

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUDIO VISUAL*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK
KELAS IV SD NEGERI 8 METRO TIMUR**

(Skripsi)

Oleh
SITI LUFIAH DWI PUTRI
NPM 1913053040



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUDIO VISUAL* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI 8 METRO TIMUR

Oleh

SITI LUFIAH DWI PUTRI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur dan pendidik belum optimal menggunakan media pembelajaran *audio visual*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *audio visual* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* dan data yang digunakan adalah data kuantitatif berupa desain penelitian *Non-Equivalent Control Group Design*. Penelitian ini menggunakan teknik *non-probability sampling* dan populasi sebanyak 57 peserta didik. Teknik pengumpulan data dengan teknik tes dan non tes. Analisis data hipotesis menggunakan rumus uji *t-test* dengan $t_{hitung} = 7,364 > t_{tabel} = 2,021$. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *audio visual* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur tahun pelajaran 2022/2023.

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

ABSTRACT

THE EFFECT OF USING AUDIO-VISUAL LEARNING MEDIA ON THE SOCIAL STUDIES LEARNING OUTCOMES OF FOURTH GRADE STUDENTS AT SD NEGERI 8 METRO TIMUR

By

SITI LUFIAH DWI PUTRI

The problem in this study was the low social studies learning outcomes of fourth grade students at SD Negeri 8 Metro Timur and educators have not optimally used audio-visual learning media. The aim of this study was to determine the effect of the use of audio-visual learning media on social studies learning outcomes for fourth grade students at SD Negeri 8 Metro Timur. This type of research is experimental research. The research method use in this study is Quasi Experimental Design and the data used is quantitative data in the form of a Non-Equivalent Control Group Design research design. This study used a non-probability sampling technique and a population of fifty-seven students. Data collection techniques with test and non-test techniques. Hypothesis data analysis using the t-test formulaa with $t_{count} = 7.364 > t_{table} = 2.021$. The results of this study indicate that there is an effect of the use of audio-visual learning media on social studies learning outcomes for fourth-grade students at SD Negeri 8 Metro Timur in the 2022/2023 learning year.

Keywords: audio visual, learning outcomes, social studies learning.

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUDIO VISUAL*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK
KELAS IV SD NEGERI 8 METRO TIMUR**

Oleh

Siti Lufiah Dwi Putri

Skripsi

**Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN *AUDIO VISUAL*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS
PESERTA DIDIK KELAS IV SD
NEGERI 8 METRO TIMUR**

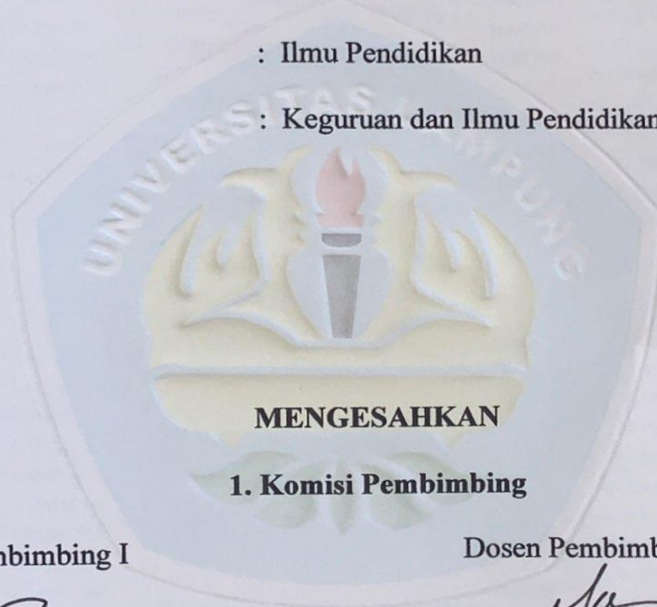
Nama Mahasiswa : ***Siti Lufiah Dwi Putri***

No. Pokok Mahasiswa : 1913053040

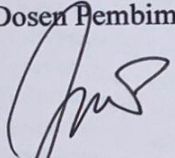
Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

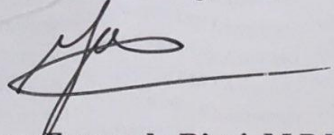
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



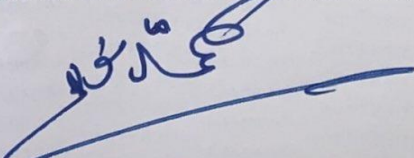
Dosen Pembimbing I


Dr. Pargito, M.Pd.
NIP 19590414 198603 1 005

Dosen Pembimbing II


Yoga Fernando Rizqi, M.Pd.
NIK 232111960721101

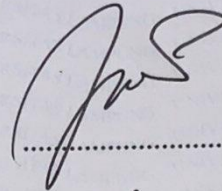
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin M.Ag, M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

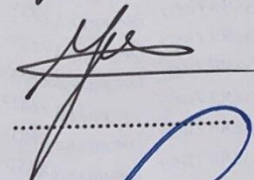
1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Pargito, M.Pd.**



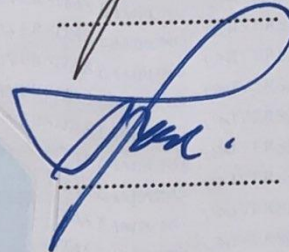
.....

Sekretaris : **Yoga Fernando Rizqi, M.Pd.**



.....

Penguji Utama : **Drs. Supriyadi, M.Pd.**



.....

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **12 Juni 2023**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Siti Lufiah Dwi Putri

NPM : 1913053040

Program Studi : S1 PGSD

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Audio Visual* Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan Peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 12 Juni 2023

Membuat pernyataan,



Siti Lufiah Dwi Putri

NPM 1913053040

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Siti Lufiah Dwi Putri lahir di Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung pada tanggal 30 Juli 2001. Peneliti merupakan anak kedua dari empat bersaudara, dari pasangan Bapak Hendarmin A.S dan Ibu Riami.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut:

1. SD Negeri 2 Rawa Laut, lulus pada tahun 2013
2. SMP Negeri 16 Bandar Lampung, lulus pada tahun 2016
3. SMA Negeri 10 Bandar Lampung, lulus pada tahun 2019

Pada tahun 2019 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1-program studi PGSD, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung melalui tes Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Tanjung Senang, Kecamatan Tanjung Senang, Kota Bandar Lampung pada tahun 2022 periode 1. Peneliti juga melakukan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 2 Tanjung Senang, Kecamatan Tanjung Senang, Kota Bandar Lampung pada tahun 2022.

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”
(Q.S AL-Baqarah: 286)

*“Nikmatilah prosesmu, sebab semua impian membutuhkan sebuah proses untuk
menjadi kenyataan”*
(Siti Lufiah)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan mengucap puji syukur atas kehadiran Allah SWT, dan dengan kerendahan hati, saya persembahkan sebuah karya ini kepada:

Orang tuaku tercinta Bapak Hendarmin A.S dan Ibu Riami yang selalu memberikan dukungan, doa, motivasi dan nasihat baik demi kelancaran studiku dan tercapainya cita-citaku.

Kakak dan Adik-adikku tersayang Rizca Novantri, Syahwa Novenda dan Ahmad Malik yang senantiasa mendoakan serta menjadi penyemangatku.

Para Pendidik serta Dosen yang pernah mengajariku dari Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi.

Dan almamater tercinta “**Universitas Lampung**”

SANWACANA

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Audio Visual* Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur” yang peneliti susun ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan S-1 pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari dorongan dan bantuan dari berbagai pihak. Dengan segenap kerendahan hati yang tulus, peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM., Pelaksana Tugas selaku Rektor Universitas Lampung yang berkontribusi dalam mengesahkan ijazah dan gelar sarjana mahasiswa Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung beserta seluruh tenaga kependidikan yang berkontribusi dalam mengesahkan skripsi ini.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Si., M.Ag., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) yang berkontribusi dalam memberikan persetujuan sebagai bentuk legalisasi skripsi yang diakui oleh Jurusan Ilmu Pendidikan.
4. Drs. Rapani, M.Pd., selaku ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Drs. Supriyadi, M.Pd., selaku dosen penguji yang telah memberikan saran, arahan, kritik serta motivasi yang membangun dalam penyusunan skripsi ini.
6. Dr. Pargito, M.Pd., selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, saran, arahan, serta motivasi yang membangun dalam penyusunan skripsi ini.
7. Yoga Fernando Rizqi, M.Pd., selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan, saran, arahan, serta motivasi yang membangun dalam penyusunan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen serta Tenaga Pendidikan Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung, terimakasih atas segala ilmu pengetahuan yang telah diberikan selama proses perkuliahan.
9. Bidroatul Hasanah, S.Pd.SD., selaku kepala SD Negeri 10 Metro Timur serta Hendra Jaya, S.Pd.SD dan Atika Oktaviani, S.Pd., selaku wali kelas IV yang telah memberikan izin dan membantu peneliti melaksanakan uji instrumen di SD Negeri 10 Metro Timur.
10. Siti Rupiah, S.Pd., selaku kepala SD Negeri 8 Metro Timur serta Fatan Adi, S.Pd dan Juwita Kusuma, S.Pd., selaku wali kelas IV yang telah memberikan izin dan membantu peneliti melaksanakan penelitian di SD Negeri 8 Metro Timur.
11. Semua teman-teman PGSD dan sahabat-sahabat terbaikku Maisy, Rahayu, Gisel, Deli, Intan, Rani, Annisa dan Sarah terimakasih selalu ada untuk berkeluh kesah, memberikan dukungan dan semangatnya.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Akhir kata peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi yang sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 11 Mei 2023

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Belajar dan Pembelajaran	8
1. Pengertian Belajar.....	8
2. Prinsip-Prinsip Belajar.....	9
3. Teori Belajar	10
4. Hasil Belajar	11
5. Pengertian Pembelajaran	13
6. Model Pembelajaran	14
7. Pengertian Media Pembelajaran	16
8. Fungsi Media Pembelajaran	17
9. Karakteristik Media Pembelajaran.....	18
10. Jenis-jenis Media Pembelajaran	19
11. Pemilihan Media Pembelajaran	20
B. Media Audio Visual.....	22
1. Pengertian Media <i>Audio Visual</i>	22
2. Karakteristik Media Audio Visual	22
3. Kelebihan dan Kelemahan Media Audio Visual	23
4. Langkah-Langkah Menggunakan Media <i>Audio Visual</i>	25
5. Indikator Media <i>Audio Visual</i>	26

6. Pengertian Video Pembelajaran	27
7. Kelebihan Video Pembelajaran.....	28
C. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	30
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	
2. Karakteristik Pembelajaran IPS	31
3. Tujuan Pembelajaran IPS	32
4. Ruang Lingkup IPS	33
D. Penelitian Relevan	34
E. Kerangka Pikir	37
F. Hipotesis Penelitian.....	38

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian	40
C. Populasi dan Sampel	40
1. Populasi Penelitian	40
2. Sampel Penelitian	40
3. Variabel Penelitian	41
D. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	41
1. Definisi Konseptual Variabel	41
2. Definisi Operasional Variabel	42
3. Teknik Pengumpulan Data	42
E. Instrumen Penelitian	43
1. Jenis Tes.....	43
2. Uji Persyaratan Instrumen Penelitian	43
a. Uji Validitas	44
b. Uji Reliabilitas.....	45
c. Taraf Kesukaran	46
d. Uji Daya Pembeda Soal.....	47
F. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis.....	49
1. Teknik Analisis Data	49
a. Uji Normalitas	49
b. Uji Homogenitas	50
c. Uji Interaksi.....	50
2. Uji Hipotesis	51
a. Uji t.....	51
b. Uji <i>Effect Size</i>	52
c. Uji <i>N-Gain</i>	53

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	54
1. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian	54
2. Pelaksanaan Penelitian.....	55
3. Deskripsi Data Hasil Penelitian	56
4. Analisis Data Penelitian.....	56
5. Hasil Uji Analisis Data	61
6. Hasil Uji Hipotesis.....	63

