

**PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP PENINGKATAN
HASIL BELAJAR IPA PESERTA DIDIK KELAS V
SD NEGERI BUMI RAHARJO**

(Skripsi)

Oleh

**BELLA SEPTIANA
NPM. 1813053109**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI BUMI RAHARJO

Oleh

BELLA SEPTIANA

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri Bumi Raharjo. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui perbedaan dan pengaruh yang signifikan pada penerapan media audio visual. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu. Desain penelitian yang digunakan *non-equivalent control group design*. Penelitian ini menggunakan teknik *ordinal sampling* dengan jumlah 40 orang peserta didik. Instrumen yang digunakan menggunakan soal tes pilihan jamak. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan dan pengaruh yang signifikan pada penerapan media audio visual berupa peningkatan hasil belajar IPA peserta didik pada kelas eksperimen setelah mendapat perlakuan dengan menggunakan media audio visual, hal ini ditunjukkan dengan pengujian hipotesis menggunakan rumus *t-test pooled varians* diperoleh data $t_{hitung} > t_{tabel}$ (dengan taraf signifikansi 5%, $\alpha = 0,05$).

Kata kunci: hasil belajar, IPA, media audio visual.

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF AUDIO VISUAL MEDIA ON INCREASING LEARNING RESULTS OF SCIENCE PARTICIPANTS IN CLASS V SD STATE BUMI RAHARJO

By

BELLA SEPTIANA

The problem in this research is the low science learning outcomes of fifth grade students at SD Negeri Bumi Raharjo. The purpose of this study is to determine the differences and significant influence on the application of audio visual media. This type of research is a quasi-experimental research. The research design used a non-equivalent control group design. This study uses ordinal sampling technique with a total of 40 students. The instrument used is multiple choice test questions. The results showed that there were significant differences and influences on the application of audio visual media in the form of increasing student science learning outcomes in the experimental class after receiving treatment using audio visual media, this was indicated by hypothesis testing using the pooled variance t-test formula, $t_{count} > t_{table}$ (with level of significance 5%, $\alpha = 0,05$).

Keywords: *audio visual media, learning outcomes, science.*

**PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP PENINGKATAN
HASIL BELAJAR IPA PESERTA DIDIK KELAS V
SD NEGERI BUMI RAHARJO**

Oleh

**BELLA SEPTIANA
NPM. 1813053109**

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
2022**

Judul Skripsi : **PEGARUH MEDIA AUDIO VISUAL
TERHADAP PENINGKATAN HASIL
BELAJAR IPA PESERTA DIDIK KELAS V
SD NEGERI BUMI RAHARJO**

Nama Mahasiswa : **Bella Septiana**

No.Pokok Mahasiswa : 1813053109

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing I

Drs. Herman Tarigan, M.Pd.
NIP 19600123 198803 1 018

Dosen Pembimbing II

Dra. Loliyana, M.Pd.
NIP 19590626 1983032 002

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Riswandi', is placed above the printed name and NIP of Dr. Riswandi.

Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP197608082009121001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

:Drs. Herman Tarigan, M.Pd.

.....


Sekretaris

:Dra. Loliyana, M.Pd.

.....


Penguji Utama

:Drs. Rapani, M.Pd.

.....




2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.

NIP 19620804 198905 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi :29 Juli 2022

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Bella Septiana
NPM : 1813053109
Program Study : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Media Audio Visual terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V SD Negeri Bumi Raharjo" adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan Peraturan yang berlaku.

Metro, 29 Juli 2022

Yang membuat pernyataan



Bella Septiana
NPM. 1813053109

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Bella Septiana, lahir di desa Untoro Kecamatan Trimurjo Kabupaten Lampung Tengah Provinsi Lampung, pada tanggal 28 September 1999. Peneliti merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara, putri dari pasangan Bapak Nuryanto dan Ibu Tugiatun.

Pendidikan formal yang telah dislesaikan peneliti sebagai berikut:

1. Sekolah Dasar Negeri 2 Untoro, Kecamatan Trimurjo Kabupaten Lampung Tengah, lulus pada tahun 2012.
2. Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Trimurjo, Kecamatan Trimurjo Kabupaten Lampung tengah, lulus pada tahun 2015.
3. Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Trimurjo, Kecamatan Trimurjo Kabupaten Lampung tengah, lulus pada tahun 2018

Pada tahun 2018, peneliti terdaftar sebagai Mahasiswa S1- Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendid (FKIP), Universitas Lampung melalui jalur Penerimaan Mahasiswa Perluasan Akses Pendidikan (PMPAP).

MOTO

"...Dan setiap umat mempunyai kiblat yang dia menghadap kepadanya.
Maka berlomba-lombalah kamu dalam kebaikan."
(Al Baqarah ayat 148)

"Ilmu itu seperti air. Jika ia tidak bergerak, maka ia akan menjadi
keruh lalu membusuk."
(Imam Syafi'i)

"Sebaik-baik manusia adalah yang bermanfaat bagi sesama."
(H.R Bukhari)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Dengan mengucapa rasa syukur kepada Allah SWT.,
Shalawat serta salam selalu tercurahkam kepada junjungan kita Rasulullah
Muhamaad saw.

Kupesembahkan karya ini kepada

Bapakku Tercinta Nuryanto

Ibuku Tercinta Tugiatun

Terima kasih atas segala yang telah diberikan dan dilakukan dengan tulus.

Terima kasih atas doa yang selalu dimohonkan kepada Allah AWT.,
semangat yang selalu terucap, pengorbanan serta cinta dan kasih
sayang tanpa batas untukku.

Almameter tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Audio Visual terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V SD Negeri Bumi Raharjo”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung.

Dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prf. Dr. Karomani, M.Si., Rektor Universitas Lampung yang memberikan izin serta memfasilitasi mahasiswa menuntut ilmu di Universitas Lampung;
2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan penyusunan guna syarat skripsi;
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu dan memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini;
4. Bapak Drs. Rapani, M. Pd. selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan masukan yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini;
5. Bapak Drs. Herman Tarigan, M.Pd., pembimbing 1 yang telah membimbing serta memberi saran yang membangun untuk penyempurnaan skripsi ini;
6. Ibu Dra. Loliyana, M.Pd., Pembimbing 2 yang telah mengarahkan dengan bijaksana, membimbing dengan penuh kesabaran, dan memberikan saran yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini;
7. Ibu Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberikan saran dan motivasi kepada peneliti;

8. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf S-1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak pengetahuan dan pengalaman, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini;
9. Kepala sekolah, pendidik, staf tata usaha serta pegawai SD Negeri Bumi Raharjo, yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam melaksanakan penelitian dan penyusunan skripsi ini;
10. FPPI Kampus B FKIP Unila, HIMAJIP, Pramuka Kampus B FKIP Unila, wadah organisasi yang telah memberikanku banyak ilmu, wawasan, dan keterampilan serta mengajarkanku arti kebersamaan dan kekeluargaan;
11. Sahabat dan juga tim seminarku Questy, Puspa, Arum, Sopia, Mala, Devitha, Kartika, Nurul, Billa, Wina, Alvin, Arshela, Agam, dan Dewi mendukung, membantu menyiapkan kebutuhan selama proses penyusunan skripsi;
12. Rekan-rekan mahasiswa S-1 PGSD Unila angkatan 2018 terkhusus kelas B yang telah berjuang bersama demi masa depan yang cerah;
13. Kakak dan adikku Suryaningsih, Feni, Joko, Supri, Afansya, Faiha, Dhirga dan Argha yang telah banyak membantu, memberikan semangat, dan saran-saran baik kepadaku.
14. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini. Semoga Allah SWT selalu melindungi dan membalas segala kebaikan yang sudah diberika kepada peneliti. Peneliti meyadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan namun semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Metro, 29 Juli 2022

Peneliti



Bella Septiana
NPM. 1813053109

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
 I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Ruang Lingkup Penelitian	7
H. Penjelasan Judul	8
 II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Pustaka	9
1. Belajar.....	9
a. Pengertian Belajar.....	9
b. Tujuan Belajar	10
c. Teori Belajar	11
d. Hasil Belajar	13
2. Pembelajaran	15
a. Pengertian Pembelajaran	15
3. Pembelajaran Tematik.....	16
a. Pengertian Pembelajaran Tematik.....	16
b. Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	17

4. Pembelajaran IPA	18
a. Hakikat Pembelajaran IPA	18
b. Tujuan Pembelajaran IPA	19
c. Manfaat Pembelajaran IPA	20
5. Media Pembelajaran	21
a. Pengertian Media Pembelajaran	21
b. Fungsi Media Pembelajaran	21
c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	23
6. Media Audio Visual	24
a. Pengertian Media Audio Visual	24
b. Fungsi Media Audio Visual.....	25
c. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual	26
d. Langkah-langkah media audio visual	27
7. Penelitian yang Relevan	29
B. Kerangka Pikir	32
C. Hipotesis Penelitian	34

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	35
B. <i>Setting</i> Penelitian	36
1. Tempat Penelitian	36
2. Waktu Penelitian	37
3. Subjek Penelitian	37
C. Prosedur Penelitian	37
D. Populasi dan Sampel.....	38
1. Populasi Penelitian	38
2. Sampel Penelitian	38
E. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	39
1. Variabel Penelitian	39
a. Variabel Bebas (<i>Independent</i>).....	40
b. Variabel Terikat (<i>Dependent</i>)	40
2. Definisi Konseptual Variabel.....	40

a. Media Audio Visual	40
b. Hasil Belajar	40
3. Definisi Operasional Variabel.....	40
a. Media Audio Visual	41
b. Hasil Belajar	41
F. Teknik Pengumpulan Data	41
1. Teknik Tes	41
2. Teknik Nontes	42
G. Instrumen penelitian	43
1. Uji Coba Instrumen	43
2. Uji Persyaratan Instrumen	48
H. Teknik Analisis Data Dan Pengujian Hipotesis	52
1. Uji Persyaratan Analisis Data.....	52
2. Teknik Analisis Data	53
3. Uji Hipotesis	55
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	58
1. Deskripsi umum lokasi penelitian	58
2. Visi, misi dan tujuan umum	58
3. Pelaksanaan penelitian	58
4. Deskripsi data hasil penelitian	59
5. Analisis data penelitian	60
6. Hasil uji persyaratan analisis data	65
B. Pembahasan	67
C. Keterbatasan penelitian	70
V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	71
B. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	78

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Ketuntasan Ujian Akhir Semester (UAS) Ganjil IPA Peserta Didik Kelas V SDN Bumi Raharjo Tahun Pelajaran 2020/2021.....	4
2. Data Peserta Didik Kelas V SDN Bumi Raharjo.....	38
3. Kisi-kisi instrumen tes ranah kognitif pembelajran IPA	44
4. Kisi-kisi penilaian aktivitas peserta didik dengan media audiovisual	45
5. Rubrik penilaian aktivitas peserta didik dengan media audiovisual	46
6. Keterangan skor penilaian pada rubrik	48
7. Hasil analisis validitas butir soal tes kognitif	49
8. Kisi-kisi dan hasil uji validitas instrument tes	50
9. Koefisien reliabilitas KR.20.....	52
10. Persentase ketuntasan hasil belajar	54
11. Deskripsi hasil penelitian	60
12. Distribusi frekuensi data <i>pretest</i> kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	60
13. Distribusi frekuensi data <i>pretest</i> kelompok eksperimen dan kelompok control dengan cara <i>ordinal pairing</i>	61
14. Distribusi frekuensi data <i>posttest</i> kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	62
15. Rata-rata hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	63
16. Nilai N-Gain kelompok eksperimen dan kontrol	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Teori belajar	12
2. Kurikulum terpadu	16
3. Desain hakikat pembelajaran IPA	19
4. Peralatan menyajikan informasi	25
5. Kerangka pikir penelitian	33
6. Kerangka piker konsep variabel	34
7. Desain eksperimen	35
8. Skema pembagian kelompok dengan cara ordinal pairing	36
9. Grafik histogram nilai <i>pretest</i> kelompok eksperimen dan kontrol	62
10. Grafik histogram nilai <i>pretest</i> kelompok eksperimen dan kontrol	63
11. perbandingan nilai rata-rata <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelompok eksternal dan kelompok kontrol	64
12. Diagram perbandingan rata-rata <i>N-Gain</i> kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
DOKUMEN SURAT-SURAT	
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan.....	80
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....	81
3. Surat Izin Uji Instrumen Tes.....	82
4. Surat Balasan Uji Instrumen Tes.....	83
5. Surat Izin Penelitian	84
6. Surat Keterangan Penelitian	85
7. Surat Keterangan Teman Sejawat	87
8. Surat Keterangan Kepala Sekolah Penelitian	88
9. Surat Balasan Izin Penelitian	89
PROFIL SEKOLAH	
10. Denah Sekolah	91
11. Sarana dan Prasarana	92
12. Data Peserta Didik	93
13. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan Sekolah Penelitian	94
PERANGKAT PEMBELAJARAN	
14. Silabus Pembelajaran.....	96
15. RPP Eksperimen.....	101
16. RPP Kontrol	119
17. Bahan Ajar.....	137
18. LKPD.....	139
19. Jadwal Turun Lapangan	141
20. Uji Coba Instrumen Kompetensi Pengetahuan IPA.....	142
21. Kunci Jawaban Instrumen Kompetensi Pengetahuan IPA.....	148

DATA UJI INSTRUMEN

22. Hasil Uji Validitas	150
23. Hasil Uji Validitas Manual	158
24. Hasil Uji Reliabilitas	161
25. Hasil Uji Reliabilitas Manual	167
26. Tes Uji <i>Pretest</i>	168
27. Tes Uji <i>Posttest</i>	173
28. Kunci Jawaban Uji <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	178

HASIL PENELITIAN

29. Lembar Penilaian Aktivitas Peserta Didik	180
30. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kontrol	182
31. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kontrol dengan <i>Ordinal Pairing</i>	183
32. Perhitungan Deskripsi Data Penelitian	185
33. Nilai <i>N-Gain</i> Kelompok Eksperimen	187
34. Nilai <i>N-Gain</i> Kelompok Kontrol.....	188
35. Perhitungan Uji Normalitas	189
36. Hasil Uji Normalitas Uji <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	195
37. Hasil Uji Hipotesis	197
38. Perhitungan Uji T	201

TABEL STATISTIK

39. Tabel Nilai-Nilai <i>r Product Moment</i>	208
40. Kurva Normal (Z Tabel) untuk <i>Pretest</i>	209
41. Kurva Normal (Z Tabel) untuk <i>Posttest</i>	210
42. Tabel Nilai Kuadrat.....	211
43. Table Nilai Uji Distribusi F Uji Homogen.....	212
44. Tabel Uji Distribusi F Uji Hipotesis.....	213
45. Table Nilai-Nilai dalam Distribusi t.....	214

FOTO DOKUMENTASI

46. Foto Dokumentasi.....	216
---------------------------	-----

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi kian mengalami peningkatan dan perubahan. Hal tersebut dapat berakibat dalam beberapa aspek. Salah satu aspek yang dipengaruhi yaitu dalam aspek pendidikan. Pendidikan mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan, seseorang dapat meningkatkan kesejahteraan hidupnya.

