



**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA AUDIO
VISUAL DENGAN MEDIA GAMBAR TERHADAP
HASIL BELAJAR IPS SISWA SDN SEGUGUS CAKRA
KOTA SEMARANG
(STUDI KOMPARASI)**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Woro Mahardikaning Pratiwi

1401415253

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2019

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Woro Mahardikaning Pratiwi

NIM : 1401415253

jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Judul : "Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual dengan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Cakra Kota Semarang (Studi Komparasi).

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 28 Mei 2019

Peneliti,



METERAI
TEMPEL
TGL. 23
04300FF767693728
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Woro Mahardikaning Pratiwi

NIM 1401415253

PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “ Perbandingan Penggunaan Media Audio Visual dengan Media Gambar terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Cakra Kota Semarang”, karya

Nama : Woro Mahardikaning Pratiwi

Nim : 1401415253

Program Studi : S1-PGSD

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Mengatahui,
Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Semarang, April 2019
Pembimbing,



Dr. Drs. Ali Sunarso, M.Pd.
NIP 196004191983021001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual dengan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Cakra Kota Semarang” karya,

nama : Woro Mahardikaning Pratiwi

NIM : 1401415253

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang

Selasa , 28 Mei 2019

Semarang, Juli 2019

Panitia Ujian



Penguji I,

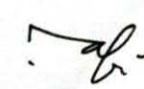
Dra. Sri Sami Asih, M.Kes
NIP 196312241987032001

Sekretaris,



Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIP 197701262008121003

Penguji II,



Drs. A. Busyairi Harits, M.Ag
NIP 195801051987031001

Pembimbing Utama,



Dr. Drs. Ali Sunarso, M.Pd
NIP 196004191983021001

SURAT SITASI

SURAT PERNYATAAN PENGUNAAN REFERENSI DAN SITASI DALAM PENULISAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Woro Mahardikaning Pratiwi
NIM : 1401415253
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

menyatakan bahwa skripsi berjudul “ Perbandingan Penggunaan Media Audio Visual Dengan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Se-Gugus Cakra Kota Semarang”

1. Telah memenuhi Pasal 5 Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi Universitas Negeri Semarang, bahwa setiap Tugas akhir, Skripsi/Proyek akhir, Tesis, dan Disertasi yang disusun wajib merujuk pada jurnal ilmiah dengan jumlah minimal 5 artikel dari jurnal internasional, 10 artikel dari jurnal nasional terakreditasi, dan 20 artikel dari jurnal nasional.
2. Telah memenuhi Pasal 6 Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasidalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi Universitas Negeri Semarang, bahwa setiap Tugas akhir, Skripsi/Proyek akhir, Tesis, dan Disertasi harus terdapat sitasi(mengutip) karya ilmiah dosen Unnes minimal 10 sitasi dari karya ilmiah dosen/jurnal UNNES.

Atas perhatian ini, **saya secara pribadi** siap menanggung resiko/ sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap ketentuan peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomer 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis dan Disertasi Universitas Negeri

Mengetahui,
Ketu Jurusan PGSD



Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP. 196008201987031003

Semarang, 13 Mei 2019
Yang membuat pernyataan

Woro Mahardikaning Pratiwi
NIM. 1401415253

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. “Dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab, dan Kami turunkan kepadamu Al Qur’an, agar kamu menerangkan umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”. (QS. An Nahl : 44)
2. “ Dengan kitab itulah Allah menunjuki orang-orang yang mengikuti keredhaan-Nya ke jalan keselamatan, dan dengan kitab itu pula Allah mengeluarkan orang-orang itu dari gelap gulita kepada cahaya terang benderang dengan seizin-Nya, dan menunjuki mereka ke jalan yang lurus”. (QS. Al Maidah : 16)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya (Bapak Marsono dan Ibu Rahayu), Kakak saya Respati Indri Pangesti dan Adik saya Masayu Gendhis Kinasih
2. Keluarga besar dan teman-teman.
3. Almamater Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Dengan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Cakra Kota Semarang". Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melanjutkan studi.
2. Dr. Achmad Rifa'i, R.C., M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan pelayanan berupa penandatanganan dan persetujuan terutama dalam penyusunan skripsi.
4. Farid Ahmadi, M.Kom., Ph.D, Sekertaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan pelayanan berupa penandatanganan dan persetujuan terutama dalam penyusunan skripsi.
5. Dr. Drs. Ali Sunarso, M.Pd., Penguji 3 dan dosen pembimbing yang telah dengan sabar memberikan bimbingan, saran, arahan, dan motivasi dalam penyusunan skripsi.
6. Dra. Sri Sami Asih, M.Kes., Penguji 1 yang telah menguji dengan teliti dan sabar serta memberi banyak masukan kepada penulis.
7. Drs. A. Busyairi Harits, M.Ag., Penguji 2 yang telah menguji dengan teliti dan penuh kesabaran serta memberi banyak masukan kepada penulis.
8. Murkilah, S.Pd., Budiasih Dwi Setyonowati, S.Pd., Dwi Agus Priyanto, S.Pd., Niken Saraswati, S.Pd., Lia Maylani Hendriyanti, S.Pd., Nugroho, S.Pd., selaku Kepala Sekolah dan guru kelas IV dan V SD di Gugus Cakra Kota Semarang

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah Swt.

Semarang, 28 Mei 2019
Peneliti,



Woro Mahardikaning Pratiwi
NIM 1401415253

ABSTRAK

Mahardikaning Pratiwi, Woro. 2019. *“Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Media Gambar dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Cakra Kota Semarang”*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dr. Drs. Ali Sunarso, M.Pd. 119 halaman.

Latar belakang penelitian ini adalah bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD di-Gugus Cakra Kota Semarang berdasarkan hasil observasi, dokumentasi, dan wawancara siswa kelas IV, kurang lebih 63% dari jumlah siswa yang memperoleh nilai diatas KKM yaitu 70 dan guru belum memaksimalkan penggunaan media antara lain penggunaan media audio visual dan media gambar. Rumusan masalah penelitian ini yaitu, Adakah perbedaan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV yang menggunakan media audio visual dengan siswa kelas IV yang menggunakan media gambar di-Gugus Cakra Kota Semarang? Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV yang menggunakan media audio visual dengan siswa kelas IV yang menggunakan media gambar di-Gugus Cakra Kota Semarang.

Penelitian ini adalah penelitian jenis komparatif yang pada intinya adalah penelitian yang berusaha untuk menemukan persamaan atau perbedaan tentang benda, tentang orang, tentang prosedur kerja, tentang ide, kritik terhadap orang, atau kelompok. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas IV sekolah dasar yang tergabung dalam gugus Cakra Kota Semarang. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *cluster random assignment*. Alat pengumpul data berupa lembar pengamatan, catatan lapangan, wawancara, dokumentasi dan test soal uji coba, uji prasyarat analisis dan uji analisis akhir menggunakan uji *independent sample T-test*.

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dari penggunaan media audio visual dan media gambar terhadap hasil belajar IPS siswa. Hasil belajar IPS siswa kelas IV menggunakan media audio visual menunjukkan sebanyak 30 siswa atau sebesar 78,9 % dengan rata-rata nilai 78,5 dengan KKM yaitu 70. Sedangkan hasil belajar IPS siswa kelas IV menggunakan media gambar menunjukkan sebanyak 28 siswa atau sebesar 73,6 % memperoleh nilai di atas KKM yaitu 70 dengan rata-rata 74,8, dengan kategori lebih dari cukup. Berdasarkan uji *Independent Sample T-Test* dengan bantuan program SPSS, Pada output diketahui t hitung 3,223, t tabel 2,434, Df 74. Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan t hitung dengan t tabel dan probabilitas. Nilai t hitung > t tabel = 3,223 > 2,434 dan nilai Sig. (2 – tailed) <

0,05 maka H_0 ditolak, artinya ada perbedaan yang signifikan dari hasil belajar IPS siswa kelas IV yang menggunakan media audio visual dengan media gambar.

Simpulan penelitian ini yaitu media audio visual dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS dan dapat dijadikan sebagai alternatif dalam memilih media pembelajaran IPS.

Kata kunci: Media Audio Visual, Media Gambar, Hasil Belajar

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
SURAT SITASI	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Pembatasan Masalah	9
1.4 Perumusan Masalah.....	9
1.5 Tujuan Penelitian.....	10
1.6 Manfaat Hasil Penelitian	10
BAB II.....	12
KAJIAN PUSTAKA.....	12
2.1 Kajian Teori.....	12
2.2 Media Pembelajaran	12
2.2.1 Pengertian Media	12
2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	14
2.2.3 Penggunaan Media Pembelajaran	15
2.2.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	16
2.2.5 Media Audio Visual	18
2.2.6 Media Gambar	21
2.3 Belajar dan Pembelajaran	32

2.3.1 Hakikat Belajar	32
2.3.2 Pengertian Pembelajaran.....	33
2.3.3 Hasil Belajar	35
2.3.4 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	36
2.4 Hakikat IPS.....	41
2.4.1 Pengertian IPS.....	41
2.4.2 Tujuan IPS	43
2.4.3 Materi IPS	44
2.4.4 Strategi Penyampaian IPS.....	45
2.4.5 Karakteristik Pembelajaran IPS SD.....	45
2.4.6 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	29
2.5 Kajian Empiris.....	48
2.6 Kerangka Berfikir.....	62
2.7 Hipotesis	63
BAB III	65
METODE PENELITIAN.....	65
3.1 Desain Penelitian	65
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	66
3.2.1 Tempat Penelitian.....	66
3.2.2 Waktu Penelitian	67
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	67
3.3.1 Populasi Penelitian.....	67
3.3.2 Sampel Penelitian	68
3.4 Variabel Penelitian	68
3.4.1 Variabel Independen	69
3.4.2 Variabel Dependen	69
3.5 Devinisi Operasional Variabel	69
3.6 Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data	71
3.6.1 Observasi	71
3.6.2 Wawancara.....	71
3.6.3 Tes.....	72
3.6.4 Catatan Lapangan	72

3.6.5 Dokumentasi	72
3.7 Uji Coba Instrumen	72
3.8 Analisis Data	77
3.8.1 Uji Normalitas.....	78
3.8.2 Uji Homogenitas	80
3.8.3 Uji Hipotesis (T-Test).....	83
BAB IV	86
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	86
4.1 Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	86
4.1.1 Deskripsi Penggunaan Media Audio Visual	86
4.1.2 Deskripsi Penggunaan Media Gambar	88
4.1.3 Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Media Audio Visual.....	90
4.1.4 Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Media Gambar	94
4.1.7 Uji Hipotesis (Perbandingan Y1, Y2).....	97
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	99
4.2.1 Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Media Audio visual	99
4.2.2 Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Media Gambar	102
4.2.3 Perbandingan Hasil Belajar IPS Menggunakan Media Audio visual dengan Media Gambar	104
4.3 IMPLIKASI PENELITIAN	109
4.3.1 Teori.....	109
4.3.2 Praktis	110
4.3.3 Pedagogis	111
BAB V.....	112
PENUTUP.....	112
5.1 Simpulan.....	112
5.2 Saran	113
DAFTAR PUSTAKA	115

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi Penelitian.....	63
Tabel 3.2 Sampel Penelitian	64
Tebel 3.3 Klasifikasi Taraf Kesukaran	70
Tabel 3.4 Klasifikasi Daya Pembeda	71
Tabel 3.5 Uji Normalitas	76
Tabel 3.6 Uji Homogentias	78
Tabel 4.1 Skor Penggunaan Media Audio Visual	83
Tabel 4.2 Skor Penggunaan Media Gambar	85
Tabel 4.3 Distribusi Skor Hasil Belajar IPS Dengan Media Audio Visual	87
Tabel 4.4 Distribusi Skor Hasil Belajar IPS Dengan Media Gambar	90
Tabel 4.5 Penghitungan Independent Sample T-Test	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Kerangka Berfikir.....	61
Gambar 3.2 Alur Desain Penelitian	63
Gambar 4.1 Diagram skor Penggunaan Media audio Visual	84
Gambar 4.2 Diagram Penggunaan Media Gambar	86
Gambar 4.3 Distribusi Skor Hasil Belajar Dengan Media Audio Visual.....	88
Gambar 4.4 Distribusi Skor Hasil Belajar Dengan Media Gambar	91

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengamatan Penggunaan Media Audio Visual	120
Lampiran 2 Lembar Pengamatan Penggunaan Media Gambar.....	133
Lampiran 3 RPP	146
Lampiran 4 Instrumen Penilaian	179
Lampiran 5 Rekapitulasi Nilai Instrumen Uji Coba	185
Lampiran 6 Perhitungan Taraf Kesukaran	178
Lampiran 7 Perhitungan Daya Beda Soal	179
Lampiran 8 Perhitungan Validitas Dan Reliabilitas.....	180
Lampiran 9 Nilai Hasil Penggunaan Media Audio Visual.....	182
Lampiran 10 Nilai Hasil Penggunaan Media Gambar	183
Lampiran 11 Uji Normalitas	185
Lampiran 12 Uji Homogenitas.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 13 Uji Independent Sample T-Test.....	1877
Lampiran 14 Hasil Wawancara Penggunaan Media Audio Visual.....	1888
Lampiran 15 Hasil Wawancara Penggunaan Media Gambar	1899
Lampiran 16 Catatan Lapangan Media Audio Visual.....	19090
Lampiran 17 Catatan Lapangan Media Gambar	1944
Lampiran 18 Media Audio Visual.....	1966
Lampiran 19 Media Gambar	1988
Lampiran 20 Surat Validator Ahli Media	1999
Lampiran 21 Surat Bukti Penelitian	2000
Lampiran 22 Lembar Sitasi Jurnal	2044
Lampiran 23 Dokumentasi.....	217

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 mengamanatkan pemerintah untuk mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang dapat meningkatkan keimanan, dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa serta akhlak mulia dalam bangsa yang diatur dalam undang-undang. Wujud dari amanat UUD 1945 tersebut adalah berupa UU No 20 tahun 2003 tentang “Sistem Pendidikan Nasional”.