B. Pembahasan	65
C. Keterbatasan Penelitian	71

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	72
B. Saran	72

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Ulangan Tengah Semester (UTS) Mata Pelajaran IPS	3
2. Indikator Penggunaan Media <i>Audio Visual</i>	27
3. Data peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Pelajaran 2022/2023	40
4. Hasil Analisis Validasi Butir Soal.....	44
5. Klasifikasi Reliabilitas	46
6. Hasil Uji Reliabilitasl Soal Tes	46
7. Kategori Taraf Kesukaran	47
8. Hasil Taraf Kesukaran Butir Soal	47
9. Klasifikasi Daya Beda Soal.....	48
10. Hasil Uji Beda Soal Tes	48
11. Kategori <i>Effect Size</i>	52
12. Data Waktu Pelaksanaan Penelitian.....	55
13. Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	57
14. Distribusi Frekuensi Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	58
15. Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	59
16. Distribusi Frekuensi Data <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	60
17. Rata- Rata Hasil Pretest dan Posstest pada kelas Eksperimen dan Kontrol....	61
18. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas	62
19. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas	62
20. Rekapitulasi Hasil Uji Interaksi	63
21. Rekapitulasi Hasil Uji N-gain	65
22. Sarana dan Prasarana.....	168

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Hal
1. Kerangka Berpikir.....	38
2. <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	39
3. Histogram Nilai Pretest Kelas Eksperimen.....	57
4. Histogram Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	58
5. Histogram Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	59
6. Histogram Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	60
7. Data Tenaga Pendidik Dan Kependidikan.....	169

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	79
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....	80
3. Surat Validasi Instrumen.....	81
4. Surat Izin Uji Instrumen.....	82
5. Surat Balasan Uji Instrumen	83
6. Surat Izin Penelitian	84
7. Surat Balasan Izin Penelitian	85
8. Silabus Pembelajaran	86
9. RPP Pertemuan 1 Kelas Eksperimen	89
10. RPP Pertemuan 2 Kelas Eksperimen	98
11. RPP Pertemuan 1 Kelas Kontrol.....	105
12. RPP Pertemuan 2 Kelas Kontrol.....	113
13. Bahan Ajar dan Media Pembelajaran.....	120
14. Skenario Pembelajaran.....	123
15. LKPD Peserta Didik.....	127
16. Kisi-kisi Instrumen Tes.....	129
17. Rekapitulasi Hasil Validasi Soal.....	143
18. Dokumentasi Jawaban Peserta Didik Uji Coba Instrumen	144
19. Rekapitulasi Reliabilitas Butir Soal	145
20. Rekapitulasi Daya Beda Soal	146
21. Rekapitulasi Taraf Kesukaran Soal.....	147
22. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	148
23. Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	152
24. Absen Kelas 4A (Kontrol)	153
25. Absen Kelas 4B (Eksperimen).....	154

26. Dokumentasi Jawaban <i>Pretest</i> Peserta Didik (Eksperimen).....	155
27. Dokumentasi Jawaban <i>Posttest</i> Peserta Didik (Eksperimen)	157
28. Dokumentasi Jawaban <i>Pretest</i> Peserta Didik (Kontrol).....	159
29. Dokumentasi Jawaban <i>Posttest</i> Peserta Didik (Kontrol)	160
30. Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	163
31. Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	164
32. Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	165
33. Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	166
34. Data Profil Sekolah	167
35. Rekapitulasi Hasil Belajar IPS (Kelas Eksperimen)	169
36. Rekapitulasi Hasil Belajar IPS (Kelas Kontrol).....	170
37. Uji Normalitas <i>Pretest</i> Eksperimen	171
38. Uji Normalitas <i>Posttest</i> Eksperimen	174
39. Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kontrol	176
40. Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kontrol.....	178
41. Homogenitas <i>Pretest</i> Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol	180
42. Homogenitas <i>Posttest</i> Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol.....	181
43. Hasil Uji Hipotesis <i>t-test</i>	182
44. Hasil Uji <i>Effect Size</i>	183
45. Hasil <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen	185
46. Hasil <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol.....	186
47. Nilai r_{tabel}	187
48. Nilai Tabel <i>Chi Kuadrat</i>	188
49. Nilai Tabel Uji <i>t</i>	189
50. Nilai Tabel F (Uji Homogenitas)	190
51. Nilai Tabel F (Uji interaksi).....	191
52. Foto Aktivitas Pembelajaran	192

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses perubahan sikap dan tingkah laku individu maupun kelompok dalam upaya mendewasakan manusia melalui sebuah pengajaran maupun pelatihan. Pendidikan sangat penting bagi setiap individu yang bertujuan untuk mencerdaskan serta mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Pendidikan menekankan bahwa dasar dalam pembentukan dan upaya perkembangan peserta didik adalah pengalaman (Suriansyah, 2011).

Berdasarkan UU No. 20 tahun 2003 dinyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar anak didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran. Dalam hal ini yang menjadi komponen utama dalam proses pembelajaran, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar (Pane dan Sopang, 2017).

Proses pembelajaran yang berhasil, dapat dilihat dari kesungguhan peserta didik saat memperhatikan penjelasan dari pendidik dan mengajukan pertanyaan- pertanyaan terhadap hal-hal yang kurang dipahaminya. Dalam mencapai keberhasilan ini, diperlukan inovasi yang dapat menumbuhkan motivasi dan minat peserta didik dalam pembelajaran untuk menciptakan peserta didik yang aktif, kreatif, kritis dan mandiri (Asyhar, 2011).

Salah satu yang menjadi masalah dalam pendidikan Indonesia adalah rendahnya kualitas pendidikan dapat dilihat dari rendahnya hasil belajar

peserta didik dan penggunaan metode konvensional yang masih cenderung dilakukan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Melalui perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi masa kini yang semakin pesat dalam dunia pendidikan diperlukan pemanfaatan penggunaan media teknologi dalam proses pembelajaran (Khalistiana dan Tenia, 2015).

Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu media pembelajaran yang melibatkan teknologi yaitu media berbasis *audio visual*. Media *audio visual* merupakan media *intruksional modern* yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi meliputi media yang dapat dilihat dan didengar (Hermawan, 2007). Sebagian besar media didasarkan pada perpaduan penglihatan dan pendengaran (Hede, 2018). Media *audio visual* akan menjadi penyajian bahan ajar kepada peserta didik semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media dalam batas tertentu juga dapat menggantikan peran serta tugas pendidik karena penyajian materi bisa diganti oleh media dan pendidik bisa beralih menjadi fasilitator belajar yang mendampingi peserta didik dalam penggunaan media sehingga memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk belajar, salah satu contoh media *audio visual* yaitu video pembelajaran (Hamdani, 2011).

Pembelajaran yang menggunakan sarana media berupa video pembelajaran memudahkan peserta didik untuk memahami materi pelajaran yang sulit dijelaskan oleh pendidik. Video pembelajaran juga dapat menarik minat dan meningkatkan antusias peserta didik untuk belajar karena gambar dan suara yang ada dalam video pembelajaran dapat menjadikan pelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Penggunaan media audio visual berupa video pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS dapat memberikan gambaran materi secara nyata, merangsang daya pikir dan imajinasi peserta didik. Permasalahan secara umum yang masih dihadapi pendidik dalam melaksanakan pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPS sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik, yaitu pada aspek perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran. Pada tahap

perencanaan pembelajaran, pendidik menghadapi kendala yaitu kesulitan memadukan materi, kurangnya buku pedoman, sulit menjabarkan KD, dan sulit mengalokasikan waktu baik untuk menyusun perangkat pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan pembelajaran, yaitu tidak semua peserta didik siap untuk mengikuti pembelajaran IPS, pendidik juga masih kurang memahami keseluruhan materi IPS dan belum mampu menerapkan media yang bervariasi untuk menyampaikan materi IPS. Sedangkan, pada tahap evaluasi pembelajaran, yaitu sulitnya menyusun penilaian menjadi kendala bagi pendidik (Asarina, 2014).

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang telah dilaksanakan oleh penulis pada Rabu, 12 Oktober 2022 dengan menggunakan teknik observasi dan studi dokumentasi di SD Negeri 8 Metro Timur dengan wali kelas IV, bahwa pendidik belum optimal dalam memanfaatkan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS serta pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik sehingga beberapa peserta didik menjadi pasif dan jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran dan diperoleh juga data hasil belajar peserta didik yang masih dalam kategori belum tuntas khususnya pada mata pelajaran IPS. Berikut ini hasil Ulangan Tengah Semester (UTS) semester ganjil kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur yang dipaparkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Nilai Ulangan Tengah Semester (UTS) Mata Pelajaran IPS Kelas IV

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Jumlah Peserta Didik Tuntas	Jumlah Peserta Didik Belum Tuntas	Persentase ketuntasan (%)	Persentase belum tuntas (%)	KKM
IV A	29	12	17	41,37	58,62	70
IV B	28	6	22	21,42	78,57	
Σ	57	18	39			

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

Berdasarkan tabel 1, kriteria ketuntasan minimal (KKM) di SD Negeri 8 Metro Timur pada mata pelajaran IPS yaitu 70. Berdasarkan data hasil belajar peserta didik kelas IV dapat dilihat bahwa jumlah peserta didik kelas IV A dan IV B

ada 57 orang peserta didik. Peserta didik tuntas sebanyak 18 orang sedangkan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 39 orang, maka dilihat dari tabel, bahwa persentase kelas IV A terdapat 41,37% peserta didik yang sudah tuntas dan 58,62% belum tuntas dan kelas IV B terdapat 21,42% peserta didik yang sudah tuntas dan 78,57% belum tuntas.

Berdasarkan permasalahan di atas, pendidik dalam meningkatkan hasil belajar IPS dapat dengan melakukan pengelolaan pembelajaran dengan tepat dimulai dari perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, dan mengevaluasi hasil belajar. Pendidik ketika merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, maka mampu menata ruang kelas, menguasai teori belajar, menciptakan kelas yang kondusif, memotivasi peserta didik agar bergairah belajar atau pendidik dapat menggunakan model- model pembelajaran yang mampu memengaruhi hasil belajar peserta didik. Faktor lain yang juga penting dalam meningkatkan hasil belajar adalah memanfaatkan media-media pembelajaran oleh pendidik (Pingge, 2016). Penelitian ini berfokus pada pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar.

Pemanfaatan media pembelajaran yang ada misalnya dengan menggunakan media video pembelajaran oleh pendidik dapat meningkatkan aktivitas pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pendidik juga perlu mempelajari karakteristik peserta didik agar dalam pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peserta didik kelas IV berada dalam tahap peralihan tahap operasional konkret ke tahap operasional formal, yang mana peserta didik telah mampu berpikir secara logis, kritis serta peserta didik dapat menelaah suatu masalah secara mendalam. sehingga media pembelajaran *audio visual* jenis video pembelajaran bisa membantu peserta didik mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi sehingga memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang materi yang sedang dipelajari. Media *audio visual* memiliki kelebihan mampu membantu pendidik

dalam meningkatkan partisipasi peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif, dan proses pembelajaran menyenangkan selain itu media *audio visual* juga dapat menggambarkan suatu peristiwa penting yang dapat diputar secara berulang-ulang sesuai kebutuhan, dapat digunakan kepada kelompok besar, kelompok kecil maupun individu.

Penggunaan media pembelajaran khususnya media *audio visual* untuk mempermudah peserta didik dalam belajar serta dengan menggunakan media *audio visual* diharapkan pembelajaran yang berbentuk abstrak akan menjadi konkret dan merangsang rasa ingin tahu peserta didik atau dengan kata lain peserta didik akan lebih aktif, semangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Audio Visual* Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Proses kegiatan pembelajaran masih berpusat pada pendidik.
2. Pendidik belum optimal memanfaatkan media pembelajaran *audio visual*.
3. Beberapa peserta didik masih pasif dalam mengikuti proses pembelajaran.
4. Rendahnya hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti, yaitu pengaruh penggunaan media pembelajaran *audio visual* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *audio visual* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *audio visual* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan media *audio visual* terhadap hasil belajar IPS sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

1. Peserta Didik

Dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk belajar IPS yang menyenangkan dan bermakna dengan menggunakan media video pembelajaran di SD Negeri 8 Metro Timur.

2. Pendidik

Dapat memberikan masukan kepada pendidik mengenai penggunaan media video pembelajaran dalam proses pembelajaran dan membantu pendidik meningkatkan hasil belajar peserta didik dikelasnya.

3. Sekolah

Dapat meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan melalui penggunaan media video pembelajaran.

4. Peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan peneliti tentang penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar peserta didik.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur.

3. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah penggunaan media audio visual dan hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur.

4. Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 8 Metro Timur.

5. Waktu

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang tak terpisahkan dalam kehidupan manusia. Belajar merupakan suatu aktivitas sadar yang dilakukan oleh individu melalui pengalaman yang menyebabkan perubahan perilaku. Belajar merupakan proses pengembangan semua potensi, kecakapan, serta karakteristik pribadinya kearah yang positif, baik bagi diri maupun lingkungannya (Faizah, 2017). Individu dikatakan telah belajar jika adanya perubahan tingkah laku pada diri orang tersebut yang relatif lama. Belajar juga dimaknai sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku terhadap hasil belajar bersifat berkelanjutan, fungsional, positif, aktif, dan terarah. Proses perubahan tingkah laku dapat terjadi dalam berbagai kondisi (Pane & Sopang, 2017).

Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan yang sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak (Susanto, 2013). Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama dan dengan syarat bahwa perubahan yang terjadi tidak disebabkan oleh adanya kematangan atau perubahan sementara karena suatu hal (Komalasari, 2010).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah aktivitas sadar dan sengaja yang dilakukan oleh individu melalui latihan maupun pengalaman yang menghasilkan perubahan perilaku dalam jangka waktu yang lama.

2. Prinsip-Prinsip Belajar

Tugas pendidik adalah mengajar. Pendidik dalam melaksanakan kegiatan mengajar harus menggunakan prinsip-prinsip belajar tertentu agar bisa bertindak secara efektif dan efisien. Prinsip belajar juga diperlukan untuk menunjang peningkatan hasil belajar peserta didik sesuai harapan. Prinsip-prinsip belajar, sebagai berikut.

- a. Kesiapan belajar
- b. Perhatian
- c. Motivasi
- d. Keaktifan peserta didik
- e. Mengalami sendiri
- f. Pengulangan
- g. Materi pelajaran yang menantang
- h. Balikan dan penguatan
- i. Perbedaan individu (Hamdani, 2011: 22).

Prinsip-prinsip belajar dalam pembelajaran dapat dijabarkan, sebagai berikut.

- a. Perhatian dan Motivasi

Prinsip motivasi ini merupakan persepsi peserta didik bahwa peserta didik perlu terus menerus dimotivasi dan dikembangkan lebih lanjut.

- b. Keaktifan

Untuk dapat memperoleh dan mengolah perolehan belajarnya secara efektif, pembelajaran dituntut untuk aktif secara fisik, intelektual, dan emosional.

c. Keterlibatan Langsung

Perilaku yang mencerminkan prinsip keterlibatan langsung peserta didik, seperti diskusi untuk membuat laporan, peserta didik yang mengalami reaksi kimia, dan perilaku serupa.

d. Balikan dan Penguatan

Untuk menerima umpan balik atas kemungkinan bentuk perilaku peserta didik, dapat dilakukan dengan membandingkan jawaban dengan kunci jawaban, menerima kenyataan skor yang dicapai, atau hasil belajar yang kurang memadai (Rusman, 2015).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar diperlukan untuk menunjang peningkatan hasil belajar peserta didik sesuai harapan. Prinsip belajar yaitu perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung serta balikan dan penguatan.

3. Teori Belajar

Teori belajar sudah banyak berkembang. Setiap teori belajar memiliki karakteristik tersendiri. Teori belajar dijabarkan, sebagai berikut.

a. Teori perilaku

Teori perilaku berakar pada pemikiran *behaviorisme*. Perspektif *behaviorisme* pembelajaran diartikan sebagai proses pembentukan hubungan antara rangsangan (stimulus) dan balas (respons). Hasil pembelajaran yang diharapkan adalah perubahan perilaku berupa kebiasaan.

b. Teori belajar *kognitif*

Belajar menurut teori *kognitif* adalah perseptual. Teori *kognitif* menekankan belajar adalah aktivitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks.

c. Teori *konstruktivisme*

Konstruktivisme menekankan pada belajar *autentik*, bukan *artivisual*. Belajar *autentik* adalah proses interaksi seseorang dengan objek yang dipelajari secara nyata. Pembelajaran berbasis *konstruktivisme*

merupakan belajar *artikulasi*. Belajar *artikulasi* adalah proses mengartikulasikan ide, pikiran, dan solusi. Belajar tidak hanya mengkonstruksikan makna dan mengembangkan pikiran, namun juga memperdalam proses-proses pemaknaan tersebut melalui pengekspresian ide-ide (Suprijono, 2012).

Lev Semyonovich Vygotsky (dalam Budiningsih, 2005) menjelaskan teori belajar kognitif, sebagai berikut.

- a. Intelektual berkembang pada saat individu menghadapi kesulitan mengaitkan ide-ide baru dengan apa yang mereka telah ketahui.
- b. Interaksi dengan orang lain memperkaya perkembangan intelektual.
- c. Peran utama pendidik adalah bertindak sebagai seorang pembantu dan mediator pembelajaran peserta didik.

Teori ini sangat menekankan bahwa interaksi sosial berpengaruh sekali dalam pembentukan pola pikir dalam segi bahasa, emosional, dan sikap anak.

Berdasarkan teori-teori yang telah dijelaskan para ahli di atas, teori yang mendukung penelitian ini adalah teori Vygotsky. Landasan teori Vygotsky ini menjadikan perlunya peserta didik diajak untuk belajar berinteraksi bersama orang lain atau temannya yang lebih paham dalam menyelesaikan tugas-tugas yang tidak bisa mereka selesaikan sendiri, pentingnya interaksi sosial dalam memperluas perspektif, cara berpikir peserta didik.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti suatu proses pembelajaran *formal* atau *non-formal*. Hasil belajar adalah proses perubahan kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah dia menerima pengalaman (Rusman, 2015). Hasil belajar merupakan kemampuan- kemampuan yang dimiliki peserta didik

setelah mereka menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2010). Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotor* sebagai hasil dari kegiatan belajar (Susanto, 2013).

Hasil belajar yang akan digunakan penelitian ini adalah hasil belajar kognitif. Hasil belajar *kognitif* adalah kemampuan siswa dalam mempelajari suatu konsep di sekolah dan dinyatakan dalam skor melalui hasil tes (Susanto, 2013). Perkembangan hasil belajar *kognitif* menurut teori belajar Vygotsky adalah lingkungan sosial berperan paling besar terhadap *kognitif* dan cara berpikir anak-anak. Perkembangan kemampuan pengetahuannya melalui pengalaman dan juga pengetahuan yang terbangun melalui hubungan individu dengan individu lainnya atau individu dengan kelompok (Maemonah dan Fitriani, 2022).

Pada hasil belajar peneliti menggunakan taksonomi pendidikan yaitu taksonomi Bloom yang disusun oleh Benjamin S. Bloom. Bloom membagi ranah kognitif menjadi 6 tingkatan yaitu. pada level 1, *knowledge*, level 2, *comprehension*, level 3, *application*, level 4, *analysis*, level 5, *synthesis*, level 6, *Evaluation* tetapi taksonomi Bloom sendiri mengalami perubahan yang disesuaikan dengan kemajuan zaman. Revisi taksonomi Bloom oleh Krathwohl yang sering dikenal dengan istilah C1 sampai dengan C6. Proses penerapan revisi taksonomi Bloom harus dianalisis dan disesuaikan dengan tingkat kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Perubahan revisi taksonomi Bloom menjadi level 1 (C1), *remembering* (mengingat), level 2 (C2), *understanding* (memahami), level 3 (C3), *applying* (menerapkan), level 4 (C4), *analyzing* (menganalisis), level 5 (C5), *evaluating* (menilai), level 6 (C6), *creating* (mencipta) (Anderson dan Krathwohl, 2010).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif adalah kemampuan peserta didik dalam mempelajari

suatu konsep di sekolah dan dinyatakan dalam skor melalui hasil tes. Hasil belajar membantu pendidik melihat kemajuan belajar peserta didik.

5. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai proses memberikan bimbingan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Komponen-komponen utama dalam pembelajaran, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar, maka yang dikatakan dengan proses pembelajaran adalah suatu sistem yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai hasil yang diharapkan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Pane dan Sopang, 2017).

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung dengan menggunakan berbagai media pembelajaran (Rusman, 2012). Selanjutnya, pembelajaran adalah bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik (Fathurrohman, 2015).

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi secara langsung maupun tidak langsung antara pendidik dengan peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu.

6. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah gambaran yang dijadikan pendidik sebagai acuan pelaksanaan pembelajaran. Model pembelajaran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan pendidik dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai efektif dan efisien (Rusman, 2011). Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar (Suprijono, 2009).

Model pembelajaran yang sering dan praktis digunakan pendidik dalam mengajar yaitu: presentasi, pembelajaran langsung, pembelajaran konsep, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berdasarkan masalah, dan diskusi kelas (Suprijono, 2009). Model pembelajaran memiliki berbagai jenis model yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. yaitu:

- a. Model pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-based Learning*).
- b. Model pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*).
- c. Model pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-based Learning*).
- d. Model pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching*).
- e. Model pembelajaran Inkuiri.
- f. Model pembelajaran Konsep (*Concept Learning*) (Komalasari, 2010).

Penggunaan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu penentu keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Pendidik dapat memilih jenis-jenis model pembelajaran yang sesuai tujuan pembelajaran. Pada penelitian ini dari berbagai jenis model pembelajaran di atas, model pembelajaran yang digunakan penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif atau *Cooperative Learning*. *Cooperative* berarti bekerja sama dan *learning* berarti belajar, jadi belajar melalui kegiatan bersama.

Model pembelajaran *Cooperative Learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan bantuan teman sebaya dalam proses pembelajaran (Suprijono, 2009). Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Komalasari, 2010). Pembelajaran kooperatif merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada siswa agar bekerja sama selama proses pembelajaran (Isjoni, 2012).

Tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi di mana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya. Pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* mempunyai enam langkah utama atau tahapan di dalam pelaksanaannya, sebagai berikut.

- a. Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik
- b. Menyajikan Materi
- c. Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok
- d. Membimbing kelompok
- e. Evaluasi
- f. Memberikan Penghargaan / *Reward* (Suprijono, 2009).

Penggunaan model *cooperative learning* sendiri dalam pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahannya, yaitu sebagai berikut:

Kelebihan pembelajaran kooperatif adalah:

- a. Peserta didik dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas
- b. Suasana kelas yang rileks dan menyenangkan
- c. Terjalannya hubungan yang hangat dan bersahabat antara peserta didik dengan pendidik
- d. Memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan.

Kelemahan pembelajaran kooperatif, sebagai berikut:

- e. Pendidik memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran dan waktu
- f. Proses pembelajaran agar berjalan dengan lancar, maka dibutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai
- g. Kegiatan diskusi kelompok berlangsung, permasalahan yang dibahas meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan
- h. Pada saat diskusi kelas, terkadang didominasi seseorang, hal ini mengakibatkan peserta didik yang lain menjadi pasif (Isjoni, 2012).

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan bantuan teman sebaya dalam proses pembelajaran. Tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi di mana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya.

7. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran didefinisikan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran.

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium dan didefinisikan sebagai perantara atau penghantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Daryanto, 2010). Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran (Sadiman, 2011). Heinich mendefinisikan media pembelajaran adalah media-media yang membawa pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran (Jannah, 2009).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan pendidik untuk menyalurkan pesan atau informasi (materi pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

8. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi dari media pembelajaran yaitu sebagai sarana perantara dalam kegiatan komunikasi mendukung pelaksanaan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan perorangan atau kelompok, yaitu (a) memotivasi minat atau tindakan, (b) menyajikan informasi, dan (c) memberi instruksi (Arsyad, 2011).

Fungsi dari media pembelajaran dapat dijabarkan, sebagai berikut.

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya: Objek yang terlalu rumit, Konsep yang terlalu luas dapat divisualkan dalam bentuk film, gambar, dan lain-lain.
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan atau kenyataan dan memungkinkan peserta didik belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya (Sadiman, 2011). Fungsi penggunaan media pembelajaran juga dijabarkan, sebagai berikut.