Pendidikan dapat menciptakan generasi yang kreatif, cerdas, berkualitas, dan berwawasan luas. Pendidikan digunakan untuk sarana dalam pengembangan dan menggali potensi diri serta keterampilan yang dimiliki setiap individu, melalui proses pembelajaran sebagai bekal bagi dirinya menjalani hidup bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan mengikuti pendidikan yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Zaman teknologi canggih seperti sekarang kita dituntut untuk tidak menjadi seorang yang gagap teknologi (gaptek). Pemanfaatan teknologi elektronik atau teknologi yang canggih berbasis multimedia dapat merubah kondisi atau suasana yang terlihat berbeda pada aktifitas pembelajaran serta membantu peserta didik agar lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 40 Tahun 2010 tentang

Petunjuk teknis penggunaan Dana Alokasi Khusus (DAK) bidang pendidikan tahun anggaran 2010 untuk alat peraga pendidikan, sarana penunjang pembelajaran/alat elektronik pendidikan, sarana Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) pendidikan, dan multimedia interaktif di Sekolah Dasar/Sekolah Dasar Luar Biasa (SD/SDLB)

Pendidik mempunyai peran utama dalam memberikan pengetahuan (*cognitif*), sikap dan nilai (*affective*) dan ketrampilan (*psikomotor*) kepada peserta didik. Sedangkan dalam pembelajaran yang menjadi persoalan salah satunya adalah media pembelajaran yang sesuai dengan pokok pembahasan mata pelajaran yang dianggap efektif dan relevan dalam penyampaian materi pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran dapat meningkatkan peserta didik menjadi aktif dalam pembelajaran, namun diperoleh beberapa permasalahan, seperti banyaknya peserta didik yang sering meremehkan atau menganggap gampang mata pelajaran, proses pembelajaran yang berlangsung kurang menarik sehingga peserta didik akan merasa cepat bosan, kurangnya keaktifan peserta didik dalam bertanya bahkan mereka hanya duduk diam dan enggan bertanya padahal banyak materi yang kemungkinan mereka belum memahami.

Pembelajaran dapat dipahami oleh peserta didik, apabila dalam pembelajaran tersebut bersangkutan dengan kehidupan sehari-hari atau peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. Susanto (2013:165) mengatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) ialah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran IPA kurang berjalan secara optimal. Sudiman (2010:3) mengatakan bahwa permasalahan yang ada pada saat ini yakni pembelajaran IPA di sekolah dasar lebih memusatkan pada pendidik dari pada ke peserta didik (*teacher centered*) padahal pendidik bukan satu-satunya sumber belajar walaupun peranan dan fungsinya dalam proses belajar mengajar sangat penting.

Hasil belajar dapat dicapai dengan diperlukan sebuah inovasi yang menciptakan peserta didik menjadi kreatif, inovatif, kritis dan mandiri. Melalui perkembangan dalam dunia pendidikan diperlukan media teknologi sebagai alternatif pembelajaran masa kini. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat

merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Miarso,2004).

Melibatkan media sebagai sarana dalam pembelajaran tentunya mempunyai beberapa fungsi terhadap pembelajaran yaitu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif, media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, penggunaan media dalam pembelajaran untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu peserta didik dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh pendidik.

Media pembelajaran sangat diperlukan oleh pendidik. Menurut Ibda (2019: 3) media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik untuk belajar. Pada penelitian ini, media yang digunakan yaitu media audio visual.

Sumiharsono (2017: 29) mengungkapkan bahwa media ini dapat menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi.

Pembelajaran dengan media audio visual berupa video pembelajaran, peserta didik akan lebih mudah memahami materi, bersemangat dan aktif pada proses pembelajaran berlangsung. Menurut Simarmata (2020: 81) video sebagai media pembelajaran memiliki kontribusi yang positif terhadap hasil belajar peserta didik, kegiatan yang menggunakan video dapat memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga perhatian peserta didik terfokus pada video yang berisi informasi tentang materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan studi dokumentasi yang dilakukan oleh penulis pada bulan November 2021 di Kelas V Sekolah Dasar Negeri Bumi Raharjo diperoleh informasi, bahwa: peserta didik kurang berperan aktif dalam proses belajar, rendahnya hasil belajar IPA, dan penggunaan media pembelajaran yang cenderung monoton sehingga menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi membosankan), peserta didik tidak memerhatikan penjelasan dari pendidik, peserta didik diam dan enggan

bertanya padahal mereka belum memahami, peserta didik meremehkan atau menganggap mudah pelajaran IPA

Data ketuntasan Ujian Akhir Semester (UAS) Ganjil pembelajaran IPA peserta didik Kelas V SD Negeri Bumi Raharjo adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai Ketuntasan Ujian Akhir Semester (UAS) Ganjil IPA Peserta Didik Kelas V SD Negeri Bumi Raharjo Tahun Pelajaran 2021/2022

No	KKM	Kelas	Ketuntasan				Σ
			Tuntas		Belum Tuntas		
			Angka	Persentase	Angka	Persentase	
1	70	V A	9	45%	11	45%	20
2	70	V B	7	35%	13	65%	20
	Jumlah Peserta didik		16		24		40

Sumber: Dokumentasi pendidik kelas V SD Negeri Bumi Raharjo

Berdasarkan dari tabel 1, terdapat nilai peserta didik masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Diketahui bahwa KKM pembelajaran IPA di kelas V yang ditetapkan sekolah dan pendidik adalah 70, maka diambil keseluruhan peserta didik kelas V yang belum tuntas mencapai 60% atau 24 orang peserta didik dari 40 orang peserta didik sedangkan yang tuntas mencapai 40% atau 16 orang peserta didik dari 40 orang peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa jumlah nilai peserta didik yang belum tuntas lebih banyak dibandingkan nilai peserta didik yang tuntas. Solusi untuk mengatasi hal ini, yaitu perlu adanya media pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti merasa perlu mengadakan penelitian eksperimen untuk mengetahui pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini menjadikan peneliti memilih judul “Pengaruh Media Audio Visual terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V SD Negeri Bumi Raharjo”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut.

1. Hasil belajar IPA yang belum sesuai dengan KKM.
2. Media pembelajaran yang diterapkan pendidik belum maksimal, sehingga kegiatan pembelajaran membosankan.
3. Peserta didik kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Hal ini karena kurangnya pemahaman pendidik dalam penggunaan media pembelajaran berupa media audio visual.
4. Terdapat peserta didik yang tidak memerhatikan penjelasan dari pendidik.
5. Banyak dari peserta didik diam dan enggan bertanya padahal mereka belum memahami.
6. Terdapat peserta didik meremehkan atau menganggap mudah pelajaran IPA.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, peneliti membatasi permasalahan yaitu:

1. Media audio visual (X).
2. Peningkatan hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri Bumi Raharjo (Y).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Apakah ada pengaruh yang signifikan pada penerapan media audio visual terhadap peningkatan hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri Bumi Raharjo?

2. Apakah ada perbedaan yang signifikan pada penerapan media audio visual terhadap peningkatan hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri Bumi Raharjo?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Mengetahui pengaruh yang signifikan pada penerapan media audio visual terhadap peningkatan hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri Bumi Raharjo.
2. Mengetahui perbedaan yang signifikan pada penerapan media audio visual terhadap peningkatan hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri Bumi Raharjo.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap perkembangan kegiatan pembelajaran, khususnya terkait hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan media audio visual.

2. Manfaat Praktis

1. Peserta Didik

Penelitian ini dapat membantu peserta didik untuk lebih bersemangat dan tidak bosan dalam mengikuti proses belajar, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif serta berdampak positif untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

2. Peserta Didik

Hasil penelitian ini dapat dipakai pendidik sebagai sumber informasi, serta bahan masukkan dalam melaksanakan proses pembelajaran di sekolah dengan media pembelajaran yang lebih inovatif demi tercapainya hasil belajar yang maksimal.

3. Sekolah

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pembelajaran di SD Negeri Bumi Raharjo melalui media audio visual.

4. Peneliti

Memberikan wawasan, pengetahuan tentang media audio visual, pengalaman, serta bermanfaat bagi peneliti dalam mengembangkan kompetensi sebagai calon pendidik pada tingkat sekolah dasar.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut:

1. Ilmu

Ruang lingkup ilmu dalam penelitian ini terdapat pada pembelajaran IPA kelas V Tahun Pelajaran 2021/2022.

2. Subjek Penelitian

Ruang lingkup subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri Bumi Raharjo Tahun Pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 40 orang peserta didik.

3. Objek Penelitian

Ruang lingkup objek penelitian ini adalah media audio visual terhadap peningkatan belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri Bumi Raharjo.

4. Tempat Penelitian

Ruang lingkup tempat penelitian ini adalah di SD Negeri Bumi Raharjo yang beralamat Jalan Metro-Wates, Kecamatan Bumiratu Nuban, Kabupaten Lampung Tengah.

5. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap di SD Negeri Bumi Raharjo Tahun Pelajaran 2021/2022.

H. Penjelasan Judul

Berikut ini penjelasan judul penelitian eksperimen yang dilaksanakan di kelas V SD Negeri Bumi Raharjo:

1. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2020), pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.
2. Media
Media adalah alat bantu penyalur informasi belajar. Menurut Syaiful (2013: 120) media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.
3. Hasil Belajar
Menurut Sugiarto (2020: 5) hasil belajar adalah sebagai hasil yang telah dicapai seseorang setelah mengalami proses belajar dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan.
4. Pembelajaran IPA
Trianto (2015:136-137) menerangkan bahwa IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tau, terbuka, jujur dan sebagainya.

II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Belajar

a. Pengertian belajar

Belajar yaitu perubahan perilaku pada setiap individu dengan adanya interaksi antara individu dengan individu lain serta individu dengan lingkungannya sehingga peserta didik lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Suardi (2018: 9) menganggap belajar adalah suatu proses dimana perilaku seseorang mengalami perubahan sebagai akibat pengalaman unsur. Perilaku seseorang dapat terlihat dari cara berbicara, kesopanan, dan menghargai, semua itu dapat mengalami perubahan dengan adanya belajar. Menurut Siri (2005:12) belajar adalah proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan dan sikap. Mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan serta sikap, tidak dapat dicapai dengan sendirinya, melainkan dengan adanya keinginan untuk belajar. Khairani (2014: 5) menjelaskan belajar adalah suatu kegiatan interaksi antar individu dengan lingkungannya yang bertujuan untuk mengadakan perubahan dalam diri seseorang mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sebagainya yang bersifat konstan. Kegiatan interaksi antar individu hanya berakibat pada dirinya saja, oleh karena itu diperlukan kegiatan interaksi dengan lingkungan supaya perubahan dalam seseorang dapat sesuai dengan tujuan.

Menurut beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku meliputi perubahan, sikap,

kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sebagainya yang bersifat konstan yang diakibatkan dari pengalaman unsur serta interaksi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok dan individu dengan lingkungan.

b. Tujuan Belajar

Segala sesuatu harus memiliki tujuan, karena dengan adanya tujuan maka apa yang diinginkan akan tercapai, seperti belajar. Belajar harus memiliki tujuan agar hasil belajar yang diinginkan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Fathurrohman (2012:12) tujuan belajar dimaksudkan untuk memberikan landasan belajar, yaitu dari bekal pengetahuan yang sudah dimiliki peserta didik sampai ke pengetahuan berikutnya. Hal ini dimaksudkan agar dalam dibenak peserta didik terkonsentrasikan hasil belajar yang harus menerima materi pelajaran yang akan disampaikan oleh pendidik.

Menurut Dimyati dan Mujiono (2012:23) tujuan belajar penting bagi pendidik dan peserta didik sendiri. Dalam desain instruksional guru merumuskan tujuan instruksional khusus atau sasaran belajar siswa, sedangkan menurut Suprijono Agus (2014:5) tujuan belajar adalah tujuan belajar sangat banyak dan bervariasi, tujuan belajar ada yang eksplisit dan ada yang berbentuk instruksional. Tujuan ini merupakan konsekuensi logis dari peserta didik “menghidupi” suatu sistem lingkungan belajar tertentu.