Pengertian dari pendidikan nasional adalah pendidikan yang berfungsi mengembangkan kemampuan, membentuk watak anak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam hal mencerdaskan kehidupan bangsa dan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar bisa menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan tumbuh menjadi warga negara yang demokratis serta memiliki rasa bertanggung jawab yang tinggi. (Depdiknas, 2003:3)

Berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat 2007 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.

Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global karena mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu, mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, kemampuan menganalisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis (Depdiknas, 2007: 575).

Sedangkan menurut National Council for the Social Studies (NCSS, 2004) (dalam Susanto, 2015:143), mendefinisikan IPS sebagai suatu kajian yang terpadu dari ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan untuk meningkatkan kemampuan kewarganegaraan (*civic competence*). Di dalam program sekolah pendidikan IPS menyediakan kajian terkoordinasi dan sistematis dengan mengambil serta meramu dari disiplin-disiplin sosial, seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, ilmu politik, agama, dan sosiologi, serta yang sesuai dengan ilmu-ilmu kemanusiaan seperti matematika dan ilmu-ilmu alam.

Dengan demikian, dapat disimpulkan, bahwa pendidikan IPS bukan mata pelajaran disiplin ilmu tunggal saja, melainkan IPS adalah gabungan dari berbagai disiplin ilmu (interdisipliner). Dan tujuan utama dari pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi atau kemampuan peserta didik agar lebih peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat atau lingkungan sekitar, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi,

dan terampil mengatasi berbagai permasalahan yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat dilingkungan.

Berdasarkan uraian di atas pembelajaran IPS diarahkan untuk dapat meningkatkan kemampuan menalar dan menganalisa peserta didik dalam pembelajaran IPS secara baik dan benar. Keterampilan menalar merupakan suatu kemampuan yang penting bagi siswa SD pada mata pelajaran IPS. Keterampilan ini sangat penting untuk siswa SD kuasai yakni agar siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir, membaca, menulis, dan menyimak. Dan kemampuan berpikir anak usia SD akan terlatih jika mereka dapat mengorganisasikan, mengkonsepkan, mengklarifikasikan dan menyederhanakan pikiran, perasaan, dan ide kepada orang lain secara lisan ataupun tulisan.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPS memiliki beberapa hal yang menjadi kendala. Salah satunya adalah pada umumnya pelajaran IPS hanya dilakukan dengan membaca dari referensi tertentu maupun dari buku yang sudah ada, padahal kenyataan di lapangan sudah berbeda daripada sumber dari buku maupun referensi yang lain. IPS mempelajari mengenai bentuk geografi social, serta ekonomi yang secara konkrit dibahas dalam kehidupan sehari-hari maka dari itu siswa diajak menganalisa bukan hanya dari sumber 2D saja melainkan dengan kenyataan sebenarnya yaitu yang ada di lapangan atau dilingkungan sekitar mereka. Pengajaran seperti ini menjadi kurang menarik disebabkan oleh penyajian guru dalam pembelajaran yang sebagian besar menggunakan metode ceramah saja dan tanpa alat peraga/media yang mendukung. Sedangkan media pembelajaran itu sendiri adalah suatu komponen

sumber belajar atau wahana fisik yang didalamnya mengandung materi intruksional di lingkungan peserta didik, yang dapat merangsang upaya peserta didik agar dapat belajar atau mengikuti pembelajaran dengan baik (Hamdani 2011:243).

Selain itu, penyebab dari belum optimalnya pembelajaran IPS tersebut karena peserta didik masih sulit untuk menghubungkan konsep-konsep dasar IPS dengan kehidupan sehari-harinya. Pelaksanaan pembelajaran IPS yang diterapkan di sekolah selama ini kurang bervariasi dan pembelajarannya pun kurang inovatif, konsep dari pelajaran IPS yang disampaikan oleh guru juga kurang bermakna bagi siswa, sehingga siswa masih beranggapan bahwa IPS adalah pelajaran hafalan. Guru sendiri harus menggunakan berbagai macam cara agar pembelajaran dapat bermakna bagi siswa, seperti menggunakan media pembelajaran, menggunakan metode dan pendekatan yang bervariasi, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Materi IPS yang cukup banyak dan beragam serta keterbatasan waktu membuat guru sering menyampaikan pembelajaran IPS kurang sesuai dengan esensi mata pelajaran IPS itu sendiri, sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, kurang bersemangat, masih ada siswa yang berbicara dengan teman sebangkunya, bermain sendiri bahkan ada juga yang mengganggu teman yang lain.

Berdasarkan hasil evaluasi dan pengamatan tentang penilaian terhadap pelaksanaan pembelajaran IPS di SD, keberadaan pembelajaran IPS khususnya belum mencapai hasil yang maksimal. Di dalam pelaksanaan pembelajaran IPS masih terdapat beberapa kekurangan dan permasalahan, diantaranya adalah siswa

masih sangat pasif, siswa kurang bersemangat, siswa kurang tertarik, dan kurang antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan di sekolah, serta kurang adanya bantuan bentuk konkrit dari suatu peristiwa yang terjadi untuk membantu siswa dalam proses pemahaman materi atau pembelajaran yang disampaikan.

Permasalahan tentang rendahnya kualitas pembelajaran IPS juga terjadi di SD Se-Gugus Cakra Kota Semarang. Guru mengalami dan merasakan adanya masalah pembelajaran IPS di kelas IV pada semester I Tahun Pelajaran 2018/2019, terutama keterampilan menganalisa sesuatu secara lebih faktual berdasarkan konsep dari IPS itu sendiri. Pencapaian kompetensi menganalisa pada suatu kejadian dan mencernanya merupakan bagian dari IPS yang belum maksimal disebabkan oleh beberapa faktor antara lain dari segi metode pembelajaran dan media pembelajaran. Hasil pembelajaran IPS pada semester 1 ada sebanyak 37% siswa yang belum mencapai KKM.

Pengembangan media yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar diharapkan akan mampu meningkatkan daya keaktifan siswa dan kemampuan menalar siswa dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Melihat faktor tersebut, maka dengan pemanfaatan metode dan media yang tepat siswa akan dapat mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan sehingga siswa dapat berkembang menjadi lebih baik lagi dalam pembelajaran IPS.

Berbagai permasalahan di atas diperkuat dengan didukung data melalui observasi wawancara dan analisis dokumen, pada saat pembelajaran IPS,

ditemukan data sebagai berikut: (1) kemampuan menalar siswa dalam proses pembelajaran masih rendah dan kurang maksimal. (2) guru belum menggunakan model/teknik maupun media yang dapat membantu menumbuhkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan siswa SD masih berada pada tahap berpikir konkrit, sehingga siswa masih kesulitan dalam merealisasikan materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, dalam hal ini penggunaan media sangat diperlukan. (3) partisipasi siswa dalam belajar masih rendah, rendahnya partisipasi belajar siswa ini terbukti siswa masih takut untuk mengemukakan pendapatnya, malu untuk bertanya, kurangnya rasa percaya diri siswa dalam berkomunikasi. Beberapa orang siswa ada yang tidak mau menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru karena masih malu-malu dan siswa merasa takut salah menjawab, apalagi untuk berbicara di depan kelas, banyak para siswa yang belum menunjukkan keberaniannya karena rasa percaya diri mereka masih rendah. (4) aktivitas belajar dan keterampilan siswa dalam menganalisa dan menalar masih rendah. Nilai evaluasi siswa banyak yang masih dibawah KKM yang telah ditentukan yakni 70 dalam hal menganalisis dan menalar. Hal ini mungkin disebabkan dari kurangnya komunikasi dan latihan menganalisa suatu kejadian. Oleh karena itu, guru perlu melatih siswa untuk menganalisa dengan baik dan benar.

Peneliti memilih menggunakan media pembelajaran audio visual dan media gambar dalam pembelajaran IPS untuk memecahkan permasalahan di atas karena memiliki keunggulan yaitu, dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas, karena materi dalam

pembelajaran IPS menyajikan konsep yang sulit atau rumit menjadi mudah atau lebih sederhana, menarik dan membangkitkan perhatian, minat, motivasi, aktifitas, dan kreatifitas belajar peserta didik, serta dapat menghibur peserta didik. Sedangkan dipilihnya media gambar dalam pembelajaran IPS karena dapat mengatasi masalah batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa, anak-anak dibawa ke objek tersebut.

Media audio visual adalah kombinasi dari dua media yaitu media audio dan visual. Media audio visual menjadikan penyajian bahan ajar atau materi pembelajaran menjadi semakin lengkap, optimal dan menarik. Sedangkan media gambar adalah suatu media yang tergolong dalam media visual. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan indera penglihatan saja dan jenis media ini yang banyak digunakan oleh guru untuk menyampaikan isi materi dalam pembelajaran

Terdapat beberapa penelitian yang mendukung penelitian ini, diantaranya adalah penelitian dilakukan Oleh Humaira ddk pada tahun 2015 dengan judul “Perbandingan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kerangka Manusia Melalui Media Kerangka Manusia dan Media Gambar Siswa Kelas IV SDN Lampeuneurut Aceh Besar”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa kelas IV pada materi kerangka manusia melalui media kerangka manusia dan media gambar. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media kerangka manusia dengan siswa yang menggunakan media gambar dalam

pembelajaran. Nilai rata-rata siswa kelas IV-A yang diajarkan menggunakan media kerangka manusia yaitu sebesar 81,41 dan nilai rata-rata siswa kelas IV-B yang diajarkan menggunakan media gambar yaitu sebesar 75,09. Hasil dari penelitian diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,2$ dan $t_{tabel} = 2,021$. Hal ini menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan menyimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima yaitu “terdapat perbedaan dalam hasil belajar pada materi kerangka manusia antara siswa kelas IV yang menggunakan media kerangka manusia dengan media gambar.

Penelitian yang dilakukan oleh Penelitian yang dilakukan oleh Meilani Hartono, Andri Guna Santoso dkk Tahun 2016 dengan judul “ *Audio Visual Media Components In Educational Game For Elementary Student*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meninjau dan mengimplementasikan media audio visual interaktif yang digunakan dalam suatu game edukasi untuk meningkatkan minat siswa sekolah dasar dalam belajar matematika Kesimpulan dari adalah minat siswa sekolah dasar dengan game edukasi yang dimiliki objek yang menyenangkan dan aktif (bergerak), dengan tempo musik yang cepat, dan warna bebas dan berbantuan dengan media audio visual ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti hendak melakukan penelitian tentang “Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual dengan Media Gambar dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Cakra Kota Semarang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti telah mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Sebagian guru menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran.
2. Beberapa SDN di Gugus Cakra sudah memiliki alat peraga yang lengkap.
3. Sebagian besar SDN di Gugus Cakra Kota Semarang memiliki alat peraga yang cukup lengkap.
4. Sebagian guru belum dapat memaksimalkan penggunaan media alat peraga dalam pembelajarannya.
5. Hasil belajar IPS siswa pada semester 1 tahun pelajaran 2018/2019, terdapat 37% siswa yang belum mencapai KKM yaitu sebesar 70.

1.3 Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini peneliti membatasi permasalahan dalam hal:

1. Guru belum dapat memaksimalkan penggunaan media alat peraga dalam pembelajarannya.
2. Hasil belajar IPS siswa pada semester 1 tahun pelajaran 2018/2019, terdapat 37% siswa yang belum mencapai KKM yaitu sebesar 70.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV yang menggunakan media audio visual dengan siswa kelas IV yang menggunakan media gambar di SD Gugus Cakra Kota Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui perbedaan hasil belajar dari penggunaan media audio visual dan media gambar dalam proses pembelajaran pembelajaran IPS siswa kelas IV SD di Gugus Cakra Kota Semarang.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis, dari kedua manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan pengetahuan baru dan dapat digunakan sebagai referensi ilmiah untuk penelitian tentang penggunaan media audio visual maupun media gambar selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis, bagi:

1.6.2.1 Bagi Siswa

Penggunaan media audio visual dan media gambar dapat menumbuhkan minat belajar siswa dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik.

1.6.2.2 Bagi Guru

Penggunaan media audio visual dan media gambar dapat membantu guru untuk mengembangkan kegiatan belajar mengajar yang inovatif guna untuk meningkatkan profesionalitas kinerja guru.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Penggunaan media audio visual dan media gambar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah, dengan ini diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat sebagai pengalaman, karena dengan melakukan penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti tentang perbedaan penggunaan media audio visual dan media gambar terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV ketika menjadi guru nantinya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.2 Media Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Media

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium yang didefinisikan sebagai perantara terjadinya komunikasi antara pengirim ke penerima (Daryanto 2013:4). Media sendiri merupakan sebuah alat yang dapat berfungsi untuk menyampaikan pesan. AECT (*Association for Education Communication Technologi*) menyatakan bahwa media sebagai segala bentuk dan satuan yang dapat digunakan orang dalam mengeluarkan atau menyampaikan dan memberikan pesan atau informasi. Sedangkan Gerlach dan Ely, menyatakan bahwa media itu berisi manusia, materi, atau kejadian yang dapat membangun suasana yang akan dapat membuat siswa menerima pengetahuan, ketrampilan, atau sikap yang diinginkan sebelumnya. (Arsyad 2014:3).