1. Fungsi komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyalur informasi/ pesan dan penerima informasi / pesan.

2. Fungsi motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran memudahkan peserta didik mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah peserta didik untuk belajar.

3. Fungsi kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yaitu pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menganalisis dan mencipta.

4. Fungsi penyamaan persepsi

Dapat menyamakan persepsi setiap peserta didik sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang di sampaikan.

5. Fungsi individualitas

Dengan latar belakang peserta didik yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan peserta didik maka media pembelajaran dapat memenuhi setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda (Nurrita, 2018).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai fungsi untuk memperjelas penyajian materi yang disampaikan pendidik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera serta penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi berfungsi untuk mengatasi sikap pasif peserta didik.

9. Karakteristik Media Pembelajaran

Media pembelajaran satu dengan yang lainnya memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Karakteristik media pembelajaran diuraikan, sebagai berikut.

1. Media *audio*, yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara seperti radio, kaset rekaman, piringan hitam, dan sebagainya.

2. Media *visual*, yaitu media yang mengandalkan indera penglihatan seperti media foto, gambar, grafik, dan poster.
3. Media *audio visual*, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar seperti televisi dan kaset video.
4. Media animasi, yaitu gambar atau grafik bergerak (Fikri dan Madona, 2018).

Karakteristik media pembelajaran berdasarkan jenisnya, sebagai berikut.

- a. Media *visual* adalah media yang hanya dapat dilihat.
- b. Media *audio* adalah media yang hanya dapat didengar.
- c. Media *audio visual* adalah kombinasi audio visual (Hernawan, 2007).

Karakteristik dari media pembelajaran juga dapat dijabarkan, sebagai berikut.

- a. Media *visual*, media yang di dalamnya terdapat unsur-unsur yang terdiri dari garis, bentuk warna dan tekstur.
- b. Media *audio*, media yang hanya berisi suara.
- c. Media *audio visual*, media ini menampilkan unsur gambar dan suara
- d. Multimedia, media yang melibatkan beberapa jenis media untuk merangsang semua indra dalam satu kegiatan pembelajaran (Asyhar, 2011).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai karakteristik yang berbeda-beda dengan yang lainnya. Media pembelajaran karakteristiknya dibedakan sesuai dengan jenis dan penggunaannya saat proses pembelajaran.

10. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam penggunaannya memiliki beberapa jenis, seperti media *visual*, *audio* dan *audio visual*. Pengelompokan jenis-jenis media pembelajaran, sebagai berikut.

- a. Media *visual* adalah jenis media yang hanya menggunakan indra penglihatan, contohnya buku, jurnal, peta, gambar, dan sebagainya.

- b. Media *audio* adalah jenis media yang hanya menggunakan indra pendengaran saja, contohnya tape recorder, dan radio.
- c. Media *audio visual* adalah jenis media yang menggunakan indra penglihatan dan pendengaran, contohnya film, video, TV, dan sebagainya.
- d. *Multimedia* adalah jenis media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu kegiatan pembelajaran (Asyhar, 2011).

Jenis media pembelajaran dibagi menjadi 5 yaitu a. Media visual, b. Media audio, c. Media audio visual, d. Multimedia, e. Media realia (Asra, 2007). Selanjutnya berdasarkan jenisnya media pembelajaran, sebagai berikut.

- a. Media *auditif* yaitu adalah media yang hanya menggunakan kemampuan suara saja, seperti audio, recorder, piringan hitam.
- b. Media *visual* yaitu media yang hanya menggunakan indra penglihatan, seperti film, slides, foto, gambar atau lukisan, dan cetakan.
- c. Media *audio visual* adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar (Djamarah, 2013).

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu *media visual*, *media audio*, *media audio visual*, dan *multimedia*.

11. Pemilihan Media Pembelajaran

Pendidik dalam melakukan pemilihan media pembelajaran saat proses pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang diajarkannya sehingga media pembelajaran tersebut dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih media, yaitu (a) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, (b) tepat untuk mendukung isi pelajaran yang

sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi, (c) praktis, luwes, dan bertahan lama, (d) pendidik terampil menggunakannya, (e) pengelompokan sasaran, dan (f) mutu teknis (Arsyad, 2011).

Media pembelajaran dalam pemilihannya memiliki beberapa tingkatan yang perlu diperhatikan, yaitu.

- a. Memilih media pembelajaran berdasarkan identifikasi tujuan pembelajaran atau kemampuan yang dicapai selama pembelajaran.
- b. Kesadaran akan karakteristik media pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat kinerja peserta didik. Penggunaannya dikuasai oleh pendidik, tersedia di sekolah, mudah digunakan dan tidak memerlukan banyak waktu atau pengeluaran waktu.
- c. *Desain* penggunaan pada tahap penggunaan PBM dalam proses lengkap.
- d. Evaluasi penggunaan media pembelajaran sebagai bahan awal untuk efektivitas dan efisiensi media pembelajaran (Rusman, 2015).

Hal-hal yang juga diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, yaitu tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, kondisi siswa atau mahasiswa, ketersediaan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*), mutu teknis dan biaya (Rozi, 2021).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa sebelum memilih media pembelajaran dalam proses pembelajaran pendidik harus memperhatikan terlebih dahulu media pembelajaran apa yang akan digunakan dan disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik sehingga media pembelajaran yang dipilih dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan.

B. Media Audio Visual

1. Pengertian Media *Audio Visual*

Media *audio visual* adalah salah satu jenis media yang bisa digunakan pendidik dalam proses pembelajaran. Media *audio visual* adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Media *audio visual* yaitu media yang kombinasi *audio* dan *visual* atau disebut juga media pandang - dengar. Contoh media *audio-visual* adalah program televisi, video, dan program slide suara (Rusman, 2012).

Media *audio visual* sebagai jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan indra pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam suatu kegiatan, pesan atau informasi yang disampaikan melalui media *audio visual* dapat berupa pesan *verbal* dan *nonverbal* (Asyhar, 2011). Selanjutnya, media *audio visual* merupakan media yang mampu merangsang indra penglihatan dan indra pendengaran secara bersama-sama, karena media ini mempunyai unsur gambar dan suara. Contoh dari media *audio visual* yaitu video pendidikan, televisi pendidikan, dan program slide suara (Djamarah, 2006).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media *audio visual* adalah media yang dapat menyampaikan pesan atau informasi berupa gambar dan suara, sehingga dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Contoh dari media *audio visual* yaitu berupa video, film, program televisi dan lain sebagainya.

2. Karakteristik Media Audio Visual

Media *audio visual* yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki karakteristik tertentu. Media *audio visual* memiliki karakteristik sebagai berikut.

- a. Biasanya bersifat *linear*.
- b. Biasanya menyajikan visual yang *dinamis*.
- c. Digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh pembuatnya.

- d. Merupakan gambaran fisik dari gagasan *real* atau *abstrak*.
- e. Dikembangkan menurut prinsip psikologis *behaviorisme* dan *kognitif*.
- f. Umumnya berorientasi kepada pendidik dengan tingkat pelibatan interaktif peserta didik yang rendah (Arsyad, 2011).

Karakteristik media *audio visual* adalah memiliki unsur suara dan gambar. Media ini mempunyai kemampuan lebih baik, karena meliputi dua jenis media yaitu media *audio* dan *visual*. Pengajaran melalui media *audio visual* menggunakan perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, *tape recorder*, dan proyektor (Nuruddin, 2008).

Karakteristik media *audio visual* juga dijabarkan, sebagai berikut.

- a. Gambar bergerak yang disertai dengan unsur suara.
- b. Dapat digunakan untuk sekolah jarak jauh.
- c. Memiliki perangkat *slow motion* untuk memperlambat proses atau peristiwa yang berlangsung (Atminingsih, 2019).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media *audio visual* bersifat linear, biasanya menyajikan visual yang dinamis dan memudahkan pengguna dalam menyajikan pesan atau informasi melalui *visual* atau gambaran fisik dari gagasan *real* atau *abstrak*, dikembangkan berdasarkan prinsip psikologis *behaviorisme* dan *kognitif*.

3. Kelebihan dan Kelemahan Media Audio Visual

Jenis media pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahannya masing-masing. Kelebihan dan kekurangan media *audio visual*, sebagai berikut.

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

b. Kelemahan media *audio visual*

1. Peserta didik tidak akan dapat mengikuti dengan baik jika film diputar terlalu cepat.
2. Film bersuara tidak diselingi dengan keterangan- keterangan yang diucapkan pada saat film diputar.
3. Apa yang sudah lewat sulit untuk diulang kembali (Lismurtini, 2013).

Kelebihan dari media *audio visual* yaitu a. Media *audio visual* dapat menarik perhatian peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, b. Media *audio visual* dapat membantu pendidik untuk menghemat waktu proses belajar dan tayangan dapat diputar berulang-ulang, dan c. Media tayang dapat diatur sesuai dengan kebutuhan. Kelemahan dari media *audio visual* yaitu sifat komunikasi media *audio visual* hanya satu arah, sehingga peserta didik mudah bosan dan diperlukan biaya yang tinggi dan rumit (Ismiati, 2017). Terdapat juga kelebihan dan kekurangan media *audio visual* yang dijabarkan, sebagai berikut.

a. Kelebihan media *audio visual*

1. Dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang sesuai kebutuhan.
2. Selain meningkatkan motivasi kepada peserta didik media *audio visual* juga bisa membentuk sikap dan perilaku peserta didik.
3. Dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung seperti bencana alam, peristiwa sejarah, binatang buas dan sebagainya
4. Dapat ditunjukkan kepada kelompok besar maupun kelompok kecil atau kelompok *heterogen* maupun *homogen*.

b. Kelemahan media *audio visual*

1. Pengadaannya membutuhkan biaya dan waktu yang banyak.
2. Pada saat film atau video ditampilkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua peserta didik mampu mengikuti informasi yang disampaikan melalui tayangan tersebut.

3. Film atau video tidak selalu selalu tersedia sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang diinginkan (Arsyad, 2016).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari media *audio visual* yaitu dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang, mengandung nilai-nilai positif dan mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok peserta didik dan dapat ditunjukkan kepada kelompok besar maupun kelompok kecil sedangkan kelemahan dari media *audio visual*, yaitu dalam membuat media *audio visual* berupa film atau video membutuhkan biaya mahal dan waktu lama dan media *audio visual* membutuhkan keterampilan dan pengetahuan khusus.

4. Langkah-Langkah Menggunakan Media Audio Visual

Media pembelajaran *audio visual* dalam penggunaannya memiliki langkah-langkah sama seperti media pembelajaran lainnya. Langkah- langkah menggunakan media pembelajaran *audio visual*, sebagai berikut.

1. Pendidik harus mempersiapkan bahan pelajaran terlebih dahulu, kemudian baru memilih media *audio visual* yang tepat untuk mencapai tujuan yang diharapkan.
2. Pendidik harus mengetahui durasi *media audio visual* agar dapat menyesuaikan durasi media dengan jam pelajaran.
3. Persiapan kelas. Persiapan ini meliputi persiapan peserta didik dengan memberikan penjelasan tentang isi film, video, atau televisi yang akan diputar dan persiapan peralatan yang akan digunakan agar pembelajaran berjalan lancar.
4. Setelah menggunakan media *audio visual*, pendidik melakukan refleksi dan mengajukan pertanyaan untuk mengetahui seberapa baik peserta didik memahami materi yang disampaikan (Wati, 2016).

Pembelajaran dengan media *audio visual* dapat menggunakan langkah-langkah, sebagai berikut a. Siapkan laptop, audio, kabel, dan video untuk ditayangkan, b. Pendidik mempersiapkan posisi duduk peserta didik agar nyaman saat menonton, c. Pendidik memberikan penjelasan mengenai isi video dan tujuan pembelajaran, d. Kemudian peserta didik sudah siap untuk menonton video pembelajaran yang diberikan pendidik (Fitria, 2014). Langkah-langkah pembelajaran dengan media *audio visual* juga dapat dijabarkan, sebagai berikut.