Berdasarkan pendapat ahli yang telah dipaparkan, peneliti menyimpulkan tujuan belajar adalah sesuatu yang penting bagi pendidik dan peserta didik, yang dapat diapresiasi melalui situasi, tingkah laku serta tindakan pada suatu sistem lingkungan belajar. Tujuan belajar ada berbagai macam, antara lain terdapat eksplisit dan berbentuk instruksional.

c. Teori Belajar

Teori belajar sangat diperlukan dalam pembelajaran, supaya pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Riyanti (2020: 2) menyatakan bahwa teori belajar berpangkal pada pandangan hakikat manusia sebagai makhluk pasif yang dianggap seperti kertas putih dan tergantung pada orang yang akan menulis pada kertas tersebut.

Kosmiah (2012:34) menjelaskan teori-teori belajar sebagai berikut:

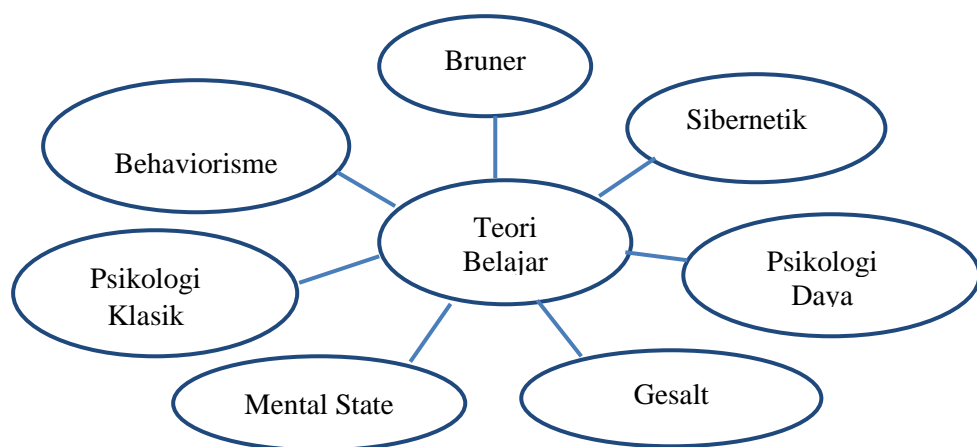
1. Teori belajar behaviorisme.
Manusia sangat dipengaruhi oleh kejadian-kejadian di dalam lingkungannya yang akan memberikan pengalaman-pengalaman belajar. Teori ini menekankan pada apa yang dilihat yaitu tingkah laku.
2. Teori belajar kognitif.
Belajar adalah pengorganisasian aspek-aspek kognitif dan persepsi untuk memperoleh pemahaman. Teori ini menekankan pada gagasan bahwa bagian suatu situasi saling berhubungan dalam konteks situasi secara keseluruhan.
3. Teori belajar humanism.
Proses belajar harus dimulai dan ditunjukkan untuk kepentingan memanusiakan manusia, yaitu mencapai aktualisasi diri peserta didik yang belajar secara optimal.
4. Teori belajar sibernetik.
Belajar adalah mengolah informasi (pesan pembelajaran), proses belajar sangat ditentukan oleh sistem informasi.
5. Teori belajar konstruktivism.
Belajar adalah menyusun pengetahuan dari pengalaman konkret, aktivitas kolaborasi, refleksi serta interpretasi.

Menurut Sutiah (2016: 26) menjelaskan teori-teori belajar sebagai berikut:

- 1) Teori Instruksi Bruner
Bruner menekankan adanya pengaruh kebudayaan terhadap perilaku seseorang. Proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang dijumpai dalam kehidupan.
- 2) Teori Sibernetik
Teori sibernetik berfokus pada pengolahan informasi dalam arti bahwa terjadinya proses belajar sangat berpengaruh oleh sistem informasi dalam situasi dan kondisi tertentu.

- 3) Teori Behaviorisme
Teori behaviorisme menekankan perubahan dalam perilaku sebagai hasil proses belajar. Teori behaviorisme menempatkan hadiah dan hukuman yang merupakan bagian penting dalam pembelajaran.
- 4) Teori Psikologi Daya
Teori ini beranggapan bahwa jiwa manusia mempunyai berbagai daya, semakin sering belajar atau melatih semakin kuat daya.
- 5) Aliran Psikologi Klasik
Teori ini berasumsi bahwa belajar adalah mengulang-ulang materi yang dipelajari. Semakin sering mengulang materi yang dipelajari maka akan semakin cepat pandai. Pendekatan yang dipakai adalah pendekatan drill. Pembelajaran dijalankan dengan cara hafalan.
- 6) Teori Mental State
Teori mental state berasumsi bahwa cara belajar yang baik adalah dengan jalan memperbanyak hafalan dengan menggunakan hukum asosiasi reproduksi.
- 7) Teori Psikologi Gesalt
Teori Gestalt memberikan prinsip belajar yaitu belajar dimulai dari keseluruhan dan bagian-bagian hanya bermakna dalam keseluruhan itu; belajar merupakan penyesuaian individu dengan lingkungannya; belajar menitikberatkan pada situasi sekarang, dalam situasi tersebut individu menemukan dirinya; tingkah laku terjadi karena adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya; belajar merupakan suatu proses aktif yang dilakukan seseorang; belajar akan berhasil kalau dilandasi adanya kemauan dan tujuan.

Teori belajar juga bisa digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Teori Belajar

Sumber: analisis peneliti berdasarkan acuan dari Sutiah (2016: 26)

Berdasarkan pendapat para ahli peneliti menyimpulkan bahwa, teori behaviorisme berpandangan bahwa manusia sangat dipengaruhi oleh kejadian-kejadian di dalam lingkungannya yang akan memberikan pengalaman-pengalaman belajar dan hal ini sejalan dengan pembelajaran IPA yaitu kejadian alam yang memberikan pengalaman, wawasan, serta pengetahuan. Bersumber dari teori-teori tersebut, peneliti menggunakan teori behaviorisme sebagai landasan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik.

d. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sesuatu yang berkaitan dengan belajar sehingga individu yang melakukan akan menghasilkan hasil belajar. Menurut Susanto (2013:5) mengemukakan hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Menurut Sugiato (2020:5) hasil belajar adalah sebagai hasil yang telah dicapai seseorang setelah mengalami proses belajar dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan. Menurut Purwanto (2014:48) hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik akibat belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan hasil belajar adalah perubahan-perubahan pada peserta didik akibat belajar yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor dengan melalui proses belajar terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang telah dilakukan supaya tercapai hasil belajar yang optimal. Hasil belajar yang difokuskan peneliti yaitu pada ranah kognitif.

2. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang diperoleh peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Slameto (2015:54) menjelaskan bahwa faktor yang memengaruhi hasil belajar ada dua yaitu faktor internal (faktor jasmaniah, psikologis, dan kelelahan) dan faktor eksternal (faktor keluarga, sekolah dan masyarakat).

Menurut Susanto (2013:12) beberapa faktor yang memengaruhi hasil belajar sebagai berikut:

- 1) Faktor internal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri peserta didik. Faktor internal meliputi: kecerdasan, minat, perhatian, motivasi belajar, ketekunan sikap, kebiasaan belajar, kondisi fisik dan Kesehatan.
- 2) Faktor eksternal. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Menurut Wahab (2016:26) keberhasilan suatu pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain:

- 1) Faktor internal

Faktor internal adalah factor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Faktor-faktor internal ini meliputi:

 - a. Faktor fisiologis

Faktor fisiologis adalah kondisi fisik yang terdapat dalam diri individu. Keadaan fisiologis berupa keadaan jasmani dan keadaan fungsi–fungsi jasmani peserta didik, selama proses belajar berlangsung perang fungsi fisiologis pada tubuh manusia sangat memengaruhi hasil belajar, terutama pancaindra. Pancarindra yang memiliki peran besar dalam aktivitas belajar adalah mata dan telinga.
 - b. Faktor psikologis

Faktor psikologis adalah faktor psikis yang ada dalam diri individu. Faktor – faktor psikis tersebut antara lain tingkat kecerdasan, motivasi, minat, bakat, sikap, kepribadian, kematangan, dan sebagainya.
- 2) Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang terdapat diluar diri individu. Faktor-faktor eksternal antara lain:

 - a. Lingkungan sosial yaitu faktor-faktor diluar individu yang berupa manusia. Misalnya kehadiran orang dalam belajar, kedekatan anak dengan orang lain, keharmonisan dalam keluarga dan sebagainya. Berbagai faktor yang sering

mempengaruhi individu seperti lingkungan sosial masyarakat, lingkungan sosial keluarga, dan lingkungan sosial sekolah.

- b. Lingkungan nonsosial yaitu faktor-faktor diluar individu yang berupa lingkungan alamiah tersebut seperti merupakan faktor-faktor yang dapat memengaruhi aktivitas belajar siswa, sebaliknya bila kondisi lingkungan alam tidak mendukung proses belajar siswa akan terhambat. Faktor instrumental yaitu perangkat belajar yang dapat digolongkan dua macam. Pertama perangkat keras seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, lapangan olahraga dan lain sebagainya. Kedua perangkat lunak seperti kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, buku panduan dan lain sebagainya

Berdasarkan faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik, peneliti menyimpulkan ada dua faktor yang memengaruhi hasil peserta didik yaitu faktor internal atau yang berasal dari diri peserta didik dan faktor eksternal atau yang berasal dari luar diri peserta didik.

2. Pembelajaran

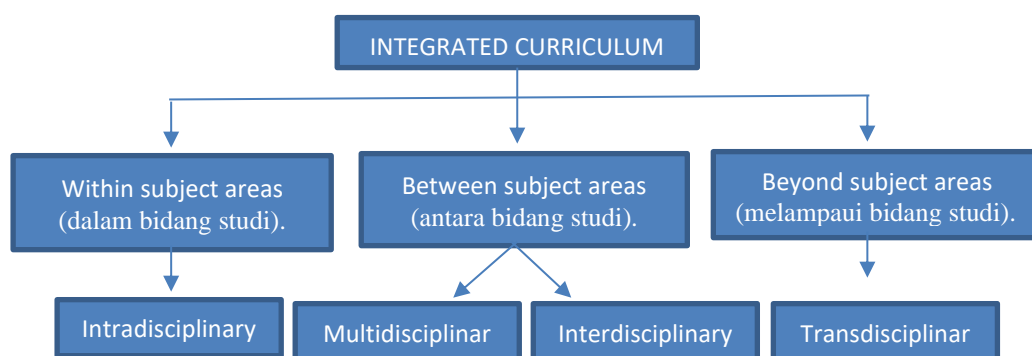
a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran sangat terkait untuk membangun interaksi yang baik antara dua komponen yaitu peserta didik dan pendidik. Menurut Sobri (2009:32) pembelajaran yaitu segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada peserta didik. Secara implisit, di dalam pembelajaran ada kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Menurut Nasrulloh (2020: 1) pembelajaran adalah kegiatan dalam proses implementasi kurikulum yang dilakukan oleh pendidik agar peserta didik dapat melaksanakan belajar. Rusman (2017: 2) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah sebuah upaya membelajarkan peserta didik melalui penciptaan kondisi dan lingkungan belajar yang kondusif.

3. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran tematik atau pembelajaran dengan menggunakan tema. Malawi (2017: 1) menyatakan bahwa pembelajaran tematik adalah suatu model pembelajaran yang memadukan beberapa materi pembelajaran dari berbagai kompetensi dasar satu atau beberapa mata pelajaran. Rusman (2015: 139) menyatakan pembelajaran tematik merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik. Arafat (2020: 7) menyatakan bahwa pembelajaran tematik adalah penggabungan ataupun perpaduan dari beberapa mata pelajaran dalam lingkup di sekolah dasar/ madrasah ibtidaiyah, meliputi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Matematika, Bahasa Indonesia, Seni Budaya dan Prakarya, serta Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Berikut bentuk gambar kurikulum terpadu yang digunakan dalam pembelajaran terpadu, merujuk pendapat Majid (2014: 58).



Gambar 2. Kurikulum Terpadu

Sumber: analisis peneliti berdasarkan acuan dari Majid (2014: 58).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran dengan cara memadukan

atau penggabungan dari beberapa mata pelajaran. Pembelajaran tematik pada penelitian ini menggunakan tema 8 dengan materi “Lingkungan Sahabat Kita”, Subtema 1 “Manusia dan Lingkungan”, Subtema 2 “Perubahan Lingkungan”. Subtema 3 “Usaha Pelestarian Lingkungan”. Khususnya pada pembelajaran IPA.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, yang dituntut untuk aktif dalam konsep-konsep dari materi yang diberikan oleh pendidik. Karakteristik pembelajaran tematik menurut Kadir & Asrohah (2015: 22) mengemukakan bahwa karakteristik pembelajaran tematik diantaranya sebagai berikut:

- 1) Peserta didik sebagai pusat pembelajaran.
- 2) Memberikan pengalaman langsung (direct experience).
- 3) Menghilangkan batas pemisah antar mata pelajaran.
- 4) Fleksibel.
- 5) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan.

Malawi (2019: 7-8) menjelaskan karakteristik pembelajaran tematik atau terpadu sebagai berikut:

- 1) Berpusat pada peserta didik
Pembelajaran ini menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar, sedangkan pendidik lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar.
- 2) Memberikan pengalaman langsung
Pembelajaran tematik atau terpadu dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang nyata sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
- 3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas
Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan peserta didik.
- 4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran
Pembelajaran tematik atau terpadu menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Peserta didik diharapkan mampu memahami konsep secara utuh. Hal ini diperlukan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi di kehidupan sehari-hari.
- 5) Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik atau terpadu bersifat luwes (fleksibel), dimana pendidik dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya.

