kelas IV masih tergolong sangat rendah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka penelitian ini hanya dibatasi pada pengaruh penggunaan media audio

visual terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran terpadu kelas IV SD.

D. Rumusan Masalah

1. Apakah ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar tematik terpadu kelas IV SD ?
2. Apakah ada perbedaan penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar tematik terpadu kelas IV SD ?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar tematik terpadu kelas IV SD.
2. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar tematik terpadu kelas IV SD.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang berkaitan dengan media audio visual terhadap hasil belajar pada pembelajaran tematik terpadu sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar agar pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi siswa

Melalui media pembelajaran audio visual diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, membantu siswa dalam memahami materi, dan meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi guru untuk menambah wawasan dan pengetahuan guru mengenai media pembelajaran yang menarik dan efektif bagi siswa yaitu media video pembelajaran.

3. Bagi kepala sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai pedoman kepala sekolah dalam mengelola pembelajaran dilembaga pendidikan yang dipimpinnya.

4. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik dan efektif.

5. Bagi peneliti lain

Dapat digunakan untuk mendukung penelitian-penelitian sejenis dalam menggunakan media pembelajaran audio visual

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu siswa. Belajar merupakan salah satu faktor yang sangat dominan dan berpengaruh dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Menurut Arsyad (2017:1) mendefinisikan bahwa belajar adalah

Suatu proses yang kompleks yang terjadi pada setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.

Selanjutnya menurut Rusman (2015:11) menerangkan bahwa belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu siswa, belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada pencapaian tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman yang diciptakan guru.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah aktivitas yang mengakibatkan adanya perubahan dari seseorang baik secara tingkah laku, pola pikir, sikap, maupun pengetahuan sebagai hasil dari latihan atau pengalaman serta perubahan aspek-aspek yang ada pada diri seseorang yang belajar.

2. Ciri-Ciri Belajar

Belajar adalah proses setiap orang melakukan perubahan yang relatif permanen dalam perilaku sebagai hasil dari pengalaman serta latihan yang dilakukan secara terus-menerus. Belajar mempunyai ciri-ciri tertentu, menurut Yuleilawati (2004:54) mengemukakan ciri-ciri pembelajaran konstruktivisme menurut beberapa literatur yaitu sebagai berikut:

1. Pengetahuan dibangun berdasarkan pengalaman atau pengetahuan yang telah ada sebelumnya.
2. Belajar adalah merupakan penafsiran personal tentang dunia.
3. Belajar merupakan proses yang aktif dimana makna dikembangkan berdasarkan pengalaman.
4. Pengetahuan tumbuh karena adanya perundingan (negosiasi) maka melalui berbagai informasi atau menyepakati suatu pandangan dalam berinteraksi atau menyepakati suatu pandangan dalam berinteraksi atau bekerja sama dengan orang lain.
5. Belajar harus disituasikan dalam latar yang realistik, penilaian harus terintegrasi dengan tugas dan bukan merupakan kegiatan yang terpisah.

Ciri ciri belajar konstruktivisme juga dikemukakan oleh Hamzah (2007:101) adalah sebagai berikut :

1. Tahap persepsi (mengungkapkan konsepsi awal dan membangkitkan motivasi belajar).
2. Tahap eksplorasi.
3. Tahap perbincangan dan penjelasan konsep.
4. Tahap pengembangan dan aplikasi konsep.

Lebih lanjut menurut Surianto (2009:30) mengemukakan ciri-ciri pembelajaran konstruktivisme sebagai berikut:

1. Memberi peluang kepada murid membina pengetahuan baru melalui penglihatan dalam dunia sebenarnya.
2. Menggalakan ide yang dimulai oleh murid dan menggunakannya sebagai panduan merancang pengajaran.

3. Menyokong pembelajaran secara koperatif mengambil sikap dan pembawaan murid.
4. Menggalakan murid bertanya dan berdialog dengan murid dan guru.
5. Menganggap pembelajaran sebagai suatu proses yang sama penting dengan hasil pembelajaran.
6. Menggalakan proses inkuiri murid melalui kajian dan eksperimen.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa ciri – ciri belajar konstruktivisme meliputi kegiatan belajar yang aktif dan mencari pengetahuan yang dibangun berdasarkan pengalaman atau pengetahuan yang telah ada sebelumnya.

3. Prinsip-Prinsip Belajar

Kegiatan belajar mengajar ditandai adanya interaksi antara guru dengan siswa. Interaksi dapat terjadi secara searah maupun secara timbal balik dari guru kepada siswa atau sebaliknya. Guru memiliki peran yang besar dalam rangka menentukan model interaksi atas kegiatan yang akan dipilih. Peran guru dalam melakukan kegiatan memilih atau menentukan model interaksi yang akan terjadi antara guru dengan siswa disebut mengajar. Sedangkan siswa dalam melakukan kegiatan interaksi disebut belajar. Menurut Rusman (2015 : 35) prinsip belajar yaitu:

1. Perhatian dan Motivasi
Prinsip motivasi ini adalah disadarinya oleh siswa bahawa motivasi belajar yang ada pada diri mereka harus dibangkitkan dan mengembangkan secara terus menerus.
2. Keaktifan
Untuk dapat memperoleh dan mengolah perolehan belajarnya secara efektif, pembelajaran dituntut untuk aktif secara fisik, intelektual, dan emosional.
3. Keterlibatan Langsung/Pengalaman
Prinsip ini dituntut untuk pada para siswa agar tidak segan-segan mengerjakan segala tugas belajar yang diberikan kepada mereka. Bentuk-bentuk perilaku yang merupakan prinsip

keterlibatan langsung bagi siswa, misalnya berdiskusi untuk membuat aporan, siswa melakukan reaksi kimia dan perilaku sejenisnya.

4. Balikan dan Penguatan

Untuk memperoleh balikan penguatan bentuk-bentuk perilaku siswa yang memungkinkan di antaranya adalah dengan segera mencocokkan jawaban dengan kunci jawaban, menerima kenyataan terhadap skor/nilai yang dicapai, atau menerima teguran dari guru/orang tua karena hasil belajar yang jelek.

Dengan demikian dibutuhkan guru yang profesional dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di analisis bahwa prinsip dalam belajar itu ada beberapa macam yang semuanya bertujuan menumbuhkan semangat kepada siswa untuk giat untuk belajar sehingga dalam proses pembelajaran guru berhasil dan siswa dapat mendapatkan hasil belajar sesuai tujuan belajar.

B. Teori Belajar

1. Pengertian Teori Belajar

Teori belajar merupakan landasan terjadinya proses belajar, maka perlu adanya teori belajar yang mendukung suatu model, pendekatan, strategi, atau mode yang digunakan dalam pembelajaran. Menurut Budiningsih (2005:19-81) mengemukakan beberapa teori belajar yaitu.