1. Mempersiapkan diri
Tahap ini, pendidik mempersiapkan diri, membuat keputusan, membangkitkan minat dan perhatian, serta mempersiapkan peserta didik untuk memahami apa yang diajarkan.
2. Membangkitkan kesiapan peserta didik dengan mengajukan pertanyaan yang dapat membantu peserta didik mendengarkan dan memperhatikan pendidik.
3. Mendengarkan dan melihat materi.
4. Diskusi pendidik dan peserta didik mendiskusikan materi yang ditampilkan.
5. Menindaklanjuti program (Arsyad, 2016).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah menggunakan media pembelajaran *audio visual* yang dianggap tepat diterapkan disekolah, yaitu pendidik terlebih dahulu memilih bahan pembelajaran, menyesuaikan durasi media yang digunakan dengan pembelajaran, melakukan persiapan kelas dan aktivitas terakhir melakukan refleksi dan tanya jawab bersama peserta didik.

5. Indikator Media Audio Visual

Media *audio visual* adalah media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang memiliki unsur gambar dan suara (Busyaeri, et. al., 2016). Media *audio visual* mempunyai beberapa indikator, diantaranya sebagai berikut.

Tabel 2. Indikator Penggunaan Media *Audio Visual*

Indikator	Sub Indikator
Media <i>audio visual</i> dapat meningkatkan minat belajar	<ul style="list-style-type: none"> a. Media meningkatkan minat belajar b. Video pembelajaran dapat mengurangi rasa bosan peserta didik c. Peserta didik aktif saat proses pembelajaran d. Suasana pembelajaran jadi menyenangkan e. Peserta didik bersemangat saat belajar
Media <i>audio visual</i> dapat mengembangkan daya pikir dan imajinasi peserta didik.	<ul style="list-style-type: none"> a. Belajar menggunakan video pembelajaran membantu peserta didik menambah pengetahuan b. Video pembelajaran membantu peserta didik yang kesulitan menerima materi c. Pendidik mengembangkan cara berpikir peserta didik d. Video pembelajaran mendorong peserta didik meemukakan pendapat e. Video pembelajaran dapat menambah rasa ingin tau peserta didik
Media <i>audio visual</i> dapat menarik perhatian.	<ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik antusias dan tertarik belajar menggunakan media audio visual. b. Media <i>audio visual</i> dengan animasi dapat menarik perhatian peserta didik. c. Peserta didik fokus memperhatikan dalam mengikuti pembelajaran d. Durasi penayangan video yang tepat saat pembelajaran. e. Suasana kelas menjadi tenang dan kondusif saat proses pembelajaran.
Media <i>audio visual</i> memudahkan menyampaikan informasi atau materi.	<ul style="list-style-type: none"> a. Gambar dan suara pada media dapat menggambarkan materi menjadi nyata. b. Video pembelajaran membantu meningkatkan keterampilan pendidik dalam menggunakan media c. Pendidik mudah menguasai materi dengan menggunakan media pembelajaran d. Video pembelajaran memudahkan pendidik menjelaskan materi yang sulit dijelaskan dengan metode ceramah e. Media membantu pendidik mencapai tujuan pembelajaran

(Sumber: Busyaeri, et. al., 2016)

6. Pengertian Video Pembelajaran

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat khususnya dalam memanfaatkan alat teknologi pendidikan, diperlukan keterampilan dari pendidik terhadap perkembangan alat teknologi pendidikan tersebut. Video sebagai salah satu kemajuan teknologi yang telah banyak memberikan pengaruh positif dan kemajuan bagi manusia. Video adalah sesuatu yang

berkenaan dengan gambar hidup (bergerak) serta proses perekamannya, dan penayangannya yang tentunya melibatkan teknologi (Busyaeri, et. al., 2016). Dengan adanya video mendapatkan berbagai informasi, pengetahuan dan hiburan menjadi mudah. Peristiwa dan kejadian-kejadian penting yang terjadi diseluruh dunia bisa disaksikan secara mudah dan cepat.

Video adalah media audio visual yang menampilkan gambar dan suara. Pesan yang disajikan dapat berupa fakta (peristiwa- peristiwa penting, berita) atau fiktif (cerita dan sebagainya) dan dapat bersifat informatif, edukatif maupun instruksional (Sadiman, 2009). Selanjutnya video merupakan alat yang dapat menyajikan informasi, menjelaskan proses, menjelaskan konsep yang kompleks, menyampaikan keterampilan, memperlambat waktu, dan mempengaruhi sikap (Kustandi, 2013). Video pembelajaran sangatlah tepat jika digunakan dalam pembelajaran dikelas terutama untuk menggambarkan materi pelajaran secara nyata sehingga peserta didik mudah memahami tentang materi tersebut dan mencapai hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran adalah salah satu media audio visual yang dapat menyampaikan pesan atau informasi dengan menampilkan gambar dan suara serta membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna.

7. Kelebihan Video Pembelajaran

Video merupakan media yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran, seperti kelas, kelompok kecil, bahkan satu peserta didik sekalipun. Video juga dapat dimanfaatkan pada ranah *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotorik*. Terdapat kelebihan video ketika digunakan sebagai media pembelajaran yaitu video merupakan media yang tepat untuk berbagai media pembelajaran, seperti kelas, kelompok kecil, bahkan individu sekalipun, video dengan durasi yang hanya beberapa menit mampu memberikan keluwesan lebih bagi pendidik dan dapat mengarahkan pembelajaran secara langsung pada kebutuhan peserta didik (Busyaeri, et. al., 2016).

Kelebihan yang dimiliki media video dapat dijabarkan, sebagai berikut.

- 1) Video dapat memberikan pesan yang dapat diterima lebih menyeluruh oleh peserta didik.
- 2) Video sangat bagus untuk menerangkan suatu pembelajaran
- 3) Video dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
- 4) Video lebih realistis dan dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan
- 5) Video membuat pembelajaran lebih bermakna yang dapat mempengaruhi sikap peserta didik (Rusman, 2012).

Media video dalam pembelajaran juga mempunyai kelebihan, sebagai berikut.

- 1) Video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari peserta didik ketika peserta didik berdiskusi, membaca, dan praktik.
- 2) Video dapat menunjukkan objek secara normal yang tidak dapat dilihat, seperti cara kerja jantung, peristiwa sejarah dan proses pencernaan
- 3) Video dapat mendorong dan meningkatkan motivasi peserta didik serta menanamkan sikap dan segi afektif lainnya.
- 4) Video mengandung nilai-nilai positif yang dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok peserta didik (Kustandi, 2013).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan video pembelajaran yaitu video dapat memberikan pesan yang dapat diterima lebih menyeluruh oleh peserta didik, video sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, video dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, video dapat diulang sesuai kebutuhan dan video membuat pembelajaran lebih bermakna.

C. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Manusia sejak lahir tidak terpisahkan berinteraksi dari manusia- manusia lainnya, terutama dari kedua orang tuanya sehingga membuat hubungan sosial terjadi. Meskipun pengetahuan sosial sudah melekat pada diri manusia sejak lahir namun IPS perlu dipelajari dan diajarkan dalam pendidikan formal.

IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial, yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang- cabang ilmu sosial (Susanto, 2013). IPS mempelajari hubungan antara manusia secara ilmiah, diarahkan kepada berbagai macam kegiatan eksperimen, penelitian serta penemuan-penemuan guna memperluas batasan pengetahuan tentang manusia serta hubungannya satu sama lain maupun dengan lingkungannya (Sapriya, 2014).

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai Sekolah Menengah Pertama (SMP). IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial (Endayani, 2018). Pendidikan IPS yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia di bidang nilai dan sikap, pengetahuan, serta kecakapan dasar peserta didik yang berpijak pada kehidupan nyata, khususnya kehidupan sosial masyarakat pada umumnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan suatu program pendidikan yang dirumuskan atas fakta dan fenomena sosial untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan, pengetahuan, dan sikap dalam kehidupan nyata, khususnya kehidupan sosial bermasyarakat.

2. Karakteristik Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memecahkan masalah yang dihadapi sehingga semakin memahami lingkungan masyarakatnya. Pembelajaran IPS memiliki karakteristik, sebagai berikut.

1. IPS berusaha mengaitkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya (menelaah fakta dari segi ilmu).
2. Penelaahan dan pembahasan IPS tidak hanya dari satu bidang disiplin saja, melainkan bersifat meluas, sehingga konsep ilmu secara terintegrasi terpadu digunakan untuk menelaah satu tema/topik.
3. Mengutamakan peran aktif peserta didik melalui proses belajar inquiri agar peserta didik mampu mengembangkan berfikir kritis, dan rasional.
4. Program pembelajaran disusun dengan menghubungkan bahan-bahan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan lainnya dengan kehidupan nyata di masyarakat, baik dari lingkungan fisik, alam maupun budayanya.
5. IPS dihadapkan secara konsep dan kehidupan sosial yang mudah berubah, sehingga titik berat pembelajaran adalah pada diri peserta didik agar memiliki kebiasaan untuk menelaah permasalahan kehidupan nyata pada masyarakatnya.
6. IPS mengutamakan hal-hal, arti dan penghayatan hubungan antara manusia yang bersifat manusiawi.
7. Pembelajaran tidak hanya mengutamakan pengetahuan, tetapi juga nilai sikap dan keterampilannya (Sapriya 2014).

Karakteristik pembelajaran IPS mengutamakan hal-hal dan penghayatan terhadap lingkungan sosial yang fakta untuk menelaah suatu masalah-masalah kehidupan bermasyarakat sesuai pengalaman di kehidupan sehari-harinya baik berupa perbedaan pendapat, kebutuhan ekonomi, budaya, dan lainnya. Selain itu, masalah pembelajaran IPS ini juga bersifat meluas, sehingga dibutuhkan suatu pemikiran yang rasional dan kritis (Talitha dan Cempakasari. 2016). Karakteristik mata pelajaran IPS secara akademik dapat dirumuskan, sebagai berikut.

1. Ilmu pengetahuan sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum, politik, sosiologi, bahkan juga humaniora, pendidikan dan agama.
2. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi dan sosiologi yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau tema (Endayani, 2018).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran IPS di sekolah dasar meliputi pola pembelajaran pendidikan IPS yang melibatkan peserta didik ikut aktif dalam memecahkan dan menelaah permasalahan kehidupan masyarakat.

3. Tujuan Pembelajaran IPS

Pada dasarnya tujuan dari pembelajaran IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada peserta didik untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan serta lingkungannya dan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Pembelajaran IPS bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan melatih keterampilan untuk mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa diri sendiri maupun masyarakat (Astawa, 2017).

Berdasarkan permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi menyatakan bahwa Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.

- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Tujuan utama dari pembelajaran IPS di sekolah dasar untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun masyarakat (Sapriya, 2012).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik untuk menguasai disiplin ilmu sosial dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari serta memiliki kemampuan bekerjasama dalam masyarakat yang majemuk ditingkat nasional maupun global.

4. Ruang Lingkup IPS

Pembelajaran IPS dalam jenjang pendidikan perlu dibatasi sesuai dengan kemampuan peserta didik setiap jenjangnya. Hal tersebut dikarenakan luasnya cakupan materi pada mata pelajaran IPS sehingga ruang lingkup pembelajaran IPS pada jenjang pendidikan dasar berbeda dengan jenjang pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Pada jenjang pendidikan dasar ruang lingkup IPS dibatasi sampai pada gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau pada geografi dan sejarah. Terutama gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar peserta didik sekolah dasar. Ruang lingkup IPS dibagi menjadi beberapa aspek, sebagai berikut.

- a. Ditinjau dari ruang lingkup hubungan mencakup hubungan sosial, hubungan ekonomi, hubungan psikologi, hubungan budaya, hubungan sejarah, hubungan geografi, dan hubungan politik.
- b. Ditinjau dari segi kelompoknya dapat berupa keluarga, masyarakat dan bangsa.
- c. Ditinjau dari tingkatannya meliputi tingkat lokal, regional dan global.
- d. Ditinjau dari lingkup interaksi dapat berupa kebudayaan, politik dan ekonomi (Tasrif, 2008).

Ruang lingkup kajian IPS meliputi a. substansi materi ilmu-ilmu sosial yang bersentuhan dengan masyarakat dan b. gejala, masalah, dan peristiwa sosial tentang kehidupan masyarakat. Kedua lingkup ini harus diajarkan secara terpadu karena pengajaran IPS tidak hanya menyajikan materi yang akan memenuhi ingatan peserta didik tetapi juga untuk memenuhi kebutuhan sendiri sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat (Rahmad. 2016). Selanjutnya, berdasarkan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006, ruang lingkup mata pelajaran IPS di sekolah dasar, sebagai berikut.

