



**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF  
*AUDIO-VISUAL* MUATAN PEMBELAJARAN IPS  
KELAS V SDN PURWOYOSO 01 SEMARANG**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan**

**Oleh  
Nur Fitri Afiyati  
1401415329**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2019**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Interaktif *Audio-visual* Muatan Pembelajaran IPS Kelas V SDN Purwoyoso 01 Semarang”, karya

nama : Nur Fitri Afiyati

NIM : 1401415329

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Dewan Ujian Skripsi.

Semarang, 16 Agustus 2019

Mengetahui  
Ketua Jurusan  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



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

Pembimbing

Dra. Munisah, M.Pd.  
NIP. 19550614198832001

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Interaktif *Audio-visual* Muatan Pembelajaran IPS Kelas V SDN Purwoyoso 01 Semarang” karya,

nama : Nur Fitri Afiyati

NIM : 1401415329

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Dewan Ujian Skripsi.

Semarang, 26 Agustus 2019

### Panitia Ujian



Dr. Achmad Rifa'i R.C., M.Pd.  
NIP 195908211984031001

Sekretaris,

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

Penguji I,

Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd.  
NIP 196203121988032001

Penguji II,

Dra. Sumutah, M.Pd.  
NIP 195703231981112001

Penguji III,

Dra. Munisah, M.Pd.  
NIP 19550614198832001

## PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertandatangan di bawah ini,

nama : Nur Fitri Afiyati

NIM : 1401415329

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul : Pengembangan Media Interaktif *Audio-visual* Muatan  
Pembelajaran IPS Kelas V SDN Purwoyoso 01 Semarang

menyatakan bahwa yang tertulis 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, 19 Agustus 2019



Nur Fitri Afiyati  
NIM 1401415329

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

Teknologi hanyalah alat. Dalam hal membuat anak-anak bekerja bersama dan memotivasi mereka, guru adalah yang paling penting. (Bill Gates)

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Bapak Ahmad Tahirul Huda dan Ibu Muslichatun, orangtua yang telah mendukung dan mendoakan hingga akhir.

## ABSTRAK

Afiyati, Nur Fitri. 2019. *Pengembangan Media Interaktif Audio-visual Muatan Pembelajaran IPS Kelas V SDN Purwoyoso 01 Semarang*. Sarjana Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Pembimbing: Dra. Munisah, M.Pd. 159 Halaman.

Berdasarkan hasil pra-penelitian melalui teknik angket dan wawancara di SDN Purwoyoso 01 Semarang. Permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya inovasi media berbasis teknologi dan ketuntasan klasikal siswa kelas V muatan pembelajaran IPS belum optimal. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan desain media interaktif *audio-visual*, menguji kelayakan media interaktif *audio-visual*, dan menguji keefektifan media interaktif *audio-visual* untuk meningkatkan hasil belajar muatan pembelajaran IPS kelas V SDN Purwoyoso 01 Semarang.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Purwoyoso 01 Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang berjumlah 36 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik tes dan teknik non tes berupa angket, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu analisis data produk, analisis data awal uji normalitas, dan analisis data akhir dengan uji-*t* dan uji *n-gain*.

Hasil penelitian menunjukkan media interaktif *audio-visual* dinyatakan sangat layak oleh ahli materi dengan persentase kelayakan yaitu 92,68%, dan penilaian kelayakan media sebesar 92,70% dari ahli media. Hasil uji-*t* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05, maka media interaktif *audio-visual* efektif digunakan dalam muatan pembelajaran IPS dengan kriteria sedang. Peningkatan rata-rata *n-gain* 0,33 termasuk dalam kriteria sedang.

Simpulan penelitian ini adalah media interaktif *audio-visual* efektif dan layak digunakan pada muatan pembelajaran IPS pada materi jenis-jenis usaha ekonomi kelompok. Saran bagi guru dan sekolah adalah dapat mengembangkan media interaktif *audio-visual* untuk efektifitas kegiatan pembelajar di kelas.

**Kata Kunci:** IPS; interaktif *audio-visual*; media pembelajaran

## **PRAKATA**

Puji syukur atas rahmat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif *Audio-visual* Muatan Pembelajaran IPS Kelas V SDN Purwoyoso 01 Semarang”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan dengan bantuan banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rohman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menuntut ilmu di Universitas Negeri Semarang;
2. Prof. Dr. Achmad Rifai RC, 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 izin untuk menyelesaikan studi di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang;
4. Dra. Munisah, M.Pd., Dosen Pembimbing, Penguji 3 dan Validator Ahli Materi, yang telah sabar memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan;
5. Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd., Penguji 1, yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini;
6. Dra. Sumilah, M.Pd, Penguji 2, yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini;

7. Sony Zulfikasari, S.Pd., M.Pd., Validator Ahli Media, yang telah memberikan bimbingan dan saran terhadap media pembelajaran sehingga dapat digunakan untuk penelitian;
8. Sri Rahayu, S.Pd. SD, Kepala SDN Purwoyoso 01 Semarang, yang telah memberikan izin pelaksanaan penelitian;
9. Tugiyani, S.Pd., Kepala SDN Purwoyo 02 Semarang, yang telah memberikan izin pelaksanaan uji coba soal penelitian;
10. Rahayu Widayati, S.Pd.SD, guru kelas V SDN Purwoyoso 01 Semarang, yang telah mendukung dan membantu selama pelaksanaan penelitian;
11. Dwi Umiyati, S.Pd, guru kelas V SDN Purwoyoso 02 Semarang, yang telah mendukung dan membantu selama pelaksanaan uji coba soal penelitian;
12. Siswa kelas V SDN Purwoyoso 01 dan SDN Purwoyoso 02 Semarang, yang telah berpartisipasi selama penelitian;
13. Rekan-rekan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang;

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

Semarang, 29 Juli 2019  
Peneliti,



Nur Fitri Afriyati  
NIM 1401415329



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING.....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR DIAGRAM.....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xx</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1    Latar Belakang Masalah.....	1
1.2    Identifikasi Masalah.....	10
1.3    Pembatasan Masalah.....	11
1.4    Rumusan Masalah.....	11
1.5    Tujuan Penelitian.....	12
1.6    Manfaat Penelitian.....	12
1.6.1    Manfaat Teoritis.....	13
1.6.2    Manfaat Praktis.....	13
1.7    Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	14
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>16</b>
1.1    Kajian Teori.....	16
2.1.1    Hakikat Pengembangan.....	15
2.1.1.1    Pengertian Pengembangan.....	16
2.1.1.2    Fungsi Pengembangan.....	17
2.1.1.3    Model Pengembangan.....	18

2.1.1.4	Model Pengembangan yang Dipilih.....	20
2.1.2	Hakikat Media Pembelajaran.....	21
2.1.2.1	Pengertian Media Pembelajaran.....	21
2.1.2.2	Landasan Teoritis Penggunaan Media Pembelajaran.....	22
2.1.2.3	Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	24
2.1.2.4	Kriteria Memilih Media Pembelajaran.....	25
2.1.2.5	Prinsip Penggunaan Media.....	26
2.1.2.6	Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	27
2.1.2.7	Perencanaan Media Pembelajaran.....	29
2.1.2.8	Pengembangan Media Pembelajaran.....	30
2.1.2.9	Aplikasi Produksi Media.....	31
2.1.3	Hakikat Belajar.....	31
2.1.3.1	Pengertian Belajar.....	31
2.1.3.2	Teori Belajar.....	32
2.1.3.3	Prinsip-prinsip Belajar.....	34
2.1.4	Hakikat Pembelajaran.....	35
2.1.4.1	Pengertian Pembelajaran.....	35
2.1.5	Hakikat Hasil Belajar.....	36
2.1.5.1	Pengertian Hasil Belajar.....	36
2.1.5.2	Ranah Hasil Belajar.....	36
2.1.5.3	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	40
2.1.6	Media Interaktif <i>Audio-visual</i> .....	41
2.1.6.1	Pengertian Media Interaktif <i>Audio-visual</i> .....	41
2.1.6.2	Penerapan Media Interaktif <i>Audio-visual</i> Interaktif dalam Pembelajaran.....	42
2.1.6.3	Kriteria Penilaian Media Pembelajaran.....	44
2.1.7	Ilmu Pengetahuan Sosial.....	51
2.1.7.1	Pengertian IPS.....	51
2.1.7.2	Tujuan IPS.....	51
2.1.7.3	Ruang Lingkup IPS.....	52
2.1.7.4	Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.....	52

2.1.7.5	Karakteristik Siswa Sekolah Dasar.....	53
2.1.7.6	Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Muatan Pembelajaran Kelas V.....	54
2.2	Kajian Empiris.....	61
2.3	Kerangka Berpikir.....	69
2.4	Hipotesis Penelitian.....	73
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>		<b>74</b>
3.1	Desain Penelitian.....	74
3.1.1	Prosedur Penelitian.....	75
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian.....	81
3.2.1	Tempat Penelitian.....	81
3.2.2	Waktu Penelitian.....	81
3.3	Data, Sumber Data dan Subjek Penelitian.....	82
3.3.1	Data.....	82
3.3.2	Sumber Data.....	82
3.3.3	Subjek Penelitian.....	83
3.4	Variabel Penelitian.....	83
3.4.1	Variabel Bebas.....	84
3.4.2	Variabel Terikat.....	84
3.5	Definisi Operasional Variabel.....	85
3.6	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	86
3.6.1	Teknik Tes.....	86
3.6.2	Teknik Non Tes.....	86
3.6.2.1	Observasi.....	86
3.6.2.2	Angket.....	87
3.6.2.3	Studi Dokumentasi.....	87
3.7	Uji Kelayakan dan Uji Coba Instrumen.....	88
3.7.1	Uji Kelayakan.....	88
3.7.1.1	Analisis Kelayakan Produk.....	88
3.7.2	Uji Coba Instrumen.....	90

3.7.2.1	Uji Validitas.....	90
3.7.2.2	Uji Reliabilitas.....	93
3.7.2.3	Uji Indeks Kesukaran.....	93
3.7.2.4	Uji Daya Beda.....	95
3.8	Teknik Analisis Data.....	97
3.8.1	Analisis Tanggapan Guru dan Siswa.....	97
3.8.2	Teknik Analisis Data Awal.....	98
3.8.2.1	Uji Normalitas.....	98
3.8.3	Analisis Data Akhir.....	99
3.8.3.1	Uji- <i>t</i> .....	99
3.8.3.2	Uji <i>N-Gain</i> .....	99
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>101</b>
4.1	Hasil Penelitian.....	101
4.1.1	Perancangan Produk.....	101
4.1.1.1	Desain Media Interaktif <i>Audio-visual</i> .....	104
4.1.1.2	Proses Produksi Media Interaktif <i>Audio-visual</i> .....	107
4.1.2	Hasil Produk.....	114
4.1.2.1	Komponen Media Interaktif <i>Audio-visual</i> .....	114
4.1.3	Hasil Uji Coba Produk.....	119
4.1.3.1	Hasil Uji Validator Ahli.....	119
4.1.3.2	Revisi Produk.....	122
4.1.3.3	Hasil Uji Coba Produk Kelompok Kecil.....	122
4.1.3.4	Hasil Angket Tanggapan Siswa dan Guru Uji Kelompok Kecil.....	123
4.1.3.5	Hasil Uji Coba Produk Kelompok Besar.....	123
4.1.3.6	Hasil Angket Tanggapan Siswa dan Guru Uji Kelompok Besar.....	128
4.1.4	Analisis Data.....	134
4.1.4.1	Hasil Belajar Kognitif Siswa.....	124
4.1.4.2	Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	136
4.1.4.3	Hasil Uji- <i>t</i> .....	137
4.1.4.4	Hasil Uji <i>N-Gain</i> .....	137