- 1) Teori belajar behavioristik
Menurut teori ini belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon.
- 2) Teori belajar kognitif
Menurut teori kognitif lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajarnya.
- 3) Teori belajar konstruktivisme
Teori belajar konstruktivisme merupakan suatu teknik pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk membina sendiri secara aktif pengetahuan dengan menggunakan pengetahuan yang telah ada dalam diri mereka sendiri.
- 4) Teori belajar humanistik

Menurut teori ini proses belajar harus dimulai dan ditujukan untuk kepentingan memanusiakan manusia itu sendiri.

5) Teori belajar siberatik

Teori ini berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi dan ilmu informasi, jadi menurut teori siberatik belajar adalah pemrosesan informasi.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat di analisis bahwa dalam penelitian ini menggunakan teori belajar konstruktivisme. Pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk membina sendiri secara aktif pengetahuan dengan menggunakan pengetahuan yang telah ada dalam diri mereka masing-masing.

2. Pengertian Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme merupakan suatu teknik pembelajaran yang melibatkan peserta didik lebih aktif. Menurut Kunandar (2011:311) konstruktivisme adalah “landasan berpikir pembelajaran kontekstual yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak tiba-tiba”. Sedangkan menurut Suyono (2013:105) konstruktivisme adalah “filosofi pembelajaran yang dilandasi premis bahwa dengan merefleksikan pengalaman, kita membangun, mengkonstruksi pengetahuan pemahaman kita tentang dunia tempat kita hidup”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa teori konstruktivisme adalah suatu upaya membangun tata susunan hidup yang baru dan merupakan suatu landasan filosofi pembelajaran kontekstual yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit

demi sedikit yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak tiba-tiba.

3. Karakteristik Pembelajaran Teori Konstruktivisme

Menurut Suyono (2013:106) karakteristik pembelajaran konstruktivisme adalah sebagai berikut

1. Siswa tidak dipandang sebagai sesuatu yang pasif melainkan memiliki tujuan.
2. Belajar harus mempertimbangkan seoptimal mungkin proses keterlibatan siswa.
3. Pengetahuan bukan sesuatu yang datang dari luar, melainkan dikonstruksikan secara personal.
4. Pembelajaran bukanlah transmisi pengetahuan, melainkan melibatkan pengaturan situasi lingkungan.
5. Kurikulum bukanlah sekedar hal yang dipelajari, melainkan seperangkat pembelajaran, materi dan sumber.

4. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Teori Konstruktivisme.

Menurut Anwar (2017:315) prinsip pembelajaran konstruktivisme sebagai berikut.

1. Pengetahuan dibangun oleh peserta didik sendiri.
2. Pengetahuan tidak dapat dipindahkan dari pendidik ke peserta didik, kecuali hanya dengan keaktifan peserta didik sendiri untuk menalar.
3. Peserta didik aktif mengkonstruksi secara terus menerus, sehingga selalu terjadi perubahan konsep ilmiah.
4. Pendidik sekedar membantu menyediakan saran dan situasi agar proses konstruksi berjalan lancar.
5. Pendidik menghadapi masalah yang relevan dengan peserta didik.
6. Struktur pembelajaran ialah seputar pentingnya sebuah pertanyaan.
7. Pendidik mencari dan menilai pendapat peserta didik.
8. Pendidik mesti menyesuaikan kurikulum untuk menanggapi anggapan peserta didik.

5. Kelebihan Pembelajaran Teori Konstruktivisme

Setiap pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing adapun kelebihan dari pembelajaran konstruktivisme menurut Anwar (2017:380) sebagai berikut.

1. Teori konstruktivisme, pendidik bukanlah sumber belajar. Ia hanya menjadi fasilitator yang membimbing dan mengarahkan peserta didik.
2. Teori konstruktivisme mengarahkan peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif.
3. Teori konstruktivisme mengarahkan pada bentuk pembelajaran yang lebih bermakna.
4. Teori konstruktivisme mengarahkan kebebasan peserta didik dalam belajar.
5. Teori konstruktivisme menciptakan keteraturan dan apresiasi dalam belajar.
6. Teori konstruktivisme merangsang terciptanya sikap produktif dan percaya diri pada peserta didik.
7. Teori konstruktivisme memfokuskan evaluasi pada penilaian proses.
8. Teori konstruktivisme mendorong peserta didik untuk membina pengetahuan baru yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah dan membuat keputusan.
9. Teori konstruktivisme memudahkan peserta didik untuk memahami materi pelajaran.
10. Teori konstruktivisme mendorong peserta didik memperoleh kemahiran sosial.

6. Kelemahan Teori Konstruktivisme

Pembelajaran konstruktivisme juga mempunyai kelemahan, adapun kelemahan pembelajaran ini seperti yang dikemukakan oleh Anwar (2017:382) sebagai berikut.

1. Secara konseptual, proses belajar konstruktivisme bukanlah perolehan informasi yang berlangsung satu arah, dari luar ke dalam diri peserta didik terhadap pengalamannya melalui proses asimilasi dan akomodasi.
2. Jika peserta didik tidak aktif, maka ia akan ketinggalan oleh peserta didik lain dan tidak maksimal menangkap materi pelajaran.

3. Jika pendidik tidak mampu melakukan tugasnya sebagai fasilitator, maka peserta didik tidak dapat mengkonstruksi pengetahuannya.
4. Jika sarana belajar kurang maka peserta didik tidak bisa efektif dalam proses belajar.

C. Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi.

Menurut Hamalik (2009 : 57) berpendapat bahwa pembelajaran adalah

suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi guna mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Material, meliputi buku-buku, papan tulis, dan kapur, fotografi, slide, dan film, audio, dan video tape. Fasilitas dan perlengkapan, terdiri dari ruangan kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer. Prosedur, meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian, dan sebagainya.

Selanjutnya Komalasari (2010: 3) mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu system atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Lebih lanjut menurut Sanjaya (2008: 6) bahwa pembelajaran adalah “suatu kombinasi yang terorganisir yang meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan procedural yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh pendidik terdiri dari beberapa kombinasi (manusia, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur) antara guru dan siswa yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Komponen Pembelajaran

Menurut Rusman (2015 : 25-26) Pelaksanaan pembelajaran merupakan “hasil integrasi dari beberapa komponen yang memiliki fungsi tersendiri dengan maksud agar ketercapaian tujuan pembelajaran terpenuhi”. Lebih lanjut menurut Rusman (2015 : 25-26) Ciri utama dari kegiatan pembelajaran adalah

adanya interaksi. Interaksi terjadi antara siswa dengan lingkungan belajarnya, baik itu dengan guru, teman-temannya, media pembelajaran atau sumber-sumber belajar yang lain. Sedangkan ciri-ciri lainnya dari pembelajaran ini berkaitan dengan komponen-komponen sebagai berikut:

1. **Tujuan**, tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, ahlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.
2. **Sumber Belajar**, diartikan segala bentuk atau segala sesuatu yang ada diluar diri seseorang yang bisa digunakan untuk membuat atau memudahkan terjadinya proses belajar pada diri sendiri atau peserta didik, apapun bentuknya, apapun bendanya, asal bisa digunakan untuk memudahkan proses belajar, maka benda itu bisa dikatakan sebagai sumber belajar.
3. **Strategi Pembelajaran**, adalah tipe pendekatan yang spesifik untuk menyampaikan informasi dan kegiatan yang mendukung penyelesaian tujuan khusus.
4. **Media Pembelajaran**, merupakan salah satu alat untuk untuk mempertinggi proses interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan dan sebagai alat bantu mengajar dapat menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan oleh guru dalam proses belajar.