- a. Manusia, tempat, dan lingkungan
- b. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan
- c. Sistem sosial dan budaya
- d. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup IPS terutama di sekolah dasar adalah a. manusia, tempat, dan lingkungan, b. waktu, keberlanjutan, dan perubahan, c. sistem sosial dan budaya dan d. perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

D. Penelitian Relevan

Berikut ini beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Maryati, T & Darda, A (2019) melakukan penelitian di SD Negeri 066 Halimun, subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V. Berdasarkan hasil penelitian data yang diperoleh dari pelaksanaan penelitian hasil

belajar yaitu terbukti dengan rata-rata tes awal kelas eksperimen *pretest* 60,65 meningkat pada jumlah tes *posttest* sebesar 85,48. Sedangkan rata-rata kelas kontrol yang tanpa menggunakan media *audio visual* atau perlakuan mendapat rata-rata hasil belajar sebesar *pretest* 49,52 dan *posttest* 58,55. Hasil analisis data statistika pun membuktikan bahwa H_a diterima dari uji t diperoleh $t_{hitung} 3.214 > t_{tabel} 2.045$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media *audio visual* berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik kelas V.

2. Susilo (2020) melakukan penelitian tentang “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Audio Visual* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar” dengan menggunakan metode penelitian *Quasi eksperimen* dengan lokasi di Sekolah Dasar Negeri Leuwikidang 1 Kecamatan Kasokandel Kabupaten Majalengka. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SD Negeri Leuwikidang 1, sebanyak 40 peserta didik. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran *audio visual* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil yang lebih baik dibanding dengan pembelajaran yang tanpa menggunakan media *audio visual*. Hal ini ditunjukkan dengan hasil *pretest* dari kelas eksperimen yaitu memperoleh rata-rata sebesar 45,25 dan untuk kelas kontrol sebesar 41,25. Untuk hasil *posttest* dari kelas eksperimen yaitu memperoleh rata-rata sebesar 70,25 dan untuk kelas kontrol sebesar 53,65.
3. Dian Angreiny, dkk (2020) melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Media *Audio Visual* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas V SD Negeri Bontoramba” tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *audio visual* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Bontoramba, Pallangga. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu. Teknik *sampling* menggunakan *purposive sampling*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil uji manova angket motivasi dan *posttest* diperoleh nilai Sig. sebesar 0,003. $0,003 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada pengaruh media *audio visual*

- terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik SD Negeri Bontoramba. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini media *audio visual* memiliki pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik.
4. Rozi (2021) melakukan penelitian di Bengkulu. Dari penilaian yang dilakukan penulis yaitu tentang “Pengaruh Penggunaan *Audio Visual* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran PAI” dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dalam penggunaan media audio visual terhadap hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas IV. Hal ini dapat kita ketahui dari hasil analisis *uji t-test (paired simple t-test)* dengan data akhir diperoleh yaitu nilai $t_{hitung}=18.318 > t_{tabel}= 2.119$ dengan taraf signifikan $\alpha=0,05$ dapat disimpulkan bahwa hipotesis H_a diterima dan H_o ditolak.
 5. Gabriela (2021) melakukan penelitian yang ditujukan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis media *audio visual* terhadap hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian meta-analisis. Penelitian ini menyimpulkan bahwa seluruh pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis *Audio Visual* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik yang dapat ditunjukkan melalui selisih yang terendah adalah 1,76 dan yang tertinggi dapat ditunjukkan dengan angka 23,2. Dan seluruhnya mengalami peningkatan di kelas eksperimen.

Berdasarkan beberapa penelitian relevan terdapat persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian relevan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian relevan adalah analisis data menggunakan uji *t-test* dengan hasil $t_{hitung} = 7,364 > t_{tabel} = 2,021$ sehingga terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar dan untuk perbedaan penelitian ini dengan penelitian relevan adalah penelitian ini menggunakan media audio visual jenis video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *powtoon* dan untuk uji teknik analisis data menggunakan uji interaksi dan uji *effect size*.

E. Kerangka Pikir

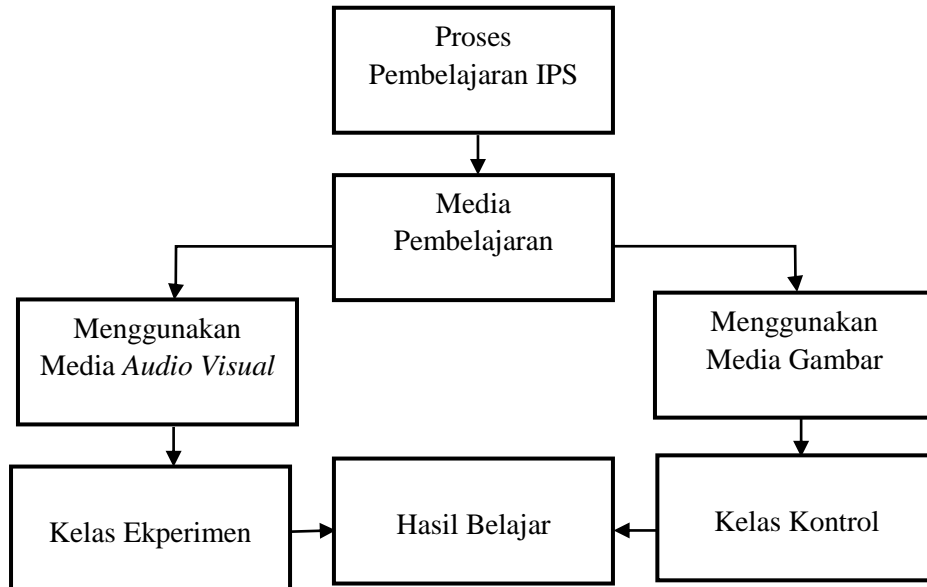
Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Hasil belajar memegang peranan penting dalam pembelajaran karena hasil belajar itu sendiri dapat dijadikan sebagai tolak ukur tingkat keberhasilan dalam belajar. Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan, diketahui hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur masih tergolong rendah khususnya pada mata pelajaran IPS.

Materi pada pelajaran IPS di sekolah dasar cenderung bersifat abstrak sehingga dalam proses pembelajaran membutuhkan media pembelajaran sebagai sarana komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS akan menghasilkan hasil belajar yang maksimal. Media juga dapat menghubungkan materi-materi khususnya pada materi IPS yang bersifat abstrak menjadi nyata sesuai dengan lingkungan peserta didik.

Media dalam pembelajaran ada beberapa macam yaitu media *visual*, *audio*, *audio visual*, dan *multimedia*. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *audio visual*. Media *audio visual* yaitu gabungan antara *audio* dan *visual* atau disebut media pandang dan dengar. Melalui penggunaan media *audio visual* dalam proses pembelajaran diharapkan peserta didik dapat memahami konsep yang awalnya tergambar secara abstrak menjadi nyata dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pada proses pembelajaran IPS penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang akan diberikan perlakuan dengan menggunakan media *audio visual* dan kelas kontrol yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media gambar dengan adanya perlakuan yang berbeda dari kedua kelas ini diharapkan hasil belajar IPS peserta didik dari kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol.

Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka pikir dalam penelitian ini, sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Berpikir.

F. Hipotesis Penelitian

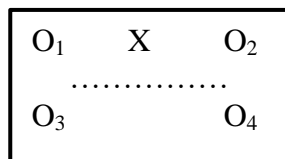
Hipotesis dibuat oleh peneliti sebelum melakukan penelitian, hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap mungkin paling tinggi tingkat kebenarannya (Margono, 2017). Hipotesis penelitian yang dapat diajukan dalam penelitian ini yaitu:

H₁: “Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *audio visual* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur”.

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2016) penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan. Objek penelitian yang dilakukan ini adalah hasil belajar peserta didik (Y) dan media *audio visual* (X). Penelitian eksperimen ini menggunakan 2 kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapat perlakuan berupa penggunaan media *audio visual*, sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok pengendali yaitu kelas yang tidak mendapat perlakuan penggunaan media *audio visual* tetapi menggunakan media gambar dan model pembelajaran yang biasa digunakan oleh pendidik. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* dengan bentuk desain penelitian *Non-Equivalent Control Group Design*. desain ini melihat perbedaan *pretest* maupun *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sugiyono (2016) *Non-Equivalent Control Group Design* digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. Nonequivalent Control Group Design.

Keterangan:

O₁ = Pengukuran kelompok awal kelas eksperimen

O₂ = Pengukuran kelompok akhir kelas eksperimen

X = Pemberian perlakuan penggunaan media *audio visual*

O₃ = Pengukuran kelompok awal kelas kontrol (media gambar)

O₄ = Pengukuran kelompok akhir kelas kontrol (media gambar) (Sugiyono, 2016).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur dengan alamat Jalan Raya Stadion, Tejosari Kecamatan Metro Timur, Kota Metro.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian dimulai dengan penelitian pendahuluan pada bulan Oktober 2022 dan uji instrumen dan penelitian pada bulan Februari 2023.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari lalu kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016). Jadi dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan objek dan subjek yang akan diteliti. Adapun populasi dalam penelitian yang dilaksanakan ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur. Data populasi dalam penelitian yang akan dilaksanakan ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Data peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Pelajaran 2022/2023

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Peserta Didik
1	IV A	14	15	29
2	IV B	14	14	28
JUMLAH				57

(Sumber: Data Pendidik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Pelajaran 2022/2023).

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tertentu (Sugiyono, 2016). Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Non probability sampling* yaitu sampling jenuh. Teknik pengambilan sampel dengan sampling jenuh yaitu teknik pengambilan sampel dimana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Populasi kelas IV sebanyak 2 kelas dengan jumlah 57 orang peserta didik peneliti

melakukan observasi dengan wali kelas IV dan studi dokumentasi diperoleh bahwa data hasil belajar mata pelajaran IPS kelas IV B lebih rendah dibandingkan kelas IV A, maka peneliti mengambil sampel penelitian kelas IV A berjumlah 29 orang peserta didik sebagai kelas kontrol dan kelas IV B berjumlah 28 orang peserta didik sebagai kelas eksperimen.

3. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016). Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Berdasarkan judul penelitian, maka terdapat dua variabel dalam penelitian sebagai berikut.

1. Variabel bebas (X)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab atau timbulnya variabel terikat dan dilambangkan dengan (X). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu pengaruh penggunaan media *audio visual* (X).

2. Variabel terikat (Y)

variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi karena adanya variabel bebas, variabel terikat dilambangkan dengan (Y). Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar peserta didik (Y).

D. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Penelitian

1. Definisi Konseptual Variabel

- a. Media *audio visual* adalah sarana menyampaikan pesan berupa gambar (*visual*) dan suara (*audio*) dalam pembelajaran sehingga dapat memudahkan pendidik dalam memberikan pesan atau materi pelajaran kepada peserta didik.
- b. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan setelah mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah.