- 6) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan

Pembelajaran tematik atau terpadu mengadopsi prinsip belajar PAIKEM yaitu pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Hajar (2013: 43) menyatakan bahwa pembelajaran tematik memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Berpusat pada peserta didik.
- 2) Memberikan pengalaman langsung.
- 3) Tidak terdapat pemisah materi pelajaran secara jelas.
- 4) Menyajikan konsep dari berbagai materi pelajaran secara jelas.
- 5) Bersifat fleksibel.
- 6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.
- 7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.
- 8) Mengembangkan komunikasi peserta didik.
- 9) Lebih menekankan proses daripada hasil.

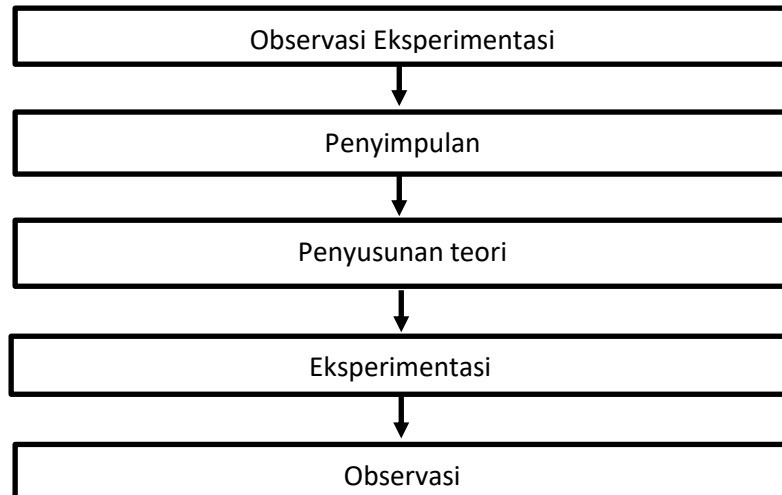
Sesuai dengan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik yaitu, berpusat pada peserta didik, memberikan pengalaman langsung, pemisah mata pelajaran tidak begitu jelas, bersifat fleksibel, pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik serta menggunakan prinsip belajar yang menyenangkan.

4. Pembelajaran IPA

1. Hakikat Pembelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang diperoleh melalui pengamatan serta penelitian terhadap gejala-gejala alam. IPA terdapat tiga tiga bidang umum ilmu meliputi fisika, kimia dan biologi. Menurut Supriyadi (2010: 2), para ilmuwan sepakat bahwa IPA adalah suatu bentuk metode yang berpangkal pada pembuktian hipotesa. Menurut Harmono (2012:42) IPA bukan sekedar kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan sesuatu hal yang baru. Abdullah (2008:18)

menjelaskan bahwa IPA adalah suatu pengetahuan teoritis yang diperoleh atau disusun dengan cara yang khas/khusus, yaitu melakukan observasi eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori, ekperimentasi, observasi dan demikian seterusnya kait-kaitnya antara cara yang satu dengan yang lain.



Gambar 3. Desain Hakikat Pembelajaran IPA

Sumber: analisis peneliti berdasarkan acuan dari Abdullah (2008 :18)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah suatu pengetahuan teoritis yang diperoleh dengan cara khusus dalam suatu proses penemuan sesuatu hal yang baru.

2. Tujuan Pembelajaran IPA

Mempelajari ilmu pengetahuan tentu saja terdapat tujuan yang ingin dicapai, begitu pula dalam mempelajari pembelajaran IPA. Menurut Samatowa (2010:6) tujuan IPA yaitu dasar teknologi sebagai dasar yang cukup luas, pelajaran yang melatih atau mengembangkan kemampuan berpikir, mata pelajaran yang diajarkan melalui percobaan-percobaan yang dilakukan oleh anak, mempunyai nilai-nilai pendidikan yaitu dapat membentuk kepribadian anak secara keseluruhan. BNSP (2006) yaitu memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa, mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA, mengembangkan raa ingin tahu, sikap

positif dan kesadaran, mengembangkan keterampilan proses, meningkatkan kesadaran, memperoleh bekal pengetahuan. Selain itu Susanto (2013: 170-1) juga menjelaskan tujuan pembelajaran IPA yaitu agar anak dapat mengetahui rahasia dan gejala-gejala alam.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan pembelajaran IPA adalah mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat serta dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan dapat menumbuhkan sikap ilmiah pada peserta didik.

3. Manfaat Pembelajaran IPA

Manfaat dalam pembelajaran IPA terdapat hal yang mengenai alam. Menurut Depdiknas (2004) yaitu meningkatkan rasa ingin tahu, mengembangkan keterampilan proses, mengembangkan kemampuan untuk menerapkan IPA, mengembangkan sikap, wawasan dan nilai. Menurut Diansari (2011:11) yaitu mengembangkan keterampilan-keterampilan (memecahkan masalah), mengenal dan memupuk rasa cinta alam, mengembangkan minat peserta didik kepada IPA, dan mengembangkan konsep-konsep IPA.

Menurut Depdiknas (2003) yaitu menanamkan sikap ingin tahu dan sikap positif, mengembangkan keterampilan proses, mengembangkan kemampuan dan pemahaman konsep-konsep sains, ikut serta dalam menjaga, memelihara, dan melestarikan lingkungan alam.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa manfaat pembelajaran IPA yaitu mengembangkan keterampilan-keterampilan dalam sains dan ikut serta memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.

5. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Menurut Yaumi (2018:7) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Kustandi (2020: 6) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar.

Menurut Hamid, dkk (2020: 4) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dengan peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan menambah informasi baru pada peserta didik sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah media belajar yang berfungsi sebagai alat bantu yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Menurut Suryani (2012:146) fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.
- b. Mengatasi ruang, waktu, dan daya indra, misal objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas dapat diganti dengan gambar, slide, dsb, peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat film, video, foto atau film bingkai.

- c. Meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan peserta didik belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, dan mengatasi sikap pasif siswa.
- d. Memberi rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.

Ibda (2019: 38) menyatakan ada 4 fungsi media pembelajaran yaitu:

- 1) Fungsi Atensi berarti media visual merupakan inti, menarik dan mengarahkan perhatian pembelajar akan berkonsentrasi pada isi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif maksudnya media visual dapat dilihat dari tingkat kenikmatan pembelajar ketika belajar membaca teks bergambar.
- 3) Fungsi kognitif yaitu mengungkapkan bahwa lambang visual memperlancar pencapaian tujuan dalam memahami dan mendengar informasi.
- 4) Fungsi kompensatoris yaitu media visual memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu pembelajar yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Menurut Sumiharsono dan Hasanah (2018: 11), media pembelajaran memiliki enam fungsi pokok dalam proses belajar mengajar antara lain:

- a. Penggunaan media belajar dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif;
- b. Penggunaan media belajar merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar;
- c. Media belajar dalam pengajaran penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pelajaran;
- d. Media belajar dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan atau bukan sekedar pelengkap;

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dikemukakan, peneliti menyimpulkan fungsi dari media adalah sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual serta untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdapat beberapa jenis. Menurut Syaiful (2013:124) jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Media Auditif
Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassette recorder*, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang yang mempunyai kalainan dalam pendengaran.
- 2) Media Visual
Media visual adalah media yang mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini adayang menampilkan gambar diam seperti *strip* (film rangkai), *slides* (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, dan cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau symbol yang bergerak seperti film bisu dan film kartun.
- 3) Media Audio Visual
Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jens media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedu ajenis media yang pertama dan kedua. Media ini dibai lagi ke dalam:
 - a. Audio Visual Diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkai suara, dan cetak suara.
 - b. Audio Visual Gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video *cassette*.

Yaumi (2018: 11) membagi media pembelajaran menjadi 7 bagian yaitu, media realia, model, perekasa teks, visual, audio, video, dan multimedia. Menurut Duludu (2017: 19) jenis media pembelajaran terdiri dari:

- a. Media Visual: yaitu media yang hanya dapat dilihat, seperti: foto, gambar, poster, dll.
- b. Media Audio: media yang hanya didengar saja, seperti: mp3, radio, kaset audio.
- c. Media Audio Visual: media yang dapat didengar sekaligus dilihat, seperti: film bersuara, video dll.
- d. Multimedia: media yang dapat menyajikan unsure media secara lengkap, seperti animasi.
- e. Media Realita: media nyata yang ada dilingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan, seperti: binatang, dll.

Berdasarkan uraian jenis-jenis media pembelajaran di atas, peneliti memilih media audio visual karena dalam proses belajar mengajar media audio visual meliputi unsur suara dan unsur gambar yang memudahkan peserta didik untuk memahami materi serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

6. Media Audio Visual

a. Pengertian Media Audio Visual

Media pembelajaran terdapat bermacam-macam bentuknya. Dalam penggunaan media pembelajaran, media berperan sebagai alat bantu pendidik dalam menyampaikan pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh pendidik terhadap peserta didik. Media audio visual adalah salah satu media yang digunakan dalam menyampaikan materi. Menurut Simarmata (2020: 62) menyebutkan bahwa media audio visual adalah media pengajaran dan media pendidikan yang mengaktifkan mata dan telinga peserta didik dalam waktu proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Syaiful dan Aswan (2012:141) media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Sedangkan menurut Purba dkk., (2020: 63) media audio visual adalah media yang digunakan untuk meningkatkan daya tarik melalui telinga dan mata peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan media audio visual adalah media pengajaran yang digunakan sebagai penyampaian pesan atau informasi dengan menampilkan unsur suara dan gambar saat pembelajaran berlangsung.

b. Jenis-Jenis Media Audio Visual

Media pembelajaran terdapat berbagai jenis, begitu juga dengan media audio visual yang memiliki beberapa jenis. Menurut Ismail (2020: 49) membagi media audio visual menjadi dua macam yaitu:

- 1) Audio visual murni yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti film *video-cassette*.
- 2) Audio visual tidak murni yaitu yang unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda, misalnya film bingkai suara yang unsur gambarnya bersumber dari *slide proyektor* dan unsur suaranya bersumber dari *tape recorder*. Contohnya film strip suara dan cetak suara.

Menurut Fernando (2020: 66) media audio visual juga terbagi menjadi media audio visual murni dan media audio visual tidak murni. Menurut Syaiful (2013: 125) media audio visual dibagi menjadi dua yaitu:

- 1) Audio Visual Diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkai suara, dan cetak suara.
- 2) Audio Visual Gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *video cassette*.

Contoh media audio visual atau peralatan yang menyajikan informasi menurut Maresya (2021: 77) dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4. Peralatan menyajikan informasi

Sumber: Informatika berdasarkan acuan dari Maresya (2021: 77)

Berdasarkan uraian jenis-jenis media audio visual di atas, penulis memilih audio visual gerak karena dalam pembelajaran menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami materi serta meningkatkan peserta didik dalam berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual

Penggunaan media pembelajaran tentunya terdapat kekurangan dan kelebihan, begitu juga dengan penggunaan media audio visual.

Ahmadi (2018: 281) menjelaskan bahwa terdapat kelebihan dan kekurangan media audio visual, kelebihanannya yaitu fleksibel, relatif murah, ringkas, dan mudah dibawa. Kekurangannya yaitu memerlukan peralatan khusus, memerlukan kemampuan atau sebuah keterampilan khusus untuk pemanfaatannya di dalam sekolah atau pembelajaran di kelas.

Menurut Arief S Sadiman dkk (2010:124), kelebihan media audio visual antara lain:

- 1) Menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya.
- 2) Alat perekam pita video sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli/spesialis.
- 3) Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar pendidik bisa memusatkan perhatian pada penyajiannya.
- 4) Menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang.
- 5) Kamera TV bisa mengamati lebih dekat objek yang sedang bergerak atau objek yang berbahaya seperti harimau.

Kekurangan media audio visual yaitu:

- 1) Pengadaannya memerlukan biaya mahal.
- 2) Tergantung pada energi listrik sehingga tidak dapat dihidupkan di segala tempat.
- 3) Sifat komunikasi searah, sehingga tidak dapat memberi peluang untuk terjadinya umpan balik

Sedangkan menurut Hasan (2016: 26), kelebihan media audio visual adalah pemakaiannya tidak membosankan, hasilnya lebih mudah untuk dipahami, dan informasi yang diterima lebih jelas dan cepat dimengerti. Sedangkan kelemahan media audio visual adalah suaranya terkadang tidak jelas, pelaksanaannya cukup waktu yang cukup lama, dan biayanya relative lebih mahal.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan kelebihan dari media audio visual adalah (1) Mudah memahami materi, (2) meningkatkan keaktifan peserta didik, (3) Memperjelas penyajian dalam bentuk lisan dan tulisan. Sedangkan kekurangan dari media audio visual adalah memerlukan kemampuan atau sebuah keterampilan khusus untuk pemanfaatan saat pembelajaran.

d. Langkah-Langkah Media Audio Visual

Menurut Syaiful dan Aswan (2002:154) adapun langkah-langkahnya adalah:

- a. Merumuskan tujuan pengajaran dengan memanfaatkan media audio-visual sebagai media pembelajaran.
- b. Persiapan pendidik. Pada fase ini pendidik 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 pendidik dituntut di sini.
- e. Langkah kegiatan belajar peserta didik. Pada fase ini peserta didik belajar dengan memanfaatkan media pengajaran yang ada. Pemanfaatan media di sini peserta didik sendiri mempraktekannya ataupun guru langsung memanfaatkannya, baik di kelas atau di luar kelas.
- f. Langkah evaluasi pengajaran. Pada langkah ini kegiatan belajar dievaluasi, sampai sejauh mana tujuan pengajaran yang dicapai, sekaligus dapat dinilai sejauh mana pengaruh media sebagai alat bantu dapat menunjang keberhasilan proses belajar peserta didik.