Sedangkan menurut Sanaky (Suryani 2018:4) media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi mengenai materi yang disampaikan saat terjadinya proses kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pengertian media diatas media harus bermanfaat sebagai berikut:

a. Media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran.

Tentunya kita mengerti bahwa setiap materi ajar memiliki tingkat kesulitannya masing-masing. Pada satu sisi terdapat materi pembelajaran yang tidak memerlukan alat bantu, tetapi di lain sisi terdapat materi pembelajaran yang sangat memerlukan alat bantu yang berupa media pembelajaran dalam proses penyampaian atau pengajarannya. Alat bantu atau media pembelajaran yang dimaksud disini diantaranya adalah berupa globe, grafik, gambar, dan lain sebagainya.

b. Media pembelajaran sebagai sumber belajar

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dipergunakan sebagai tempat bahan atau sumber pembelajaran untuk belajar peserta didik. Media pembelajaran dalam pendidikan adalah sebagai salah satu sumber dalam proses belajar. Media pembelajaran ikut membantu guru dalam meningkatkan hasil dan motivasi belajar serta tercapainya pemahaman materi ajar oleh siswa, serta dapat memperkaya atau memperluas wawasan siswa.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah salah satu komponen komunikasi yang penting dalam menyampaikan suatu materi atau informasi yang disampaikan oleh guru pada siswa atau dari komunikator kepada komunikan untuk dapat memberikan rangsangan yang sama dan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin di capai atau dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan serangkaian proses yang terjadi di dalam aktivitas belajar siswa, dimana siswa diharapkan aktif dalam mempelajari materi pelajaran yang mereka terima sehingga hasil dari pembelajaran dapat tercapai

dengan baik dan optimal. Namun, media tidak akan terlihat bila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dari tujuan pengajaran yang telah dirumuskan. Karena itu, tujuan pengajaran harus dijadikan sebagai pangkal acuan untuk menggunakan media.

2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran

Selain mempunyai manfaat yang beragam dalam proses pembelajaran, media pembelajaran juga mempunyai fungsi dalam proses pembelajaran. Menurut Hamdani (2011:246) media pembelajaran berfungsi untuk siswa agar :

1. Dapat menyaksikan benda yang ada atau suatu peristiwa yang terjadi di masa lampau.
2. Dapat mengamati benda atau peristiwa yang kemungkinan sulit untuk dikunjungi, baik karena jarak yang jauh, bahaya atau bahkan daerah terlarang.
3. Dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau suatu hal yang sulit untuk diamati secara langsung karena ukurannya terlalu besar atau terlalu kecil.
4. Dapat mendengar suara yang sulit untuk didengar dengan telinga secara langsung.
5. Dapat mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sulit diamati secara langsung, misalnya hewan buas.
6. Dapat mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi dan peristiwa yang berbahaya jika didekati.
7. Dapat mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak atau sulit untuk diawetkan.

Disimpulkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki fungsi utama yaitu untuk dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, dan memudahkan siswa dalam proses penyampaian pesan atau materi yang dapat mendukung terlaksananya pembelajaran yang lebih efektif, memotivasi siswa dalam belajar dan hasil belajar yang lebih optimal.

2.2.3 Penggunaan Media Pembelajaran

Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada nantinya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapainya menjadi lebih baik. Media menjadi alat yang dapat menjadi penentu keberhasilan serta memudahkan guru dalam proses pembelajaran. Media juga bisa membuat proses pembelajaran lebih menarik dan dapat mengurangi kesulitan yang dialami oleh siswa dalam memahami pelajaran yang diberikan oleh guru. Ada beberapa alasan, mengapa media pengajaran dikatakan dapat mempertinggi proses belajar atau hasil belajar siswa. Alasan yang pertama berkenaan dengan manfaat dari media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain. :

- a. Membuat pengajaran menjadi lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Penggunaan bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa untuk lebih menguasai tujuan pengajaran lebih kuat.
- c. Menjadikan metode mengajar lebih bervariasi, tidak semata mata komunikasi verbal dalam pembelajaran malalui penuturan kata-kata oleh guru saja, sehingga siswa tidak merasa bosan dan guru tidak kehabisan tenaganya,

apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran yang berlangsung dalam satu hari.

- d. Membuat siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan yang lainnya.

Alasan kedua tentang mengapa penggunaan media pengajaran mampu mempertinggi atau meningkatkan proses dan hasil pengajaran adalah berkenaan dengan taraf berfikir siswa. Taraf berfikir manusia itu sendiri mengikuti tahap perkembangannya yang dimulai dari berfikir konkret menuju ke berfikir abstrak, dan dimulai dari berfikir sederhana sampai ke berfikir kompleks. Dan penggunaan media pengajaran erat kaitannya dengan tahapan berfikir tersebut sebab melalui media pembelajaran hal-hal didalam pembelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret, dan hal-hal dalam pembelajaran yang kompleks juga dapat menjadi lebih sederhana. (Sudjana dan Rivai 2017:3).

2.2.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Hamdani (2011:248) media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga yaitu :

a) Media visual

Media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat dengan indera penglihatan saja. Jenis media seperti ini sering digunakan oleh guru untuk membantu menyampaikan isi atau materi pelajaran tertentu. Media visual ini terdiri atas media yang tidak dapat di proyeksikan dan media yang dapat di proyeksikan. Media yang diproyeksikan ini dapat berupa gambar diam.atau

bergerak. Contohnya adalah tabel, poster, foto dan slide. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan tanpa gambar, hanya gambar dan gambar animasi dapat mempengaruhi tingkat kecerdasan siswa.

b) Media audio

Media audio adalah media yang hanya dapat didengar, namun media audio dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta kemampuan siswa untuk dapat mempelajari materi yang disampaikan oleh komunikator atau oleh guru.

c) Media Audio Visual

Media audio visual ini merupakan kombinasi audio dan visual. Media audio visual menjadikan penyajian bahan ajar dalam proses pembelajaran menjadi lengkap dan optimal. Media audio visual termasuk dalam multimedia yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya.

Menurut Gagne (dalam Daryanto 2013:17) media dapat dikelompokkan menjadi tujuh kelompok yaitu benda yang dapat didemonstrasikan, yang dapat dikomunikasikan secara lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Sedangkan menurut Allen (dalam Daryanto 2013:18) terdapat sembilan kelompok media yaitu film, televisi, objek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, visual diam dan sajian lisan.

Menurut Ibrahim (dalam Daryanto 2013:18) media dikelompokkan berdasarkan ukuran serta kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya yang

terdiri dari 5 kelompok media yaitu media pembelajaran tanpa proyeksi dua dimensi, media pembelajaran tanpa proyeksi tiga dimensi, media pembelajaran berbentuk audio, media dalam bentuk proyeksi, media dalam bentuk televisi, video dan komputer.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran secara garis besar dibedakan menjadi 3 kelompok yaitu media audio, media visual, dan media audio visual.

2.2.5 Media Audio Visual

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti “tengah, perantara, atau pengantar” pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media sebagai segala saluran yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan dalam proses pembelajaran. Peranan media yaitu sebagai pengatur hubungan antara dua pihak utama secara efektif dalam proses belajar, yaitu hubungan antara siswa dan isi pelajaran (dalam Arsyad,2014:3). Media audio visual ini merupakan kombinasi dari dua media yaitu media audio dan visual. Media audio visual menjadikan penyajian bahan ajar atau materi pembelajaran menjadi semakin lengkap, optimal dan menarik. Pembelajaran dengan audio visual lebih menarik, bahwa pembelajaran yang diserap melalui penglihatan, sekaligus pendengaran, dapat mempercepat daya serap peserta didik dalam memahami pelajaran yang disampaikan.

Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan bantuan teknologi audio visual memiliki potensi untuk berinovasi, mempercepat, memperkaya, dan memperdalam keterampilan, untuk memotivasi dan melibatkan siswa, untuk

membantu menghubungkan pengetahuan dari sekolah dengan praktik kerja, menciptakan kelayakan ekonomi bagi pekerja masa depan, serta memperkuat pengajaran dan membantu sekolah untuk menjadi lebih maju. Perkembangan teknologi diharapkan mampu mendukung proses pembelajaran menjadi lebih optimal, baik di lingkungan sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari, serta dapat menawarkan berbagai kemudahan di dalam proses pembelajaran. Arsyad (2011:33) mengemukakan bahwa media audio visual memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Media audio visual biasanya menyajikan visual yang dinamis.
- b. Media audio visual merupakan gambaran fisik dari gagasan real atau abstrak.
- c. Media audio visual dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.
- d. Media audio visual berorientasi pada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

Media audio visual sendiri dalam bentuk film/video dapat berfungsi untuk:

1. Dapat membuat konkrit konsep abstrak.
2. Dapat membawa obyek yang berbahaya/sulit didapat di lingkungan belajar,.
3. Dapat menampilkan obyek yang terlalu besar
4. Dapat menampilkan obyek yang tidak dapat diamati dengan mata telanjang
5. Dapat memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat
6. Dapat memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungan
7. Dapat memungkinkan keseragaman pengamatan/persepsi belajar peserta didik

8. Dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

Setiap jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan begitu pula dengan media audio visual. Arsyad (2011: 49–50) mengungkapkan beberapa kelebihan dan kelemahan media audio visual dalam pembelajaran sebagai berikut :

a. Kelebihan media audio visual:

1. Film dan video dapat melengkapi pengalaman dasar siswa.
2. Film dan video dapat menggambarkan atau menampilkan suatu proses secara tepat yang dapat dilihat secara berulang kali jika diperlukan
3. Di samping mendorong dan meningkatkan motivasi film dan menanamkan sikap-sikap yang baik dan segi afektif lainnya bagi siswa.
4. Film dan video yang didalamnya mengandung nilai-nilai positif akan mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
5. Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya yang tidak dapat dilihat secara langsung.
6. Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen , kelompok homogen maupun perorangan.
7. Film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam waktu yang lebih singkat.

b. Kelemahan media audio visual:

1. Pengadaan film dan video pada dasarnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang lebih banyak.

2. Tidak semua siswa dapat atau mampu untuk mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.
3. Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali film atau video tersebut telah dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan belajar itu sendiri.

Dapat disimpulkan bahwa ada beberapa kelebihan dan kelemahan media audio visual yang berupa film dan video yang digunakan dalam proses pembelajaran, namun hal itu bukan merupakan suatu kendala dalam proses belajar mengajar.

2.2.6 Media Gambar

Media gambar adalah suatu media yang tergolong dalam media visual. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan indera penglihatan saja dan jenis media ini yang banyak digunakan oleh guru untuk menyampaikan isi materi dalam pembelajaran (Hamdani 2010:248). Media gambar dapat menstimulasi belajar murid atau membantu murid terutama untuk mengkongkretkan berbagai konsepnya yang sifatnya abstrak. Selain itu, penggunaan media baik itu berupa media gambar fotografi maupun media gambar memberikan peningkatan baik aktivitas maupun hasil belajar siswa.

Menurut Hamdani (2011:263) beberapa kelebihan media gambar antara lain:

- a. Media gambar dapat memberikan tampilan yang sigatnya konkret.
- b. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- c. Media gambar atau foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.

- d. Media gambar dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja.
- e. Media gambar termasuk murah harganya dan mudah didapat serta digunakan tanpa memerlukan alat khusus.

Selain itu dalam penelitian yang dilakukan oleh Kontan Ginting (2017:28) Media gambar mempunyai beberapa kelebihan yaitu sebagai berikut: 1) dapat menjelaskan masalah dalam bidang apa saja. Dan dapat digunakan untuk semua orang tanpa memandang umur, 2) dapat mengatasi keterbatasan mata. 3) lebih konkret dan lebih realistis dalam memunculkan pokok masalah, jika dibandingkan dengan bahasa verbal.

Selain itu ada juga kelemahan dari media gambar menurut Hamdani (2011:251) yaitu :

1. Media gambar hanya menekankan pada persepsi indera mata saja.
2. Media gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
3. Media gambar ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Ada enam syarat yang perlu dipenuhi oleh gambar atau foto yang baik sebagai media pendidikan, antara lain sebagai berikut:

- a. Autentik, yaitu gambar tersebut secara jujur harus melukiskan situasi seperti apa benda itu sebenarnya.
- b. Sederhana, yaitu untuk menunjukkan poin-poin pokok dalam gambar tersebut sehingga komposisi gambar tersebut harus cukup jelas.

- c. Ukuran relatif, yaitu gambar atau foto yang disajikan dapat membesarkan atau memperkecil obyek yang sebenarnya.
- d. Dalam media gambar atau foto yang disajikan sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan.
- e. Media gambar yang bagus belum tentu baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Walaupun dari segi mutu kurang, gambar atau foto yang dibuat oleh siswa sering lebih baik .
- f. Tidak setiap gambar yang bagus merupakan media yang bagus juga. Sebagai media yang baik, gambar hendaknya terlihat bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran akan dicapai oleh siswa.