2. Definisi Operasional Variabel

- a. Media *audio visual* merupakan sarana menyampaikan pesan berupa gambar dan suara dalam pembelajaran. Media *audio visual* adalah media yang menggunakan indera penglihatan (*visual*) dan pendengaran (*audio*). Indikator media *audio visual* dalam penelitian ini adalah media *audio visual* dapat meningkatkan minat belajar, dapat mengembangkan daya pikir dan imajinasi peserta didik, dapat menarik perhatian dan dapat memudahkan menyampaikan informasi atau materi.
- b. Hasil belajar pada penelitian ini adalah hasil belajar IPS peserta didik pada pembelajaran yang berupa nilai yang di peroleh dari hasil *pretest* ke *posttest*. Indikator dalam penelitian ini yaitu pencapaian yang berupa perubahan nilai sebelum penggunaan media *audio visual* dan sesudah penggunaan media *audio visual*.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini untuk mendapatkan data tentang tes hasil belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini sebagai berikut.

a. Teknik Tes

Teknik pengumpulan data dalam penelitian yaitu menggunakan tes. Tes merupakan seperangkat rangsangan (stimulus) yang diberikan kepada seseorang untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka (Margono, 2017). Teknik pengumpulan data dengan cara memberikan tes pada awal sebelum melaksanakan pembelajaran (*pretest*) dan kemudian memberikan tes lagi di akhir pembelajaran (*posttest*). Adapun teknik penilaian nantinya menggunakan kisi-kisi soal yang telah disesuaikan tingkat pada tiap item soal.

b. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi. Dokumentasi dari asal kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis (Arikunto, 2014). Peneliti menggunakan teknik dokumentasi dalam penelitian ini untuk mendapatkan data yang diperlukan peneliti seperti arsip nilai UTS sekolah sebagai acuan hasil belajar IPS dalam penelitian ini, catatan sekolah, dan perencanaan pembelajaran. Selain itu, teknik ini digunakan untuk memperoleh foto atau gambar pada saat kegiatan penelitian berlangsung.

c. Observasi

Observasi biasa diartikan dengan metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung atau peninjauan secara langsung dilapangan. Observasi meliputi kegiatan yang menarik perhatian objek dengan menggunakan semua indera (Arikunto, 2014). Untuk memperoleh data yang dibutuhkan dan relevan dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan teknik observasi langsung terhadap lingkungan objek penelitian sehingga memberikan gambaran secara jelas tentang kondisi objek penelitian tersebut.

E. Instrumen Penelitian

1. Jenis Tes

Instrumen tes yang digunakan untuk menilai hasil belajar peserta didik atau untuk mengukur aspek kognitif berupa tes objektif. Pada penelitian ini bentuk tes yang diberikan yaitu tes objektif berbentuk pilihan ganda atau jamak. Tes tersebut diberikan sebelum materi diajarkan (*pretest*) dan sesudah materi diajarkan (*posttest*).

2. Uji Persyaratan Instrumen Penelitian

Instrumen atau alat mengevaluasi agar dapat dipakai dalam penelitian harus valid dan reliabel, oleh karena itu peneliti mengadakan uji coba instrument penelitian untuk memperoleh instrument yang valid dan reliabel.

a. Uji Validitas

Validitas atau kesahihan berasal dari kata *validity* yang berarti suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau kesahihan suatu alat ukur (Arikunto 2014). Tes disebut *valid* apabila memiliki tingkat ketepatan yang tinggi dalam mengungkap aspek yang hendak diukur. Pengujian validitas tes penelitian ini menggunakan rumus korelasi *product moment*. Mengukur validitas menggunakan metode *Pearson Correlation* dengan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

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

N = Jumlah sampel

X = Skor butir soal

Y = Skor total

Validitas instrumen ini dilakukan dengan kriteria pengujian $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$. Kaidah keputusan: jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti valid, dan sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak valid. Validitas instrumen tes berupa soal dalam bentuk objektif dilakukan dengan jumlah responden 31 orang peserta didik. Jumlah soal yang di uji cobakan sebanyak 30 soal (lampiran 16, halaman 129). Berikut ini hasil analisis validitas butir soal tes objektif.

Tabel 4. Hasil Analisis Validasi Butir Soal

No Item		Nilai r_{hitung}	Nilai r_{tabel}	Kriteria	Keterangan
Lama	Baru				
1	1	0,379	0,355	Valid	Digunakan
2		-0,019	0,355	Tidak Valid	Tidak digunakan
3	2	0,403	0,355	Valid	Digunakan
4	3	0,392	0,355	Valid	Digunakan
5	4	0,371	0,355	Valid	Digunakan
6		-0,181	0,355	Tidak Valid	Tidak digunakan
7	5	0,472	0,355	Valid	Digunakan
8		-0,055	0,355	Tidak Valid	Tidak digunakan
9	6	0,476	0,355	Valid	Digunakan
10		-0,104	0,355	Tidak Valid	Tidak digunakan
11	7	0,422	0,355	Valid	Digunakan
12	8	0,389	0,355	Valid	Digunakan
13	9	0,408	0,355	Valid	Digunakan
14		0,057	0,355	Tidak Valid	Tidak digunakan

No Item		Nilai r_{hitung}	Nilai r_{tabel}	Kriteria	Keterangan
Lama	Baru				
15	10	0,459	0,355	Valid	Digunakan
16	11	0,387	0,355	Valid	Digunakan
17	12	0,378	0,355	Valid	Digunakan
18	13	0,454	0,355	Valid	Digunakan
19	14	0,424	0,355	Valid	Digunakan
20		0,109	0,355	Tidak Valid	Tidak digunakan
21	15	0,442	0,355	Valid	Digunakan
22	16	0,404	0,355	Valid	Digunakan
23	17	0,503	0,355	Valid	Digunakan
24		0,054	0,355	Tidak Valid	Tidak digunakan
25		0,155	0,355	Tidak Valid	Tidak digunakan
26	18	0,368	0,355	Valid	Digunakan
27	19	0,383	0,355	Valid	Digunakan
28		0,194	0,355	Tidak Valid	Tidak digunakan
29		0,288	0,355	Tidak Valid	Tidak digunakan
30	20	0,416	0,355	Valid	Digunakan

(Sumber: Hasil Penelitian 2023)

Berdasarkan tabel di atas, Hasil analisis uji validitas diperoleh butir soal yang valid sebanyak 20 butir soal dan 10 butir soal lainnya tidak valid. Peneliti menggunakan soal yang valid sebagai soal *pretest* dan *posttest*.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas alat penilaian adalah ketetapan atau keajegan alat tersebut dalam menilai apa yang dinilainya. Tes hasil belajar dapat dikatakan reliabel apabila hasil pengukuran yang dilakukan dengan menggunakan tes tersebut secara berulang kali terhadap subjek dan hasilnya sama atau sifatnya ajeg atau stabil. Reliabilitas adalah suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2014). Dalam penelitian ini untuk menentukan reliabilitas instrumen tes digunakan rumus *Alpha cronbach*, sebagai berikut.

$$r_{11} = \left[\frac{n}{(n-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_1^2}{\sigma_1^2} \right]$$

Keterangan:

- r_{11} = Reliabilitas instrumen
- $\sum \sigma_1^2$ = jumlah varian skor tiap item
- n = Banyaknya butir soal
- σ_1^2 = Varians total

Tabel 5. Klasifikasi Reliabilitas

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

Sumber: (Arikunto, 2014)

Hasil perhitungan reliabilitas instrumen tes dengan *Alpha cronbach*, sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes

Jumlah Item Soal	20
Jumlah Varian Item	4,316
Varian Total	0,764
Kategori Reliabilitas	Tinggi

(Sumber: Hasil Penelitian 2023)

Berdasarkan tabel di atas, disimpulkan bahwa jumlah varian item yaitu 4,316 dengan varian total 0,764 kategori tinggi. Adapun hasil perhitungan reliabilitas butir soal lebih lengkap pada (lampiran 19, halaman 145).

c. Taraf Kesukaran

Uji taraf kesukaran adalah pengujian yang digunakan untuk menentukan tingkat kemudahan dan kesukaran soal tes yang akan diberikan kepada peserta didik. Pada penelitian ini saat menguji tingkat kesukaran soal menggunakan program *Microsoft excel*. Rumus yang digunakan untuk menghitung taraf kesukaran, sebagai berikut.

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

Keterangan:

P = Tingkat Kesukaran

B = Jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan benar

JS = Jumlah seluruh peserta didik peserta tes (Arikunto, 2014).

Tabel 7. Kategori Taraf Kesukaran

Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
0,00 - 0,30	Sukar
0,31 - 0,70	Sedang
0,71 - 1,00	Mudah

Sumber: (Arikunto, 2014)

Adapun hasil perhitungan taraf kesukaran menggunakan *Microsoft Office Excel* 2010 pada tabel berikut.

Tabel 8. Hasil Taraf Kesukaran Butir Soal

Taraf Kesukaran	No Soal	Indeks Kesukaran
Sukar	1,4	0,00-0,30
Sedang	11,12,13,15,16,17,18,19,21,22,23,27,30	0,31-0,70
Mudah	3,5,7,9,26	0,71-1,00

(Sumber: Hasil Penelitian 2023)

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa tingkat kesukaran soal dengan klasifikasi sukar berjumlah 2 soal dengan indeks kesukaran 0,00 - 0,30, sedang berjumlah 13 soal dengan indeks kesukaran 0,31-0,70 sedangkan tingkat kesukaran mudah berjumlah 5 soal dengan indeks kesukaran 0,71-1,00. Adapun rekap nilai taraf kesukaran lebih lengkap pada (lampiran 21, halaman 147).

d. Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah (Sugiyono, 2010). Teknik yang digunakan untuk menghitung daya pembeda dengan mengurangi rata-rata kelompok atas yang menjawab benar dan rata-rata kelompok bawah yang menjawab benar. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung daya pembeda, yaitu:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

D = Indeks daya pembeda

JA = Banyaknya peserta didik kelompok atas
 JB = Banyaknya peserta didik kelompok bawah
 BA = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal benar
 BB = Banyaknya peserta didik kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar (Arikunto, 2014).

Tabel 9. Klasifikasi Daya Beda Soal

No	Indeks Daya Beda	Interpretasi
1	0,00-0,19	Jelek
2	0,20-0,39	Cukup
3	0,40-0,69	Baik
4	0,70-1,00	Baik sekali
5	Negatif	Tidak Baik

(Sumber: Arikunto, 2014).

Hasil perhitungan uji daya beda soal menggunakan *Microsoft Office Excel 2010* pada tabel berikut.

Tabel 10. Hasil Uji Daya Beda Soal Tes

Klasifikasi	No Soal	Indeks Daya Beda
Jelek	4,11	0,00-0,19
Cukup	1,3,5,9,17,19,21,30	0,20-0,39
Baik	7,12,13,15,16,18,22,23,26,27	0,40-0,69
Baik Sekali	-	0,70-1,00
Tidak Baik	-	-

(Sumber: Hasil Penelitian 2023)

Berdasarkan tabel di atas, terdapat 2 soal dengan klasifikasi jelek, dengan indeks daya beda antara 0,00-0,19. Selanjutnya 8 soal dengan klasifikasi cukup, dengan indeks daya beda antara 0,20-0,39. Sementara itu 10 soal dengan klasifikasi baik, dengan indeks daya beda antara 0,40-0,69. Dalam uji daya beda soal tes kognitif soal jamak tidak ditemukan soal dengan klasifikasi tidak baik, sehingga soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian. Adapun rekap nilai daya beda soal lebih lengkap pada (lampiran 20, halaman 146).

F. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Teknik Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sebaran data penelitian yang berdistribusi normal atau tidak. Terdapat beberapa cara yang digunakan untuk menguji normalitas data, yaitu: (a) Uji Kertas Peluang Normal, (b) Uji *Chi Kuadrat* (χ^2) dan (c) Uji *Lilliefors*. Uji normalitas yang akan dilakukan dalam penelitian adalah dengan metode Uji *Chi Kuadrat* (χ^2). Adapun rumus metode Uji *Chi Kuadrat* (χ^2), sebagai berikut.

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

Keterangan:

χ^2 = uji *chi kuadrat*

f_o = data frekuensi yang diperoleh dari pengamatan

f_e = data frekuensi yang diharapkan dalam populasi (Sugiyono, 2016).

Hasil χ^2_{hitung} selanjutnya dibandingkan dengan nilai χ^2_{tabel} dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) = k-1. Dengan kriteria pengujian: $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$, artinya distribusi data tidak normal.

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

Hasil perhitungan uji normalitas dengan menggunakan rumus di atas, diketahui bahwa data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen berdistribusi normal yaitu data *pretest* kelas eksperimen $\chi^2_{hitung} = 8,477 < \chi^2_{tabel} = 11,070$, untuk data *posttest* kelas eksperimen yaitu $\chi^2_{hitung} = 9,382 < \chi^2_{tabel} = 11,070$ dan data *pretest* dan *posttest* kelas kontrol juga berdistribusi normal yaitu data *pretest* kelas kontrol $\chi^2_{hitung} = 6,292 < \chi^2_{tabel} = 11,070$, untuk data *posttest* kelas kontrol yaitu $\chi^2_{hitung} = 9,118 < \chi^2_{tabel} = 11,070$. Adapun hasil perhitungan lebih lengkap dijabarkan pada (bab IV halaman 61 dan lampiran 37-40, halaman 172-178).