4.2	Pembahasan.....	138
4.2.1	Pemaknaan Temuan Penelitian.....	138
4.2.1.1	Pengembangan Media Interaktif <i>Audio-visual</i> .....	138
4.2.1.2	Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif <i>Audio-visual</i> ..	142
4.2.1.3	Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif <i>Audio-visual</i> .....	142
4.3	Implikasi Penelitian.....	147
4.3.1	Implikasi Teoritis.....	148
4.3.2	Implikasi Praktis.....	148
4.3.3	Implikasi Pedagogis.....	149
5.1	Simpulan.....	150
5.2	Saran.....	150
	<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>152</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tahap Model <i>Addie</i> .....	18
Gambar 2.2	Kerucut Pengalaman Dale.....	24
Gambar 2.3	Contoh Media Interaktif 1.....	43
Gambar 2.4	Contoh Media Interaktif 2.....	43
Gambar 2.5	Contoh Media Interaktif 3.....	43
Gambar 2.6	Diagram <i>Fishbone</i> .....	71
Gambar 2.7	Bagan Kerangka Berpikir <i>Fishbone</i> Pengembangan Media Interaktif <i>Audio-Visual</i> .....	72
Gambar 3.1	Skema Model Penelitian Borg and Gall.....	75
Gambar 3.2	Prosedur Penelitian Pengembangan.....	80
Gambar 4.1	Desain Halaman Awal.....	104
Gambar 4.2	Desain Halaman Judul.....	104
Gambar 4.3	Desain Halaman Menu Utama.....	104
Gambar 4.4	Desain Halaman Petunjuk.....	105
Gambar 4.5	Desain Halaman KD, Indikator Dan Tujuan Pembelajaran.....	105
Gambar 4.6	Desain Halaman Pengantar.....	105
Gambar 4.7	Desain Halaman Halaman Inti Peta Konsep.....	106
Gambar 4.8	Desain Halaman Materi.....	106
Gambar 4.9	Desain Halaman Evaluasi.....	106
Gambar 4.10	Desain Halaman Hasil Evaluasi.....	106
Gambar 4.11	Desain Halaman Pengembang Media.....	107
Gambar 4.12	Desain Halaman Keluar.....	107
Gambar 4.13	Proses Pembuatan <i>Background</i> .....	108
Gambar 4.14	Proses Pembuatan Karakter.....	108
Gambar 4.15	Pengumpulan Desain Di Satu <i>Folder</i> .....	109
Gambar 4.16	Tahap Pengkodean.....	109
Gambar 4.17	Tahap <i>Import Assets</i> .....	110
Gambar 4.18	Tahap <i>Import Assets</i> Ke Media Pembelajaran.....	110
Gambar 4.19	Tahap Penyusunan <i>Assets</i> Media Pembelajaran.....	111

Gambar 4.20	Tahap Pemberian Fungsi Tombol.....	111
Gambar 4.21	Tahap Pembuatan Animasi Bergerak.....	112
Gambar 4.22	Tahap Koding.....	112
Gambar 4.23	Tahap <i>Publish File .exe</i> .....	113
Gambar 4.24	Tahap Publish.....	113
Gambar 4.25	Tahap Final.....	114
Gambar 4.26	Komponen Tempat Dvd.....	104
Gambar 4.27	Komponen DVD.....	115
Gambar 4.28	Komponen Halaman Awal.....	115
Gambar 4.29	Komponen Halaman Judul.....	115
Gambar 4.30	Komponen Halaman Menu Utama.....	115
Gambar 4.31	Komponen Halaman Petunjuk.....	116
Gambar 4.32	Komponen Halaman KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran	116
Gambar 4.33	Komponen Halaman Pengantar.....	116
Gambar 4.34	Komponen Halaman Peta Konsep.....	117
Gambar 4.35	Komponen Halaman Materi.....	117
Gambar 4.36	Komponen Halaman Evaluasi.....	118
Gambar 4.37	Komponen Halaman Hasil Evaluasi.....	118
Gambar 4.38	Komponen Halaman Pengembang Media.....	118
Gambar 4.39	Komponen Halaman Keluar.....	119

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Ranah Kognitif.....	37
Tabel 2.2	Penggunaan Media Interaktif <i>Audio-visual</i> Pada Mupel IPS.....	43
Tabel 2.3	Kriteria Penilaian Isi.....	44
Tabel 2.4	Kriteria Pemilihan Media.....	47
Tabel 2.5	Kriteria Penilaian Media Pembelajaran.....	51
Tabel 2.6	Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran IPS Kelas V.....	56
Tabel 3.1	Definisi Operasional Tabel.....	85
Tabel 3.2	Kriteria Penilaian Media oleh Ahli.....	89
Tabel 3.3	Kriteria Tanggapan Guru dan Siswa.....	90
Tabel 3.4	Hasil Olah Data Uji Validitas Butir Soal Pilihan Ganda.....	91
Tabel 3.5	Hasil Uji Reliabilitas Butir Soal Pilihan Ganda.....	93
Tabel 3.6	Rentang Indeks Kesukaran.....	94
Tabel 3.7	Hasil Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal.....	94
Tabel 3.8	Kriteria Indeks Daya Pembeda Instrumen.....	95
Tabel 3.9	Hasil Daya Beda Soal.....	96
Tabel 3.10	Analisis Instrumen Tes.....	97
Tabel 3.11	Kriteria Hasil Persentase Tanggapan Guru dan Siswa.....	98
Tabel 3.12	Kriteria Peningkatan Hasil Belajar.....	100
Tabel 4.1	Rekapitulasi Angket Kebutuhan Guru Terhadap Media Interaktif <i>Audio-visual</i> .....	101
Tabel 4.2	Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa Terhadap Media Interaktif <i>Audio-visual</i> .....	103
Tabel 4.3	<i>Story Board</i> Media Interaktif <i>Audio-visual</i> .....	104
Tabel 4.4	Komponen Media Interaktif <i>Audio-visual</i> .....	114
Tabel 4.5	Rekapitulasi Validasi Kelayakan Isi oleh Ahli Materi.....	120
Tabel 4.6	Rekapitulasi Validasi Kelayakan Media oleh Ahli Media.....	121
Tabel 4.7	Sebelum dan Sesudah Revisi Media oleh Validator Ahli.....	122
Tabel 4.8	Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> pada uji kelompok kecil.....	123



Tabel 4.9	Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Kelompok Kecil Pada Media Interaktif <i>Audio-visual</i> .....	124
Tabel 4.10	Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru Kelompok Kecil Pada Media Interaktif <i>Audio-visual</i> .....	126
Tabel 4.11	Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	128
Tabel 4.12	Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Kelompok Besar Pada Media Interaktif <i>Audio-visual</i> .....	130
Tabel 4.13	Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru Kelompok Besar Pada Media Interaktif <i>Audio-Visual</i> .....	132
Tabel 4.14	Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa.....	134
Tabel 4.15	Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	136
Tabel 4.16	Uji <i>t-test</i> Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pada Kelompok Besar.....	137
Tabel 4.17	Uji Peningkatan Rata-rata ( <i>Gain</i> ) Pada Kelompok Besar.....	138

## **DAFTAR GRAFIK**

Grafik 4.1	Presentase Penilaian Uji Ahli Materi.....	120
Grafik 4.2	Presentase Penilaian Uji Ahli Media.....	121
Grafik 4.3	Persentase Angket Tanggapan Siswa Kelompok Kecil.....	125
Grafik 4.4	Persentase Tanggapan Guru Kelompok Kecil.....	127
Grafik 4.5	Persentase Tanggapan Siswa Kelompok Besar.....	131
Grafik 4.6	Persentase Tanggapan Guru Kelompok Besar.....	133

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1	Langkah-langkah Penggunaan Model <i>Research and Development (R &amp; D)</i> .....	20
-----------	--	----

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Pengembangan Media Interaktif Audio-visual Muatan Pembelajaran IPS Kelas V SDN Purwoyoso 01 Semarang.....	161
Lampiran 2	Daftar Penilaian PAS Kelas V SDN Purwoyoso 01 Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019.....	164
Lampiran 3	Instrumen Wawancara Kepala Sekolah.....	166
Lampiran 4	Instrumen Wawancara Guru Kelas.....	168
Lampiran 5	Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru Terhadap Media Interaktif <i>Audio-visual</i> Muatan Pembelajaran IPS Kelas V SDN Purwoyoso 01 Semarang.....	171
Lampiran 6	Angket Kebutuhan Guru Terhadap Media Interaktif <i>Audio-visual</i> Muatan Pembelajaran IPS Kelas V SDN Purwoyoso 01 Semarang.....	172
Lampiran 7	Hasil Angket Kebutuhan Guru.....	176
Lampiran 8	Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Siswa Terhadap Media Interaktif <i>Audio-visual</i> Muatan Pembelajaran IPS Kelas V SDN Purwoyoso 01 Semarang.....	177
Lampiran 9	Angket Kebutuhan Siswa Terhadap Media Interaktif <i>Audio-visual</i> Muatan Pembelajaran IPS Kelas V SDN Purwoyoso 01 Semarang.....	178
Lampiran 10	Hasil Angket Kebutuhan Siswa.....	182
Lampiran 11	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Angket Validasi Ahli Materi Terhadap Media Interaktif <i>Audio-visual</i> Muatan Pembelajaran IPS Kelas V SDN Purwoyoso 01 Semarang.....	183
Lampiran 12	Lembar Instrumen Penelitian Angket Validasi Ahli Materi Terhadap Media Interaktif <i>Audio-visual</i> Muatan Pembelajaran IPS Kelas V SDN Purwoyoso 01 Semarang.....	185
Lampiran 13	Hasil Angket Validasi Ahli Materi.....	188
Lampiran 14	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Angket Validasi Ahli Media	