5. **Evaluasi Pembelajaran**, merupakan alat indikator untuk menilai pencapaian tujuan-tujuan yang telah ditentukan serta menialai proses pelaksanaan mengajar secara keseluruhan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan pelaksanaan pembelajaran merupakan hasil integrasi dari beberapa komponen yang memiliki fungsi tersendiri dengan maksud agar ketercapaian tujuan pembelajaran terpenuhi.

D. Hasil belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu yang menjadi tolak ukur dari pembelajaran yang telah dilakukan. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Menurut Rusman (2015: 67) Hasil belajar “adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar, dapat diartikan juga hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor”. Sedangkan menurut Suprijono (2012:5) mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah pola-pola perubahan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan”. Lebih lanjut menurut Susanto (2014 : 1) hasil belajar adalah “perubahan perilaku yang berupa pengetahuan atau pemahaman, keterampilan dan sikap yang diperoleh siswa selama berlangsungnya proses belajar mengajar atau yang lazim disebut dengan pembelajaran”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada setiap individu yang mencakup tiga ranah atau aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tiga ranah tersebut yaitu ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan dari belum tahu menjadi tahu, dari belum bisa menjadi bisa, dari belum paham menjadi paham. Ranah afektif berkaitan dengan sikap seseorang, minat dan nilai, sedangkan nilai psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti kemampuan motorik dan syaraf.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Rusman (2015 : 67) meliputi faktor internal dan eksternal yaitu:

- a) Faktor internal
 - 1) Faktor fisiologis
Secara umum kondisi fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak [dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.
 - 2) Faktor Psikologis
Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi inteligensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar siswa.
- b) Faktor Eksternal
 - 1) Faktor Lingkungan
Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial.
 - 2) Faktor Instrumental
Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi 'sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan

belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

Berdasarkan kutipan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa yang menjadi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari faktor internal berupa fisiologis, psikologis dan faktor eksternal berupa lingkungan dan instrumental.

E. Pembelajaran Tematik Terpadu

1. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu kegiatan yang menjadikan peserta didik tahu akan suatu hal yang belum pernah mereka ketahui sebelumnya. Proses pembelajaran kepada peserta didik hendaknya dapat bermakna bagi peserta didik itu sendiri. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan di Sekolah Dasar adalah pembelajaran tematik. Menurut Kunandar (2011 : 340) mengemukakan pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai pemersatu materi dalam beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu kali tatap muka. Selanjutnya menurut Rusman (2017: 357) menyatakan bahwa “pembelajaran tematik merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik”.

Lebih lanjut menurut Sutirjo (2004:6) menyatakan bahwa “pembelajaran tematik merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa, melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran, pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pembelajaran yang bermakna kepada siswa serta menggunakan prinsip belajar yang menyenangkan.

2. Landasan Pembelajaran Tematik Terpadu

Menurut Rusman (2015: 143-144) menyatakan bahwa “landasan-landasan pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar meliputi landasan filosofis, landasan psikologis, dan landasan yuridis”.

Landasan Filosofis dalam pembelajaran terpadu meliputi:

- a. Progresivisme
Aliran progresivisme memandang proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreativitas siswa.
- b. Konstruktivisme
Aliran konstruktivisme melihat pengalaman langsung siswa (direct experiences) sebagai kunci dalam pembelajaran.
- c. Humanisme
Aliran humanisme melihat siswa dari segi keunikan/kekhasannya, potensinya, dan motivasi yang dimilikinya.

3. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu

Sama halnya dengan model pembelajaran yang lainnya pembelajaran tematik di Sekolah Dasar juga memiliki karakteristik atau ciri-cirinya. Menurut Kunandar (2011 : 340) mengemukakan bahwa karakteristik pembelajaran tematik adalah sebagai berikut.

- 1) Berpusat pada peserta didik.
- 2) Memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik.
- 3) Pemisahan antara mata pelajaran tidak begitu nyata dan jelas.
- 4) Menyajikan suatu konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran.
- 5) Bersifat fleksibel.
- 6) Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.
- 7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan

Sedangkan Menurut Rusman (2015 : 146-147) karakteristik dari pembelajaran tematik terpadu antara lain yaitu:

- a. Berpusat pada siswa
Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*). Hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, yaitu memberikan kemudahan-kemudahan pada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.
- b. Memberikan pengalaman langsung
Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung pada siswa (*direct experiences*). Melalui pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret).
- c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas
Pemisahan antar mata pelajaran dalam pembelajaran tematik menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan pada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.
- d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran
Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran.
- e. Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.

- f. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.
- g. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat peneliti simpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik yaitu.

- a. Pembelajaran berpusat pada siswa.
- b. Memberikan siswa pengalaman langsung.
- c. Pembelajaran yang terpadu.
- d. Bersifat fleksibel.
- e. Pembelajaran lebih bermakna.

F. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Menurut Rusman, dkk. (2015:166) media adalah “salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran, media yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut disebut sebagai media pembelajaran”. Selanjutnya menurut Djamarah dan Aswan (2013:122) media adalah “alat bantu dalam proses belajar mengajar yang digunakan guru untuk membelajarkan anak didik demi tercapainya tujuan pengajaran”.

Lebih lanjut menurut Wati (2016:2-3) media sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media merupakan sesuatu yang bersifat

meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens atau siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka penulis dapat menyimpulkan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh seorang guru sebagai perantara untuk menyalurkan pesan kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar.

2. Nilai Media Pembelajaran

Nilai dari media pembelajaran menurut Rusman (2015:177) memiliki dampak yang cukup positif terhadap pembelajaran, media pembelajaran bukan hanya sebagai alat tetapi harus memiliki nilai-nilai yang dapat mengembangkan kemampuan *soft skills* maupun *hard skills* siswa. Lebih lanjut menurut Rusman (2015:177) seutuhnya media pembelajaran akan memiliki nilai sebagai berikut:

1. Menjadikan konsep yang abstrak menjadi konkret
2. Tidak membawa objek yang berbahaya
3. Memperjelas objek pesan
4. Berinteraksi dengan lingkungan (kontekstual)
5. Menimbulkan motivasi, kretivitas dan inovatif siswa.

Berdasarkan kutipan di atas, peneliti menyimpulkan dalam kegiatan belajar mengajar, sarana media pembelajaran yaitu untuk menimbulkan motivasi, kretivitas, dan inovatif siswa.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat siswa mengikuti proses belajar secara fokus. Selain itu media pembelajaran yang ditampilkan dapat memotivasi siswa untuk lebih rajin belajar. Media

pembelajaran juga dapat memberikan rangsangan dalam kegiatan belajar siswa. Menurut Rusman (2008 : 49) fungsi media yaitu:

1. Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif
2. Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
3. Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas.
4. Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan.