Ada beberapa langkah yang harus dilakukan pendidik dalam penggunaan audio visual sebagai media pembelajaran. Menurut Basyiruddin (2002:97-98) Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Langkah Persiapan Pendidik
Pertama-tama guru harus mempersiapkan unit pelajaran terlebih dahulu kemudian baru memilih film yang tepat untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Perlu juga

diketahui panjangnya film tersebut, tingkat rekomendasi film, tahun produksi serta diskripsi dari film tersebut. Selain itu film tersebut diujicobakan memuat rencana secara eksplisit cara menghubungkan film tersebut dengan kegiatan-kegiatan lainnya.

2. Mempersiapkan Kelas

Peserta didik dipersiapkan terlebih dahulu supaya mereka mendapat jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang timbul dalam pikiran mereka sewaktu menyaksikan film tersebut. Untuk itu dapat dilakukan hal-hal sebagai berikut: menjelaskan maksud pembuatan film, menjelaskan secara ringkas isi film, menjelaskan bagian-bagian yang harus mendapat perhatian khusus sewaktu menonton film, harus dijelaskan mengapa terdapat ketidakcocokan pendapat dengan bagian isi film bila ditemui ketidaksesuaian.

3. Langkah Penyajian

Setelah audien dipersiapkan barulah film diputar. Dalam penyajian ini harus disiapkan perlengkapan yang diperlukan antara lain: proyektor, layar, pengeras suara, power cord, film, ekstra roll, dan tempat proyektor. Pendidik harus memperhatikan keadaan ruangan gelap atau tidak dan juga pendidik dapat menghubungkannya dengan berbagai alat lainnya.

4. Aktivitas Lanjutan

Aktivitas lanjutan ini dapat berupa tanya jawab, guna mengetahui sejauh mana pemahaman audien/siswa terhadap materi yang disajikan. Kalau masih terdapat kekeliruan bias dilakukan dengan pengulangan pemutaran film tersebut.

Ayu (2014:5) Langkah penggunaan media audio visual dalam pembelajaran anak usia dini adalah sebagai berikut.

- a. Mempersiapkan laptop, sound, kabel dan video yang akan ditayangkan.
- b. Memperhatikan posisi duduk peserta didik dalam keadaan nyaman.
- c. Pada saat akan mengajak peserta didik menyimak video, pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran dan teknis pembelajaran.
- d. Kemudian peserta didik siap menyaksikan tayangan video.

Berdasarkan pendapat dari para ahli, peneliti memilih langkah-langkah yang dikemukakan oleh Syaiful dan Aswan (2002:154) yang menjelaskan satu per satu langkah yang harus dilakukan. Aktivitas kegiatan pembelajaran dari merumuskan tujuan pengajaran sampai

evaluasi pembelajaran membuat peneliti lebih memiliki kesiapan dalam kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

7. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilaksanakan oleh:

1. Muhammad Fatrur Rozi (2020), dengan judul “Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IV SD Negeri 23 Bengkulu Tengah Tahun Pelajaran 2020/2021”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di Kelas IV SD Negeri 23 Bengkulu Tengah. Dari data hasil analisis instrumen Butir soal dengan cara Uji Hipotesis (Uji t-Test) maka diperoleh $t_{hitung} = 16.318 > t_{tabel} = 2.119$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan demikian hipotesis (H_a) penelitian ini diterima H_o ditolak dengan hasil hipotesis adanya pengaruh penggunaan Media Audio Visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas IV SD Negeri 23 Bengkulu Tengah. Dengan hasil nilai rata-rata sebelum dan sesudah diberi perlakuan mengalami peningkatan dari 51,47 menjadi 76,17.

Persamaan penelitian yang dilaksanakan oleh Muhammad Fatrur Rozi dengan penelitian yang penulis laksanakan adalah terletak pada variabel bebas yaitu media audio visual dan salah satu variabel terikat yaitu hasil belajar. Perbedaan dalam penelitian ini yaitu terkait tempat peneliti yang digunakan

2. Silvia Novabriani (2016), dengan judul “Keefektifan Media Audio Visual Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Materi Struktur Bumi Dan Matahari Kelas V SD Negeri Pesayangan 01 Kabupaten Tegal”. Hasil perhitungan uji t pada minat belajar siswa menunjukkan nilai $t_{hitung} = 2,621$, dan pada hasil belajar siswa menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 3,243$. Nilai t_{hitung} tersebut lebih besar dari nilai t_{tabel} , $2,621 >$

2,014 dan $3,243 > 2,014$, maka keputusannya H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan terdapat perbedaan minat dan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji keefektifan melalui uji pihak kanan pada minat belajar siswa menunjukkan nilai $t_{hitung} = 3,827$, dan pada hasil belajar $t_{hitung} = 4,605$. Nilai t_{hitung} tersebut lebih besar dari nilai t_{tabel} , $3,827 > 2,069$ dan $4,605 > 2,069$, maka keputusannya H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga diperoleh kesimpulan pada penelitian ini yaitu media audio visual efektif terhadap minat dan hasil belajar materi Struktur Bumi dan Matahari siswa kelas V SD Negeri Pesayangan 01 Kabupaten Tegal. Peneliti menyarankan agar guru dapat menerapkan media audio visual dalam pembelajaran IPA khususnya materi Struktur Bumi dan Matahari.

Persamaan penelitian yang dilaksanakan oleh Silvia Novabriani dengan penelitian yang penulis laksanakan adalah terletak pada variabel bebas yaitu media audio visual dan salah satu variabel terikat yaitu hasil belajar. Perbedaan dalam penelitian ini yaitu terkait tempat peneliti yang digunakan.

3. Wafa Mardiyah (2019) dengan judul “Pengaruh Media Audiovisual terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di MTS”. Data-data penelitian ini dihimpun dari peserta didik sebesar 25% atau 35 peserta didik sebagai obyek penelitian, dan mengumpulkan data menggunakan metode observasi, angket dan dokumentasi. Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian kuantitatif, untuk analisis datanya menggunakan regresi linier sederhana

Persamaan penelitian yang dilaksanakan oleh Wafa Mardiyah dengan penelitian yang penulis laksanakan adalah salah satu variabel bebas yaitu media audio visual. Perbedaan dalam penelitian ini yaitu pada variabel terikat. Jika pada Wafa Mardiyah variabel terikat yaitu

motivasi belajar, sedangkan pada penulis variabel terikat yaitu hasil belajar IPA.

4. Ketut dan Kadek (2017), dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Make A Match* berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menemukan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar IPS siswa yang mendapat perlakuan model pembelajaran *Make A Match* audio visual dan kelompok siswa berbantuan yang tidak mendapat perlakuan model pembelajaran *Make A Match* audio visual. Berbantuan pada mata pelajaran IPS kelas IV. Hal ini menunjukkan dengan hasil nilai signifikan < 0.05 maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, serta nilai rata-rata kelompok eksperimen yaitu 23,28 dan skor rata-rata kelompok kontrol yaitu 15,00. Artinya eksperimen $>$ kontrol, sehingga dapat disimpulkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* menggunakan audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar IPS di kelas IV.

Persamaan penelitian yang dilaksanakan oleh Ketut dan Kadek dengan penelitian yang penulis laksanakan adalah terletak pada variabel bebas yaitu media audio visual dan salah satu variabel terikat yaitu hasil belajar. Perbedaan dalam penelitian ini yaitu terkait tempat peneliti yang digunakan

5. Wida Budiarti (2017), dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII MTS Ma’arif NU 7 Purbolinggo Tahun Pelajaran 2016/2017”. Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar mata pelajaran fiqih kelas VIII. Hal ini lebih lanjut dapat dilihat dari perhitungan *Chi Kuadrat* antara perhitungan angket media audio visual dengan hasil belajar mata pelajaran fiqih kelas VIII di MTS Ma’arif NU 7 Purbolinggo, berdasarkan perhitungan tersebut

terlihat bahwa harga *Chi kuadrat* (x^2) hitung lebih besar dari harga *Chi kuadrat* tabel pada taraf signifikan 5% pada db =4 yaitu 13,73 sedangkan harga *Chi Kuadrat* tabel pada taraf signifikan 5% sebesar 9,488 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti dapat disimpulkan bahwa “Ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar mata pelajaran fiqih kelas VIII MTS Ma’arif NU 7 Purbolinggo”.

Persamaan penelitian yang dilaksanakan oleh Wida Budiarti dengan penelitian yang penulis laksanakan adalah terletak pada variabel bebas yaitu media audio visual. Perbedaan dalam penelitian ini yaitu terkait tempat penelitian yang digunakan.

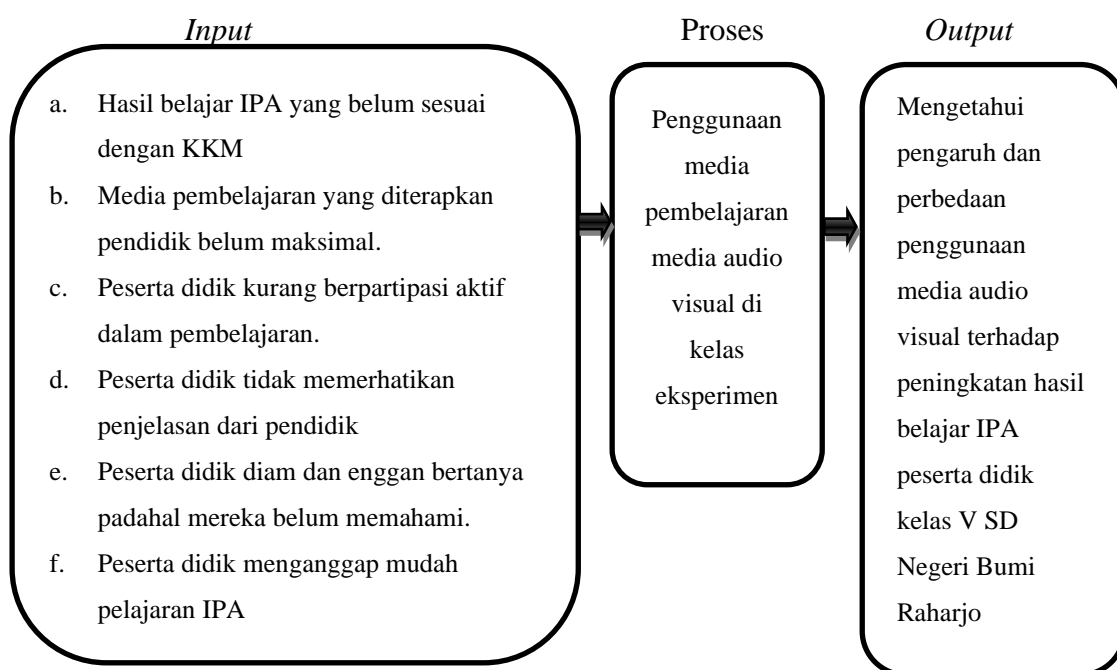
B. Kerangka Pikir

Kerangka pikir biasanya digunakan untuk membantu penulis untuk memusatkan penelitiannya dan memahami hubungan variable. Menurut Sugiyono (2016:91) kerangka pikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Pembelajaran lebih efektif jika menggunakan media, karena media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran didalam kelas.

Kerangka pikir pada penelitian ini adalah *input*, tindakan dan *output*. *Input* merupakan masalah-masalah yang ada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung berdasarkan observasi yang telah dilakukan, terdapat masalah yang ditemukan, antara lain hasil belajar IPA yang belum sesuai dengan KKM, media pembelajaran yang diterapkan pendidik belum maksimal, sehingga kegiatan pembelajaran membosankan, peserta didik kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, peserta didik tidak memerhatikan penjelasan dari pendidik, peserta didik diam dan enggan bertanya padahal

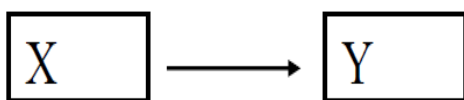
mereka belum memahami, peserta didik meremehkan atau menganggap mudah pelajaran IPA.

Berdasarkan masalah-masalah tersebut, peneliti akan mengatasi dengan menggunakan media belajar pada pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri Bumi Raharjo. Media pembelajaran adalah segala hal yang dapat digunakan sebagai penyampaian pesan serta informasi dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat memfokuskan perhatian dan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan perkembangan teknologi yaitu dengan menggunakan media audio visual. Media audio visual merupakan media pengajaran yang menggunakan unsur suara dan unsur gambar. Media audio visual diperlukan dalam pembelajaran karena terdapat peserta didik yang merasa bosan saat pembelajaran berlangsung, sehingga pendidik harus mampu membangun motivasi dan minat belajar peserta didik untuk memahami materi pelajaran yang diajarkan. *Output* yang diharapkan adalah dengan diterapkan media pembelajaran audio visual tersebut dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri Bumi Raharjo. Secara ringkas dibuat kerangka pikir penelitian sebagai berikut:



Gambar 5. Kerangka Pikir Penelitian

Proses penelitian yang dilakukan dimulai dengan memberikan soal *pretest* pada peserta didik yang dijadikan sebagai kelas eksperimen yaitu kelas yang diberi perlakuan menggunakan media audio visual, kemudian diakhir pertemuan diberikan soal *posttest*. Penerapan media audio visual di kelas eksperimen diharapkan mampu peningkatan hasil belajar IPA peserta didik. Pengaruh antar variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar kerangka pikir menurut (Sugiyono:2014) sebagai berikut.