	Terhadap Media Interaktif <i>Audio-visual</i> Muatan Pembelajaran IPS Kelas V Sdn Purwoyoso 01 Semarang.....	189
Lampiran 15	Lembar Instrumen Penelitian Angket Validasi Ahli Media Terhadap Media Interaktif <i>Audio-visual</i> Muatan Pembelajaran IPS Kelas V SDN Purwoyoso 01 Semarang.....	191
Lampiran 16	Hasil Penilaian Validasi Ahli Media.....	194
Lampiran 17	Kisi – Kisi Instrumen Penelitian Angket Tanggapan Guru Terhadap Media Interaktif <i>Audio-visual</i> Muatan Pembelajaran IPS Kelas V SDN Purwoyoso 01 Semarang.....	195
Lampiran 18	Lembar Instrumen Penelitian Angket Tanggapan Guru Terhadap Media Interaktif <i>Audio-visual</i> Muatan Pembelajaran IPS Kelas V SDN Purwoyoso 01 Semarang.....	196
Lampiran 19	Hasil Penilaian Angket Tanggapan Guru.....	199
Lampiran 20	Kisi – Kisi Instrumen Penelitian Angket Tanggapan Siswa Terhadap Media Interaktif <i>Audio-visual</i> Muatan Pembelajaran IPS Kelas V SDN Purwoyoso 01 Semarang.....	200
Lampiran 21	Lembar Instrumen Penelitian Angket Tanggapan Siswa Terhadap Media Interaktif <i>Audio-visual</i> Muatan Pembelajaran IPS Kelas V SDN Purwoyoso 01 Semarang.....	201
Lampiran 22	Hasil Angket Tanggapan Siswa.....	203
Lampiran 23	Kisi-Kisi Soal Uji Coba.....	204
Lampiran 24	Soal Uji Coba.....	205
Lampiran 25	Kunci Jawaban Soal Uji Coba.....	215
Lampiran 26	Pedoman Penilaian Tes Uji Coba.....	216
Lampiran 27	Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	217
Lampiran 28	Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kecil.....	221
Lampiran 29	Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Besar.....	222
Lampiran 30	Penggalan Silabus.....	223
Lampiran 31	Lampiran Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	234
Lampiran 32	Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba.....	291
Lampiran 33	Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba.....	293

Lampiran 34	Hasil Uji Indeks Kesukaran Soal Uji Coba.....	294
Lampiran 35	Hasil Uji Daya Beda Soal Uji Coba.....	295
Lampiran 36	Hasil <i>Pretest</i> Siswa Kelas V SDN Purwoyoso 01 Semarang.....	296
Lampiran 37	Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> .....	297
Lampiran 38	Hasil <i>Posttest</i> Siswa Kelas V SDN Purwoyoso 01 Semarang...	298
Lampiran 39	Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> .....	299
Lampiran 40	Hasil Uji T Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	300
Lampiran 41	Hasil <i>N-Gain</i> Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	301
Lampiran 42	Dokumentasi.....	302
Lampiran 43	Surat Keterangan Telah Melakukan Uji Coba Soal Penelitian..	305
Lampiran 44	Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian.....	306
Lampiran 45	Surat Penetapan Dosen Pembimbing.....	307

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan pada dasarnya berperan penting untuk menciptakan sumber daya manusia yang unggul dan kompetitif. Manusia diharapkan tidak hanya unggul dalam pengetahuan namun juga dapat melaksanakan nilai-nilai dan menjaga norma yang berlaku di masyarakat. Melalui pendidikan, individu dapat mengaktualisasi potensi dalam dirinya. Terselenggaranya pendidikan didukung oleh beberapa elemen penting, salah satunya kurikulum.

Dewasa ini, kurikulum semakin berkembang dan sudah mengalami penyempurnaan dari banyak aspek. Hal ini dibuktikan dengan mulai berlakunya Permendikbud Nomor 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan. Adapun dalam peraturan tersebut memuat Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah sebagai acuan pengembangan standar isi, standar proses, standar penilaian pendidikan, standar pendidik dan tenaga pendidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, dan standar pembiayaan. Beberapa aspek yang mengalami perubahan, diantaranya berupa (1) standar isi diatur dalam Permendikbud No. 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah; (2) standar proses diatur dalam Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, standar penilaian pendidikan diatur dalam Permendikbud No. 23 Tahun 2016 tentang Standar Isi Penilaian Pendidikan.

Kompetensi Inti dan Kometensi Inti dan Kompetensi Dasar pelajaran telah diatur dalam Permendikbud No. 37 Tahun 2018 tentang Perubahan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu: (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan/atau ekstrakurikuler.

Salah satu cara untuk untuk mencapai mutu dan tujuan pendidikan yang mencakup empat kompetensi kurikulum 2013 khususnya pada jenjang pendidikan dasar, salah satunya dilaksanakan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam proses pendidikan di Sekolah. Pembelajaran IPS dilaksanakan di setiap satuan pendidikan terutama Sekolah Dasar agar dapat menjadi sarana pengembangan potensi peserta didik serta melatih sikap, nilai moral, dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya.

Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 77I ayat (1) memuat tentang struktur kurikulum pendidikan jenjang SD/MI, SDLB, atau bentuk lain yang sederajat terdapat beberapa muatan pembelajaran dan salah satunya adalah muatan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial, Ilmu pengetahuan sosial mempunyai bahan kajian diantaranya adalah: (1) ilmu bumi; (2) sejarah; (3) ekonomi; (4) kesehatan, dan sebagainya. Hal ini sebagai ketetapan bahwa muatan pembelajaran wajib bagi setiap SD.



Beberapa ahli berpendapat tentang pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu yang teintegrasi menjadi satu kesatuan yang utuh dari beberapa cabang Ilmu-ilmu Sosial seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan sebagainya (Hidayati dkk, 2008: 1.7). Dalam istilah asing, PIPS menurut Saxe dalam Sapriya (2017: 8-12) lebih dikenal sebagai *Social Studies*. PIPS sebagai kajian akademik disebut IPS. *National Council for the Social Studies* (NCSS) pada tahun 1993 merumuskan *social studies* sebagai berikut. *Social studies is the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence* (Sapriya, 2017: 10).

Tujuan muatan pembelajaran IPS adalah membina peserta didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta masyarakat dan negara (Hidayati dkk, 2008: 1-24). Pengetahuan yang ditransmisikan pada siswa adalah pemahaman tentang masyarakat berupa fakta-fakta dan ide-ide. Hal inilah yang mendorong siswa berpikir secara inkuiri mengenai isu-isu yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Munisah, Estiastuti, Bektiningsih & Nurharini berpendapat dalam jurnalnya (2018) bahwa lingkungan merupakan segala hal terkait dengan kehidupan manusia yang memiliki hubungan timbal balik untuk saling mempengaruhi. Terlebih dengan berkembangnya iptek, siswa sangatlah mudah menghimpun informasi secara rinci tentang segala hal. Berkaca dengan hal ini, salah satu inovasi guru dalam mencapai tujuan muatan pembelajaran IPS adalah

dengan memanfaatkan perkembangan teknologi berupa aplikasi yang dapat diakses dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran adalah salah satu proses komunikasi. Terjadinya proses komunikasi setidaknya harus dilakukan oleh dua orang atau dua pihak yang ingin berkomunikasi. Interaksi yang dilakukan di kelas antara guru dan siswa merupakan sebuah komunikasi. Kelas merupakan tempat guru dan siswa melakukan kegiatan tukar pendapat dan mengembangkan ide-idenya. Dewasa ini, pembelajaran tidak hanya dilakukan di dalam ruang kelas saja, dapat pula dilakukan di luar kelas. Dalam berkomunikasi sering terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga tidak efektif karena adanya kecenderungan verbalisme, ketidaksiapan, dan kurangnya minat siswa. Salah satu usaha mengatasinya adalah dengan menggunakan media yang terintegrasi dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan fungsi media dalam kegiatan pembelajaran disamping sebagai penyaji stimulus informasi dan sikap, juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Dalam hal-hal tertentu penggunaan media pembelajaran diharapkan meningkatkan kualitas hasil belajar siswa (Sudjana & Rivai, 2017: 7). Temuan-temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar siswa dalam menentukan hasil belajar siswa.

Saat siswa menggunakan kedua indera yakni *visual* dan *audio*, kualitas belajar akan meningkat. Hal ini sesuai dengan pendapat Dale (Arsyad, 2009: 9-10) bahwa perkiraan perolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%. Maka

dari itu, penggunaan media pengajaran akan memperbaiki kualitas belajar. Semakin berkembangnya pengaruh media pengajaran terhadap pengalaman belajar, Edgar Dale membuat klasifikasi 11 tingkat pengalaman belajar dari yang paling konkret hingga paling abstrak. Pengkategorian tersebut kemudian dikenal dengan nama “Kerucut Pemahaman” (*Cone Experience*). Aspek psikologis menjelaskan bahwa siswa akan lebih menyerap materi yang bersifat konkret dari pada abstrak, karena kemampuannya dalam berpikir kritis masih terbatas. Oleh karena itu, media mampu mengatasi kesenjangan antara siswa dan sumber belajar, dan mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam memperoleh informasi, dapat menyajikan informasi lebih konkret meskipun secara tidak langsung (Suryani, Setiawan & Putria, 2018: 31)

Aqib (2015: 49-50) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat berfungsi sebagai penyalur pesan belajar sehingga memberikan pengalaman lebih konkret, meningkatkan motivasi, mempertinggi daya serap dan daya ingat siswa dalam belajar. Menurut Suryani, Setiawan & Putria (2018: 4) media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Adapun kesimpulan pengertian media pembelajaran adalah seperangkat alat yang berfungsi dan dapat digunakan sebagai alat bantu dalam mengajar.

Secara umum media *audio-visual* menurut teori kerucut pengalaman Edgar Dale memiliki efektivitas yang tinggi dari pada media *visual* dan *audio*. *Visual*

dan *audio* mempunyai tingkat tinggi dalam pemahamannya. Tingkat kesulitan materi dalam media *audio-visual* dapat diatur sesuai tujuan pembelajaran yang telah disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan siswa. Media interaktif *audio-visual* merupakan alat untuk melakukan kegiatan komunikasi dalam pembelajaran yang dilakukan antara siswa dan narator yang membawakan materi pembelajaran dalam media *audio*.

Menurut Sudjana dan Rivai (Suryani, Setiawan & Putria, 2018: 14) bahwa media pembelajaran bermanfaat untuk proses pembelajaran lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa, memperoleh makna bahan pengajaran agar lebih mudah dipahami sehingga guru menguasai tujuan pengajaran dengan baik, menjadikan metode pembelajaran lebih bervariasi dengan mengombinasikan komunikasi verbal dari guru dengan media lain sehingga siswa tidak bosan, serta membuat siswa lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga berbagai aktivitas lain, seperti mengamati, mendemonstrasikan, presentasi, dan lain-lain. Sejalan dengan pendapat Hamalik (Arsyad, 2009: 15) menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Dalam pengembangan media pembelajaran harus ada perencanaan yang baik, agar media yang dibuat merupakan sebuah inovasi dan mempunyai kriteria yang diharapkan sesuai materi pembelajaran. Jika media pembelajaran yang diterapkan menarik maka siswa akan semangat dalam proses pembelajaran,

sehingga hasil belajar akan tercapai maksimal. Hal yang perlu diperlukan dalam pengembangan media adalah pemilihan media pembelajaran dengan mempertimbangkan jenis dari media yang digunakan apakah cocok untuk materi pelajaran dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, karena media pembelajaran memiliki aneka jenis, mulai dari media *visual*, *audio*, dan *audio-visual*, serta beragam bentuk mulai dari dua dimensi hingga tiga dimensi.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dipilih untuk dikembangkan adalah Media Interaktif *Audio-visual*, media ini dirasa efektif jika diterapkan pada pembelajaran IPS karena dari segi penggunaan media *audio-visual* mempunyai tingkat efektivitas yang lebih karena media *audio-visual* dapat melayani siswa dengan gaya belajar audiotori maupun gaya visual. Media interaktif *audio-visual* juga dapat digunakan secara berkelompok maupun mandiri. Siswa dapat mempelajari secara mandiri dengan bantuan atau tanpa bantuan dari guru. Guru pun bisa lebih mengefisiensi ham belajar. Media interaktif *audio-visual* ini dilengkapi dengan kuis yang dikemas secara menarik, diharapkan siswa akan lebih antusias mengikuti proses pembelajaran.