Selanjutnya fungsi media menurut Sudjana dan Rivai (1992 :2) yaitu:

1. Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik.
2. Makna bahan pengajaran akan lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran
3. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat siswa mengikuti proses belajar secara fokus. Selain itu media pembelajaran yang ditampilkan dapat memotivasi siswa untuk lebih rajin belajar. Media pembelajaran juga dapat memberikan rangsangan dalam kegiatan belajar siswa.

4. Prinsip Media Pembelajaran

Dalam menentukan maupun memilih media pembelajaran, seorang guru harus mempertimbangkan beberapa prinsip sebagai acuan dalam mengoptimalkan pembelajaran. Menurut Wati (2016:16) “prinsip- prinsip

pemilihan media sesuai dengan pertimbangan seorang guru dalam memilih dan menggunakan media yang digunakan atau dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran”.

Selanjutnya Prinsip-prinsip media pembelajaran menurut Rusman, dkk. (2015:175) di antaranya adalah:

- a. Efektivitas
Dalam menentukan pembelajaran harus berdaarkan pada keteatgunaan (efektivitas) dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan pembeljaran atau membentuk kompetensi.
- b. Relevevansi
Keseuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan, karakteristik materi pelajaran, potensi dan perkembangan siswa, serta dengan waktu yang tersedia
- c. Efisiensi
Pemilihan dan penggunaan media pembeljaran harus benar-benar memerhatikan bahwa media tersebut murah atau hemat biaya dapat menyampaikan inti pesan yang dimaksud, persiapan dan penggunaannya reltif memerlukan waktu yang singkat, kemudian hanya memerlukan sedikit tenaga.
- d. Dapat digunakan
Media pembelajaran yang dipilih harus benar-benar dapat digunakan atau diterapkan dalam pembelajarn, sehingga dapat menambah pemahaman siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran.
- e. Kontekstual
Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus mengedepankan aspek lingkungan sosial dan budaya siswa .

Pembelajaran yang diberikan guru Sekolah Dasar akan menjadi pembelajaran yang bermakna apabila dalam praktiknya guru mengadirkan media yang disertai dengan memerhatikan prinsip-prinsip penggunaan media dengan benar. Tujuannya adalah agar materi yang disampaikan sesuai dengan kondisi nyat dan menjadikan siswa memperoleh pengetahuan dengan yang sebenarnya.

5. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Ragam dan bentuk dari media pembelajaran, pengelompokan atas media dan sumber belajar dapat juga ditinjau dari jenisnya, ada tiga jenis media yang dapat digunakan menurut Rusman, dkk. (2012:62-63) yaitu:

- a. Media visual, merupakan media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan yang terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan yang biasanya berupa gambar diam atau gambar bergerak.
- b. Media audio, merupakan media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar. Contoh dari media audio ini adalah program kaset suara dan program radio.
- c. Media audio-visual, yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Media pembelajaran yang beraneka ragam tentunya akan membuat siswa menjadi tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan guru. Meskipun demikian guru juga harus memperhatikan kesesuaian media yang dihadirkan dalam pembelajaran. Melalui media yang sesuai maka apa yang akan menjadi tujuan dari pembelajaran tersebut akan mendekati kesesuaian bahkan sesuai dengan yang diperlukan oleh peserta didik. Media pembelajaran tentunya tidak harus yang bernilai mahal. Penggunaan media pembelajaran menggunakan sesuatu yang mudah didapatkan dan sesuai dengan yang dibutuhkan.

6. Mekanisme Pemilihan Media Pembelajaran

Sesuai dengan prinsip dan kriteria pemilihan media pembelajaran, bahwa dalam pemilihan media pembelajaran harus dilakukan secara sistematis berfokus pada pembentukan kompetensi siswa. Menurut Kustandi (2013 : 80-81) beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran yaitu : 1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, 2) tepat untuk mendukung isi pelajaran, 3) bersifat praktis luwes dan tahan lama, 4) guru terampil

menggunakannya, 5) pengelompokkan sasaran, dan mutu teknis.

Selanjutnya menurut Wati (2016:17) berpendapat bahwa

Suatu media pembelajaran dipilih untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan tepat sesuai kebutuhan. pemilihan media pembelajaran, sebaiknya disesuaikan dengan kondisi fisik lingkungan. Sebelum menentukan media pembelajaran, seorang guru harus menyadari bahwa tidak ada satupun media yang paling baik untuk mencapai semua tujuan.

Lebih lanjut Menurut Rusman, dkk. (2015:178), ada beberapa tahap yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, diantaranya adalah:

- 1) Menentukan media pembelajaran berdasarkan identifikasi tujuan pembelajaran atau kompetensi dan karakteristik aspek materi pelajaran yang akan dipelajari. Aspek pertama yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran adalah tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran.
- 2) Mengidentifikasi karakteristik media pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, penggunaannya dikuasai guru, ada di sekolah, mudah penggunaannya tidak memerlukan waktu yang banyak atau sesuai dengan waktu yang disediakan, dapat mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kreativitas siswa.
- 3) Mendesain penggunaannya dalam proses pembelajaran bagaimana tahapan penggunaannya sehingga menjadi proses yang utuh dalam PBM.
- 4) Mengevaluasi penggunaan media pembelajaran sebagai bahan umpan dari efektifitas dan efisisensi media pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa dalam pemilihan media pembelajaran harus dilakukan secara sistematis berfokus pada pembentukan kompetensi siswa.

G. Media Audio Visual

1. Pengertian Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara penggabungan kedua unsur inilah yang memuat media audio visual memiliki kemampuan yang lebih baik. Menurut Andayani (2014: 3.52) “media audio visual merupakan kombinasi dari media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang dengar yang menjadikan penyajian isi tema pembelajaran semakin lengkap”. Selanjutnya menurut Wati (2016 :44-45) mendefinisikan media audio visual adalah

Sebuah alat bantu yang dipergunakan dalam pembelajaran untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menyampaikan pengetahuan, sikap, dan ide dalam pembelajaran. Media audio visual merupakan seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa media audio visual adalah perantara atau peraga yang digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar yang penggunaan materi penyerapannya melalui pandangan (gambar) dan pendengaran (suara).