Gambar 6. Kerangka Pikir Konsep Variabel

Keterangan:

X = Variabel bebas (Media audio visual)

Y = Variabel terikat (Hasil belajar peserta didik)

→ = Pengaruh

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pikir, maka terdapat dua hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

Hipotesis pertama “Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan media audio visual terhadap peningkatan hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri Bumi Raharjo”.

Hipotesis kedua “Terdapat perbedaan yang signifikan pada penerapan media audio visual terhadap peningkatan hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri Bumi Raharjo”.

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Menurut Sugiyono (2015: 107) menjelaskan bahwa metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Peneliti menggunakan jenis metode eksperimen semu (*quasi experiment design*). Menurut Ismail (2018: 52) menyatakan bahwa yang menjadi karakteristik eksperimen semu (*quasi experiment design*) adalah adanya kelas kontrol namun sampel tidak diambil secara random. Desain eksperimen ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. *Quasi experimental design* terdiri dari dua bentuk yaitu *time series design* dan *non-equivalent control group design*.

Desain *non-equivalent control group design* menggunakan 2 kelompok, yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Kelas eksperimen pada penelitian ini yaitu kelas yang diberikan perlakuan berupa penerapan menggunakan media audio visual, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang tidak menggunakan media audio visual. Desain penelitian *non-equivalent control group design* menurut Ismail (2018: 59) dapat digambarkan sebagai berikut:

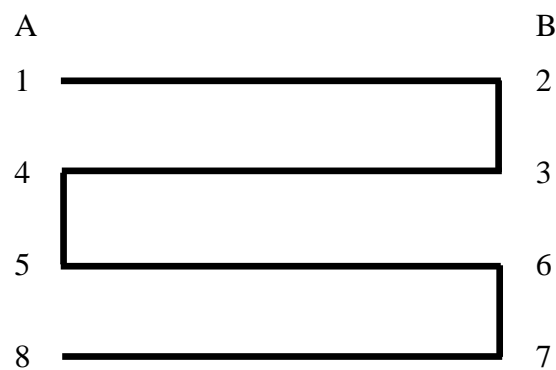
<i>Subject</i>	<i>Pretest</i>	<i>treatment</i>	<i>Posttest</i>
Kelas eksperimen	O1	X	O2
Kelas control	O3	-	O4

Gambar 7. Desain Ekperimen

Keterangan:

- O1 = Nilai *pretest* kelompok diberi perlakuan pada kelompok Eksperimen
- X = Perlakuan media audio visual
- O2 = Nilai *posttest* kelompok eksperimen
- O3 = Nilai *pretest* kelompok kontrol
- O4 = Nilai *posttest* kelompok kontrol
- = Non eksperimen

(Herman, 1999: 67) pembagian kelompok eksperimen berpasangan dan kelompok kontrol perorangan didasarkan pada hasil rangking pada tes awal. Adapun pembagian kelompok dalam penelitian ini dengan cara *ordinal pairing* sebagai berikut:



Gambar 8. Skema Pembagian Kelompok dengan Cara *Ordinal Pairing*

Keterangan:

- A = Kelompok eksperimen
- B = Kelompok kontrol
- 1, 2, 3, dst = rangking (hasil tes awal)
- OP = *Ordinal Pairing*

Sumber: Pranyoto (2020: 60)

B. *Setting Penelitian*

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Bumi Raharjo, yang beralamatkan di Desa Bumi Raharjo, Kecamatan Bumiratu Nuban, Kabupaten Lampung Tengah, Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022.

3. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri Bumi Raharjo yang berjumlah 40 orang peserta didik.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Tahap persiapan
 - a. Melaksanakan penelitian pendahuluan di SD Negeri Bumi Raharjo, seperti observasi dan study dokumentasi untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas dan peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar pendidik kelas V.
 - b. Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpulan data yang berupa tes dalam bentuk pilihan jamak.
 - c. Melakukan uji instrumen di SD Negeri 2 Untoro.
 - d. Menganalisis data uji coba untuk mengetahui instrumen yang valid untuk dijadikan sebagai soal *pretest* dan *posttest*.
- b. Tahap Pelaksanaan
 - a. Memberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sekaligus memilih dua kelompok subjek untuk dijadikan kelas eksperimen dan kontrol melalui tes awal atau *pretest* dengan materi uji IPA semester genap kelas V SD Negeri Bumi Raharjo
 - b. Memberikan perlakuan yang berbeda antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media audio visual, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan.
 - c. Memberikan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik.

- c. Tahap penyelesaian
 - a. Menganalisis data hasil tes dengan menghitung perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga dapat diketahui pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V di SD Negeri Bumi Raharjo.
 - b. Interpretasi hasil perhitungan data.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2016:117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi awal dalam penelitian ini sebelum dilakukan tes uji kemampuan awal atau uji *pretest* adalah peserta didik kelas V SD Negeri Bumi Raharjo, yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas V A dan kelas V B. Kelas V A memiliki jumlah peserta didik sebanyak 20 orang dan kelas V B memiliki jumlah peserta didik sebanyak 20 orang dengan rincian tabel berikut:

Tabel 2. Data Peserta Didik Kelas V SD Negeri Bumi Raharjo Tahun Ajaran 2020/2021

No.	Kelas	Σ Peserta didik
1	V A	20
2	V B	20
Σ		40

(Sumber: Pendidik kelas V SD Negeri Bumi Raharjo)

2. Sampel Penelitian

Sampel dimaksudkan sebagian anggota populasi yang diambil menggunakan teknik tertentu. Menurut Sugiyono (2013:82) sampel adalah sebagian dari populasi sebagai contoh yang diambil dengan

menggunakan cara-cara tertentu. Menurut Arikunto (2006:31) sampel merupakan sebagian unit populasi yang menjadi objek penelitian untuk memperkirakan katakteristik suatu populasi.

Nurdin (2019: 101) menyebutkan ada dua jenis desain pengambilan sampel, yaitu: rancangan pengambilan sampel probabilita (*probabillity sampling desaign*) dan rancangan pengambilan sampel nonprobabilita (*non probabillity desaign*). Pada penelitian ini peneliti memilih sampel dengan desain sampel nonprobabilita (*non probabillity desaign*). Menurut Duli (2019: 63) *non probabillity desaign* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.

Teknik *non probabillity sampling* menurut Siregar (dalam Duli, 2019: 64) meliputi sampling sistematis, sampling kuota, sampling insidental, *purposive sampling*, sampling jenuh, dan *snowball sampling*. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah sampling sistematis atau ordinal. Rangkuti (2017: 6) mengemukakan bahwa *Ordinal sampling* atau sampling sistematis adalah teknik pengambilan sampel berdasarkan urutan dari anggota populasi yang telah diberi nomor urut atau anggota populasi yang sudah memiliki nilai.

E. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Menurut Sudaryono (2016: 46) mengatakan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini terdiri dari variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*). Menurut Sugiyono (dalam Duli, 2019: 46) variabel *independent* adalah anteseden, *predictor*, penyebab, sedangkan variabel *dependent* adalah variabel akibat.

Variabel *independent* dilambangkan dengan (X) dan variabel *dependent* dilambangkan dengan (Y). Terdapat dua macam variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

a. Variable Terikat (*dependent*)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar IPA peserta didik kelas V SDN Bumi Raharjo (Y). Hasil belajar IPA merupakan faktor yang diamati peneliti untuk menentukan adanya pengaruh dari penggunaan media audio visual.

b. Variable Bebas (*independent*)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media audio visual (X). Media audio visual merupakan variabel yang menentukan hubungan antara fenomena yang diamati.

2. Definisi Konseptual Variabel

a. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media pengajaran yang digunakan sebagai penyampaian pesan atau informasi dengan menampilkan unsur suara dan gambar saat pembelajaran berlangsung.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan pada peserta didik akibat belajar yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor dengan melalui pembelajaran terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari pembelajaran yang telah dilakukan supaya tercapai hasil belajar yang optimal.

3. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional diperlukan untuk mempermudah dalam pengambilan data dan memperjelas ruang lingkup dari variabel penelitian. Definisi operasional akan dijelaskan dalam variabel penelitian berikut.

a. Media Audio Visual (X)

Media audio visual adalah media pengajaran yang digunakan sebagai penyampaian pesan atau informasi dengan menampilkan unsur suara dan gambar saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran menggunakan media audio visual dalam pembelajaran akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diberikan pendidik karena dapat menghubungkan dengan yang didengar dan dilihat terhadap kehidupan sehari-hari. Penggunaan media audio visual digunakan pendidik dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan materi dengan cara penyerapannya melalui pandangan (gambar) dan pendengaran (suara).

b. Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan pada peserta didik akibat belajar yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor dengan melalui pembelajaran terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari pembelajaran yang telah dilakukan supaya tercapai hasil belajar yang optimal. Hasil belajar peserta didik diambil dari nilai *pretest* dan nilai *posttest* ranah kognitif pada tingkat C1, C2, dan C4. Tes yang diberikan merupakan tes formatif dalam bentuk tes objektif pilihan jamak 40 soal dengan skor 1 jika benar, dan 0 jika salah. Peserta didik dikatakan berhasil apabila mencapai nilai KKM sebesar 70.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah penting dalam penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Teknik Tes

Teknik tes digunakan untuk mencari data mengenai hasil belajar peserta didik. Pendapat Nasrudin (2019: 31) mengemukakan bahwa teknik tes adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan

serentetan soal atau tugas serta alat lainnya kepada subjek yang diperlukan datanya. Penelitian bentuk tes berupa tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) dengan bentuk soal pilihan jamak. Teknik ini digunakan untuk mengetahui data kemampuan berpikir kreatif peserta didik untuk kemudian diteliti guna melihat pengaruh dari penggunaan media audio visual.

2. Teknik Nontes

Rukajat (2018: 39) menyatakan bahwa teknik nontes merupakan teknik penilaian untuk memperoleh gambaran terutama mengenai karakteristik, sikap, atau kepribadian. Teknik nontes dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data melalui pengamatan secara langsung di lapangan untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dalam penelitian. Menurut Hardani (2020:125) observasi adalah suatu teknik atau cara mengumpulkan data yang sistematis terhadap objek penelitian baik secara langsung maupun tidak langsung. Teknik observasi dalam penelitian ini dilakukan pada saat melaksanakan penelitian pendahuluan serta dilakukan untuk memperoleh data tentang situasi pembelajaran, kondisi sekolah atau deskripsi tentang lokasi penelitian yang akan dilaksanakan di SD Negeri Bumi Raharjo

b. Wawancara

Wawancara yaitu salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara penyampaian sejumlah pertanyaan kepada responden untuk memperoleh informasi lebih dalam. Menurut Sugiyono (2015: 194) mengatakan wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Peneliti mengadakan wawancara

dengan pendidik kelas V SD Negeri Bumi Raharjo untuk mengetahui sejumlah permasalahan yang akan diteliti.

c. Dokumentasi

Sumber informasi dalam teknik non tes ini yaitu dokumentasi, diantaranya foto, bahan statistik, serta dokumen. Menurut Riduwan (2014:43) menyatakan bahwa dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto film documenter, dan data lain yang relevan dalam penelitian. Pada penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi untuk mengumpulkan data tentang hasil penilaian akhir semester genap tahun pelajaran 2021/2022. Selain itu, teknik ini digunakan untuk memperoleh foto atau gambar pada saat kegiatan penelitian berlangsung.

G. Instrumen Penilaian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur suatu fenomena yang diteliti.

1. Uji Coba Instrumen Penilaian

a. Instrumen Tes

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes. Instrumen tes digunakan untuk mendapatkan hasil belajar ranah kognitif peserta didik. Instrumen tes yang telah disusun kemudian diuji coba. Jumlah soal yang diajukan dalam tes uji coba ini sebanyak 40 soal bentuk tes objektif pilihan jamak. Adapun kisi-kisi instrumen soal ranah kognitif yang diujikan dapat dilihat tabel berikut ini:

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Ranah Kognitif Pembelajaran IPA

Kompetensi dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Ranah Kognitif	Nomor soal	Jumlah soal
3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup.	3.8.1 Menemukan fungsi air bagi kelangsungan hidup makhluk hidup	C1	1, 3, 5, 6, 7, 12, 21, 27, 29, 40.	10
	3.8.2 Menuliskan proses siklus air	C2	10, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 30, 32, 39	10
	3.8.3 Menyebutkan pengaruh siklus air terhadap makhluk hidup			
	3.8.4 Menunjukkan faktor-faktor yang mempengaruhi siklus air	C4.	2, 4, 8, 9, 11, 13, 14, 15, 16, 24, 25, 26, 28, 31, 33, 34, 35, 36, 37, 38	20
	3.8.5 Memberi contoh siklus air dan dampaknya bagi kehidupan di bumi			
	3.8.6 Menerangkan analisis dampak siklus air terhadap kehidupan			
	3.8.7 Memerinci faktor-faktor yang memengaruhi kualitas air			
	3.8.8 Menelaah pengaruh kualitas air terhadap kehidupan			
	3.8.9 Menguraikan cara memelihara ketersediaan air bersih			
Jumlah Soal				40 butir

b. Instrumen Nontes

Teknik nontes salah satunya adalah observasi. Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengadakan pencatatan dan pengamatan secara langsung mengenai data setelah didokumentasikan. Berikut ini adalah kisi-kisi penilaian yang digunakan untuk menilai aktivitas peserta didik.