Suprijono (2015 :7) berpendapat hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaannya saja. Hasil dari proses belajar dipengaruhi oleh beberapa unsur yang sifatnya dinamis. faktor-faktor itu berasal dari internal dan eksternal siswa. Sementara itu, Hamalik (2015: 23) berpendapat bahwa tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru, harapannya siswa

dapat mencapai hal-hal tersebut setelah setelah berlangsungnya proses belajar. Jadi, hasil belajar dapat digunakan sebagai acuan seberapa jauh siswa telah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Hasil refleksi diri dalam kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang telah dilaksanakan oleh peneliti pada bulan Juli sampai dengan bulan September 2018 lalu menunjukkan aktivitas belajar kelas 5 SDN Purwoyoso 01 Semarang saat pembelajaran Tematik ketika mereka diberikan media pelajaran menunjukkan perbedaan dibandingkan dengan tidak menggunakan media, mereka lebih kondusif dalam menerima pelajaran dan lebih antusias. Begitu konsentrasi mereka pecah, mereka akan merasa bosan. Rasa bosan ternyata disebabkan karena proses pembelajaran yang kurang variatif baik dari segi penyampaian materi juga media yang digunakan. Ketersediaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran memang penting, dan perlu dilakukan inovasi serta pengembangan media pembelajaran agar proses belajar siswa lebih kondusif dan hasil belajar siswa maksimal.

Berdasarkan hasil pra-penelitian melalui wawancara, angket dan studi dokumentasi di kelas V SDN Purwoyoso 01 Semarang, ditemukan permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran IPS. Diantaranya terbatasnya media pembelajaran untuk sub tema tertentu yang hanya menggunakan media berupa peta dan *globe*. Tingkat kecerdasan kognitif siswa yang beragam juga menjadi penyebab. Intensitas belajar yang kurang serta sebagian besar sumber belajar siswa tidak lengkap. Sumber belajar utama yang dipinjamkan pada peserta didik dalam jangka waktu tertentu. Walaupun diperoleh data hasil wawancara

menunjukkan guru sudah mencoba inovasi pembelajaran di luar kelas, tetap saja hal ini belum memberi pengaruh jangka panjang. Dalam pembelajaran pun masih terdapat siswa yang kurang aktif. Oleh karena itu, ketersediaan media pembelajaran yang menarik bagi siswa diperlukan agar kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan. Di bawah ini disajikan data perolehan hasil PAS siswa kelas V pada semester I tahun ajaran 2018/2019 sebagai berikut.

Tabel 1. Ketuntasan Nila Mupel Siswa Kelas 5 SDN Purwoyoso 01

<b>Muatan Pelajaran</b>	<b>KKM</b>	<b>Tuntas</b>	<b>Tidak Tuntas</b>	<b>Presentase Ketuntasan</b>
PPKn	65	31 siswa	8 siswa	79%
Bahasa Indonesia	63	24 siswa	15 siswa	62%
IPA	62	22 siswa	17 siswa	56%
IPS	62	26 siswa	13 siswa	67%
Matematika	61	21 siswa	18 siswa	54%

Sumber: Data Dokumen

Berdasarkan tabel di atas, perolehan hasil PAS siswa kelas V di SDN Purwoyoso 01 Semarang pada semester I menunjukkan ketuntasan siswa pada Muatan Pembelajaran IPS belum maksimal. Data tersebut ditunjukkan dengan presentase ketuntasan Muatan Pelajaran IPS sebesar 67% atau setara dengan siswa sebanyak 26 siswa. Walaupun ketuntasan siswa pada muatan pembelajaran IPS bukanlah terendah, namun muatan pembelajaran IPS berperan penting dalam pembelajaran yakni memberi pengetahuan bagi siswa terkait kebutuhan sebagai warga negara dan keterampilan untuk berpikir kritis.

Peneliti melakukan penelitian pada muatan pembelajaran IPS dengan mempertimbangkan hasil observasi, angket dan wawancara guru kelas V di SDN Purwoyoso 01 Semarang. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian *Research and Development (R & D)* untuk mengembangkan media pembelajaran

interaktif *audio-visual* terhadap hasil belajar IPS kelas V SDN Purwoyoso 01 Semarang.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu yang mengkaji media *audio-visual* telah dilakukan Anna Preis, dkk. pada tahun 2015 dalam jurnal *Science of The Environment* berjudul “Audio-visual Interactions in Environment Assessment”. Hasil penelitian menunjukkan, orang dapat membedakan representasi audio-visual dari suatu tempat di lingkungan berdasarkan pada komposisi sumber suaranya. Input audio dalam penilaian audio-visual campuran representasi lingkungan memiliki pengaruh yang lebih kuat dari pada input visual.

Lalu penelitian oleh Sandra Johnson, Christina N. Parker dan Amanda Fox pada tahun 2017 dari Universitas Teknologi Queensland dalam Jurnal *Nurse Education Today* yang berjudul “*Impact of audio-visual storytelling in simulation learning experiences of undergraduated nursing student*”. *This research has indicated high satisfaction results from thrid year nursing baccaluarate students in the sub scale score of value, realism and transferability in relation to their simulation experience.* Hasil tersebut ditunjukkan adanya indikasi bahwa penggunaan narasi A-V tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam dua subskala yakni bidang nilai dan realisme; hal ini mungkin terjadi karena tingkat kepuasan keseluruhan mahasiswa tahun ketiga keperawatan yang tinggi disertai pengalaman belajar simulasi yang teliti.

Penelitian terdahulu tentang media *audio visual* dilaksanakan oleh Minsih dan Dewi Maya diambil dari Jurnal Pendidikan Dasar berjudul “Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Anak Melalui Pendekatan SAVI (Somatis,



Auditori, Visual, Intelektual) dan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas V SD Negeri Ngadirejo 01 Kartasura Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2013/2014”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian keterampilan menyimak mengalami peningkatan. Pada siklus I siswa yang mengalami peningkatan nilai KKM sebesar 74,41% dan siklus II meningkat menjadi 100%.

Oleh karena itu, berdasarkan ulasan diatas, peneliti mengkaji pemecahan masalah melalui penelitian *R & D* dengan judul “Pengembangan Media Interaktif *Audio-visual* Muatan Pembelajaran IPS Kelas V SDN Purwoyoso 01 Semarang.”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan permasalahan pembelajaran IPS yang terjadi di sekolah dasar, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Kurangnya media pembelajaran yang inovatif dan variatif sesuai kondisi serta kebutuhan siswa.
2. Konsentrasi siswa mudah terpecah di dalam kelas.
3. Siswa tidak sepenuhnya aktif bertanya pada guru.
4. Sumber belajar kurang lengkap. Siswa hanya berpegang pada buku tematik saja. Karena dari guru tidak mewajibkan siswa untuk membeli buku siswa.
5. Tingkat pemahaman siswa yang berbeda-beda.
6. Ketuntasan klasikal siswa pada muatan pembelajaran IPS belum maksimal.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Karena keterbatasan teori, waktu dan dana tidak semua variabel akan diteliti. Dalam penelitian ini hanya membatasi dua variabel mengenai (1) kurangnya media pembelajaran yang inovatif dan variatif sesuai kondisi kerta kebutuhan siswa dan (7) Ketuntasan klasikal siswa pada muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial belum maksimal. Maka dari itu, peneliti mengembangkan media Ilmu Pengetahuan Sosial berbentuk *audio-visual* interaktif muatan pembelajaran IPS kelas V di SDN Purwoyoso 01 Kota Semarang.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dijelaskan, rumusan masalah pada penelitian R & D ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif *audio-visual* muatan pembelajaran IPS kelas V SDN Purwoyoso 01 Semarang?
2. Apakah pembelajaran interaktif *audio-visual* layak untuk diterapkan pada pembelajaran muatan pembelajaran IPS kelas V SDN Purwoyoso 01 Semarang?
3. Apakah media pembelajaran interaktif *audio-visual* efektif untuk diterapkan pada pembelajaran muatan pembelajaran IPS kelas V SDN Purwoyoso 01 Semarang?

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Penelitian yang dilaksanakan diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif *audio-visual* untuk muatan pembelajaran IPS kelas V SDN Purwoyoso 01 Semarang.
2. Menguji kelayakan media pembelajaran interaktif *audio-visual* untuk meningkatkan hasil belajar muatan pembelajaran IPS kelas V SDN Purwoyoso 01 Semarang.
3. Menguji keefektifan media pembelajaran interaktif *audio-visual* untuk meningkatkan hasil belajar muatan pembelajaran IPS kelas V SDN Purwoyoso 01 Semarang.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan atas permasalahan yang telah dikemukakan, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat diantaranya:

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yang baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis pengembangan media pembelajaran interaktif *audio-visual* dapat dijadikan salah satu referensi media dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Adanya penelitian sejenis ini dapat menjadi penguat teori untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran dalam muatan pembelajaran IPS.

## **1.6.2 Manfaat Praktis**

### 1.6.2.1 Bagi Siswa

Melalui pengembangan media interaktif *audio-visual* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi jenis-jenis usaha ekonomi kelompok, menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, pembelajaran lebih menarik dengan media yang bervariasi, meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

### 1.6.2.2 Bagi Guru

Guru akan lebih antusias dalam menyampaikan materi pembelajaran IPS kelas V materi jenis-jenis usaha ekonomi kelompok karena media yang digunakan merupakan inovasi media pembelajaran berupa media pembelajaran interaktif *audio-visual*.

### 1.6.2.3 Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah diharapkan dengan adanya hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi sekolah untuk menggunakan media yang mendukung saat pembelajaran, memperkaya pengetahuan bagi warga sekolah, menjadi bahan evaluasi dan rekomendasi bagi guru yang lain untuk menyelesaikan permasalahan mengenai media yang digunakan dan menambah media di sekolah.

### 1.6.2.4 Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat berguna sebagai sarana mengembangkan pengetahuan, meningkatkan kompetensi serta wawasan peneliti di bidang pembelajaran.