2. Langkah-langkah Menggunakan Media Audio Visual

Kegiatan pembelajaran apapun tentunya memiliki langkah-langkah agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Menurut Wati (2016:55-56) langkah-langkah dalam penggunaan media audio visual yaitu:

- a. Persiapan materi. Dalam hal ini, seorang guru harus menyiapkan unitpelajaran terlebih dahulu, setelah itu baru menetapkan media audio visual yang tepat untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.
- b. Durasi media
Seorang guru harus menyesuaikan durasi media dengan jam pelajaran.
- c. Persiapan kelas Persiapan ini meliputi persiapan siswa dan persiapan alat.
- d. Tanya jawab
Setelah penggunaan media audio visual guru melakukan refleksi dan Tanya jawab dengan siswa, tujuannya untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Selanjutnya Arsyad (2013: 143- 144) mengemukakan bahwa langkah-langkah pembelajaran dengan media audio visual adalah sebagai berikut:

- a. Mempersiapkan diri
Pada tahap ini guru mempersiapkan diri dengan cara memeriksa dan menentukan apa yang akan digunakan untuk membangkitkan minat perhatian dan memotivai siswa sehingga dapat membantu siswa untuk memahami materi yang akan disampaikan.
- b. Membangkitkan kesiapan siswa
Siswa dituntun untuk memiliki kesiapan untuk mendengar dan memperhatikan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan
- c. Mendengarkan dan melihat materi
Guru menuntun siswa untuk menjalani pengalaman mendengar dan melihat dalam waktu yang tepat sehingga materi dapat diserap.
- d. Diskusi
Guru bersama siswa mendiskusikan materi yang telah ditayangkan
- e. Menindak lanjuti program

Berdasarkan kedua langkah-langkah tersebut diatas, langkah-langkah pembelajaran menggunakan media audio visual menurut Wati dianggap lebih baik untuk diterapkan disekolah. Hal ini karena langkah-langkah pembelajaran tersebut meskipun ketiganya sama-sama memiliki langkah persiapan dan tindak lanjut, namun Wati juga menambahkan perhitungan

waktu. Adanya perhitungan durasi maka pembelajaran akan lebih efisien dalam penggunaan waktu. Selain itu, apabila pembelajaran direncanakan dengan waktu yang tepat, maka tingkat keberhasilan dari pembelajaran tersebut juga akan lebih besar.

H. Video Pembelajaran

1. Pengertian Video Pembelajaran

Dengan berjalannya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, penggunaan media pendidikan, khususnya media video sudah merupakan tuntutan yang mendesak. Hal ini disebabkan sifat pembelajaran yang kompleks. Terdapat berbagai tujuan belajar yang sulit dicapai hanya dengan mengandalkan penjelasan guru. Oleh karena itu, agar pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal diperlukan adanya pemanfaatan media, salah satunya media video. Menurut Kustandi (2013: 64) video adalah “alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap”. Selanjutnya menurut Sadiman (2009: 74) menyatakan video adalah “media audio visual yang menampilkan gambar dan suara. Pesan yang disajikan bisa berupa fakta (kejadian, peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional” .

Lebih lanjut menurut Daryanto (2010: 88) media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada

siswa, selain itu juga program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu. Media video paling baik dalam menyajikan materi yang memerlukan visualisasi yang mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah, maupun suasana lingkungan tertentu.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa media video pembelajaran merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk suatu kesatuan yang dirangkai menjadi alur, dengan pesan-pesan di dalamnya.

2. Kelebihan Video Pembelajaran

Menurut Uno & Lamatenggo (2011: 135) mengungkapkan manfaat dalam penggunaan video pembelajaran, yaitu video dapat memanipulasi waktu dan ruang sehingga siswa dapat diajak melanglang buana ke mana saja walaupun dibatasi dengan ruang kelas. Selanjutnya menurut Rusman (2012: 220) mengungkapkan beberapa kelebihan yang dimiliki media video, yaitu:

video dapat memberikan pesan yang dapat diterima lebih merata oleh siswa, video sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis dan dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan, serta memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

Lebih lanjut Kustandi (2013: 64), mengungkapkan beberapa keuntungan menggunakan media video dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika siswa berdiskusi, membaca, dan praktik.
- 2) Video dapat menunjukkan objek secara normal yang tidak dapat dilihat, seperti kerja jantung ketika berdenyut.
- 3) Mendorong dan meningkatkan motivasi siswa serta menanamkan sikap dan segi afektif lainnya.
- 4) Video mengandung nilai-nilai positif yang dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.

I. Penelitian Relevan

Penelitian ini mengacu pada penelitian yang terdahulu yang dilakukan oleh:

1. Safitri, dkk. (2015) di Universitas Jebmer tentang Penggunaan Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas, yang menunjukan ada pengaruh yang signifikan penggunaan video terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada subtema pekerjaan orang tuaku SD Negeri Sukowono 01.
2. Fujiyanto, dkk. (2016) di UPI Kampus Sumedang tentang Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, yang menunjukan hasil pada siklus III diperoleh hasil belajar siswa mencapai 90% sebanyak 27 siswa yang mencapai KKM, hasil belajar pada siklus III ini telah mencapai target yang diharapkan yaitu 80%.
3. Mulyani (2015) di Universitas Surabaya tentang Pengaruh Media Audio Visual Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa yang menunjukan hasil adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang meningkat dengan menggunakan media audio visual intraktif disbanding dengan pembelajaran tana menggunakan media.
4. Syafrudin, dkk. (2016) di Universitas Muhamadiyah Makasar tentang Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Prestasi Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V yang menunjukan hasil adanya pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa yang meningkat dengan menggunakan media audio visual intraktif

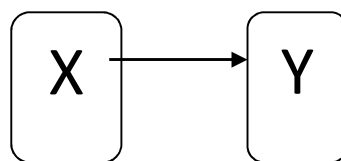
disbanding dengan pembelajaran tanpa menggunakan media audio visual.

5. Busyaeri, dkk. (2016) di IAIN Cirebon tentang Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Mapel IPA yang menunjukan hasil adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V A yang meningkat dengan menggunakan media video dibanding dengan pembelajaran tanpa menggunakan video.

J. Kerangka Pikir

Penerapan proses pembelajaran pada penelitian ini, dimulai dengan tes awal (*pretest*). Penyampaian inti materi dan kompetensi yang ingin dicapai, guru memberikan materi dibantu menggunakan media audio visual jenis video. Setelah itu diberikan tes akhir (*posttest*).

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan:

X = Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual

Y = Terhadap Hasil Belajar Siswa

K. Hipotesis Penelitian

Menurut Margono (2010 : 67-68) hipotesis adalah “jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap mungkin atau paling tinggi tingkat kebenarannya”.

Berdasarkan pengertian hipotesis tersebut, maka penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil pembelajaran tematik terpadu yang menggunakan media pembelajaran audio visual di kelas IV SD.
2. Ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil pembelajaran tematik terpadu yang menggunakan media pembelajaran audio visual siswa kelas IV SD.

III. METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian *pre experimental designs* dengan bentuk penelitian *one group pretest posttest design*. Menurut Sugiyono (2013: 109) “dalam penelitian *pre experimental design*, tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random”.

Sampel penelitian dalam *pre experimental designs*, terlebih dahulu diberikan tes awal (*pre-test*) untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). Setelah diberikan tes awal (*pretest*) selanjutnya sampel tersebut diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media audio visual. Setelah selesai pembelajaran dengan menggunakan media audio visual yang berjenis video, selanjutnya sampel diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui sejauh mana pengaruh pembelajaran dengan menggunakan media audio visual terhadap hasil belajar yang telah dilaksanakan.

Secara sederhana, desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 2. Desain Penelitian *one group pretest-posttest design*

<i>Pre-Test</i>	Perlakuan	<i>Post-Test</i>
O1	X	O2

Sumber: Sugiyono (2013: 111)

Keterangan:

X : Perlakuan menggunakan media audio visual jenis video.