Tabel 4. Kisi-kisi Penilaian Aktivitas Peserta Didik dengan Media Audio Visual

No	Langkah-Langkah Pembelajaran	Indikator	Aspek yang dinilai	Teknik penilaian	Bentuk penilaian
1.	Penyajian materi dengan media audio visual	Mengolah informasi	Aktif mencatat	Observasi	<i>Checklist</i>
			Membuat rangkuman	Observasi	<i>Checklist</i>
2.	Pendidik menetapkan media audiovisual yang akan dipakai guna mencapai tujuan	Mengamati dalam menetapkan media pembelajaran	Menetapkan media pembelajaran dari pengamatan secara teliti	Observasi	<i>Checklist</i>
3.	Pendidik mempersiapkan media yang akan digunakan.	Mempersiapkan diri peserta didik dalam menerima pembelajaran dengan menggunakan media audio visual.	Persiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual	Observasi	<i>Checklist</i>
4.	Pendidik menyajikan materi dengan media audiovisual sesuai dengan keahliannya dan peserta didik mengamati secara teliti.	Pendidik menyampaikan materi pembelajaran dengan media audio visual serta peserta didik mengamati secara teliti.	Aktif merespon pendidik	Observasi	<i>Checklist</i>
5	Pendidik membimbing peserta didik untuk memanfaatkan pembelajaran dengan media audio visual	Mengamati dan mengolah kembali pembelajaran yang sudah dipelajari	Menetapkan hasil dari pembelajaran yang sudah dipelajari	Observasi	<i>Checklist</i>
6.	Evaluasi	Evaluasi dan penarikan kesimpulan secara general pembelajaran dengan media	Berani dalam menyimpulkan materi	Observasi	<i>Checklist</i>

No	Langkah-Langkah Pembelajaran	Indikator	Aspek yang dinilai	Teknik penilaian	Bentuk penilaian
		audio visual			

Sumber: analisis peneliti berdasarkan acuan dari Syaiful dan Aswan (2002:154)

Tabel 5. Rubik Penilaian Aktivitas Peserta Didik dengan Media Audio Visual

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Aktif mencatat dan membuat rangkuman (Penyajian materi dengan media audio visual)	Peserta didik mencatat 1 materi air, tanah dan udara	Peserta didik mencatat 2 materi air, tanah dan udara	Peserta didik mencatat 3 materi air, tanah dan udara dengan tepat	Peserta didik mencatat 4 sifat materi air, tanah dan udara dengan tepat
Menetapkan media pembelajaran dari pengamatan secara teliti (Pendidik menetapkan media audiovisual yang akan dipakai guna mencapai tujuan)	Peserta didik mengamati 1 materi air, tanah dan udara.	Peserta didik mencatat 2 materi air, tanah dan udara.	Peserta didik mencatat 3 materi air, tanah dan udara dengan tepat	Peserta didik mencatat 4 sifat materi air, tanah dan udara dengan tepat
Persiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual (Pendidik mempersiapkan)	Peserta didik belum mengikuti pembelajaran dengan baik	Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik tetapi kurang memerhatikan	Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik tetapi belum percaya diri	Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik dan percaya diri

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
akan media yang akan digunakan)				
Aktif merespon pendidik (Pendidik menyajikan materi dengan media audiovisual sesuai dengan keahliannya dan peserta didik mengamati secara teliti.)	Peserta didik menyajikan materi yang belum lengkap dan belum informatif sehingga materi secara keseluruhan belum dipahami pembaca	Peserta didik menyajikan materi dengan lengkap akan tetapi belum informatif, sehingga materi belum bisa dipahami oleh pembaca	Peserta didik menyajikan materi dengan lengkap, informatif akan tetapi dalam penggunaan bahasa masih ada yang belum baku	Peserta didik menyajikan materi dengan lengkap, informatif, penggunaan bahasa yang baku, sehingga materi mudah dipahami oleh pembaca
Menetapkan hasil dari pembelajaran yang sudah dipelajari (Pendidik membimbing peserta didik untuk memanfaatkan pembelajaran dengan media audio visual)	Peserta didik tidak memanfaatkan media audiovisual .	Peserta didik memanfaatkan media audiovisual tetapi kurang mengamati.	Peserta didik memanfaatkan media audiovisual tetapi kurang percaya diri.	Peserta didik memanfaatkan media audiovisual dengan baik dan penuh percaya diri
Menyimpulkan materi (Evaluasi)	Peserta didik belum berani mengemukakan kesimpulan dan menyimpulkan materi	Peserta didik mengemukakan pendapat dan menyimpulkan materi menggunakan bahasa yang baku akan	Peserta didik mengemukakan pendapat dan menyimpulkan materi menggunakan bahasa yang baku,	Peserta didik mengemukakan pendapat dan menyimpulkan materi menggunakan bahasa yang baku, intonasi yang tepat

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
		tetapi penggunaan intonasi yang kurang tepat sehingga	intonasi yang tepat, akan tetapi belum percaya diri	dengan rasa percaya diri

Sumber: analisis peneliti berdasarkan acuan dari Syaiful dan Aswan (2002:154)

Tabel 6. Keterangan Skor Penilaian Pada Rubrik

Skor	Keterangan
1	Perlu Pendampingan
2	Cukup
3	Baik
4	Sangat Baik

Sumber: analisis peneliti berdasarkan acuan dari Syaiful dan Aswan (2002:154)

2. Uji Persyaratan Instrumen

a. Uji Validitas

Menurut Arikunto (2013: 79) menjelaskan bahwa validitas atau kesahihan berasal dari kata *validity* yang berarti suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kehandalan atau kesahihan suatu alat ukur. Uji validitas digunakan untuk mengetahui data yang valid dan tidak valid. Pengukuran tingkat validitas soal, digunakan rumus korelasi *point biserial* dengan bantuan program *microsoft office excel* 2019, yang angka indeks korelasi diberi lambang r_{pbi} dengan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

r_{pbi} = Koefisien korelasi *point biserial*

M_p = Rata-rata dari subjek-subjek yang menjawab benar bagi item yang dicari validitasnya

M_t = Mean skor total

S_t = Standar deviasi dari skor total (simpangan baku)

p = Proporsi subjek yang menjawab benar item tersebut

q = 1-p (proporsi subjek yang menjawab salah item tersebut)

Sumber: Kasmadi dan Sunariah (2014: 157)

Distribusi/ tabel r untuk $\alpha = 0,05$

Kaidah keputusan: jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti valid, sebaliknya

jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak valid atau *drop out*.

Validitas instrumen tes berupa soal dalam bentuk objektif dilakukan dengan jumlah responden 22 orang peserta didik. Jumlah soal yang diujicobakan sebanyak 40 soal. Berikut ini hasil analisis validitas butir soal tes objektif:

Tabel. 7 Hasil Analisis Validitas Butir Soal Tes Kognitif

No Item		Nilai r_{hitung}	Nilai r_{tabel}	Kriteria	Keterangan
Lama	Baru				
1	1	0,63	0,42	Valid	Digunakan
2		-0,10	0,42	Drop	Tidak digunakan
3		0,31	0,42	Drop	Tidak digunakan
4		0,29	0,42	Drop	Tidak digunakan
5	2	0,45	0,42	Valid	Digunakan
6	3	0,55	0,42	Valid	Digunakan
7	4	0,57	0,42	Valid	Digunakan
8	5	0,55	0,42	Valid	Digunakan
9		-0,02	0,42	Drop	Tidak digunakan
10	6	0,74	0,42	Valid	Digunakan
11	7	0,46	0,42	Valid	Digunakan
12	8	0,48	0,42	Valid	Digunakan
13	9	0,43	0,42	Valid	Digunakan
14	10	0,80	0,42	Valid	Digunakan
15	11	0,60	0,42	Valid	Digunakan
16	12	0,57	0,42	Valid	Digunakan
17	13	0,59	0,42	Valid	Digunakan
18		0,19	0,42	Drop	Tidak digunakan
19	14	0,64	0,42	Valid	Digunakan
20	15	0,45	0,42	Valid	Digunakan
21	16	0,65	0,42	Valid	Digunakan
22	17	0,61	0,42	Valid	Digunakan
23	18	0,62	0,42	Valid	Digunakan
24	19	0,54	0,42	Valid	Digunakan
25	20	0,63	0,42	Valid	Digunakan
26		0,39	0,42	Drop	Tidak digunakan
27		0,40	0,42	Drop	Tidak digunakan
28	21	0,62	0,42	Valid	Digunakan
29		0,22	0,42	Drop	Tidak digunakan
30	22	0,44	0,42	Valid	Digunakan
31	23	0,68	0,42	Valid	Digunakan
32	24	0,69	0,42	Valid	Digunakan
33	25	0,73	0,42	Valid	Digunakan
34	26	0,61	0,42	Valid	Digunakan
35	27	0,44	0,42	Valid	Digunakan

No Item		Nilai	Nilai	Kriteria	Keterangan
Lama	Baru	r_{hitung}	r_{tabel}		
36		0,36	0,42	Drop	Tidak digunakan
37	28	0,52	0,42	Valid	Digunakan
38	29	0,51	0,42	Valid	Digunakan
39	30	0,62	0,42	Valid	Digunakan
40		0,31	0,42	Drop	Tidak digunakan

Berdasarkan tabel 7, diketahui hasil analisis uji validitas diperoleh butir soal yang valid sebanyak 30 soal dan 10 soal lainnya dinyatakan drop. Kemudian peneliti menggunakan soal yang valid sebagai soal *pretest* dan *posttest*. Peneliti tidak menggunakan seluruh soal valid sebagai soal *pretest* dan *posttest* dengan pertimbangan menyesuaikan instrumen soal tes. Kisi-kisi dan uji validitas instrumen tes sebagai berikut:

Tabel 8. Kisi-kisi dan Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

Kompetensi dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi	Ranah Kognitif	Nomor soal	Jumlah soal
3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup.	3.8.1 Menemukan fungsi air bagi kelangsungan hidup makhluk hidup	C1	1, 2, 3, 4, 8, 16	6
	3.8.2 Menuliskan proses siklus air	C2	6, 13, 14, 15, 17, 18, 22, 24, 30	9
	3.8.3 Menyebutkan pengaruh siklus air terhadap makhluk hidup	C4	5, 7, 9, 10, 11, 12, 19, 20, 21, 23, 25, 26, 27, 28, 29	15
	3.8.4 Menunjukkan faktor-faktor yang memengaruhi siklus air			
	3.8.5 Memberi contoh siklus air dan dampaknya bagi kehidupan di bumi			
	3.8.6 Menerangkan analisis dampak siklus air terhadap kehidupan			

	3.8.7 Memerinci faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas air			
	3.8.8 Menelaah pengaruh kualitas air terhadap kehidupan			
	3.8.9 Menguraikan cara memelihara ketersediaan air bersih			
Butir Soal				30

b. Uji Reliabilitas

Suatu tes dapat dikatakan reliabel jika instrumen yang digunakan untuk mengukur objek yang sama, tetapi dalam waktu yang berbeda, akan tetap menghasilkan data yang sama atau relatif sama. Menurut Sugiyono (2016: 121) instrumen yang reliabel adalah instrument yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Menghitung reliabilitas digunakan rumus KR.20 (*Kuder Richardson*) dengan bantuan *microsoft excel* 2019 sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{s_t^2 - \sum p_i q_i}{s_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas tes

N = Banyaknya butir item

1 = Bilangan konstan

s_t^2 = Varian total

p_i = Proporsi *testee* yang menjawab dengan betul butir item yang bersangkutan

q_i = Proporsi *testee* yang menjawab salah, atau: $q_i = 1 - p_i$

$\sum p_i q_i$ = Jumlah dari hasil perkalian antara p_i dengan q_i

Sumber: Sudijono (2013: 252)

Tabel 9. Koefisien reliabilitas KR 20

No.	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1.	0,80-1,00	Sangat kuat
2.	0,60-0,79	Kuat
3.	0,40-0,59	Sedang
4.	0,20-0,39	Rendah
5.	0,00-0,19	Sangat rendah

Sumber: Arikunto (2013: 276)

H. Teknis Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Uji Persyaratan Analisis Data

a) Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan data yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal. Uji normalitas penelitian ini menggunakan rumus *Chi Kuadrat* (χ^2) yang diungkapkan oleh Muncarno (2017:71)

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

Keterangan:

χ^2_{hitung} = nilai chi kuadrat hitung
 f_o = frekuensi hasil pengamatan
 f_e = frekuensi yang diharapkan
 k = banyaknya kelas interval

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua sampel berasal dari populasi dengan variansi yang sama atau tidak. Uji homogenitas varians dilakukan dengan rumus yang diungkapkan oleh Muncarno (2017: 65) sebagai berikut:

- 1) Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat.
- 2) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian ini taraf signifikannya adalah $\alpha = 5\%$ atau 0,05.

- 3) Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus

$$F_{hit} = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Harga F_{hitung} tersebut kemudian dikonsultasikan dengan F_{tabel} untuk diuji signifikansinya. Apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. H_0 diterima berarti homogen, jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka tidak homogen.