2.2.7 Jenis-jenis Media dalam Pengajaran IPS

Jenis-jenis media pengajaran yang dapat di siapkan dan dikembangkan dalam pengajaran IPS antara lain:

1. Media yang tidak diproyeksikan

Jenis media ini tidak memerlukan proyektor (alat proyeksi) untuk melihatnya. Media yang tidak diproyeksikan ini dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu: gambar diam, bahan-bahan grafis, serta model dan realita (*Mukminan. 2000 :91*).

a. Gambar diam (*still- picture*)

Gambar diam adalah gambar fotografik atau menyerupai foto-grafik yang menggambarkan lokasi atau tempat, benda-benda serta obyek-obyek tertentu. Gambar diam yang paling banyak digunakan dalam pengajaran IPS adalah peta,

gambar obyek-obyek tertentu, misalnya: gunung, pegunungan, lereng, lembah serta benda-benda bersejarah.

b. Bahan-bahan grafis (*graphic-materials*)

Bahan-bahan grafis adalah bahan-bahan non fotografik dan bersifat dua dimensi yang dirancang terutama untuk mengkomunikasikan suatu pesan kepada siswa (*audience*). Bahan grafis ini umumnya memuat lambanglambang verbal dan tanda- tanda visual secara simbolis. Bahan-bahan grafis ini terdiri dari: grafik, diagram, chart, sketsa, poster, kartun, dan komik.

c. Model dan realita

Model adalah media yang menyerupai benda yang sebenarnya dan bersifat tiga dimensi. Jadi benda ini merupakan tiruan dari benda atau obyek sebenarnya yang sudah disederhanakan. Dengan model ini siswa mendapatkan pengertian yang konkrit tentang benda atau obyek yang sebenarnya dalam bentuk yang disederhanakan (diperbesar atau diperkecil). Model seperti ini banyak dipakai di sekolah-sekolah dewasa ini, misalnya: model gunung berapi yang dibuat dari (tanah liat, kertas atau semen), tiruan tentang rumah, model candi, pabrik, model tiruan bumi (globe) dan sebagainya.

Realita adalah model dan benda yang sesungguhnya seperti: uang logam, tumbuh-tumbuhan, alat-alat, binatang yang pada umumnya tidak dianggap sebagai visual, karena istilah visual mengandung makna representatif (mewakili suatu benda/obyek dan bukan benda itu sendiri). Media semacam ini banyak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

2. Media visual yang diproyeksikan

Media visual yang diproyeksikan adalah jenis media yang terdiri dari dua macam yaitu:

a. Media proyeksi yang tidak bergerak:

1) Slide

Slide adalah gambar atau “image” transparan yang diberi bingkai yang diproyeksikan dengan cahaya melalui sebuah proyektor. Slide dapat ditampilkan satu persatu, sesuai dengan keinginan. Ada pula yang urutan penampilannya sudah diatur sedemikian rupa dan diberi suara, sehingga disebut slide suara (*sound slide*). Presentasi slide berada di bawah kontrol guru, sehingga kecepatan serta frekwensi putarnya dapat diatur sesuai dengan kebutuhan.

2) *Film strip* (film rangkai)

Pada dasarnya film strip ini sama dengan slide. Perbedaan yang prinsip: kalau slide menyajikan gambarnya secara terpisah atau satu persatu, sedang film strip gambar-gambar itu tidak terpisah tetapi sudah tersusun secara teratur berdasarkan sequencenya. Seperti slide, film strip dapat disajikan dalam bentuk bisu (tanpa suara) atau dengan suara (*sound-film*).

3) *Overhead Projector* (OHP)

OHP adalah alat yang dirancang untuk menayangkan bahan yang berbentuk lembaran transparansi berisi tulisan, diagram, atau gambar dan diproyeksikan ke layar yang terletak di belakang operatornya.

4) *Opaque Projector*

Media ini disebut demikian karena yang diproyeksikan bukan transparansi, tetapi bahan-bahan sebenarnya, baik benda-benda datar atau tiga dimensi, seperti mata uang dan model-model.

5) *Micro Projection*

Berguna untuk memproyeksikan benda-benda yang terlalu kecil (yang biasanya diamati dengan microscope), sehingga dapat diamati secara jelas oleh seluruh siswa.

b. Media Proyeksi yang Bergerak

1) Film

Sebagai media pengajaran film sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, gerakan, perubahan, atau pengulangan berbagai peristiwa masa lampau. Film dapat berupa visual saja, apabila film itu tanpa suara, dan dapat bersifat audio-visual, apabila film itu dengan suara.

2) Film Loop (*Loop-film*)

Media ini berbentuk serangkaian film ukuran 8 mm atau 16 mm yang ujung-ujungnya saling bersambungan, sehingga dapat berputar terus berulang-ulang selama tidak dimatikan. Karena tanpa suara (*silent*) maka guru harus memberi narasi (komentar) sendiri, sementara film terus berputar.

3) Televisi

Sebagai suatu media pendidikan, TV mempunyai beberapa kelebihan antara lain: menarik, *up to date*, dan selalu siap diterima oleh anak-anak karena dapat merupakan bagian dari kehidupan luar sekolah mereka. Sifatnya langsung

dan nyata. Melalui TV siswa akan mengetahui kejadian-kejadin mutakhir, mereka dapat mengadakan kontak dengan tokoh-tokoh penting, serta melihat dan mendengarkan pendapat mereka.

4) *Video Tape Recorder (VTR)*

Walaupun sebagian fungsi film dapat digantikan oleh video, namun tidak berarti bahwa video tape akan menggantikan film, karena masing-masing mempunyai karakteristik tersendiri.

3. Media Audio

Media audio adalah berbagai bentuk atau cara perekaman dan transmisi suara (manusia dan suara lainnya) untuk kepentingan tujuan pembelajaran. Yang termasuk media audio adalah:

a. Radio Pendidikan

Media ini dianggap penting dalam dunia pendidikan, sebab dapat berguna bagi semua tingkat pendidikan. Melalui radio, orang dapat menyampaikan ide-ide baru, kejadian-kejadian dan peristiwa-peristiwa penting dalam dunia pendidikan.

Dibanding media yang lain, radio mempunyai kelebihan-kelebihan, diantaranya: daya jangkauannya cukup luas, dalam waktu singkat, radio dapat menjangkau *audience* yang sangat besar jumlahnya, dan berjauhan lokasinya. Tetapi karena sifat komunikasinya hanya satu arah menyebabkan hasilnya sulit untuk dikontrol.

b. Rekaman Pendidikan.

Melalui rekaman (*recording*), dapat direkam kejadian-kejadian penting, seperti: pidato, ceramah, hasil wawancara, diskusi, dan sebagainya. Selain itu juga

dapat digunakan untuk merekam suara-suara tertentu, seperti: nyanyian, musik, suara orang atau suara binatang tertentu yang tidak mungkin didengar langsung di ruangan kelas. Kelebihan rekaman ini adalah “*play-back*” dapat dilakukan sewaktu-waktu dan berulang-ulang, sehingga bagi guru mudah melakukan kontrol.

4. Sistem Multi Media

Sistem multi media adalah kombinasi dari media dasar audio visual dan visual yang dipergunakan untuk tujuan pembelajaran. Jadi penggunaan secara kombinasi dua atau lebih media pengajaran, dikenal dengan sistem multi media.

Perlu dimengerti bahwa konsep multi media ini, bukan sekedar penggunaan media secara majemuk untuk suatu tujuan pembelajaran, namun mencakup pengertian perlunya integrasi masing-masing media yang digunakan dalam suatu penyajian yang tersusun secara baik (sistematik). Masing-masing media dalam sistem media ini dirancang untuk saling melengkapi, sehingga secara keseluruhan, media yang dipergunakan akan lebih besar peranannya dari pada sekedar penjumlahan dari masing-masing media.

Bentuk-bentuk sistem multi media yang banyak digunakan di sekolah adalah kombinasi slide suara, kombinasi sistem audio kaset, dan kit (peralatan) multi media. Satu perangkat (kit) multi media adalah suatu gabungan bahan-bahan pembelajaran yang meliputi dari satu jenis media dan disusun atau digabungkan berdasarkan atas satu topik tertentu. Perangkat (kit) itu dapat mencakup slide, film rangkai, pita suara, piringan hitam, gambar diam, grafik, transparansi, peta, buku kerja, chart, model dan benda sebenarnya.

2.2.8 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran IPS

Menurut Sudjana (2011: 4-5) mengemukakan bahwa dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran ada beberapa kriteria-kriteria yang harus diketahui yaitu sebagai berikut :

- a. Ketepatan dengan tujuan pengajaran, artinya media dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami oleh siswa.
- c. Kemudahan dalam memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah untuk diperoleh, dan mudah dibuat oleh guru pada saat waktu mengajar.
- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya, artinya guru harus memiliki keterampilan yang mengoptimalkan penggunaan media agar maksud dan tujuan dari pembelajaran yang berlangsung dapat tercapai secara optimal.
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya, artinya media harus ditampilkan dengan durasi waktu tertentu agar maksud dari media tersebut dapat tersampaikan kepada siswa.
- f. Sesuai dengan taraf pikir siswa, artinya dalam memilih media hendaknya disesuaikan dengan taraf pikir siswa agar makna yang terkandung dalam media dapat dipahami oleh siswa.

Berdasarkan kriteria pemilihan media diatas peneliti telah menetapkan untuk memilih media audio visual dan media gambar sebagai solusi pemecahan masalah karena media audio visual dan media gambar diharapkan mampu

meningkatkan keefektifan proses pembelajaran dan meningkatkan nilai hasil pembelajaran.

2.2.9 Klasifikasi Media pembelajaran

Pada saat ini kita dihadapkan dengan pemeliharaan media yang banyak. Berbagai usaha telah dilakukan untuk membagi media kedalam klasifikasi, kategori, atau golongan tertentu. Salah satunya adalah penggolongan media yang dilakukan oleh Schramm, yaitu :

- a. Media besar, dimana media ini memerlukan biaya investasi besar dan perlu digunakan secara meluas untuk mencapai skala ekonomis.



- b. Media kecil, yaitu media yang sederhana dan dapat dipakai secara lebih luwes.

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman (Cone Of Experience)

Gambar diatas merupakan kerucut pengalaman (*Cone Of Experience*) menurut Edgar Dale. Pemikiran Edgar Dale tentang Kerucut Pengalaman (*Cone of Experience*) merupakan upaya awal untuk memberikan alasan atau dasar tentang keterkaitan antara teori belajar dengan komunikasi audiovisual. Kerucut Pengalaman Dale telah menyatukan teori pendidikan John Dewey (salah satu tokoh aliran progresivisme) dengan gagasan – gagasan dalam bidang psikologi yang tengah populer pada masa itu.

Dale dalam Kerucut Pengalaman Dale (*Dale's Cone Experience*) mengatakan bahwa “hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (kongkrit), kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin keatas puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Proses belajar dan interaksi mengajar tidak harus dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajar”. Pengalaman langsung akan memberikan informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena ia melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba”. Dale berkeyakinan bahwa symbol dan gagasan yang abstrak dapat lebih mudah dipahami dan diserap manakala diberikan dalam bentuk pengalaman kongkrit. Kerucut pengalaman merupakan awal untuk memberikan alasan tentang kaitan teori belajar dengan komunikasi audiovisual.

2.3 Belajar dan Pembelajaran

2.3.1 Hakikat Belajar

Rusman (2014:1) mengartikan bahwa belajar pada hakekatnya adalah proses komunikasi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang dapat mengarahkan seseorang ke tujuan dan proses berbuat melalui proses pengalaman dalam belajar.

Menurut R. Gagne (Susanto, 2013: 1) belajar dapat diartikan sebagai suatu proses dimana perilaku individu tersebut sebagai akibat dari pengalamannya. Sementara menurut E. R. Hilgard (Susanto, 2013: 3), belajar adalah suatu perubahan.kegiatan.reaksi individu terhadap lingkungan. Perubahan kegiatan yang dimaksud disini adalah pengetahuan, kecakapan,tingkah laku, dan semua itu dapat diperoleh dari pengalaman individu tersebut.

Menurut W.S Winkel (Susanto,2013:4) belajar adalah suatu aktifitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara inividu dengan lingkungan sekitar sehingga dapat menimbulkan perubahan dari segi pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas.

Dan yang terakhir adalah pengertian belajar oleh Rifa'i dan Anni (2012: 66) yang menyatakan, belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku seseorang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Belajar memiliki peranan yang penting dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi seseorang.

Teori belajar di sekolah (*Theory of School Learning*) dari Bloom, menunjukkan ada tiga komponen utama dalam teori belajar di sekolah, yang terdiri dari karakteristik individu, kualitas pengajaran, dan hasil belajar. Hasil penelitian telah menunjukkan ada faktor kualitas pengajaran, khususnya adalah kompetensi guru terhadap hasil belajar siswa. Salah satu di antaranya penelitian di bidang pendidikan adalah penelitian yang dilakukan oleh Nana Sudjana (Musfiqon, 2012 : 9). Hasil penelitian tersebut menunjukkan kompetensi guru mempengaruhi sebesar 76,6% dari hasil belajar siswa, dengan rincian kemampuan guru mengajar memberikan sumbangsi sebanyak 32,58% dan sikap guru terhadap mata pelajaran memberikan sumbangsi sebanyak 8,60%.

Peneliti menyimpulkan belajar adalah proses pembentukan dan penerimaan pengetahuan yang dilakukan oleh seseorang atau individu untuk menerima suatu perubahan tingkah laku yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai sikap seseorang yang dilakukan sebagai hasil pengalaman dari individu tersebut dalam interaksinya.dengan lingkungan yang dilakukan secara sadar ataupun menetap.

2.3.2 Pengertian Pembelajaran

Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa telah mencapai tujuan pendidikan yang telah direncanakan. Hasil belajar merupakan komponen pendidikan yang harus disesuaikan dengan tujuan pendidikan, karena hasil belajar diukur untuk mengetahui ketercapaian tujuan pendidikan melalui proses belajar. Rifa'i dan Anni (2012: 69) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar.