### **1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang dikembangkan peneliti yaitu media interaktif *audio-visual* untuk muatan pembelajaran IPS materi jenis-jenis usaha ekonomi kelompok kelas V SDN Purwoyoso 01 Semarang. Spesifikasi produk media interaktif *audio-visual* yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa aplikasi *macromedia flash*. Media Interaktif *Audio-visual* dapat digunakan oleh siswa kelas V pada muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Produk dibuat dengan *software Coreldraw X7* dan *Adobe Animate*. Produk ini dilengkapi rekaman audio dan dilengkapi dengan tombol *on/ off* suara. Selain itu, dalam media interaktif *audio-visual* dilengkapi gambar serta video contoh-contoh jenis-jenis usaha ekonomi kelompok yang dapat ditemukan di kehidupan sehari-hari.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Hakikat Pengembangan**

###### **2.1.1.1 Pengertian Pengembangan**

Undang-undang Nomor 18 Tahun 2002 Bab I pasal 1 menyatakan pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru. Penemuan, pembuktian dan pengembangan erat kaitannya dengan tujuan penelitian. Pengembangan merupakan salah satu sifat dari tujuan penelitian. Pengembangan mempunyai arti memperdalam dan memperluas pengetahuan. Richey dan Kelin (Sugiyono, 2016: 5) menjelaskan perancangan dan penelitian pengembangan adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan/ memproduksi rancangan produk, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut, dengan tujuan dapat diperoleh dengan data yang empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran atau nonpembelajaran.

Dari teori tersebut, dapat dijelaskan bahwa pengembangan merupakan metode yang memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan dalam membuat rancangan produk, memproduksi rancangan produk dan mengevaluasi kinerja produk.

### 2.1.1.2 Fungsi Pengembangan

Menurut Sugiyono (2016: 28) pengembangan penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Produk yang dikembangkan memiliki arti secara luas yaitu memperbaiki produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada). Pengembangan produk dapat digunakan dalam pembelajaran maupun nonpembelajaran. Perlu dipahami bahwa pengembangan dilakukan untuk meminimalisasi permasalahan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat berlangsung secara optimal (Suryani, Setiawan & Putria, 2018: 124).

Dari teori di atas, dapat dijelaskan fungsi pengembangan bertujuan mengembangkan produk baik yang telah ada maupun menciptakan produk baru dan dapat digunakan dalam pembelajaran atau nonpembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung optimal.

### 2.1.1.3 Model Pengembangan

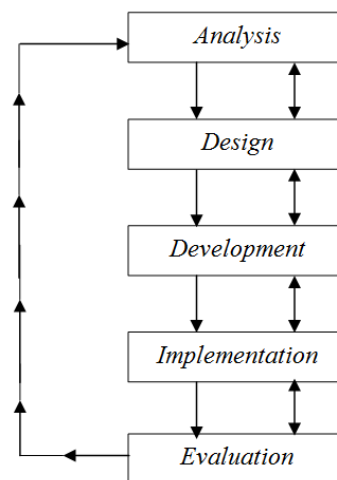
Pembuatan media pembelajaran ada langkah-langkah yang harus diikuti. Para ahli menerjemahkan langkah-langkah tersebut ke dalam beberapa model pengembangan. Adapun model pengembangan media pembelajaran adalah sebagai berikut.

#### 1) Model Pengembangan Robert Maribe Branch

Robert Maribe Branch (Sugiyono, 2016: 38) mengembangkan *Instructional Design* (Desain Pembelajaran) dengan pendekatan *ADDIE*. *ADDIE* merupakan akronim dari *Analyze* atau analisis, *Design* atau desain, *Develop* atau

pengembangan, *Implementation* atau implementasi, dan *Evaluation* atau evaluasi . Model ini berfokus pada pengembangan untuk tujuan pembelajaran, salah satunya media pembelajaran (Suryani, Setiawan & Putra, 2018: 126). Dibawah ini disajikan tahapan model *ADDIE* sebagai berikut.

**Gambar 2.1** Tahap Model *ADDIE*



Sumber: Januszewski dan Molenda (Suryani, Setiawan & Putra, 2018: 126)

## 2) Model Pengembangan Alessi dan Trollip

Model pengembangan ini dirumuskan oleh Stephen M. Alessi dan Stanley R. Trollip terdiri dari tiga tahapan dan tiga atribut yang ada dalam setiap tahap. Tiga tahapan tersebut adalah *planning*, *design*, dan *development*, sedangkan komponen atribut mencakup standar (*standards*), evaluasi berkelanjutan (*ongoing evaluation*), dan manajemen proyek (*project mangement*) yang menjadi pelengkap dan bahan pertimbangan dalam mengembangkan media (Suryani, Setiawan & Putra, 2018: 151).



### 3) Model Pengembangan Thiagarajan

Thiagarajan menjelaskan langkah-langkah penelitian dan pengembangan disingkat menjadi 4D atau kepanjangan dari *Define, Design, Deveopment* dan *Dissemination*. Tahap *Define* (pendefinisian) merupakan kegiatan untuk menetapkan produk apa yang akan dikembangkan beserta spesikasinya. Tahap *Design* (perancangan) merupakan kegiatan merancang produk yang ditetapkan. Tahap *Development* (pengembangan) merupakan kegiatan membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas produk secara berulang-ulang hingga sesuai dengan spesifikasi yang diharapkan. Tahap *Dissemination* (diseminasi) merupakan kegiatan menyebarkan produk yang telah teruji guna dimanfaatkan orang lain (Sugiyono, 2016: 38).

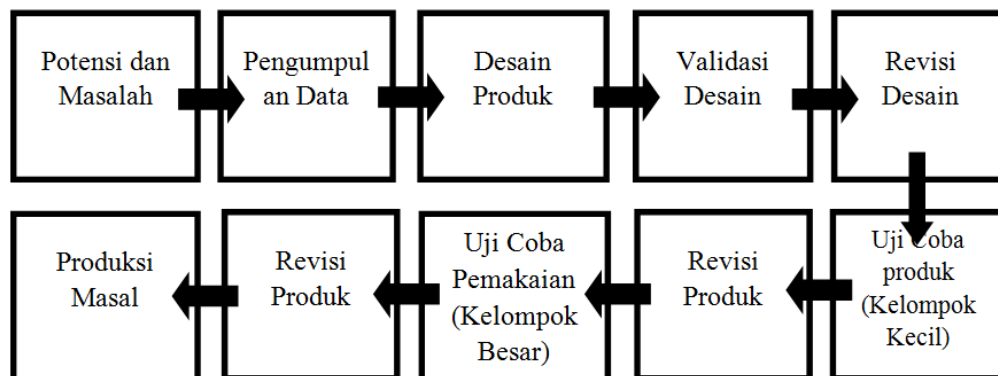
### 4) Model Pengembangan Richey and Klein

Richey dan Klein menyatakan fokus dari perancangan dan penelitian pengembangan bersifat analisis dari awal hingga akhir, yaitu Planning (perencanaan), Production (produksi) dan Evaluation (evaluasi).

### 5) Model Pengembangan Borg and Gall

Langkah-langkah model penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall (Sugiyono, 2015: 298-311) adalah (1) potensi dan masalah, mengidentifikasi potensi serta masalah yang akan digunakan dalam penelitian beserta data empirik; (2) mengumpulkan informasi, mengumpulkan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan perencanaan produk yang diharapkan dapat mengatasi masalah yang ingin diselesaikan; (3) desain produk, membuat desain produk yang dapat mengingatkan produktivitas pendidikan. Desain diwujudkan dalam gambar

atau bagan untuk mempermudah dalam membuat dan menilainya; (4) validasi desain, merupakan proses kegiatan menilai rancangan produk dengan menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang berpengalaman; (5) perbaikan desain, merupakan proses kegiatan menilai rancangan produk dengan menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang berpengalaman; (6) uji coba produk, produk diujicobakan pada kelompok yang terbatas untuk mendapatkan informasi tentang keefektifan produk; (7) revisi produk, setelah diujicobakan pada kelompok terbatas, produk direvisi untuk diujicobakan pada kelompok yang lebih luas; (8) uji coba pemakaian, produk diterapkan dalam lingkup yang lebih luas untuk menilai kekurangan yang muncul untuk perbaikan lebih lanjut; (9) revisi produk, dilakukan apabila dalam pemakaian yang lebih luas untuk menilai kekurangan yang muncul untuk perbaikan lebih lanjut, dan (10) pembuatan produk secara masal, produk baru yang dinyatakan efektif dan layak dapat diproduksi secara masal.



**Bagan 2.1** Langkah-langkah Penggunaan Model *Research and Development (R & D)*

#### 2.1.1.4 Model Pengembangan yang Dipilih

Dalam penelitian ini model pengembangan yang dipilih adalah model penelitian pengembangan atau *Research and Development (R & D)* dari Borg and

Gall dengan judul “Pengembangan Media Interaktif *Audio-visual* Muatan Pembelajaran IPS Kelas V SDN Purwoyoso 01 Semarang”. Langkah-langkah dalam model pengembangan Sugiyono antara lain: (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Ujicoba produk, (6) Revisi produk, (7) Ujicoba pemakaian, (8) Revisi Produk, dan (9) Produksi masal. Alasan peneliti memilih model pengembangan menurut Borg ana Gall adalah model pengembangan ini sudah teruji efektif dalam mengembangkan media pembelajaran. Selama proses penelitian, penelitian membatasi langkah pengembangan hanya sampai pada langkah ketujuh karena keterbatasan peneliti dalam memproduksi media interaktif *audio-visual*. Terlebih pemilihan model pengembangan ini karena penrliti bertujuan mengembangkan produk berbasis teknologi sebagai rujukan belajar bagi siswa, harapannya produk yang dikembangkan dapat meningkatkan kualitas dan keefektifan pembelajaran.

## **2.1.2 Hakikat Media Pembelajaran**

### **2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Media merupakan bentuk jamak dari perantara (*medium*). Media berasal dari bahasa Latin *medium* (antara), istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah smber dan sebuah penerima. Tujuan dari media sendiri adalah tanpa media, pembelajaran sebagai proses komunikasi antara guru dan siswa tidak akan berlangsung secara optimal (Daryanto, 2013: 4). Aqib (2015: 49-50) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat berfungsi sebagai penyalur pesan belajar sehingga memberikan pengalaman lebih konkret, meningkatkan motivasi, mempertinggi daya serap dan daya ingat

siswa dalam belajar. Menurut Suryani, Setiawan & Putria (2018: 4) menyatakan media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar yakni siswa. Adapun kesimpulan pengertian media pembelajaran adalah seperangkat alat yang mempunyai fungsi dan dapat digunakan sebagai alat bantu dalam mengajar.