2. Teknis Analisis Data Kuantitatif

a. Nilai Hasil Belajar secara Individual

Perhitungan hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif secara individual menggunakan rumus yang diungkapkan oleh Purwanto (2000: 102) sebagai berikut:

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

Keterangan:

NP	= nilai pengetahuan
R	= skor yang diperoleh/ yang dijawab benar
SM	= skor maksimum
100	= bilangan tetap

b. Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Peserta Didik

Menghitung nilai rata-rata hasil belajar seluruh peserta didik dengan rumus menurut Aqib dkk., (2010: 40) sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{\sum X_N}$$

Keterangan:

\bar{X}	= Nilai rata-rata seluruh peserta didik
\sum_i	= Total nilai peserta didik yang diperoleh
\sum_N	= Jumlah peserta didik

c. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Secara Klasikal

Menghitung persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal dapat digunakan rumus menurut Aqib dkk., (2010: 41) sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma \text{peserta didik yang tuntas}}{\Sigma \text{peserta didik}} \times 100\%$$

Tabel 10. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar

Nilai Berpikir Kritis	Kategori
$\geq 85\%$	Sangat tinggi
65-84%	Tinggi
45-64%	Sedang
25-44%	Rendah
$\leq 24\%$	Sangat rendah

Sumber: Aqib, dkk. (2010: 41)

d. Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Media Audio Visual

Selama proses pembelajaran berlangsung observer menilai keterlaksanaan pembelajaran dengan media audio visual dengan memberikan nilai sesuai dengan kriteria yang ada pada rubrik. Data aktivitas peserta didik akan dipersentasekan melalui rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase frekuensi aktivitas yang muncul

f = Banyaknya aktivitas peserta didik yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

(Sumber: Arikunto, 2013: 46)

e. Peningkatan Pengetahuan (*N-Gain*)

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen, maka mendapatkan data berupa hasil *pretest*, *posttest* dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*).

Menghitung peningkatan pengetahuan (*N-Gain*) dapat digunakan rumus berikut:

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

Kategori sebagai berikut:

Tinggi = $\geq 0,7$

Sedang = $0,3 - 0,7$

Rendah = *N-Gain* $< 0,3$

Sumber: Yuwono (2020: 65)

3. Uji Hipotesis

a. Uji Regresi Linier Sederhana

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh X (media audio visual) terhadap Y (hasil belajar IPA). Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan analisis regresi sederhana sebagai berikut:

$$\hat{Y} = \alpha + Bx$$

Keterangan:

\hat{Y} = Variabel terikat.

X = Variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu untuk diproyeksikan.

α = Nilai konstanta harga Y, jika X = 0.

b = Nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau penurunan (-) variabel Y.

$$b = \frac{n \cdot \Sigma XY - \Sigma X \cdot \Sigma Y}{n \cdot \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2} \quad \alpha = \frac{\Sigma Y - b \cdot \Sigma X}{n}$$

Sumber: Muncarno (2017: 105)

Kriteria Uji:

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_0 ditolak artinya signifikan.

$F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka H_0 diterima artinya tidak signifikan

Dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$

Rumusan Hipotesis

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan media audio visual terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri Bumi Raharjo.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan media audio visual terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri Bumi Raharjo.

b. Uji t

Guna menguji ada tidaknya perbedaan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dengan menggunakan media audio visual maka pengujian digunakan uji t sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1) S_1^2 + (n_2 - 1) S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \cdot \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan:

\bar{x}_1 = rata-rata data pada sampel 1

\bar{x}_2 = rata-rata data pada sampel 2

n_1 = jumlah anggota sampel 1

n_2 = jumlah anggota sampel 2

S_1^2 = varian total kelompok 1

S_2^2 = varian total kelompok 2

Sumber: Muncarno (2017: 63)

Berdasarkan rumus di atas, ditetapkan taraf signifikansi 5% atau 0,05 maka kaidah keputusan yaitu $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak, sedangkan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima. Apabila H_a diterima berarti ada pengaruh yang signifikan, sehingga peneliti merumuskan hipotesisnya sebagai berikut:

Rumusan Hipotesis

- Ho : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada penerapan media audio visual terhadap peningkatan hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri Bumi Raharjo
- Ha : Terdapat perbedaan yang signifikan pada penerapan media audio visual terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri Bumi Raharjo.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengujian hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana, terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan media audio visual terhadap peningkatan hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri Bumi Raharjo.
2. Pengujian hipotesis menggunakan $t_{\text{test}} \text{ pooled varians}$, terdapat perbedaan yang signifikan pada penerapan media audio visual terhadap peningkatan hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri Bumi Raharjo.

Maka peneliti menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan dan pengaruh yang signifikan pada penerapan media audio visual terhadap peningkatan hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri Bumi Raharjo.

B. Saran

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

1. Peserta didik

Diharapkan dengan adanya media bantu yaitu media audio visual peserta didik lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. Pendidik

Diharapkan pendidik saat kegiatan pembelajaran berlangsung dapat menggunakan media audio visual, agar peserta didik lebih aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pendidik dapat melibatkan peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran agar peserta didik termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

3. Sekolah

Diharapkan sekolah mendukung serta memfasilitasi penerapan media pembelajaran yang lebih bervariasi, salah satunya media audio visual. Hal ini membuat kegiatan pembelajar peserta didik menjadi lebih berpartisipasi atau aktif dalam pembelajaran. Proses pembelajaran tidak hanya fokus pada yang didapat peserta didik, namun bagaimana memberikan pengetahuan serta pengalaman bermakna bagi peserta didik serta sekolah.

4. Peneliti lanjutan

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti merekomendasikan bagi peneliti lanjutan untuk dapat menerapkan media audio visual dalam pembelajaran yang berbeda sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Selain itu materi pembelajaran harus dipersiapkan dengan baik agar memperoleh hasil yang baik dan keterbatasan penelitian ini dapat meminimalisir untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Ali dan Eny Rahma. 2008. *Ilmu Alamiah Dasar*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Agus, Suprijono. 2010. *Cooperative Learning*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Ahmadi, F. dan Ibda, H. 2018. *Media Literasi Sekolah: Teori dan Praktik*. CV Pilar Nusantara, Semarang.
- Aqib, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk SD, SLB, TK*. Yrama Widya, Bandung.
- Arafat, L. M. dan Azizan, N. 2020. *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Kencana, Jakarta.
- Arief Sadiman, dkk. 2010. *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Ayu, Fitria. 2014. Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Of Elementary Education*. (2)2: 5-9.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum, Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. BNSP, Jakarta.
- Basyiruddin, Usman. 2002. *Media Pendidikan*. Ciputat Pers, Jakarta.
- Budiarti, Wida. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII MTS Ma'arif NU 7 Purbolinggo Tahun Pelajaran 2016/2017* (Skripsi). Institut Agama Islam Negeri (IAIN). Lampung.
- Budiono. 2017. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Bintang Indonesia Jakarta, Jakarta.
- Depdiknas. 2003. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi*. Puskur. Dit. PTKSD, Jakarta.

- Depdiknas. 2004. *Kerangka Dasar Kurikulum 2004*. Puskur. Dit. PTKSD, Jakarta.
- Diansari. 2011. Penerapan Model untuk Meningkatkan Pembelajaran Siswa Kelas IV SDN Gampingan 01 Pagak. SKRIPAI Jurusan Kependidikan Seklah Dasar & Prasekolah : Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang. Malang.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2012. *Belajar Dan Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Duli, N. 2019. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar untuk Penulisan Skripsi dan Analisis Data dengan SPSS*. Deepublish, Yogyakarta.
- Duludu, U. 2017. *Buku Ajar Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS*. Deepublish, Yogyakarta.
- Fathurrohman, Muhammad dan Sulistyorini. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Teras, Yogyakarta.
- Fernando, Andrew. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, Medan.
- Fozi, Muhammad Fatrur. 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Kelas IV SD Negeri 23 Bengkulu Tengah Tahun Pelajaran 2020/2021*. (Skripsi). Institut Agama Islam Negeri (IAIN). Bengkulu.
- Hajar, Ibnu. 2013. *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik Untuk SD/MI*. Diva Press, Yogyakarta.
- Hamid, M. A, dkk. 2020. *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, Medan.
- Hardani, dkk. 2020. *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif*. Pustaka Ilmu, Yogyakarta.
- Harmono. 2012. *Managemen Keuangan Berbasis Balanced Scorecard Pendekatan Teori, Kasus, dan Riset Bisnis*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Hasan, Hasmiana. 2016. Penggunaan Media Audio Visual terhadap Ketuntasan Belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi Komunikasi dan Transportasi pada Siswa Kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*. 2(3): 22-33.
- Herman. 1999. *Program Outdoor Education sebagai Model Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Sikap Kreatif Siswa di SLTP*. IKIP, Bandung.

- Ibda, H. 2019. *Media Pembelajaran Berbasis Wayang: Konsep dan Aplikasi*. CV. Pilar Nusantara, Semarang.
- Ismail, I. 2020. *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Cendekia Publisher, Makassar.
- Kadir, Abd dan Asrohah Hanun. 2015. *Pembelajaran Tematik*. Raja Grafindo, Jakarta.
- Ketut dan Kadek. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar. *International Journal of Elementary Education*. 1(2): 153-160.
- Kosmiyah, Indah. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Teras, Yogyakarta.
- Kasmadi dan Sunariah, Nia Siti. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta, Bandung.
- Khairani, Makmun. 2014. *Psikologi Belajar*. Aswaja Presindo, Yogyakarta.
- Kustandi, Cecep. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Kencana, Jakarta.
- Majid, A. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Malawi, I. dan Kadarwati, A. 2017. *Pembelajaran Tematik: Konsep dan Aplikasi*. CV. Ae Media Grafika, Magetan.
- Malawi, I, dkk. 2019. *Teori dan Aplikasi Pembelajaran Terpadu*. CV. Ae Media Grafika, Magetan.
- Mardiyah Wafa. 2019. *Pengaruh Media Audiovisual terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di MTS* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sunan Ampel. Surabaya.
- Maresha, dkk. 2021. *Informatika*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Jakarta.
- Miarso, Yusuf hadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Muncarno. 2017. *Statistik Pendidikan*. Hamin Group, Lampung.
- Nasrudin, Juhana. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. PT Panca Terra Firma, Bandung.
- Nasrulloh, M. F. & Umardiyah, F. 2020. *Efektivitas Strategi Pembelajaran Think Talk Write (TTW) Pada Pembelajaran Matematika*. LPPM Universitas KH. A. Wahab Hasbulloh, Jombang.

- Nurdin, I. dan Hartati, S. 2019. *Metodologi Penelitian Sosial*. Media Sahabat Cendekia, Surabaya.
- Novabriani Silvia. 2016. *Keefektifan Media Audio Visual Terhadap Minat dan Hasil Belajar Materi Struktur Bumi Dan Matahari Kelas V SD Negeri Pesayangan 01 Kabupaten Tegal (Skripsi)*. Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 40 Tahun 2010 tentang Sistem Alat peraga pendidikan. <http://pusdiklat.perpusnas.go.id>>. Diakses pada 22 Januari 2022.
- Purba, dkk. 2020. *Teknologi pendidikan*. Yayasan Kita Menulis, Sumatera Utara.
- Pranyoto, H. 2020. *Pengaruh Model Latihan Menggunakan Media Terhadap Kemampuan Tendangan Jarak Jauh Peserta Didik Ekstrakurikuler SMP Negeri 36 Bandar Lampung*. Universitas Lampung, Bandar Lampung.
- Rangkuti, A. A. 2017. *Statistika Inferensial untuk Psikologi dan Pendidikan*. Kencana, Jakarta.
- Riduwan. 2014. *Belajar Mudah Meneliti*. Alfabeta, Bandung.
- Rukajat, A. 2018. *Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Deepublish, Yogyakarta.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori Praktik dan Penilaian*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana, Jakarta.
- Samatowa, Usman. 2010. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. PT Indeks, Jakarta.
- Simarmata, J, dkk. 2020. *Elemen-Elemen Multimedia untuk Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, Jakarta.
- Siri, Danganga Muhammad dan Abd. Muis Bandi. 2005. *Teori Belajar dan Pembelajaran Inovatif*. Sibuku, Makassar.
- Suardi, Muh. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Deepublish, Yogyakarta.
- Sudaryono. 2016. *Manajemen Pemasaran Teori dan Implementasi*. CV. Andi Offset, Yogyakarta.
- Sudijono. 2013. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.

- Sudiman, Arief. 2010. *Media Pendidikan*. PT Rajagrafindo Persada, Jakarta.
- Sugiarto, Toto. 2020. *E-Learning Tingkatkan Hasil Belajar Fisika*. CV Mine, Yogyakarta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.
- Sumiharsono, R. dan Hasanah, H. 2017. *Media Pembelajaran*. CV. Pustaka Abadi, Jember.
- Supriyadi. 2021. *Evaluasi Pendidikan*. PT. Nasya Expanding Management, Pekalongan.
- Suryani, Nunuk dan Leo Agung. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Ombak, Yogyakarta.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah*. Kencana, Jakarta.
- Sutiah. 2016. *Budaya Belajar dan Inovasi Pembelajaran PAI*. Nizamina Learning Center, Sidoarjo.
- Sobri M. Sutikno. 2009. *Belajar dan pembelajaran*. Prospect, Bandung.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor – Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Syaiful, Bahri Djamarah dan Zain Aswan. 2003. *Strategi Belajar Mengajar*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Trianto, I. B. A. dan Suseno, H. 2015. *Desain Pengembangan Kurikulum 2013 di Madrasah*. Kencana, Depok.
- Wahab, Rohmalina. 2016. *Psikologi Belajar*. Rajagrafindo Persada, Jakarta.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Prenada Media Group, Jakarta.
- Yuwono, S. L. 2020. *Asyiknya Mengajarkan Sains di Kelasku: Berbagai Pengalaman Mengajar*. Tata Akbar, Bandung.