O1 : Skor *pre-test*

O2 : Skor *post-test*

Bentuk pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Arikunto (2014: 27) “Penelitian kuantitatif banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Selain data yang berupa angka, dalam penelitian kuantitatif juga ada data berupa informasi kualitatif”.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

- a. Lokasi penelitian peneliti memilih lokasi di SD Negeri 1 Ambarawa, Desa Ambarawa, Kabupaten Pringsewu.
- b. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2017/2018.

C. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Menurut Arikunto (2014: 173) “populasi adalah keseluruhan subjek. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Studi atau

penelitiannya juga disebut studi populasi atau studi sensus”. Sedangkan menurut Sugiyono (2013: 117) “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”. Selanjutnya menurut Handari Nawawi dalam Margono (2010: 118) bahwa populasi adalah “keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan objek atau subjek yang akan diteliti.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 1 Ambarawa Kabupaten Pringsewu yang berjumlah 63 siswa.

Tabel 3. Jumlah Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Ambarawa Kabupaten Pringsewu.

No	Kelas	Jumlah
1	IV A	30
2	IV B	33
Jumlah		63

Sumber: Dokumentasi SD Negeri 1 Ambarawa.

b. Sampel

Menurut Arikunto (2014: 174) sampel adalah “sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Sedangkan menurut Sugiyono (2013: 118) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Selanjutnya menurut Sugiyono (2013: 118) “teknik

sampling merupakan teknik pengambilan sampel”. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan. Penelitian ini menggunakan teknik sampling *non probability sampling* dengan jenis teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Kelas yang terpilih sebagai kelas yang menerapkan media audio visual jenis video adalah kelas IV B yang berjumlah 33 siswa dengan pertimbangan karena jumlah siswa dengan nilai di bawah KKM (70) cukup banyak.

D. Variabel Penelitian

Variabel yang terdapat dalam penelitian ini adalah:

- a. Variabel Bebas (Variabel Independent) Yaitu Media Audio Visual (X)
- b. Variabel Terikat (variabel dependent) Yaitu Hasil Belajar (Y)

E. Definisi Konseptual dan Defeinsi Operasioanl Variabel

1) Definisi Konseptual

Definisi Konseptual variabel penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Media audio visual merupakan perantara atau peraga yang digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar yang penggunaan materi penyerapannya melalui pandangan (gambar) dan pendengaran (suara).
- b. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan setelah mengikuti proses

pembelajaran yang dapat diamati dan diukur untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya.

2) Definisi Operasional

a. Media Audio Visual .

Media pembelajaran audio visual merupakan media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana menyenangkan karena siswa seperti mengamati video pembelajaran.

Adapun indikator pencapaian aktivitas dalam pelaksanaan media pembelajaran ini adalah:

- 1) Kemampuan mengamati video pembelajaran
- 2) Kemampuan bertanya.
- 3) Kemampuan menjawab dan menanggapi pertanyaan
- 4) Kemampuan berdiskusi dalam kelompok.
- 5) Kemampuan menyimpulkan.

b. Hasil belajar

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh dari proses pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar maka dilakukan evaluasi. Hasil belajar yang dicapai dapat dilihat dari nilai atau skor yang didapat siswa setelah mengerjakan soal atau tes. Tes yang diberikan merupakan tes objektif pilihan ganda sebanyak 30 item. Siswa dikatakan berhasil apabila sudah mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) sebesar 70.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes yang digunakan pada penelitian ini yaitu berupa tes pilihan ganda yang digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Adapun teknik pensekoran nantinya menggunakan kisi-kisi soal yang telah disesuaikan tingkat kesukaran pada tiap item soal.

2. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi. Menurut Arikunto (2014:201) “dokumentasi dari asal katanya dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Di mana melaksanakan dokumentasi, pemelitan penyelidikan benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen, rapat, catata harian, dan sebagainya”.

Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data siswa kelas IV di SD Negeri 1 Ambarawa untuk menentukan sampel penelitian dan jumlah populasi

3. Observasi

Untuk memperoleh data yang dibutuhkan dan relevan dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan teknin observasi langsung. Arikunto (2010:199) mengemukakan bahwa “observer meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra”.

Observasi ini dilakukan untuk mengamati aktivitas belajar siswa selama peneliti melakukan penelitian di SD Negeri 1 Ambarawa.

G. Instrumen Penelitian

1. Jenis Instrumen

Menurut Margono (2010:155) Instrumen pengumpulan data penelitian adalah “sebagai alat pengumpul data harus betul-betul dirancang dan dibuat dengan sedemikian rupa sehingga menghasilkan data empiris sebagaimana adanya”.

Peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa tes dengan maksud untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan siswa dan bagaimana hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran audio visual.

2. Uji Persyaratan Instrumen Tes

Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah berbentuk tes. Tes dilakukan sebanyak satu kali tes yang diberikan pada akhir pertemuan, yang bertujuan mengukur hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Ambarawa.

1) Uji Validitas

Validitas sangat erat kaitannya dengan tujuan pengukuran suatu penelitian. Arikunto (2013: 211-2013) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Pengujian validitas tes ini menggunakan rumus

korelasi *product moment*. Untuk mengukur validitas menggunakan metode *Pearson Correlation* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N : Jumlah sampel

X : Skor butir soal

Y : Skor total

Kemudian dengan kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut adalah tidak valid. Dalam perhitungan uji validas butir soal menggunakan bantuan program *Microsoft office excel 2010*.

Tabel 4. Klasifikasi Validitas

Kriteria validitas	$0.00 > r_{xy}$	Tidak valid	(TV)
	$0.00 < r_{xy} <$	Sangat rendah	(SR)
	$0.20 < r_{xy} <$	Rendah	(Rd)
	$0.40 < r_{xy} <$	Sedang	(Sd)
	$0.60 < r_{xy} <$	Tinggi	(T)
	$0.80 < r_{xy} <$	Sangat tinggi	(ST)

Sumber: Arikunto (2010: 322)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka alat ukur tersebut tidak valid.

2) Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto (2010: 221) reliabilitas “merupakan suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik”. Suatu tes dikatakan reliabel apabila instrumen itu dicobakan kepada subjek yang sama secara berulang-ulang namun hasilnya tetap sama. Untuk menentukan reliabilitas instrumen tes digunakan rumus Alpha. Rumus Alpha dalam Arikunto (2013: 238) adalah:

$$3) \quad r_{11} = \left[\frac{n}{(n-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum t_i^2}{t^2} \right]$$

keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

$\sum t_i^2$ = Skor tiap-tiap item

n = Banyaknya butir soal

t^2 = Varians total

Proses pengolahan data reliabilitas menggunakan program Microsoft Office Excel dengan klasifikasi :

Tabel 5. Klasifikasi Reliabilitas

Nilai Reliabilitas	Kategori
0,00 - 0,20	Sangat rendah
0,21 - 0,40	Rendah
0,41 - 0,60	Agak rendah
0,61 - 0,80	Cukup
0,81 - 1,00	Tinggi

(Arikunto, 2014: 319)

4) Taraf Kesukaran

Untuk menguji tingkat kesukaran soal dalam penelitian ini akan menggunakan program Microsoft Office Excel 2010. Rumus yang digunakan untuk menghitung taraf kesukaran

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

Keterangan :

P : Tingkat kesukaran

B : Jumlah siswa yang menjawab pertanyaan benar

JS : Jumlah seluruh siswa peserta tes

Tabel 6. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

No	Klasifikasi Kesukaran	Kesukaran Soal
1	0,00 – 0,30	Sukar
2	0,31 – 0,70	Sedang
3	0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto, (2012:210)

5) Uji Daya Pembeda Soal

Menganalisis daya pembeda soal artinya mengkaji soal-soal dari segi kesanggupan tes tersebut dalam kategori tertentu.