Perubahan perilaku yang merupakan hasil dari belajar diharapkan sesuai dengan tujuan belajar. Proses pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar perlu dilengkapi dengan ilustrasi-ilustrasi yang konkret misalkan melalui tayangan video, film, bahkan pengalaman nyata yang dialami oleh siswa sendiri.

Rusman (2014:1) Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari beberapa komponen yang saling berhubungan dan berkaitan antara satu sama lain. Komponen yang dimaksud meliputi tujuan, materi, metode dan evaluasi pembelajaran. Keempat komponen tersebut adalah komponen yang seharusnya diperhatikan oleh guru dalam proses pembelajaran dan menentukan model pembelajaran yang akan digunakan dalam penyampaian materi dikelas.

Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 (Susanto,2013:19) pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar di dalam lingkungan. Menurut Susanto (2013: 19) pembelajaran merupakan upaya pemberian bantuan oleh pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan materi, kemahiran, dan tabiat, serta sebagai pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik yang telah direncanakan dan bertujuan memudahkan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan efisien.

2.3.3 Hasil Belajar

Susanto (2013:5) berpendapat bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi dalam diri siswa yang menyangkut ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Sedangkan menurut Nawawi (dalam Susanto:2013) hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran dan pemerolehan nilai yang dinyatakan dalam bentuk skor dari hasil tes yang dilakukan dalam materi pelajaran yang diajarkan oleh guru.

Menurut Susanto (2013 : 6) Hasil belajar siswa dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah (*aspek*) yaitu:

a) Pemahaman Konsep (*Ranah kognitif*)

Pemahaman menurut Bloom diartikan sebagai kemampuan siswa untuk memahami arti dari materi yang dipelajari dan kemampuan siswa untuk memahami, menerima dan menyerap pelajaran yang disampaikan.

b) Sikap (*ranah afektif*)

Sikap merupakan kebiasaan seseorang untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, atau pola terhadap lingkungan sekitar baik berupa individu ataupun objek tertentu.

c) Psikomotor (*ranah psikomotor*)

Keterampilan yang terdiri atas kecerdasan kinestik, kecerdasan visual-spasial, dan kecerdasan musikal.

Sedangkan Gagne dalam Suprijono (2012: 5) mengklasifikasikan bentuk hasil belajar sebagai berikut :

- a) Informasi verbal yaitu kapabilitas individu dalam mengungkapkan pengetahuan yang berbentuk bahasa, baik secara lisan maupun tulisan.
- b) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan menunjukkan konsep dan lambang, yang terdiri atas kemampuan mengategorisasi, analitis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip dalam keilmuan.
- c) Strategi kognitif yaitu kecakapan individu dalam menyalurkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi konsep dan kaidah dalam suatu proses pemecahan masalah.
- d) Kerampilan motorik yaitu kemampuan individu dalam gerak jasmani untuk urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme dalam gerak jasmani.
- e) Sikap yaitu kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian individu mengenai objek tersebut. Sikap dapat berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi dari nilai-nilai dan menjadikan nilai tersebut sebagai patokan dari perilaku individu dalam kehidupan.

2.3.4 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Setiap individu mempunyai faktor-faktor yang dapat mempengaruhi proses belajarnya. Faktor-faktor tersebut dibagi menjadi 2 yaitu faktor *intern* dan faktor *ekstern*. Faktor *intern* yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri saat belajar, faktor ini dapat berupa bakat, minat, motivasi, atau keadaan fisik maupun psikologis dari individu itu sendiri yang dapat mempengaruhi berlangsungnya belajar. Sedangkan, faktor *ekstern* yaitu faktor dari luar individu, dapat berupa lingkungan fisik dan non fisik yang mempengaruhi individu dalam belajar.

Clark dalam Angkowo dan Kosasih (Musfiqqon, 2012 : 8) mengungkapkan bahwa kemampuan siswa mempengaruhi hasil belajar siswa di sekolah sebanyak 70% dan sisanya atau 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Hal tersebut menunjukkan bahwa faktor internal pada diri siswa lebih dominan dalam mempengaruhi hasil belajar siswa. Selain itu berkaitan dengan faktor dalam diri siswa, selain faktor kemampuan, ada juga faktor lain yaitu motivasi, minat, perhatian, sikap, kebiasaan belajar, ketekunan, kondisi sosial ekonomi, kondisi fisik, dan psikis. Dan kualitas pembelajaran merupakan faktor lingkungan yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar.

Menurut Slameto (2010:54) faktor *intern* adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor *ekstern* adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor *intern* dibahas menjadi tiga faktor, yaitu: faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan.

1.) Faktor Jasmaniah

a. Faktor Kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta seluruh bagian tubuh bebas dari penyakit.

b. Cacat Tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan tubuh kurang baik atau sempurna.

2.) Faktor Psikologis

a. Intelegensi

Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan menghadapi, menyesuaikan kedalam situasi baru dengan cepat dan efektif, mengetahui/menggunakan konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya secaracepat.

b. Perhatian

Bahan pelajaran harusnya selalu menarik perhatian siswa dan sesuai dengan hobi atau bakat siswa.

c. Minat

Minat adalah kecenderungan untuk memperhatikan dan mengingat beberapa kegiatan. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan baik.

d. Motif

Dalam proses belajar haruslah diperhatikan apa motif yang dapat mendorong siswa agar dapat belajar dengan baik untuk berpikir dan memusatkan perhatian, merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang menunjang belajar.

e. Kematangan

Kematangan adalah suatu fase pertumbuhan seseorang, di mana alat tubuhnya siap untuk melaksanakan keahlian baru.

f. Kesiapan

Kesiapan adalah kesediaan untuk berinteraksi dan memberi respond.

g. Bakat

Kemampuan belajar yang akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih.

3. Faktor Kelelahan

Kelelahan pada seseorang bedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan baik secara jasmani dan rohani dapat hilang dengan cara tidur, istirahat, mengusahakan variasi dalam belajar, bekerja, menggunakan obat-obatan yang bersifat melancarkan peredaran darah, rekreasi dan ibadah yang teratur, olahraga, dan pola makan yang baik.

Faktor *ekstern* yang mempengaruhi belajar, dikelompokkan menjadi tiga faktor yaitu faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat (Slameto 2010:60).

1. Faktor Keluarga

a. Cara Orang Tua Mendidik

Keluarga yang sehat, mempunyai andil besar dalam pendidikan, tetapi bersifat menentukan untuk pendidikan dalam skala yang besar yaitu pendidikan bangsa, negara, dan dunia.

b. Relasi antar anggota Keluarga

Hubungan atau relasi yang baik adalah hubungan didalamnya penuh dengan pengertian dan kasih sayang, disertai dengan bimbingan dan bila perlu hukuman untuk dapat mensukseskan belajar anak.

c. Suasana Rumah

Suasana rumah diartikan sebagai situasi yang sering terjadi di dalam suatu keluarga di mana anak berada dan belajar.

d. Keadaan Ekonomi Keluarga

Keadaan ekonomi keluarga erat hubungannya dengan proses belajar anak. Keluarga yang cukup uang dapat memfasilitasi belajar anak dengan lebih baik.

e. Pengertian Orang Tua

Dalam kegiatan belajar perlu adanya dorongan dan pengertian dari orang tua.

f. Latar Belakang Kebudayaan

Tingkat pendidikan atau kebiasaan di dalam keluarga dapat mempengaruhi perilaku anak dalam belajar.

2) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode dalam mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

3) Faktor Masyarakat

Masyarakat merupakan faktor yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena kegiatan siswa dalam masyarakat, massa media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan faktor-faktor dari beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi belajar itu ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang

muncul dari diri siswa , sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang muncul dari luar diri siswa atau yang muncul dari lingkungan siswa. Faktor-faktor tersebut harus diolah dengan baik supaya tercipta lingkungan belajar yang kondusif.

2.4 Hakikat IPS

2.4.1 Pengertian IPS

Peraturan Pemerintah no.22 tahun 2016 menjelaskan.IPS merupakan salah satu pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat Geografi, Sejarah, Sosiologi, Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) atau social studies merupakan suatu mata pelajaran dari ilmu-ilmu sosial (*social science*) terpilih dan dipadukan untuk kepentingan pendidikan dan pembelajaran di sekolah/madrasah sebagai sumber utamanya. IPS sebagai mata pelajaran yang berisi perpaduan dari berbagai disiplin ilmu sosial serta menuntut pengajaran yang terpadu IPS sehingga batas atau sekat dari berbagai disiplin ilmu sosial dalam mata pelajaran ini tidak terlalu terlihat dengan jelas.(dalam Wahidmurni,2017:5).

Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar merupakan gabungan ilmu-ilmu sosial yang terpadu. Artinya bahwa bahan atau materi IPS diambil dari Ilmu-Ilmu Sosial yang dipadukan dan tidak terpisah- pisah dalam lingkup disiplin ilmu

(Sadeli dalam Hidayati dkk., 2008: 1.26). Karena IPS terdiri dari disiplin Ilmu-ilmu Sosial, dapat dikatakan bahwa IPS itu mempunyai ciri-ciri khusus atau karakteristik tersendiri yang berbeda dengan bidang studi lainnya.

BNSP menjelaskan mengenai ruang lingkup mata pelajaran IPS yang meliputi (1) manusia, tempat, dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; serta (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Mempelajari IPS pada hakikatnya adalah mengamati interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungan. Materi IPS digali dari segala aspek kehidupan praktis di lingkungan masyarakat dan lingkungannya, selain materi IPS juga dapat menjadi laboratoriumnya. Pengetahuan konsep, teori-teori IPS yang diperoleh anak di dalam kelas dapat dicocokkan dan di uji cobakan sekaligus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat.

Hidayati dkk. (2008: 1.12) mengemukakan tiga rasionalisasi mempelajari IPS untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah yaitu agar siswa dapat (1) mensistematisasikan bahan, informasi, dan atau keahlian yang dimiliki tentang manusia dan lingkungannya menjadi lebih bermakna; (2) lebih peka dan tanggap terhadap berbagai masalah sosial secara rasional dan bertanggung jawab; serta (3) mempertinggi rasa toleransi dan persaudaraan di lingkungan dan antarmanusia.

Berbagai pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa IPS adalah gabungan dari berbagai ilmu sosial yang mengarahkan peserta didik untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai.

2.4.2 Tujuan IPS

Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan untuk (1) mengenal konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat di lingkungannya; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, memiliki rasa ingin tahu, inkuiri, mampu memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan nilai kemanusiaan; serta (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global (BSNP, 2006: 175)

Hamalik (dalam Hidayati, 2008: 1.24-1.26) merumuskan tujuan pendidikan IPS berorientasi pada tingkah laku para siswa, yaitu :

a. Pengetahuan dan Pemahaman

Salah satu fungsi pembelajaran IPS adalah mentransmisikan pengetahuan dan pemahaman tentang masyarakat berbentuk fakta-fakta dan ide-ide kepada anak. Selain itu juga mengembangkan rasa kontinuitas dan stabilitas, memberikan informasi dan teknik-teknik sehingga mereka dapat ikut memajukan masyarakat sekitarnya.

b. Sikap hidup belajar

IPS juga bertujuan untuk mengembangkan sikap belajar yang baik. Sikap belajar tersebut diarahkan pada pengembangan motivasi untuk mengetahui, berimajinasi, minat belajar, kemampuan merumuskan masalah, dan hipotesis pemecahannya, keinginan melanjutkan eksplorasi IPS sampai ke luar kelas, dan kemampuan menarik kesimpulan berdasarkan data.

c. Keterampilan

IPS juga bertujuan untuk mengembangkan sikap belajar yang baik. Sikap belajar tersebut diarahkan pada pengembangan motivasi untuk mengetahui, berimajinasi, minat belajar, kemampuan merumuskan masalah, dan hipotesis pemecahannya, keinginan melanjutkan eksplorasi IPS sampai ke luar kelas, dan ke kemampuan menarik kesimpulan berdasarkan data.

2.4.3 Materi IPS

Materi IPS digali dari segala aspek kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat. Pengetahuan konsep, teori-teori IPS yang diperoleh anak di dalam kelas dapat dicocokkan dan di uji cobakan sekaligus diterapkan dalam kehidupannya sehari-hari di masyarakat.

Hidayati dkk. (2008: 1.26-1.27) mengklasifikasikan lima macam sumber materi IPS sebagai berikut.

- a. Segala sesuatu yang ada dan terjadi di sekitar anak mulai dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan sampai lingkungan yang luas negara dan dunia dengan berbagai permasalahan yang ada didalamnya.
- b. Kegiatan manusia misalnya mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, transportasi.
- c. Lingkungan geografi dan budaya meliputi segala komponen geografi dan antropologi yang terdapat mulai dari lingkungan anak yang terdekat sampai yang terjauh.

- d. Kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah yang dimulai dari sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjauh, tentang tokoh-tokoh dan kejadian-kejadian yang besar.
- e. Anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi, dari makanan, pakaian, permainan, keluarga.