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan pengujian data dengan tujuan untuk mengetahui apakah nilai *Pretest* dan *Posttest* berdistribusi homogen atau tidak. Dalam penelitian ini uji homogenitas dilakukan menggunakan varians atau uji F dengan menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varians Besar}}{\text{Varians Kecil}}$$

Hasil F_{hitung} selanjutnya dibandingkan dengan F_{tabel} dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka data bersifat homogen. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka data bersifat tidak homogen (Muncarno, 2017).

Hasil perhitungan uji homogenitas dengan menggunakan *Microsoft Office Excel 2010*, diketahui bahwa nilai *pretest* kelas eksperimen dan kontrol $F_{hitung} = 1,61 < F_{tabel} = 4,20$ maka kedua varians homogen dan nilai *posttest* kelas eksperimen dan kontrol $F_{hitung} = 1,23 < F_{tabel} = 4,20$, maka kedua varians homogen. Adapun hasil perhitungan lebih lengkap dijabarkan pada (bab IV halaman 62 dan lampiran 41-42, halaman 180-181).

c. Uji Interaksi

Uji Interaksi dalam penelitian ini menggunakan uji ANOVA satu arah yang dapat diartikan sebagai pengujian yang dilakukan pada interaksi diantara dua atau lebih kelompok dimana hanya terdapat satu faktor yang dipertimbangkan. Uji interaksi adalah pengujian pada variabel independen yang bersifat kategorikal (Rusman, 2015). Pengujian interaksi ini dilakukan dengan menggunakan SPSS 29 dengan ketentuan sebagai berikut.

- a. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka terdapat interaksi
- b. Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka tidak terdapat interaksi (Rusman, 2015).

Hasil nilai F_{hitung} dari hasil uji interaksi adalah 5,956 Sampel pada penelitian ini berjumlah 28 orang peserta didik, maka nilai F_{tabel} yang digunakan adalah 4,20. Hal ini menunjukkan bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka terdapat interaksi. Adapun hasil perhitungan lebih lengkap dijabarkan pada (bab IV halaman 63).

2. Uji Hipotesis

a. Uji t

Pengujian selanjutnya yaitu pengujian hipotesis. Uji hipotesis adalah sebuah cara yang digunakan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diuji dapat ditolak atau diterima. Dalam penelitian ini, membandingkan kelas kontrol dengan kelas eksperimen yang memiliki jumlah peserta didik yang tidak sama, maka digunakan rumus *paired sample t-test* dengan rumus 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:

t = Nilai t_{hitung}

\bar{X}_1 = Rata – rata sampel eksperimen

\bar{X}_2 = Rata – rata sampel kontrol

n_1 = Jumlah sampel eksperimen

n_2 = Jumlah sampel kontrol

s_1^2 = Standar deviasi dari sampel eksperimen

s_2^2 = Standar deviasi dari sampel kontrol (Muncarno, 2017)

Berdasarkan rumus di atas, ditetapkan taraf signifikansi 5% atau 0,05 maka kaidah keputusan yaitu $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_1 ditolak, sedangkan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_1 diterima, sehingga peneliti merumuskan hipotesisnya sebagai berikut.

H_1 = Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *audio visual* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *audio visual* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur.

Hasil perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan rumus *t-test* diatas, diketahui bahwa $t_{hitung} = 7,364 > t_{tabel} = 2,021$ maka hipotesis H_1 dinyatakan diterima. Adapun hasil perhitungan lebih lengkap dijabarkan pada (bab IV halaman 63 dan lampiran 43, halaman 182).

b. Uji *Effect Size*

Peneliti setelah melakukan uji *t test* selanjutnya melakukan uji effect size. Uji *effect size* merupakan ukuran besarnya efek suatu variabel pada variabel lainnya. Uji pengaruh (*effect size*) digunakan untuk mengetahui seberapa besar efektifnya media pembelajaran *audio visual* terhadap hasil belajar IPS peserta didik. *Effect size* dapat dihitung dengan menggunakan rumus cohen'd, sebagai berikut.

$$d = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S_{gab}}$$

$$S_{gab} = \sqrt{\frac{(n-1)s^2}{n-1}}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = Nilai rata – rata *posttest* peserta didik

\bar{X}_2 = Nilai rata – rata *pretest* peserta didik

n_1 = Jumlah sampel

s^2 = Standar deviasi

Hasil perhitungan *effect size* diinterpretasikan dengan menggunakan klasifikasi menurut Cohen, sebagai berikut.

Tabel 11. Kategori *Effect Size*

d	Kategori
$d < 0,2$	Kecil
$0,2 < d < 0,8$	Sedang
$d > 0,8$	Besar

Sumber: (Thahara, 2016)

Berdasarkan hasil perhitungan uji *effect size* dengan rumus diatas diperoleh hasil dari uji *effect size* kelas eksperimen adalah 2,8 sedangkan hasil dari uji *effect size* kelas kontrol yaitu 2,0 artinya media kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama memberikan efek yang besar tetapi jika dibandingkan pembelajaran pada kelas eksperimen media *audio visual* jauh lebih berpengaruh dan memiliki efek yang lebih besar dibandingkan media gambar pada kelas kontrol (bab IV halaman 64 dan lampiran 44 halaman 183-184).

c. Uji *N-Gain*

Uji *N-Gain* dilakukan untuk mengetahui peningkatan pengetahuan peserta didik setelah mendapat perlakuan tertentu dalam penelitian. Cara yang dapat digunakan dengan menghitung selisih antara *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol (Fatimah, 2020).

Rumus *N-Gain* sebagai berikut.

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Klasifikasi kategori dari uji *N-Gain* dapat dilihat, sebagai berikut.

Tinggi = $\geq 0,7$

Sedang = 0,3 - 0,7

Rendah = *N-Gain* < 0,3 (Yuwono, 2020).

Hasil perhitungan uji *N-Gain* dengan menggunakan *Microsoft Office Excel* 2010, diketahui bahwa rata-rata *N-Gain* pada kelas eksperimen sebesar 0,56 dan kelas kontrol sebesar 0,43 sehingga rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen dan kontrol memiliki selisih 0,13. Adapun hasil perhitungan lebih lengkap dijabarkan pada (bab IV halaman 65 dan lampiran 45-46, halaman 185-186).

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur. Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis menggunakan uji t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ diperoleh bahwa data $t_{hitung} = 7,364 > t_{tabel} = 2,021$, Sehingga berdasarkan perhitungan uji t dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *audio visual* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur.tahun pelajaran 2022/2023.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan media *audio visual* dalam kegiatan pembelajaran, maka ada beberapa saran yang dikemukakan oleh peneliti, sebagai berikut.

1. Peserta didik

Diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran yaitu media *audio visual* peserta didik lebih berpartisipasi aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. Pendidik

Diharapkan pendidik dalam kegiatan pembelajaran dapat menggunakan media *audio visual* agar peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas sehingga pembelajaran juga akan menjadi lebih bermakna.

3. Kepala Sekolah

Diharapkan kepala sekolah mendukung serta memfasilitasi penggunaan media pembelajaran yang lebih bervariasi, salah satunya *media audio visual*.

4. Peneliti lanjutan

Diharapkan penelitian ini bagi peneliti lanjutan dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan tentang penggunaan media pembelajaran audio visual serta dapat menggunakan media audio visual dalam pembelajaran yang berbeda sesuai dengan kurikulum yang berlaku serta populasi yang digunakan dapat lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Darda, & Maryati, Thia. 2020. Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2): 191-193.
- Anderson, Lorin W & Krathwohl, David. 2010. *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Angreiny, Dian. 2020. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas V SD Negeri Bontoramba. *Jurnal Edumaspul*, 4(1): 42-49.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Rineka Cipta, Jakarta.
- _____. 2014. *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Asarina, Rizki. 2014. *Studi Eksplorasi Kendala-Kendala Guru dalam Pembelajaran IPS di SMP Wilayah Kecamatan Moyudan*. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta. 105 p.
- Asma, Nur. 2017. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar PPKn Pada Peserta didik Kelas IV di Sekolah Dasar Impres Karunrung Kota Makassar*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Makassar. 92 p.
- Asra, Deni. 2007. *Komputer dan Media Pembelajaran di SD*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Jakarta.
- Astawa, Ida Bagus Made. 2017. *Pengantar Ilmu Sosial*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada Press, Jakarta.

- Atminingsih, D., Wijayanti, A., & Ardiyanto, A. 2019. Keefektifan Model Pembelajaran PBL Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III SDN Baturagung. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2): 141-146.
- Budiningsih, Asrih. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Asdi mahasatya, Jakarta.
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenuddin. 2016. Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA Di MIN Kroya Cirebon. *Al Ibtida*, 3(1): 122-126.
- Bujuri, Dian. 2018. Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1): 46-47.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)*. Gava Media, Yogyakarta.
- Djamarah, Bahri. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Endayani, Henni. 2018. Sejarah dan Konsep Pendidikan IPS. *ITTIHAD*, 2(2): 119-123.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Ar-Ruzz Media, Yogyakarta.
- Fikri, H & Ade, S. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Samudra Biru, Yogyakarta.
- Fitria, Ayu. 2014. Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala*, 5(2): 58-61.
- Gabriela, Novinka. 2021. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar*, 2(1): 104-107.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. CV Pustaka Setia, Bandung.
- Hede, Andrew. 2018. An Integrated Model of Multimedia Effects on Learning University of the Sunshine Coast. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 11(2): 78-180.
- Hernawan, Asep H. 2007. *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Upi Press, Bandung.

- Ismiati. 2017. Peningkatan Kecerdasan Natural Anak Melalui Media Audio Visual. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 1(1): 101-102.
- Isjoni. 2012. *Cooperative Learning*. Alfabeta, Bandung.
- Jannah, R. 2009. *Media Pembelajaran*. Antasari Press, Yogyakarta.
- Khalistiana, T. M., Halimah, M., & L, D. A. M. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas V Materi Keragaman Kenampakan Alam dan Buatan Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1): 129–140.
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual*. Refika Aditama, Bandung.
- Kustandi, Cecep. 2013. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia, Bogor.
- Liana, Lie. 2009. Penggunaan MRA dengan Spss untuk Menguji Pengaruh Variabel Moderating terhadap Hubungan antara Variabel Independen dan Variabel Dependen. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, 14(2): 93-95.
- Maemonah & Fitriani, F. 2022. Perkembangan Teori Vygotsky Dan Implikasi Dalam Pembelajaran Matematika Di Mis Rajadesa Ciamis. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1): 38-40.
- Mahmudi, I., Muh. Z. A., Eko B.W., & Amir R. 2022. Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9): 3508-3509.
- Margono. 2017. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Muncarno. 2017. *Statistik Pendidikan*. Hamam Group, Lampung.
- Nurrita, Teni. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal Misykat*, 3(1): 173-177.
- Nuruddin. 2008. *Hubungan Media: Konsep dan Aplikasi*. PT. Raja Grafindo, Jakarta.
- Pane, A., & Sopang, M. D. 2017. Belajar dan Pembelajaran. *Fitrah Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2): 334-340.
- Pingge, H. D. 2016. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Kota Tambolaka. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(1): 134-140.
- Rahmad. 2016. Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1): 67-78.

- Rozi, Muhammad Fatrur. 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IV SDN 23 Bengkulu Tengah Tahun Pelajaran 2020/2021*. (Skripsi). IAIN. Bengkulu. 100 p.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- _____. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Sadiman, Arief. 2009. *Media Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- _____. 2011. *Media Pendidikan*. Rajawali Pers, Jakarta.
- Sapriya. 2012. *Pembelajaran dan Evaluasi Hasil Belajar IPS*. Upi Press, Bandung.
- _____. 2014. *Pendidikan IPS*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.
- Suprijono, A. 2009. *Cooperative Learning*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group, Yogyakarta.
- Susilo, S. V. 2020. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2): 108-113.
- Tasrif. 2008. *Pengantar Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Genta Press, Yogyakarta.
- Wati, Ega. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena, Surabaya.
- Windasari, T. S., & Syofyan, H. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1): 1-12.
- Yuwono, S. L. 2020. *Asyiknya Mengajarkan Sains di Kelasku: Berbagai Pengalaman Mengajar*. Tata Akbar, Bandung.