### **2.1.2.2 Landasan Penggunaan Media Pembelajaran**

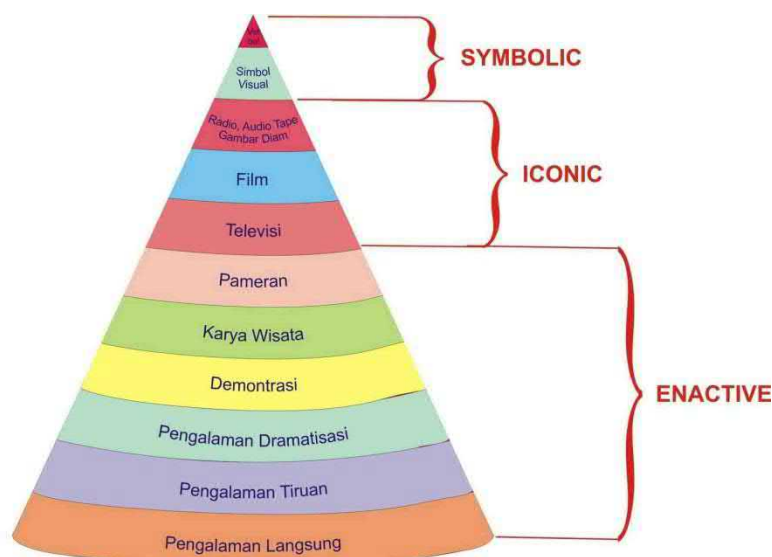
Penggunaan media pembelajaran dalam praktiknya harus memperhatikan pengetahuan, ketrampilan, perubahan sikap dan perilaku. Karena itu, semua berhubungan dengan perkembangan anak yang menyangkut kesiapan mereka dalam menerima pembelajaran. Menurut Bruner (Rifa'i dan Anni, 2015: 35-36) ada tiga tahapan perkembangan pengetahuan siswa, yaitu tahap enaktif atau belajar pengalaman langsung, tahap ikonik atau belajar berdasarkan visualisasi, dan tahap simbolik atau belajar abstrak.

Tahap belajar pengalaman langsung atau enaktif dapat diartikan sebagai aktivitas yang dilakukan siswa secara langsung contohnya memahami arti kata berjalan dipahami dengan melakukan berjalan secara langsung. Selanjutnya tahap belajar berdasarkan visualisasi atau tahap ikonik kata berjalan dapat dipahami siswa dari gambar atau film yang disajikan, sehingga secara langsung siswa melihat penggambaran dari kata berjalan. Terakhir tahap belajar abstrak atau tahap simbolik siswa membaca kata berjalan dan mencocokkan pada gambar atau pengalamannya berhubungan dengan berjalan.

Tingkatan proses belajar di atas secara rinci digambar oleh Dale sebagai suatu proses komunikasi. Materi yang ingin disampaikan dan diinginkan siswa dapat menguasainya disebut sebagai pesan. Guru sebagai sumber pesan menuangkan pesan ke dalam simbol-simbol tertentu. Kemudian siswa menafsirkannya sebagai informasi.

Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale). Kerucut pengalaman ini merupakan elaborasi yang rinci dari tiga konsep tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Brunner yang sudah dijelaskan sebelumnya. Hasil belajar siswa diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan pada lingkungan sekitar melalui benda tiruan, baru menuju kepada lambang verbal (abstrak). Jika dijelaskan, semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Tetapi yang terpenting bahwa urutan-urutan proses belajar yang ada pada kerucut pengalaman Dale harus mulai dari pengalaman langsung, akan tetapi pada pengalaman yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajar siswa.

Dasar pengembangan kerucut di bawah ini menggambarkan tingkat keabstrakan jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran atau pesan. Pengalaman langsung yang didapat siswa akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terdapat dalam pengalaman tersebut.



**Gambar 2.2** Kerucut Pengalaman Dale

Tingkat keabstrakan pesan akan semakin tinggi ketika pesan itu dituangkan ke dalam lambang-lambang seperti bagan, grafik, atau kata. Jika pesan terkandung dalam lambang-lambang seperti itu, indera yang dilibatkan untuk menafsirkannya semakin terbatas, yakni indera pendengaran. Meskipun tingkat partisipasi fisik berkurang, keterlibatan imajinatif semakin bertambah dan berkembang.

### 2.1.2.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Suprihatiningrum (2013: 323) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi tiga macam, antara lain: (1) media audio, merupakan media yang mengutamakan suara; (2) media visual, merupakan media yang menunjukkan gambar diam; dan (3) media audio visual adalah media yang menunjukkan suara dan gambar. Menurut Gagne (Daryanto, 2015: 17) media pembelajaran dapat didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Ketujuh kelompok media tersebut dikaitkan

dengan fungsi hirarki belajar yang dikembangkan yaitu berupa stimulus belajar, penarik minat belajar.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, secara garis besar media dapat dibagi ke dalam empat bentuk yaitu media audio, media visual, media audio visual dan media cetak. Media visual merupakan media yang menunjukkan informasi dalam bentuk tertulis. Lebih lanjut media *audio-visual* dikelompokkan lain menjadi media *audio visual* diam. Dalam penelitian ini media yang dimaksud adalah media audio visual, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar.

#### **2.1.2.4 Kriteria Memilih Media Pembelajaran**

Sudjana dan Rivai (2013: 4) menyatakan beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran, diantaranya:

- 1) Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran, artinya media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan instruksional yang berisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan digunakan media pembelajaran.
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- 3) Kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan syarat utama diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar. Media grafis umumnya dapat dibuat guru tanpa biaya yang mahal, di samping sederhana dan praktis penggunaannya.

- 4) Keterampilan guru dalam menggunakan, guru jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada medianya, tetapi dampak dari penggunaan oleh guru pada saat terjadinya interaksi belajar siswa dengan lingkungannya. Adapun OHO, proyek film, komputer dan alat-alat canggih lainnya, tidak mempunyai arti apa-apa, bila guru tidak dapat menggunakannya dalam pengajaran untuk mempertinggi kualitas pengajaran.
- 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
- 6) Sesuai dengan taraf berpikir siswa, memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa. Menyajikan grafik yang berisi data dan angka atau proporsi dalam bentuk persen bagi siswa SD kelas-kelas rendah tidak ada manfaat. Mungkin lebih tepat dalam bentuk gambar atau poster. Demikian juga diagram yang menjelaskan alur hubungan sebuah konsep atau prinsip hanya bisa siswa yang telah memiliki kadar berpikir yang tinggi.

#### **2.1.2.5 Prinsip Penggunaan Media**

Menurut Sudjana dan Riva'i (Suryani, Setiawan & Putra, 2018: 34) prinsip penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Menentukan jenis media dengan tepat; artinya guru baiknya memilih media yang sesuai dengan tujuan dan bahan yang akan diajarkan.



- 2) Memperhitungkan subjek penggunaan media itu sesuai dengan tingkat kemampuan anak didik.
- 3) Menyajikan media dengan tepat, artinya teknik dan metode penggunaan media dalam pembelajaran harus sesuai dengan tujuan, bahan, metode, dan sarana yang ada, dan
- 4) Menempatkan penggunaan media ada waktu yang tepat, yang tepat.

Suprihatinigrum (2013: 324) menyebutkan beberapa hal tentang prinsip penggunaan media, antara lain: (1) tujuan pembelajaran yang hendak dicapai; (2) metode pembelajaran yang digunakan; (3) karakteristik materi pembelajaran; (4) kegunaan media pembelajaran; (5) kemampuan guru dalam menggunakan jenis media; dan (6) efektivitas media dibandingkan dengan media lainnya.

#### **2.1.2.6 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Sudjana dan Riva'i (Suryani, Setiawan & Putra, 2018: 14) media pembelajaran bermanfaat untuk proses pembelajaran lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa, memperjelas mana bahan pengajaran agar lebih mudah dipahami sehingga guru menguasai tujuan pembelajaran dengan baik, menjadikan metode pembelajaran lebih bervariasi dengan mengombinasikan komunikasi verbal dari guru dengan media lain sehingga siswa tidak bosan, serta membuat siswa lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar, tidak semata-mata menyimak saja, tetapi juga berbagai kegiatan lain, misalnya mengamati, mendemonstrasikan, presentasi, dan lain-lain. Pendapat serupa dikemukakan oleh Hamalik (Arsyad, 2009: 15) menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat

membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan keinginan dan minat yang baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Levie dan Lentz (Arsyad, 2013: 21) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif. Fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada materi pelajaran. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar bergambar. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan peneliti yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang fungsi media pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Salah satu fungsi media pembelajaran adalah memperjelas penyajian pesan dan informasi dari guru kepada siswa. Media interaktif *audio-visual* pada pembelajaran IPS berfungsi untuk memperjelas penyajian pesan. Diharapkan dengan adanya media interaktif *audio-visual* siswa dapat lebih jelas memahami materi khususnya tentang badan-badan usaha yang ada di Indonesia serta pembelajaran menjadi lebih bermakna sehingga siswa akan senantiasa mengingat materi tersebut. Media interaktif *audio-visual* dilengkapi dengan audio dan visual

menarik yang akan menambah pemahaman konsep siswa. Adapun desain dan pemilihan warna sudah disesuaikan dengan karakteristik siswa di kelas V SDN Purwoyoso 01 Semarang.

### **2.1.2.7 Perencanaan Media Pembelajaran**

Pembuatan media pembelajaran terdiri dari beberapa tahapan yang harus diperhatikan. Tahap pembuatan media pembelajaran yang pertama adalah tahap perencanaan. Perencanaan media pembelajaran yang matang akan menciptakan media yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Kebutuhan belajar siswa yang diperoleh harus sesuai dengan tujuan belajar yang ditetapkan.

Heinich, dkk (Arsyad, 2013: 67) berpendapat dalam perencanaan media pembelajaran yang efektif dikenal dengan singkatan *ASSURE* (*Analyze learner characteristics, State objective, Select or modify media, Utilize, Eequiner learner response, and Evaluate*). Perencanaan ini jika dijabarkan sesuai dengan enam kegiatan sebagai berikut.

- 1) Menganalisis karakteristik umum kelompok sasaran dari apa tingkat satuan pendidikan mereka berasal, pengetahuan, keterampilan, dan sikap.
- 2) Menyatakan tujuan pembelajaran, yaitu perilaku atau kemampuan baru apa yang diharapkan siswa miliki atau kuasai setelah proses belajar. Tujuan ini mempengaruhi pemilihan dan urutan-urutan penyajian kegiatan belajar.
- 3) Memilih memodifikasi, atau merancang dan mengembangkan materi dan media yang tepat. Apabila materi dan media pembelajaran yang telah tersedia akan dapat mencapai tujuan, materi dan media itu selekasnya digunakan untuk menghemat waktu, tenaga dan biaya.