2.4.4 Strategi Penyampaian IPS

Strategi penyampaian pengajaran IPS didasarkan pada suatu tradisi, yaitu materi disusun dalam urutan anak (diri sendiri), keluarga, masyarakat/tetangga, kota, region, negara, dan dunia. Tipe kurikulum seperti ini disebut "*The Widening Horizon or Expanding Environment Curriculum*" (Mukminan dalam Hidayati, 2008: 1.27). Tipe kurikulum tersebut, didasarkan pada asumsi bahwa anak awalnya perlu memperoleh konsep yang berhubungan dengan lingkungan terdekat atau diri sendiri. Selanjutnya secara bertahap dan sistematis bergerak dalam lingkungan konsentrasi keluar dari lingkaran tersebut, kemudian mengembangkan kemampuannya untuk menghadapi unsur-unsur dunia yang lebih luas.

2.4.5 Karakteristik Pembelajaran IPS SD

Menurut Sumaatmadja (2006:1.27) untuk mengembangkan proses pembelajaran IPS, harus memperhatikan empat hal, yang pertama dasar mental-psikologis yang melekat pada diri peserta didik, kedua hakikat pengetahuan IPS yang telah dimiliki tiap orang, termasuk yang dimiliki siswa di SD, ketiga ruang lingkup IPS, dan keempat nilai-nilai yang melekat pada pendidikan IPS.

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia antara 6-12 tahun. Menurut Piaget dalam Thobroni (2011: 96), berpendapat bahwa proses belajar harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan kognitif yang dilalui siswa. Tahapan tersebut dibagi menjadi empat tahap, yaitu tahap sensori motor, tahap pra-operasional, tahap operasional konkret, dan tahap operasional formal.

1. Tahap sensori motor

Pada tahap sensori motor (0-2 tahun), anak belajar untuk dapat mengembangkan dan mengatur kegiatan fisik dan mental kedalam rangkaian perbuatan yang bermakna.

2. Tahap pra-operasional

Pada tahap pra-operasional (2-7 tahun), anak masih sangat dipengaruhi oleh hal-hal khusus yang didapat dari pengalaman menggunakan indra sehingga ia belum mampu melihat hubungan-hubungan dan menyimpulkan sesuatu secara konsisten.

3. Tahap operasional konkret

Pada tahap operasional konkret (7-11 tahun), anak mampu membuat kesimpulan dari sesuatu pada situasi nyata atau dengan menggunakan benda konkret, dan mampu mempertimbangkan dua aspek dari situasi nyata secara bersama-sama.

4. Tahap operasional formal

Pada tahap operasional formal (11 tahun ke atas), kegiatan kognitif seseorang tidak mesti menggunakan benda nyata. Pada tahap ini, kemampuan menalar secara abstrak meningkat sehingga seseorang mampu untuk berpikir secara deduktif. Pada tahap ini pula, seorang mampu mempertimbangkan beberapa aspek dari situasi secara bersama-sama.

Berdasarkan teori kognitif tersebut dapat diketahui bahwa peserta didik usia SD berada pada tahap operasional konkret (7-11 tahun), oleh karena itu dalam pembelajaran haruslah disesuaikan dengan menggunakan benda-benda konkret. Mereka memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh dan menganggap tahun yang akan datang sebagai waktu yang masih jauh. Yang mereka pedulikan adalah sekarang dan bukan masa depan yang belum mereka pahami. Padahal bahan materi IPS penuh dengan pesan-pesan yang bersifat abstrak. Konsep-konsep seperti waktu, perubahan, kesinambungan (*continuity*), arah mata angin, lingkungan, ritual, akulturasi, kekuasaan, demokrasi, nilai, peranan, permintaan, atau kelangkaan adalah konsep-konsep abstrak yang dalam program studi IPS harus dibelajarkan kepada siswa SD.

Berbagai cara dan teknik pembelajaran dikaji untuk memungkinkan konsep-konsep abstrak itu dipahami anak. Bruner (1973) memberikan pemecahan berbentuk jembatan bailey untuk mengkonkritkan yang abstrak itu dengan tahap *enactive*, *iconic*, dan *symbolic* melalui percontohan dengan gerak tubuh gambar, bagan, peta grafik, lambang, keterangan lanjut, atau elaborasi dalam kata-kata yang dapat dipahami siswa. Itulah sebabnya IPS SD bergerak dari yang kongkrit ke yang abstrak dengan mengikuti pola pendekatan lingkungan yang semakin

meluas (*expanding environment approach*) dan pendekatan spiral dengan memulai dari yang mudah kepada yang sukar, dari yang sempit menjadi lebih luas, dari yang dekat ke yang jauh, dan seterusnya.

2.5 Kajian Empiris

Penelitian yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan media audio visual dan kelas yang menggunakan media gambar pada siswa kelas IV SDN Tambakaji 02 dan SDN Wonosari 02. Dengan hasil uji T-test yaitu Pada output diketahui t hitung 3,223, t tabel 2,434, Df 74. Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan t hitung dengan t tabel dan probabilitas. Nilai t hitung > t tabel = 3,223 > 2,434 dan nilai Sig. (2 – tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak, artinya ada perbedaan yang signifikan dari hasil belajar IPS siswa kelas IV yang menggunakan media audio visual dengan media gambar.

Penelitian ini didasarkan pada penelitian yang dilakukan sebelumnya terkait dengan penggunaan media audio visual dan media gambar dalam proses pembelajaran. Adapun hasil penelitian tersebut antara lain :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Hasan Mahmud Halidi pada tahun 2015 dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Audio visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Mode 1 Terpadu Madani Palu”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh media audio visual terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen, variabel terikat dalam penelitian ini

adalah media audio visual dan variabel bebas adalah motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian dengan menggunakan uji F menunjukkan bahwa motivasi belajar dan hasil belajar sangat signifikan. Nilai F hitung dari motivasi belajar dan hasil belajar masing-masing adalah 242.07 dan 121.00. Hasil f hitung lebih besar dari f tabel (1%) = 94.40. Kesimpulannya dengan menggunakan media audio visual pada mata pelajaran IPA SDN Model Terpadu Palu dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Arya Aditta Tahun 2017 dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 2 Datar. Hasil penelitian terdapat perbedaan pada hasil pretest dan posttest. Rata-rata pretest adalah 65 dan posttest adalah 81, yang artinya terdapat peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 2 Datar setelah menggunakan media audio visual.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Hasmiana Hasan tahun 20 dengan judul “Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasan belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, Dan Transportasi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh”. Pengumpulan data dilakukan dengan tes. Nilai yang didapat inilah yang di ambil sebagai data. Kemudian data diolah dengan menggunakan rumus persentase. Nilai rata-rata hasil tes siswa adalah 82,41. Yang artinya jumlah siswa yang tuntas belajar adalah 92% yaitu sebanyak 26 siswa dan siswa yang tidak tuntas 8% sebanyak 2 siswa. Dengan demikian

dapat disimpulkan bahwa penggunaan Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasan Belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi pada siswa kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Ade Haryanti pada Tahun 2018 yang berjudul “Penggunaan Media Gambar dan Radio Pada Pembelajaran Menulis Deskripsi Siswa Kelas X SMA Tunas Harapan Balaraja-Tangerang” Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan antara hasil pembelajaran menulis deskripsi dengan menggunakan media gambar dan hasil pembelajaran menulis deskripsi dengan menggunakan media radio siswa kelas X SMA TUNAS HARAPAN Balaraja-Tangerang. Hasil dari penelitian ini dapat dibuktikan setelah melakukan pengujian dengan menggunakan rumus uji t, yaitu hasil rata-rata nilai tes yang diperoleh di kelas X.1 yang dalam pelaksanaan pembelajarannya menggunakan media gambar mencapai nilai rata-rata 72,4 sedangkan di kelas X.2 yang dalam pelaksanaan pembelajarannya menggunakan media radio mencapai nilai rata-rata 71. Dari hasil pengujian menggunakan rumus t hitung, diperoleh hasil t hitung sebesar 0,59 dan t tabel 2,074 pada taraf kepercayaan 5%, dan 2,819 pada taraf kepercayaan 1% atau $0,59 \leq 2,074 \leq 2,819$. Hal ini berarti t hitung \leq t tabel artinya tidak signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa kedua media tersebut efektif digunakan dalam pembelajaran menulis deskripsi.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Titi Suryansyah dan Suwarjo Tahun 2015 dengan judul “ Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SD”. Peneliti mengungkapkan bahwa

kemenarikan media yang dikembangkan memberikan daya tarik pada siswa, karena dalam video terdapat alunan musik, suara dan ilustrasi penjelas, serta gambar yang diambil dari kondisi nyata yang dikemas menarik. Dari hasil penelitian produk yang dikembangkan terbukti efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD Gugus Pacarejo. Rata-rata skor motivasi dan nilai hasil belajar kognitif pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Rismiyanti Tahun 2018 dengan judul “Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Tari) Murid Kelas VII.4 SMPN 21 Pekanbaru”. Hasil analisis dan pembahasan seperti disampaikan pada bab IV dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan motivasi belajar murid kelas VII.4 pada mata pelajaran Seni Budaya (Tari) di SMPN 21 Pekanbaru . Keberhasilan ini disebabkan dengan menggunakan media gambar dapat menstimulasi belajar murid atau membantu murid terutama untuk mengkongkretkan berbagai konsepnya yang sifatnya abstrak. Melalui media murid lebih termotivasi untuk belajar, karena murid berusaha memahami suatu materi pelajaran secara lebih nyata (kongkret). Berdasarkan indikator kinerja yang ditetapkan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar dalam meningkatkan motivasi belajar murid kelas VII.4 pada mata pelajaran Seni Budaya (Tari) di SMPN 21 Pekanbaru dikatakan berhasil.
7. Penelitian yang dilakukan oleh Zainul Arifin Tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Adobe Flash Berbasis

Android Pada Kompetensi Dasar Konsep Pemasaran Online di Kelas X Pemasaran SMK Negeri 1 Surabaya”. Tujuan dari penelitian ini adalah menyajikan tentang (1) bagaimana pengembangan media pembelajaran audio visual yang dibuat dengan aplikasi Adobe Flash CS6 berbasis Android, (2) kelayakan media pembelajaran audio visual berbasis Android yang divalidasi oleh validator materi dan validator media, (3) respons peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis Android kompetensi dasar konsep pemasaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat dinyatakan “Sangat Layak” karena berdasarkan hasil validasi materi memperoleh hasil persentase sebesar 92% dan hasil validasi media memperoleh hasil persentase sebesar 90%. Sedangkan untuk dari respons peserta didik memperoleh hasil persentase sebesar 87.83%, sehingga dapat dikatakan media audio visual berbasis Android mendapat respons yang “Sangat Baik” dari peserta didik.

8. Penelitian yang dilakukan oleh Khairunisa dkk tahun 2016 dengan judul “Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Virus Dengan Menggunakan Media Audio Visual Dan LKS di Kelas X Sma Swasta Al-Hidayah Medan T.P 2016/2017. Dari hasil analisis data diperoleh nilai rata-rata hasil posttest pada kelas X1 *media Audio visual* sebesar 74,99 dan nilai rata-rata posttest yang diperoleh pada kelas X2 *LKS (lembar kerja siswa)* sebesar 65,47. Dengan demikian hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Audio visual* lebih baik dari pada media pembelajaran *LKS*.

9. Hasil Penelitian yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Fajar Budiono dengan judul Pengaruh Pendekatan *Contextual Teaching And Learning (Ctl)* Melalui Media Video Lokal Terhadap Hasil Belajar Kognitif Mata Pelajaran IPS Pada Siswa Kelas IV SDN Karangduak 2 Sumenep” Volume 4 Nomer 1 Tahun 2018. Hasil penelitian yang telah diteliti menunjukkan bahwa pendekatan *CTL* melalui media video lokal berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDN Karangduak 2 Sumenep. Hal tersebut dapat dilihat dari kolom Sig. (2-tailed) sebesar $0.003 < 0.05$ yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan pada pembelajaran yang menggunakan pendekatan *CTL* melalui media video lokal terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDN Karangduak 2 Sumenep pada mata pelajaran IPS.
10. Penelitian yang dilakukan oleh Nursiwi Nugraheni Tahun 2017 dengan judul “Pendampingan Pembuatan Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar”. Penelitian ini mengungkap bagaimana guru Sekolah Dasar Gugus Patimura Kecamatan Bringin membuat media audiovisual dalam pembelajarannya. Ada 19 guru yang dijadikan objek dalam tulisan ini. Dari observasi awal yang dilakukan pada 19 guru tersebut hanya ada 2 yang cukup mahir menggunakan komputer. Peneliti melakukan pendampingan dalam pembuatan media audiovisual pada kesembilan belas guru tersebut. Hasil dari kegiatan ini dihasilkan 3 media audiovisual yang cukup layak digunakan dalam pembelajaran. Adanya kegiatan lanjutan perlu dilakukan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam pembuatan media pembelajaran.

11. Penelitian yang dilakukan oleh Bismo Prasetyo dan Imam Baehaqi tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Pembelajaran Memproduksi Teks Laporan Hasil Observasi”. Hasil Uji validasi terhadap efektivitas media pembelajaran ini diperoleh tiga indikator yaitu, kemudahan pengguna, kemudahan pemahaman, dan kemudahan penggandaan. Nilai yang diperoleh dari indikator kemudahan penggunaan yaitu 82,5, kemudahan pemahaman memperoleh nilai 67,5, dan kemudahan penggandaan memperoleh nilai 82,5. hasil rata-rata dari ketiga indikator dari aspek efektivitas media pembelajaran yaitu 77,5. Maka, dapat disimpulkan bahwa efektivitas media pembelajaran sudah cukup baik. Berdasarkan tahap validasi media diketahui bahwa media video animasi telah sesuai dengan prinsip-prinsip yang telah dihasilkan pada hasil penelitian.
12. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Lestari Wahyu dan Sugiman dengan judul “Media Gambar untuk Meningkatkan Daya Tarik Siswa Kelas 1C SLBN Salatiga Dalam Belajar Matematika”. Metode penelitiannya adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam 2 Siklus. Kegiatan pokok dalam tiap siklusnya: (1) Guru/peneliti merancang dan membuat alat peraga Media Gambar. (2) Guru menerapkan alat peraga Media Gambar yang sudah dibuat, dalam proses pembelajaran di kelas 1C SLBN Salatiga. (3) Guru memberikan latihan soal matematika berbantuan Media Gambar. (4) Guru memberikan tes matematika berbantuan Media Gambar. (5) Guru/peneliti menganalisis meningkat tidaknya daya tarik siswa kelas 1C dalam belajar matematika. Hasilnya, melalui

pemanfaatan alat peraga Media Gambar maka daya tarik siswa Kelas 1C SLBN Salatiga dalam belajar matematika mengalami peningkatan.