Daya pembeda adalah kemampuan soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dan siswa yang berkemampuan rendah. Teknik yang digunakan untuk menghitung daya pembeda adalah dengan mengurangi rata-rata kelompok atas yang menjawab benar dan rata-rata kelompok bawah yang menjawab benar.

Rumus yang digunakan untuk menghitung daya pembeda yaitu:

$$DP = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan :

J = Jumlah peserta tes

Ja = Banyaknya peserta tes

Jb = Banyaknya peserta kelompok bawah

Ba = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal benar

P = Indeks kesukaran

$P_a = \frac{B_a}{J_a}$ = Proporsi keuskaran kelompok atas yang menjawab benar

$P_b = \frac{B_b}{J_b}$ = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Kriteria daya pembeda soal adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Kriteria daya pembeda soal

No	Indeks daya pembeda	Klasifikasi
1	0,00	Jelek
2	0,20 – 0,39	Cukup
3	0,40 – 0,69	Baik
4	0,70 – 1,00	Baik Sekali
5	Negatif	Tidak Baik

Sumber: Arikunto, (2012:218)

H. Teknis Analisis Data dan Uji Hipotes

1. Analisis data aktivitas pembelajaran siswa kelas IV.

Analisi data dalam penelitian ini untuk mengetahui aktivitas pembelajaran menggunakan media audio visual, menggunakan lembar observasi. Adapun indikator untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran yaitu, 1) Kemampuan mengamati video pembelajaran. 2) Kemampuan bertanya. 3) Kemampuan menjawab dan menanggapi

pertanyaan. 4) Kemampuan berdiskusi dalam kelompok. 5) Kemampuan menyimpulkan.

1. Nilai aktivitas belajar siswa diperoleh dengan rumus :

$$Ns = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

Ns : nilai

R : jumlah skor yang diperoleh

SM : skor maksimum

100 bilang tetap.

Tabel 8. Kategori nilai aktivitas belajar siswa.

No.	Tingkat Keberhasilan (%)	Keterangan
1	> 80	Sangat Aktif
2	60 – 79	Aktif
3	50- 59	Cukup
4	< 50	Kurang

Sumber: Analisis peneliti lampiran 22 halaman 137

2. Analisis Data Hasil Belajar

Analisis data dalam penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar pada aktivitas pembelajaran menggunakan media audio visual menggunakan rekapitulasi tes.

3. Analisi Hipotesis

a. Hipotesi Penelitian

Hipotesis Pertama

H_a :Ada perbedaan hasil pembelajaran tematik terpadu yang menggunakan media pembelajaran audio visual siswa kelas IV SD

H_o :Tidak ada perbedaan hasil pembelajaran tematik terpadu yang menggunakan media pembelajaran audio visual dan pembelajaran yang tidak menggunakan media audio visual siswa kelas IV SD

Hipotesis Kedua

H_a : Ada pengaruh hasil pembelajaran tematik terpadu yang menggunakan media pembelajaran audio visual siswa kelas IV SD.

H_o : Tidak ada pengaruh hasil pembelajaran tematik terpadu yang menggunakan media pembelajaran audio visual dan pembelajaran yang tidak menggunakan media audio visual siswa kelas IV SD .

b. Uji Hipotesis Penelitian

1) Uji t

Untuk menguji ada tidaknya perbedaan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar tematik terpadu kelas IV SD, maka digunakan teknik analisis *Paired Sample t tes*. Pada *Paired Sample t tes* digunakan uji beda untuk satu sampel yang diberikan perlakuan yang berbeda. Jumlah sampel harus sama, dan pengujiannya juga sama dengan sebelumnya untuk melihat perbedaan nilai dari sampel tersebut sebelum dan sesudah diberi perlakuan dan manakah yang lebih tinggi/rendah apakah sampel yang sebelum /sesudah diberi perlakuan. Untuk uji paired sample t test digunakan rumus:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \cdot \left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}}\right) \left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan :

t = koefisien

X_1 = Nilai rata-rata sampel sesudah perlakuan

X_2 = Nilai rata-rata sampel sebelum perlakuan

S_1 = Simpangan baku sesudah perlakuan

S_2 = Simpangan baku sebelum perlakuan

n_1 = Jumlah sampel sesudah perlakuan
 n_2 = Jumlah sampel sebelum perlakuan
 r = Korelasi antara dua sampel
 sugiyono (2015:274)

Setelah hasil t hitung sudah diketahui yang peneliti harus lakukan adalah membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual jenis video terhadap hasil belajar siswa. Apabila hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis H_0 ditolak H_a diterima artinya ada perbedaan yang positif terhadap penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar tema Daerah Tempat Tinggalku sub tema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku kelas IV SD Negeri 1 Ambarawa Kabupaten Pringsewu.

2) Uji Regresi Linier Sederhana

Untuk mengetahui variabel x berpengaruh terhadap variabel y yang artinya pengaruh yang terjadi dapat berlaku untuk populasi yaitu menggunakan rumus koefisien regresi linier.

Sugiono (2015 :286) regresi linier adalah “untuk memprediksi seberapa jauh perubahan nilai variabel dependen”. Sedangkan jenis jenis regresi yang dipakai adalah analisis regresi sederhana, analisis regresi linier sederhana dipakai untuk menganalisis hubungan antara 1 variabel independen dengan variabel dependen.

Menurut Sugiyono (2015:287) persamaan untuk regresi linier sederhana yaitu:

$$Y=a+bX$$

Keterangan:

Y = subyek alam variabel yang diprediksikan

a = konstanta, nilai Y jika X = 0 (harga konstan)

b = angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel dependen yang didasarkan pada perubahan interval independen.

X = Variabel independen.