- 4) Menggunakan materi dan media, setelah memilih materi dan media yang tepat, diperlukan persiapan bagaimana dan berapa banyak waktu yang diperlukan untuk menggunakannya. Disamping praktik dan latihan menggunakannya.
- 5) Meminta tanggapan siswa, dengan meminta tanggapan siswa, media yang telah dihasilkan akan mendapat masukan pendapat yang berfungsi untuk koreksi penyempurnaan media pembelajaran. Sehingga dengan begitu media pembelajaran dapat mendekati tingkat kesesuaian yang diinginkan dalam proses belajar mengevaluasi proses belajar, tujuan utamanya untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa mengenai tujuan pembelajaran, keefektifan media, pendekatan, dan guru sendiri. Jadi, dengan perencanaan awal tersebut diharapkan dalam proses pemilihan media yang akan dihasilkan mendekati dengan keinginan yang akan dicapai.

#### **2.1.2.8 Pengembangan Media Pembelajaran**

Pengembangan media pembelajaran dilakukan setelah proses pemilihan media, ketika melakukan pengembangan media pembelajaran terdapat proses penentuan isi bahan muatan pembelajaran. Hal ini dilakukan agar media pembelajaran yang dibuat terdapat sinkronisasi antara media pembelajaran dengan isi bahan muatan pembelajaran.

Bentuk media pembelajaran pada dasarnya dibagi menjadi tiga bagian yaitu media visual, berbasis audio, dan berbasis *audio-visual*. Khusus pada pengembangan media kali ini akan dikembangkan media visual karena pada penelitian ini media yang akan digunakan adalah media *audio-visual*.

Dalam pengembangan media visual yang perlu diperhatikan adalah kualitas dan efektifitas bahan visual dan grafik itu. Dalam proses penataan visual harus memperhatikan beberapa prinsip pengembangan, diantaranya (1) kesederhanaan; (2) keterpaduan; (3) penekanan, dan (4) keseimbangan. Unsur-unsur visual yang selanjutnya perlu diperhatikan adalah (1) bentuk; (2) garis; (3) ruang; (4) tekstur, dan (5) warna.

### **2.1.2.9 Aplikasi Produksi Media**

Proses pembuatan media pembelajaran tentulah menggunakan media produksi. Terlebih bagi media berbasis teknologi. Media interaktif *audio-visual* ini dalam pembuatannya menggunakan bantuan aplikasi berupa *Coreldraw X7* dan *Adobe Animation*.

*Corel Draw* digunakan sebagai merancang grafis *Draw* mempunyai kelebihan menghasilkan hasil akhir yang memiliki kualitas sangat baik, gambar yang dihasilkan tidak akan pecah meskipun diperbesar dalam skala berapapun (Dyah Puspita Dewi dkk., 2013: 1). Grafis yang sudah dirancang melalui proses koding dengan *Adobe Animate*. Ahmadi dalam penelitiannya menjelaskan (2018) *Adobe Animate* merupakan pengembangan dari *Adobe Flash Professional Macromedia Flash* dan *FutureSplash Animator* adalah program multimedia authoring dan animasi komputer yang dikembangkan oleh *Adobe System*.

### **2.1.3 Hakikat Belajar**

#### **2.1.3.1 Pengertian Belajar**

Kegiatan belajar merupakan kunci dalam proses perubahan manusia, hal ini sejalan dengan pendapat Syah (2017: 61) bahwa kualitas hasil proses

perkembangan manusia kembali apa dan bagaimana ia belajar. Suyono dan Hariyanto (2017: 9) mengartikan belajar adalah suatu aktivitas atau proses memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Slameto (2015: 2) berpendapat belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang diperoleh dari pengalaman sendiri terhadap lingkungan.

Berdasarkan teori belajar, maka dapat diartikan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan yang terjadi dalam diri organisme yang diperoleh dari pengalamannya terhadap lingkungan yang relatif permanen.

### **2.1.3.2 Teori Belajar**

Teori belajar merupakan prinsip umum atau kumpulan prinsip yang saling berhubungan dan merupakan penjelasan atas sejumlah fakta dan penemuan yang berkaitan dengan peristiwa belajar (Syah, 2017: 92). Adapun penjelasan jenis-jenis teori belajar sebagai berikut.

#### 1) Teori Behaviorisme

Teori behavioristik dikenal dengan teori perilaku. Tokoh yang berperan dalam perkembangan teori behavioristik adalah Thorndike, Pavlov, Wabon dan Ghuthrie. Dalam pandangan behaviorisme pembelajaran diartikan sebagai proses pembentukan hubungan antara rangsangan (stimulus) dan balas (respon). Hasil pembelajaran yang diharapkan adalah perubahan perilaku atau pembiasaan (Suprijono, 2015: 17). Soemanto (2010: 123) perilaku manusia dalam belajar terdapat hubungan erat antara reaksi-reaksi behavioral dengan stimulasinya. Dapat

dijelaskan, menurut pandangan behaviorisme belajar merupakan perubahan perilaku atau pembiasaan yang diperoleh dari stimulus dan respon.

## 2) Teori Kognitif

Fokus utama teori belajar kognitif adalah proses berpikir yang kompleks. Proses tersebut terinternalisasi dalam diri individu sehingga perubahan persepsi serta pemahaman siswa tidak selalu nampak sebagai tingkah laku. Landasan dari teori ini adalah pengalaman dan pengetahuan dalam diri individu. Hal ini sejalan dengan pendapat Syah (2017: 103) menyatakan hal serupa bahwa belajar dalam perspektif kognitif pada dasarnya adalah peristiwa mental, bukan peristiwa yang bersifat jasmaniah. Hal serupa dijelaskan oleh Suyono dan Hariyanto (2017: 75) proses belajar lebih penting dari pada hasil belajar dalam pandangan teori belajar kognitif. Teori ini menekankan persepsi serta pemahaman mengenai situasi yang berhubungan dengan tujuan belajar sebagai penentu perilaku individu.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa teori kognitif berfokus pada proses internal individu yang menggabungkan pengalaman serta pengetahuan sehingga proses tersebut tidak selalu nampak dalam bentuk perilaku.

## 3) Teori Humanisme

Teori humanisme berpendapat bahwa setiap individu dipengaruhi dan dibimbing oleh kemauan individu itu sendiri dan menghubungkannya dengan pengalaman yang ia peroleh (Dalyono, 2015: 43). Para penganut teori ini pun berpendapat setiap individu berhak menentukan tindakan mereka sendiri.

#### 4) Teori Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme mempunyai landasan bahwa pengetahuan bukanlah sesuatu yang given dari alam karena hasil kontak manusia dengan alam, tetapi pengetahuan merupakan hasil konstruksi (bentukan) aktif manusia itu sendiri. Pengetahuan bukanlah suatu tiruan dari kenyataan (realitas). Pengetahuan bukanlah gambaran dari kenyataan dunia yang ada (Suyono dan Hariyanto, 2017: 105). Terlebih pendapat dari Suprijono (2015 :30) menyatakan semua pengetahuan terbentuk di dalam otak individu, dan subjek yang berpikir tidak memiliki alternatif selain mengonstruksikan apa yang diketahuinya berdasarkan pengalamannya sendiri. Semua pikiran individu didasarkan pada pengalamannya sendiri, sehingga bersifat subjektif. Teori konstruktivisme beranggapan bahwa pengetahuan bukanlah hal tunggal namun bersifat jamak.

Dapat dijelaskan bahwa pembelajaran dalam teori konstruktivisme merupakan hasil rekonstruksi kegiatan yang dialami individu berdasarkan penilaian subjektif.

#### **2.1.3.3 Prinsip-prinsip Belajar**

Sebagai calon guru atau pendidik sejatinya sudah dapat menyusun prinsip-prinsip belajar, yaitu prinsip belajar yang dapat dilaksanakan dalam situasi dan setiap siswa mempunyai kondisi yang berbeda secara personal (Slameto, 2015: 27-28). Adapun prinsip-prinsip belajar secara singkat, diantaranya adalah.

- 1) Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar; proses belajar siswa disarankan aktif berpartisipasi, hal ini akan meningkatkan motivasi dalam diri



siswa guna mencapai tujuan belajar. Selain itu, lingkungan dapat melatih siswa untuk bereksplorasi serta terjadi hubungan timbal balik antar siswa.

- 2) Sesuai hakikat belajar; belajar merupakan proses keberlanjutan. Adapun proses belajar organisasi, penyesuaian diri, eksploratif serta *discovery*. Belajar harus berhubungan antara pengertian satu dengan lainnya.
- 3) Sesuai materi/ bahan yang harus dipelajari; materi yang dipelajari haruslah terstruktur serta disajikan secara sederhana karena belajar sifatnya menyeluruh. Pengembangan materi juga harus menyesuaikan tujuan intruksional yang akan dicapai.
- 4) Syarat keberhasilan belajar; sarana yang memadai merupakan salah satu kunci siswa belajar dengan tenang. Selain sarana, repetisi dilakukan agar siswa lebih mendalam yang apa yang dipelajari.

#### **2.1.4 Hakikat Pembelajaran**

##### **2.1.4.1 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran (Suprijono, 2015: 13) berdasarkan makna leksikal mempunyai arti proses, cara, dan perbuatan mempelajari. Sejalan dengan pendapat Susanto (2013: 19) bahwa pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Menurut Hamalik (2015: 57) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi guna mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat diartikan pembelajaran adalah serangkaian proses yang dilakukan oleh dua orang atau lebih untuk menyampaikan informasi, pengetahuan yang memiliki tujuan tertentu.

## **2.1.5 Hakikat Hasil Belajar**

### **2.1.5.1 Pengertian Hasil Belajar**

Proses belajar merupakan hal kompleks. Bloom (Suprijono, 2015: 6) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil dari proses belajar dipengaruhi oleh beberapa unsur yang bersifat dinamis. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Sementara itu, Hamalik (2015: 23) berpendapat tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar yang secara umum meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap baru dan siswa diharapkan mencapai kompetensi tersebut setelah proses belajar. Jadi, hasil belajar dapat digunakan sebagai acuan seberapa jauh siswa telah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Dari pendapat di atas, dapat diartikan hasil belajar adalah merupakan hal kompleks dalam mencapai tujuan yang ingin dicapai mencakup beberapa ranah dan diperoleh dari proses belajar.

### **2.1.5.2 Ranah Hasil Belajar**

Permendikbud Nomor 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan bahwa standar kompetensi lulusan adalah kriteria kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan. Terlebih pada tahun 1956 Bloom dan beberapa

peneliti lain menerbitkan buku *A Taxonomy of Education Objectives* yang secara garis besar membagi klasifikasi hasil belajar menjadi tiga ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik (Suyono dan Hariyanto, 2017: 166).

1) Ranah Kognitif (*Cognitive Domain*)

Ranah kognitif sesuai dengan pengertian *cognitive* atau kapabilitas intelektual yang semakna dengan pengetahuan, mengetahui berpikir atau intelek (Suyono dan Hariyanto, 2017: 167). Pada tabel 2.1 disajikan struktur klasifikasi yang menunjukkan derajat kesukaran dari derajat terendah menuju derajat kesukaran yang tinggi, adalah sebagai berikut.