13. Penelitian yang dilakukan oleh Akaat Hasjianto dan Wulan Adiarti Tahun 2016 dengan judul "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Tema Agama Di Kb-Tk Assalamah Ungaran Kabupaten Semarang". Signifikansi peningkatan hasil belajar mahasiswa dapat dilihat dari uji peningkatan hasil belajar menggunakan *paired sample t-test*. Hasil analisis pengujian peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen diperoleh thitung = 19,128 dengan $p = 0,000 < 0,05$, yang berarti bahwa ada peningkatan hasil belajar peserta didik yang signifikan pada kelompok eksperimen, demikian juga pada kelompok kontrol diperoleh thitung = 13,033 dengan $p = 0,000 < 0,05$ yang berarti ada peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelompok kontrol. Perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol diuji kebermaknaannya menggunakan *independent sample t test*, Hasil analisis uji t diperoleh nilai thitung = 3.489 dengan $p \text{ value} = 0,001 < 0,05$ yang berarti bahwa ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Dilihat dari rata-ratanya menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.
14. Penelitian yang dilakukan oleh Febriana Khaerunnisa, YYFR. Sunarjan dan Hamdan Tri Atmaja tahun 2018 dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media *Power Point* Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat belajar Sejarah siswa kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu sebelum dan sesudah

menggunakan media *power point*, dan untuk mengetahui adanya pengaruh media *power point* terhadap minat belajar Sejarah siswa SMA Negeri 1 Bumiayu. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen dengan bentuk *pre-eksperimental design* jenis *one group pre-test post test design*. Hasilnya tes pertama (*pre-test*) dengan jumlah rata-rata 52%, tes kedua (*post test*) rata-rata 68%. Selain dilihat dari pencapaian rata-rata persentase skor minat, didalam uji t juga menjelaskan bahwa nilai thitung -8,479 berdasarkan tabel distribusi t, nilai ttabel untuk $df = 35$ sebesar 2,042, dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan nilai thitung $< -ttabel$, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 di tolak, artinya terdapat pengaruh penggunaan media *power point* terhadap minat belajar siswa di SMA Negeri 1 Bumiayu.

15. Penelitian yang dilakukan oleh Rizki Ananda Tahun 2017 dengan judul” Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota “. Dari analisis data hasil penelitian siklus II di atas terlihat bahwa hasil belajar untuk ranah kognitif, afektif dan psikomotor mengalami peningkatan dari siklus I dan sudah mencapai ketuntasan, baik yang ditetapkan dalam BSNP maupun sekolah terteliti. Melalui penelitian ini dibuktikan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik atau mencapai sasaran yang diinginkan (nilai ketuntasan ideal yang ditetapkan dalam BSNP, yaitu 75 %).
16. Penelitian yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan Lalu M.Eka Prayudi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual dengan Pendekatan

Metakognitif Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI IPA di SMAN 1 Gerung Tahun Pelajaran 2016/2017". Media audiovisual yang digunakan membuat siswa lebih mudah dalam mempelajari dan memahami materi yang diajarkan. Penggunaan media audiovisual mampu meningkatkan persepsi, pengertian atau pemahaman, daya penyampaian belajar dari guru ke siswa, meningkatkan ingatan dan mampu memberikan penguatan atau pengetahuan hasil yang dicapai. Hasil uji hipotesis tes akhir menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $t_{hitung} = 2.45$, dan $t_{tabel} = 1.99$ yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas yang diberikan perlakuan dengan kelas yang tidak diberikan perlakuan. Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya bahwa terdapat pengaruh pendekatan metakognitif berbasis masalah dengan media audiovisual terhadap hasil belajar fisika siswa kelas XI SMAN 1 Gerung tahun pelajaran 2016/2017.

17. Penelitian yang dilakukan oleh Irul Priani dkk Tahun 2018 dengan judul "Pengaruh Model *Problem Based Learning* berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Gugus III Kuta Utara Tahun Pelajaran 2017/2018". Hasil analisis menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara siswa yang dibelajarkan menggunakan model PBL berbantuan media gambar dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional pada kelas V Gugus III Kuta Utara. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil $t_{hit} = 4,613 > t_{tab} (\alpha = 0,05, 63) = 2,000$. Nilai rata-rata hasil belajar IPA siswa kelompok eksperimen lebih besar daripada nilai rata-rata hasil belajar IPA kelompok kontrol ($80,83 > 73,38$). Dengan demikian dapat disimpulkan model

PBL berbantuan Media Gambar berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V Gugus III Kuta Utara tahun pelajaran 2017/2018.

18. Penelitian yang dilakukan oleh M. Nur Hakim Tahun 2018 dengan judul “Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dongeng Siswa Kelas III MIS Darul Ulum Muhammadiyah Bulukumba”. Hasil analisis data menunjukkan bahwa: 1) selama proses penerapan media audiovisual terjadi peningkatan keterampilan menyimak dongeng yang tampak pada kemampuan siswa mengidentifikasi isi dongeng, seperti tema, penokohan, alur, latar, dan amanat, dan 2) hasil peningkatan terlihat pada ketuntasan belajar siswa yakni pada siklus I perolehan nilai rata-rata hanya 61,75 mengalami peningkatan menjadi 76,25. Hasil tersebut disimpulkan bahwa media audiovisual dapat memberikan dampak positif dalam peningkatan keterampilan menyimak dongeng siswa kelas III MIS Darul Ulum Muhammadiyah Bulukumba.
19. Penelitian yang dilakukan oleh Cicih Nurnaningsih Tahun 2018 dengan judul “Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Tentang Rotasi Bumi Dan Revolusi Bumi Kelas VI SDN Sindangpala”. Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan secara kuantitatif yang dibuktikan dengan hasil pembelajaran siswa melalui nilai yang diraih siswa dari proses evaluasi. Selain itu penyusunan rencana pembelajaran serta pengelolaan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru mendapat peningkatan, walaupun dalam hal ini masih banyak yang perlu diperbaiki. Dalam perkembangannya pembelajaran dengan menggunakan media audio visual harus

terus dikembangkan dan dipopulerkan guna meningkatkan proses dan hasil pembelajaran di SD kelas rendah.

20. Penelitian yang dilakukan oleh Corry Febriani Tahun 2017 dengan judul “Pengaruh Media Video Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) pengaruh media video terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPA, (2) pengaruh media video terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada pembelajaran IPA, (3) pengaruh media video terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif peserta didik pada pembelajaran IPA. Penelitian ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh positif pada pembelajaran IPA yang menggunakan media video dibandingkan dengan pembelajaran IPA yang menggunakan media gambar terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif pembelajaran IPA.
21. Penelitian yang dilakukan oleh Aris A. Lapada tahun 2017 dengan judul “*Audio-Visual Aided Instruction In Science Among High School Students In The Philippines*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efek dari instruksi berbantuan Audio-visual pada siswa kelas 8 dan mengkorelasikan profil dan sikap mereka dengan kinerja akademik mereka dalam Sains. Hasil penelitian menemukan bahwa siswa yang diajar dengan instruksi audio-visual lebih baik dibandingkan dengan siswa diajarkan dengan metode konvensional. Berdasarkan temuan penelitian, peneliti merekomendasikan hal-hal berikut: (a) Orang tua harus mendukung dan mendorong anak-anak mereka untuk belajar dengan baik. Itu kemajuan teknologi tidak bisa dihindari; karenanya, orang tua harus memiliki

peran aktif dalam menjelaskan dan memilih hal-hal yang ditemukan di media massa karena dapat berdampak positif atau negatif terhadap akademik anak-anak mereka kinerja; (B) Instruksi bantu audio-visual dapat digunakan untuk meningkatkan retensi pengetahuan dan keterampilan siswa dalam Sains; (c) Penelitian ini dapat direplikasi ini berbagai mata pelajaran.

22. Penelitian yang dilakukan oleh T. Gayatri, H Soegiyanto dkk Tahun 2017 dengan judul *“Development of Contextual Teaching Learning-Based Audio.Visual Adobe Flash Media to Improve Critical Thinking Ability of Geography Learning at Senior High School”*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengamati kebutuhan media audio-visual pembelajaran geografi di kelas XI, prosedur pengembangan audio-visual berbasis CTL adobe flash media, kelayakan media adobe flash audio-visual berbasis CTL, itu peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah penggunaan adobe flash berbasis CTL media audio-visual. Penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan. Model pengembangan menggunakan Model ADDIE. Penelitian ini menyimpulkan bahwa: 1) pembelajaran geografi membutuhkan berbasis CTL adobe flash audio-visual media yang disampaikan secara kreatif dan menarik, 2) Adobe flash media audio-visual dikembangkan dengan menggunakan aplikasi adobe flash 3) sesuai dengan validasinya hasil tanggapan tim pakar dan siswa, media flash audio-visual berbasis CTL layak diterapkan di kelas XI sekolah menengah, dan 4) adobe flash audiovisual berbasis media dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dibuktikan dengan –tanggapan <-tabel.

23. Penelitian yang dilakukan oleh Wendhy Rachmadhany tahun 2015 yang berjudul “The Improvement of Students’ Leadership Ethic in Studying History by Using Baratayuda Audio Visual Media” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan etika kepemimpinan siswa dalam mempelajari Sejarah setelah penerapan Media Audio Visual Baratayuda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Ada peningkatan etika kepemimpinan dalam mempelajari Sejarah setelah penerapan media Audio Visual Baratayuda. Itu ditunjukkan oleh hasil sebagai berikut; Pra-tes menunjukkan bahwa skor kelulusan adalah sekitar 17, 95%. Pada Siklus-1 menunjukkan 46, 1% dan pada Siklus-2 menunjukkan peningkatan yang signifikan sekitar 71, 83%.
24. Penelitian selanjutnya adalah yang dilakukan oleh I Gusti Ngurah Hari dan Harini Tahun 2018 dengan judul “*The Implementation of Project-Based Learning Model and Audio Media Visual Can Increase Students’ Activities*”. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki apakah penggunaan pembelajaran berbasis proyek yang dibantu oleh media audio visual dapat meningkatkan aktivitas siswa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan. Hasilnya ditunjukkan melalui peningkatan kegiatan pembelajaran di mana hasil pretest adalah 41,41% dan post test adalah 61,09% setelah mendapatkan perawatan pada siklus 1 dan meningkat menjadi 78,91%. Ini juga terjadi di SMA Negeri 1 Atambua, kelas XI ilmu sosial. Setelah menerapkan PJBL dibantu oleh media audio visual, dari 42,59% meningkat menjadi 56,49 pada siklus 1 hingga 82,49% setelah mendapatkan pengobatan pada siklus II yang termasuk dalam kriteria tinggi.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa jurnal diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual, media gambar maupun media lainnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran IPS seperti yang di teliti oleh peneliti.

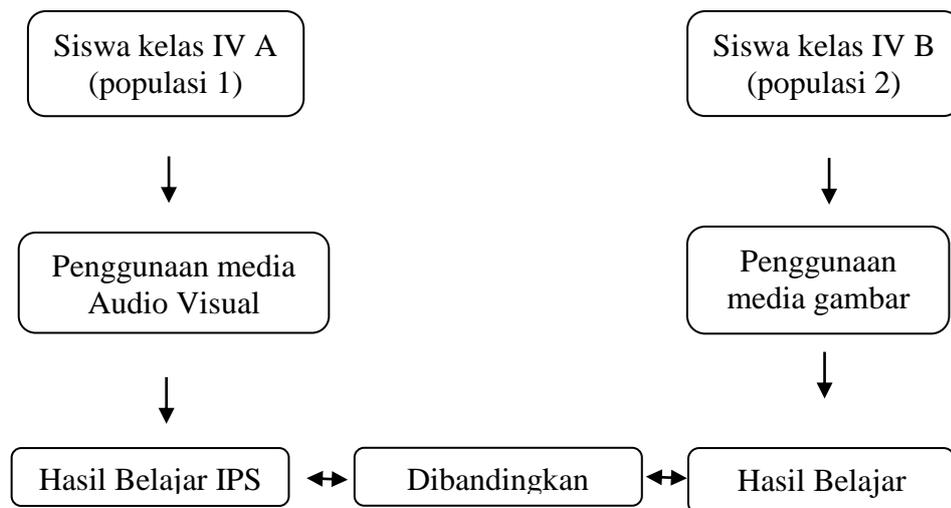
2.6 Kerangka Berfikir

Proses pembelajaran dalam pendidikan memegang peranan yang sangat penting untuk menambah ilmu pengetahuan, ketrampilan dan penerapan konsep diri. Dalam proses belajar mengajar guru diharapkan mampu memanfaatkan potensi yang dimiliki oleh siswa untuk dapat digunakan dalam belajar. Guru sebagai fasilitator akan berhasil jika dalam merancang proses belajar mengajar dilakukan berdasarkan langkah-langkah yang sistematis dan baik yang memungkinkan terjadinya penyempurnaan terhadap tujuan, bahan, ataupun strategi belajar mengajar melalui proses umpan balik yang diperoleh dari hasil evaluasi. Media mengajar adalah salah satu alat yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat proses belajar mengajar. Untuk mencapai proses belajar yang ideal, hendaknya digunakan media pembelajaran yang inovatif. Penggunaan media audio visual dan media gambar pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan motivasi belajar kepada peserta didik dan peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran memaknai pelajaran yang diberikan sehingga hasil belajarnya pun akan meningkat.

Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti merancang sebuah penelitian komparatif untuk dapat mengetahui perbandingan penggunaan media audio visual

dan media gambar pada pembelajaran IPS kelas IV SDN Gugus Cakra Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang.

Berdasarkan uraian masalah tersebut, kerangka berfikir dari penelitian komparatif ini digambarkan dalam skema sebagai berikut:



Gambar 2.2 Kerangka Berfikir

2.7 Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah dalam penelitian, di mana rumusan masalah penelitian sebelumnya telah dinyatakan oleh peneliti dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2013: 99).

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut:

Ha : ada perbedaan hasil belajar antara penggunaan media audio visual dengan media gambar terhadap hasil belajar IPS.

Ho : tidak ada perbedaan hasil belajar antara penggunaan media audio visual dengan media gambar terhadap hasil belajar IPS

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian perbandingan penggunaan media audio visual dengan media gambar yang telah dilaksanakan di kelas IV SDN Tambakaji 02 dan SDN Wonosari 02 Kota Semarang, maka peneliti menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Hasil belajar IPS siswa kelas IV menggunakan media audio visual menunjukkan sebanyak 30 siswa atau sebesar 78,9 % dengan rata-rata nilai 78,5 dengan KKM yaitu 70 dan termasuk dalam kategori baik. Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran IPS dapat dikatakan efektif dan dari hasil belajar menggunakan media audio visual terdapat peningkatan dari hasil belajar sebelum menggunakan media audio visual.
- b. Hasil belajar IPS siswa kelas IV menggunakan media gambar menunjukkan sebanyak 28 siswa atau sebesar 73,6 % memperoleh nilai di atas KKM yaitu 70 dengan rata-rata 74,8, dengan kategori lebih dari cukup dan terdapat peningkatan hasil belajar IPS sebelum menggunakan media gambar dan sesudah menggunakan media gambar.
- c. Perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan media audio visual dan kelas yang menggunakan media gambar dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar yaitu pada kelas yang menggunakan media audio visual mendapatkan rata-rata

akhir sebesar 78,5 sedangkan kelas yang menggunakan media gambar mendapatkan rata-rata akhir sebesar 74,5. Jadi penggunaan media audio visual lebih efektif dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi.

d. Perbandingan kedua media tersebut dapat diketahui dengan uji hipotesis menggunakan uji *Independent Sample T-Test* dengan bantuan program SPSS, Pada output diketahui t hitung 3,223, t tabel 2,434, Df 74. Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan t hitung dengan t tabel dan probabilitas. Nilai t hitung $>$ t tabel = $3,223 > 2,434$ dan nilai Sig. (2 – tailed) $<$ 0,05 maka H_0 ditolak, artinya ada perbedaan yang signifikan dari hasil belajar IPS siswa kelas IV yang menggunakan media audio visual dengan media gambar.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tentang perbandingan penggunaan media audio visual dengan media gambar yang dilaksanakan di kelas IV SDN Tambakaji 02 dan SDN Wonosari 02 Kota Semarang, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Adanya perbedaan yang signifikan antara penggunaan media audio visual dengan media gambar mengindikasikan bahwa apabila media audio visual dan media gambar digunakan di sekolah sebagai media pembelajaran di kelas maka akan meningkatkan hasil belajar IPS mereka. Jadi peneliti menyarankan agar guru dapat lebih memaksimalkan penggunaan media pada saat pembelajaran.
2. Siswa diharapkan untuk meningkatkan hasil belajar IPS dengan cara lebih giat belajar. Penggunaan Media Audio visual hendaknya sering digunakan oleh guru dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa. Guru hendaknya dapat

merancang sendiri media pembelajaran yang inovatif untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pihak sekolah hendaknya sering mengadakan sosialisasi, workshop, maupun seminar bagi guru dan perangkat sekolah tentang penggunaan media pembelajaran yang inovatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Dalam rangka mengembangkan penggunaan media audio visual dan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar IPS maka perlu adanya sosialisasi, workshop, maupun seminar bagi guru dan perangkat sekolah tentang penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Diharapkan penelitian ini bisa dijadikan sebagai salah satu referensi atau adanya gambaran dalam memulai dan mengembangkan penelitian yang baru tentang masalah yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditta, Arya. 2017. Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*. Vol. 4 No. 1.
- Ananda, Rizky. 2017. Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*. Vol. 1 No. 1
- Amzani, Arum. 2017. Upaya Peningkatan Kemampuan Pemahaman Membaca Siswa Melalui Metode Global Berbantuan Media Gambar Dan Alat Peraga Pada Siswa Kelas I SD. *Jurnal Handayani*. Vol. 7 No. 2
- Arifin, Zainul. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Adobe Flash Berbasis Android Pada Kompetensi Dasar Konsep Pemasaran Online Di Kelas X Pemasaran SMK Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*. Vol. 6 No.3
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Budiyanto, Fajar. 2018. Pengaruh Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTL) Melalui Media Video Lokal Terhadap Hasil Belajar Kognitif Mata Pelajaran IPS Pada Kelas IV SDN Karangduak 2 Sumenep. *Jurnal Pendidikan Nusantara*. Vol 4 No. 1.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Desyimari, Putra, dkk. 2018. Pengaruh Model *Think Talk Write* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menulis Siswa. *Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 2, No. 3.
- Eferi, Yul. 2017. Media Gambar Untuk Meningkatkan Proses Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*. Vol. 1 No.3.
- Febriani, Corry. 2017. Pengaruh Media Video Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Prima Edukasia*. Vol. 5 No. 1.
- Fujiyanto, Ahmad. dkk. 2016. Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa Pada Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup. *Jurnal Pena Ilmiah*. Vol 1. No. 1.

- Gayatri, T. 2017. *Development Of Contextual Teaching Learning-Based Audio Visual Adobe Flash Media To Improve Critical Thinking Ability Of Geography Learning At Senior High School. Journal Earth and Environmental Science*. Vol. 1 No. 4
- Ginting, Kontan. 2017. Penerapan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi tokoh dalam proklamasi kemerdekaan. *Jurnal Antropologi Sosial dan Budaya*. Vol. 3 No. 1.
- Gowasa, Suwisnawati. 2019. Perbedaan Penggunaan Media Powerpoint Dan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Dan Retensi Memori Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V SD. *Jurnal Tematik*. Vol.9 No. 1.
- Hakim, Nur. 2018. Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dongeng Siswa Kelas III MIS Darul Ulum Muhammadiyah Bulukumba. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia*. Vol. 1 No. 2.
- Halidi, Hasan. 2015. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis TIK Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Model Terpadu Madani Palu. *E-Journal Mitra Sains*. Vol. 3 No. 1
- Hamalik, Oemar. 2016. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Bumi Aksara
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Handayani, Sri, dkk. 2019. Media Gambar untuk Meningkatkan Daya Tarik Siswa Kelas 1C SLBN Salatiga Dalam Belajar Matematika. *Jurnal Prisma*. Vol. 2 No. 2
- Harahap, Dahniar. 2016. Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *PGSD Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Utara*. Vol. 1, No. 1
- Hari, I Gusti. 2018. *The Implementation of Project-Based Learning Model and Audio Media Visual Can Increase Students' Activities. International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*. Vol. 5 No. 4
- Haryati, Ade. 2018. Penggunaan Media Gambar dan Radio Pada Pembelajaran Menulis Deskripsi Siswa Kelas X SMA Tunas Harapan Balaraja-Tangerang. Vol. 1, No. 1.
- Hartono, Meilani. 2016. *Audio Visual Media Components In Educational Game For Elementary Students. Journal Primary School Education*. Vol. 7 NO. 4
- Hasan, Hasmiana. 2016. Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasan Belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan

- Transportasi Pada Siswa Kelas IV SDN 20 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*. Vol. 3, No. 4.
- Hasjiandito, Akaat, dkk. 2016. Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Tema Agama Di Kb-Tk Assalamah Ungaran Kabupaten Semarang. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Vol. 33 No. 1
- Kaerunisa, Febriana, dkk. 2018. Pengaruh Penggunaan Media *Power Point* Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018. *Indonesian Journal of History Education*. Vol. 6 No. 1
- Kusnida, Faris, dkk. 2015. Keefektifan Penggunaan Media Audio Visual Dan Media Komik Strip Dalam Pembelajaran Menulis Cerpen Yang Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Berdasarkan Gaya Belajar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol. 4 No. 2
- Lapada, Aris. 2017. International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding. *International Journal of Education and Research*. Vol. 5 No. 7
- Lutfianingrum, Cindy,. Wasitohadi. 2017. Efektifitas Model Pembelajaran Jigsaw Berbantuan Media Video Dan Media Gambar Ditinjau Dari Hasil Belajar IPS Siswa. *Jurnal Handayani*. Vol. 7 No. 2.
- Mariya Ulfa, Dian. 2017. Pengaruh Media video dan audio terhadap keterampilan menulis kembali isi cerita kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*. Vol. 5 No. 1.
- Nisa, Khairun.dkk. 2016. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Materi Virus Dengan Menggunakan Media Audio Visual Dan LKS di Kelas X SMA Swasta Al-Hidayah Medan. *Jurnal Pelita Pendidikan*. Vol. 4 No. 4.
- Nugraheni, Nursiwi. 2017. Pendampingan Pembuatan Media Audio visual Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kreatif*. Vol. 1 No. 1
- Nuharini, Atip. 2018. Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Model Teams Games Tournament Berbantuan Audio Visual. *Journal UNNES*. Vol. 4, No.1
- Nurnaningsih, Cicih. 2018. Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Tentang Rotasi Bumi Dan Revolusi Bumi Di Kelas IV SDN Sindangpala. *Jurnal Elementaria Edukasia*. Vol. 1 No. 1.
- Praseto, Bismo. 2017. Pengembangan Media Video Animasi Untuk Pembelajaran Memproduksi Teks Laporan Hasil Observasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol. 6 No. 2

- Priani, Irul. dkk. 2018. Pengaruh model problem based learning (PBL) Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Gugus III Kuta Utara Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksa..* Vol. 6 No. 1.
- Rachmadhany, Wendhy. 2016. *The Improvement of Students' Leadership Ethic in Studying History by Using Baratayuda Audio Visual Media. International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding.* Vol.5, Issue. 2.
- Ratnaningsih, Sita.dkk. 2018. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Gmabr Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan MI.* Vol. 5 No. 2.
- Rismiyenti. 2018. Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Seni Budaya (Tari) Murid Kelas VII.4 SMPN 21 Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian Masyarakat.* Vol 2 No.1.
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran.* Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Sardinah, Humaira. 2015. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerangka Manusia Melalui Media Kerangka Manusia Dan Media Gambar Kelas IV SDN Lampeuneurut Aceh Besar. *Jurnal Universitas Syiah Kuala.* Vol. 3, No. 3.
- Septianova, Brian. 2017. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual Dan Dengan Menggunakan Media Konvensional. *Jurnal Pendidikan Teknik Media.* Vol. 17 No. 2
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya.* Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2013. *Media Pengajaran.* Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- \Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif,Kualitatif,dan R&D).* Bandung: Alfabeta
- Suryani, Setyawan. dkk. 2018. *Media Pembelajara Inovatif dan Pengembangannya.* Surakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Suryanyah Siti, Suwarjo. 2016. Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia.* Vol. 4 No. 2.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar.* Jakarta: Prenadamedia Group.

- Susilawati , Resmasira, dkk. 2018. Penerapan Model PBL Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Berfikir Kritis Kelas 4 SD. *Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 2, No. 1
- Ulfa, M., Shofa, Dkk. 2016. Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Pendek Melalui Media Gambar Seri Dengan Menggunakan Teknik Pengandaian Diri Sebagai Tokoh Cerita. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*. Vol. 5 No. 2
- Wahidmurni. 2017. *Metodologi Pembelajaran IPS*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Wibawa, Ida W. dkk. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. Vol. 2 No. 2
- Widjanarko, Dwi. 2017. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Gambar Dengan Menggunakan Media Video Pada Praktik Sistem Pengisian. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*. Vol. 17 No. 2
- Windiyani, Tustiyana. 2018. Penggunaan Media Pembelajaran Gambar Fotografi pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *JPSD Universitas Pakuan*. Vol. 4 No. 1.
- Yanto, Ari. 2018. Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Media Gambar Bagi Siswa Kelas IV SDN Cigasong III Kecamatan Cigasong Kabupaten Majaengka. *Jurnal Cakrawala Pendas*. Vol. 4 No 2.
- Yeminar. 2017. Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Melalui Penggunaan Media Gambar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol. 3 No. 2.
- Yusantika, Friska. dkk. 2018. Pengaruh Media Audio Dan Audio Visual Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 3 No. 2.
- Zulkirman. 2018. Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Kelas IV SD Negeri 06 Lubuk Alung Kabupaten Pdang Pariaman. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*. Vol. 4 No. 2.