V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, hipotesisi penelitian, dan analisis data penelitian, maka dapat di simpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar pembelajaran tematik yang menggunakan media audio visual jenis video siswa kelas IV SD Negeri 1 Ambarawa, dengan rata – rata hasil belajar menggunakan pembelajaran menggunakan media audio visual lebih tinggi dibandingkan tidak menggunakan media audio visual.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan media audio visual jenis video terhadap hasil belajar pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri 1 Ambarawa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan hasil belajar tematik siswa kelas IV SD Negeri 1 Ambarawa, yaitu sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Siswa diharapkan memotivasi dirinya sendiri untuk giat dalam belajar di sekolah maupun belajar di rumah.

b. Bagi Guru

Diharapkan guru dapat menggunakan medi audio visual agar siswa lebih antusiasme dengan pelajaran tematik terpadu. Guru sebaiknya juga selalu memberikan apresiasi positif terhadap respon siswa dan memotivasi siswa agar lebih giat belajar.

c. Bagi Kepala Sekolah

Sebaiknya kepala sekolah mengkondisikan pihak guru untuk menggunakan media audio visual agar membantu guru untuk melaksanakan pembelajaran sehingga dapat dijadikan referensi untuk peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya dan pendidikan pada umumnya.

d. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain atau berikutnya yang akan melakukan penelitian dibidang ini, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan tentang Pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar tematik terpadu siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad Busyaeri, dkk. 2016. *Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Mapel IPA*. MIN Kroya Cirebon. <http://syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/ibtida/article/view/584/512>. Pada Tanggal 06 Februari 2018.
- Ahmad Fujiyanto, dkk. (2016). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup*. <http://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/view/3576>. Tanggal 06 Februari 2018.
- Anwar, Chairul. 2017. *Buku Terlengkap Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*. IRCiSoD. Yogyakarta.
- Andayani. 2014. *Pembelajaran Terpadu di SD*. Universitas Terbuka: Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. PT Rineka Cipta : Jakarta.
- _____. 2012. *Prosedur Penelitian* . PT . Rineka Cipta : Jakarta.
- _____. 2013. *Prosedur Penelitian* . PT . Rineka Cipta : Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada : Jakarta
- Arief S. Sadiman. 20019. *Media Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada : Jakarta.
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ar-Russ Media : Yogyakarta.
- Budiningsih, C. Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto.2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua*. Ghalia Indonesia : Bogor.
- Daryanto.2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media : Yogyakarta

- Dimiyati, Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. PT. Rineka Cipta : Jakarta.
- Djamarah dkk. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. PT. Rineka Cipta : Jakarta
- Dzulfadlin S, Syarifuddin . 2016. *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Prestasi Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V. Universitas Muhammadiyah Makasar.*
<http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jkpd/article/view/1079/989>. Pada Tanggal 02 Februari 2018.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara : Jakarta.
- Hamzah. 2007. *Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif*. Bumi aksara. Jakarta.
- Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo. 2011. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Bumi Aksara : Jakarta.
- Hede, Andy. 2002. *An Integrated Model of Multimedia Effects on Learning* University of the Sunshine Coast.
https://www.researchgate.net/profile/Andrew_Hede/publication/245344936_An_integrated_model_of_multimedia_effects_on_learning/links/54c9c2550cf2f0b56c248484.pdf. Pada Tanggal 06 Februari 2018.
- Ira Kusuma Hardani dan Mulyani. 2006. *Pengaruh Penggunaan Media AudioVisual Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema Hewan dan Tumbuhan di Sekolah Dasar*. PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya. <http://docshare01.docshare.tips/files/31607/316076578.pdf>. Pada Tanggal 14 Desember 2017.
- Safitri, Izmy Ayu dkk. 2015. *Pengaruh Penggunaan Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Subtema Pekerjaan Orang Tuaku* . Universitas Jember .
<http://repository.unej.ac.id/handle/123456789/63616> .Pada Tanggal 02 Februari 2017.
- Jaya, M.Thoha B.Sampurna. 2017. *Metodologi Penelitian Sosial dan Humaniora*. Anugrah Utama Raharja: Bandar Lampung.
- Kunandar. 2011. *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Dalam Sertifikasi Guru*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Kurniasih dkk. 2017. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Kata Pena : Jakarta.
- Kustandi, Cecep. 2013. *Media Pembelajaran:Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia : Bogor.

- Kurniawan, Deni. 2014. *Pembelajaran Terpadu Tematik*. Alfabeta : Bandung.
- Margono,S. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Rineka Cipta : Jakarta.
- Mudhia Khalistiana. Tenia, dkk. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Keragaman Kenampakan Alam dan Buatan Indonesia*. PGSD.Universitas Pendidikan Indonesia.
<http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/5796/3939>.
 Pada Tanggal 14 Desember 2017.
- Ojowu Ode, Elijah. 2014. *Impact Of Audio-Visual (Avs) Resources On teaching And Learning In Some Selected Private Secodary School In Makurdi*.
<http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=5&ved=0ahUKEwjGiuXDkIzYAhVLUl8KHQT8C5cQFghUMAQ&url=http%3A%2F%2Fwww.impactjournals.us%2Fdownload.php%3Ffname%3D2-11-1401384086-22.%2520Humanities-Impact%2520of%2520Audio-Visual%2520AVs%2520Resources%2520on%2520teaching-Elijah%2520Ojowu%2520Ode.pdf&usg=AOvVaw3L3Zji0h4IvZMgEHgutSvQ>. Pada Tanggal 14 Desember 2017.
- Prastowo, Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Diva press : Yogyakarta.
- Rusman dkk. 2015. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. PT Raja Grafindo Persada : Jakarta.
- _____. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung : Alfabeta
- Rasul, saima dkk. 2011. *A study to analyze the effectiveness of audio visual aids in teaching learning process at unviversity level*. https://ac.els-cdn.com/S1877042811024554/1-s2.0-S1877042811024554main.pdf?_tid=a96782f2-f1d0-11e7-8726-00000aab0f6c&acdnat=1515126595_a5619f6dd5524d976ce9679872e5409c. Pada Tanggal 14 Desember 2017.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena : Yogyakarta.
- Rizki Handika Prastiawan dan I.G.P. Asto Buditjahyanto. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Teknik Elktronika Di SMK Negeri 2 Surabaya*.
http://scholar.google.co.id/scholar_url?url=http%3A%2F%2Fjournal.unesa.ac.id%2Farticle%2F16870%2F44%2Farticle.pdf&hl=id&sa=T&oi=gp&ct=res&cd=0&ei=0bjGWqPvLNChywSe0qOoDA&scisig=AAGBfm1XaoPeclcvDdJf3-IPHHmrBLpkA&nossl=1&ws=1366x63.
 Pada Tanggal 14 Desember 2014.

- Rohani, Ahmad. 2010. *Pengelolaan Pengajaran Sebuah Pengantar Menjadi Guru Profesional*. Rineka Cipta:Jakarta.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. PT Raja Grafindo Persada : Jakarta.
- Sudjana, N dan Rivai, A. 1992. *Media Pembelajaran*. CV. Sinar Baru : Bandung
- Sumani, Mukhlas . 2013. *Belajar dan Pembelajaran* . PT Remaja Rosdakarya : Bandung.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di SD*. UPI. Bandung
- Sukardi. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Bumi Aksara : Jakarta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta : Jakarta.
- _____. 2016. *Metode Penelitian* . PT . Alfabeta : Bandung.
- Suyono Dan Hariyanto. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Teori Dan Konsep Dasar*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Triatno. 2008. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. PT Kencana : Jakarta.
- Yuliani Nuraini Sujiono dan Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak* . Indeks: Jakarta.
- Yulaelawati, E. 2004. *Kurikulum Dan Pembelajaran; Filosofi,Teori Dan Aplikasi*. Pakar raya. Jakarta.