**Tabel 2.1** Ranah Kognitif (Pengetahuan)

<b>Lingkup Urutan Taksonomi</b>	<b>Pertelaan Tujuan</b>	<b>Kata Kunci Tujuan</b>
1. Mengingat (C1)	Agar mengetahui tentang istilah, fakta, aturan, urutan, dan metoda.	Menemukenali (identifikasi), mengingat kembali, membaca, menyebutkan, melafalkan/ melafaskan, menuliskan, menuliskan, menghafalkan, meyusun daftar, mengarisbawahi, menjodohkan, memilih, memberi definisi, menyatakan, dll.
2. Memahami (C2)	Agar mampu menerjemahkan, menafsirkan, memperkirakan, menentukan. Misalnya: metode, prosedur. Agar dapat memahami, misalnya: konsep, kaidah, prinsip, kaitan antara fakta dan isi pokok. Agar dapat mengartikan dan menginterpretasikan, misalnya: tabel, grafik, dan bagan.	Menjelaskan, mengartikan, menginterpretasikan, menceritakan, menampilkan, memberi contoh, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, mengklasifikasikan, menunjukkan, menguraikan, membedakan, menyandur, meramalkan, memperkirakan, menerangkan, menggantikan, menarik ke-

		simpulan, meringkas, mengembangkan, membuktikan, dan lain-lain.
3. Menerapkan (C3)	Agar mampu memecahkan masalah, membuat bagan/grafik, menggunakan. Misalnya: metoda, prosedur, konsep, kaidah dan prinsip.	Melaksanakan, mengimplementasikan, menggunakan, menentukan, memproseskan, mendemonstrasikan, menghitung, menghubungkan, melakukan, membuktikan, menghasilkan, memperagakan, melengkapi, menyesuaikan, menemukan dan lain-lain.
4. Menganalisis (C4)	Agar mampu mengenali kesalahan dan memberikan, misalnya: fakta-fakta. Dapat menganalisis, misalnya: struktur, bagian, dan hubungan.	Mendiferensiasikan, mengorganisasikan, mengatribusikan, mendiagnosis, memerinci, menelaah, mendeteksi, mengaitkan, memecahkan, menguraikan, memisahkan, menyeleksi, memilih, membandingkan, mempertentangkan, menguraikan, membagi, membuat diagram, mendistribusikan, menganalisis, memilah-milah, menerima pendapat, dan lain-lain.
5. Mengevaluasi (C5)	Agar mampu menilai berdasarkan norma internal, misalnya: hasil karya, mutukarangan, dan lain-lain.	Mengecek, mengkritik, membuktikan, mempertahankan, memvalidasi, mendukung, memproyeksikan, memperbandingkan, menyimpulkan, mengkritik, menilai, mengevaluasi, memberi saran, memberi argumentasi, menafsirkan, merekomendasikan, memutuskan, dan lain-lain.
6. Menciptakan (C6)	Agar mampu menghasilkan, misalnya: klasifikasi, ka-	Membangun, merencanakan, memproduksi, mengkom-

	rangan,teori. Serta menyusun, misalnya: laporan, rencana, skema, program dan proposal.	binasakan, merancang, merekonstruksi, membuat, menciptakan, mengabstraksi, mengategorikan, mengkombinasikan, mengarang, merancang, menciptakan, mendesain, menyusun kembali, merangkaikan, menyimpulkan, membuat pola, dan lain-lain.
--	--	---

(Sumber: <http://bppsdmk.kemkes.go.id>)

## 2) Ranah Afektif (*Affective Domain*)

Ranah afektif semakna dengan perasaan, emosi, dan perilaku terkait dengan perilaku menyikapi, bersikap atau merasa, dan merasakan (Suyono dan Hariyanto, 2017: 167). Kategori dalam ranah afektif pun secara urut menunjukkan derajat kesukaran dari derajat terendah menuju derajat kesukaran yang tinggi. Adapun rincian ranah afektif dari Krathwohl, Bloom dan Mansia antara lain: *Receiving, Responding, Valuing, Organization*, dan *Characterization by a value o value complex* (Suyono dan Hariyanto, 2017: 171).

## 3) Ranah Psikomotor (*Psychomotoric Domain*)

Ranah psikomotor semakna dengan aturan, keterampilan fisik, melakukan dan terampil (Suyono dan Hariyanto, 2017: 167). Ranah psikomotor yang dikembangkan oleh Dave terdiri dari Peniruan (*imitation*), Manipulasi, Ketepatan/ Presisi (*precision*), Penekanan/ Artikulasi (*articulation*), dan Naturalisasi (Suyono dan Hariyanto, 2017: 171-173).

Pada penelitian ini peneliti hanya membatasi penilaian kerja siswa pada ranah kognitif, demikian tidak mengesampingkan ranah afektif dan ranah

psikomotor. Kedua ranah tersebut digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

### **2.1.5.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Gestalt (Susanto, 2013: 12) mengungkapkan belajar merupakan sebuah proses perkembangan. Hal tersebut bermakna secara kodrati jiwa raga anak mengalami perkembangan. Perkembangan memerlukan sesuatu yang berasal dari diri siswa sendiri ataupun pengaruh dari lingkungannya. Berdasarkan hal ini hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yakni siswa dan lingkungannya. Faktor pertama yakni siswa, dalam arti kemampuan berpikir atau kecerdasan behavioral, motivasi, minat, dan kesiapan siswa, baik fisik maupun batin. Faktor kedua yakni lingkungan, meliputi sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga, dan lingkungan. Pendapat yang serupa dijelaskan oleh Wasliman (Susanto, 2013: 12) hasil belajar yang dicapai oleh siswa merupakan hasil hubungan timbal balik antara berbagai faktor yang memengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal.

Bila ditarik kesimpulan dari pendapat-pendapat di atas hasil dipengaruhi oleh dua faktor, diantaranya faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri individu, sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri individu.

## **2.1.6 Media Interaktif *Audio-visual***

### **2.1.6.1 Pengertian Media Interaktif *Audio-visual***

Asyhar (2012: 73) menyatakan bahwa media *audio visual* merupakan media yang menampilkan unsur gambar (*visual*) dan suara (*audio*) secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi. Sundayana (2015: 200) berpendapat alat bantu mengajar *audio-visual* adalah alat bantu mengajar atau alat peraga yang dapat menolong dalam mencapai sasaran pendidikan. Secara umum media *audio visual* menurut teori Dale memiliki efektivitas yang tinggi dibandingkan dengan media *audio* atau media *visual*. Media *audio-visual* merupakan media yang penyerapan materinya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya bergantung kepada pemahaman kata atau simbol serupa (Arsyad, 2013: 32).

Media interaktif *audio-visual* merupakan bentuk media pembelajaran yang terjangkau. Muirhead (Sutirman, 2013: 19) mendefinisikan interaktif sebagai komunikasi, partisipasi, umpan balik, yang membantu siswa dan guru untuk berinteraksi secara aktif. Interaktif dimaksudkan agar pengguna dapat mengontrol pengoperasian program sesuai dengan yang dikehendaki (Sutirman, 2013: 19). Media interaktif *audio-visual* merupakan alat untuk melakukan kegiatan komunikasi dalam pembelajaran yang dilakukan antara siswa dan narator yang membawakan materi pembelajaran dalam media *audio*. Pada media interaktif *audio-visual*, siswa diberi rangsangan seolah diajak untuk ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran seperti melakukan kegiatan menghitung, menulis,

menirukan ucapan atau melafalkan, menjawab pertanyaan, membuat karangan singkat, mengamati lingkungan sekitar


Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media interaktif *audio-visual* merupakan media dalam bentuk gambar dan suara yang memberikan rangsangan kepada siswa seolah ajakan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Media *audio visual* memainkan peran penting dalam proses pembelajaran, terutama ketika digunakan oleh guru dan siswa. Media *audio visual* memberikan banyak stimulus kepada siswa karena sifat suara-gambar. *Audio-visual* memperkaya lingkungan belajar, memelihara eksplorasi, eksperimen, dan penemuan serta mendorong siswa untuk mengembangkan dan mengungkapkan pikirannya.

#### **2.1.6.2 Penerapan Media Interaktif *Audio-visual* dalam Pembelajaran**

Media interaktif *audio-visual* dapat diterapkan di berbagai bidang ilmu pengetahuan karena media ini didesain untuk menampilkan materi secara visual dan audio secara bersamaan Adapun penggunaan media interaktif *audio-visual* dalam beberapa muatan pembelajaran diantaranya sebagai berikut.



Tabel 2.2 Penggunaan Media Interaktif *Audio-visual* Pada Mupel IPS

Gambar Media Interaktif	Muatan Pembelajaran
 <p style="text-align: center;">Gambar 2.3</p>	Ilmu Pengetahuan Sosial
 <p style="text-align: center;">Gambar 2.4</p>	Ilmu Pengetahuan Sosial
 <p style="text-align: center;">Gambar 2.5</p>	Ilmu Pengetahuan Sosial

### 2.1.6.3 Kriteria Penilaian Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai peran penting dalam proses sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan berlangsung optimal. Hal ini dikarenakan media pembelajaran merupakan komponen integral dalam

sistem pembelajaran (Daryanto, 2016: 7). Dasar pernyataan tersebut membuat media pembelajaran diperlukan saat melaksanakan proses pembelajaran, sehingga kelayakan isi dan penyajian media pembelajaran harus sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Berikut ini merupakan validasi penilaian media tersebut.

a) Aspek Penilaian Isi

**Tabel 2.4** Kriteria Penilaian Isi

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Deskriptor</b>
Dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak (Sadiman, Raharjo, Haryono & Rahardjito 2012: 41)	Materi relevan dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator.	1. Materi sesuai dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator. 2. Materi jenis-jenis usaha ekonomi kelompok ter-cakup secara keseluruhan dalam media interaktif <i>audio-visual</i> .
	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	3. Materi yang disampaikan dalam media interaktif <i>audio-visual</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran
Sesuai dengan taraf berpikir siswa (Sudjana dan Rivai, 2013: 4)	Materi sesuai dengan taraf berpikir siswa kelas V	4. Materi dalam media interaktif <i>audio-visual</i> sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas V
Media pembelajaran	Konsep disajikan secara	5. Materi dalam media

mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi (Arsyad, 2017: 74)	ra konkret	interaktif <i>audio-visual</i> disajikan dalam bentuk teks dan disesuaikan dengan bahasa sehari-hari
Dapat menjadi sumber belajar (Suryani, Setiawan & Putria, 2018: 83)	Materi dapat menjadi sumber belajar	6. Materi dalam media interaktif <i>audio-visual</i> dapat menjadi sumber belajar bagi siswa
Mutu teknis pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus jelas dengan informasi yang ingin disampaikan (Arsyad, 2017: 89)	Tata urutan materi jelas  Kesesuaian gambar dengan materi	7. Materi dalam media interaktif <i>audio-visual</i> disajikan secara sistematis  8. Gambar dalam media interaktif <i>audio-visual</i> berhubungan dengan materi jenis-jenis usaha ekonomi kelompok  9. Gambar media interaktif <i>audio-visual</i> membantu siswa dalam memahami materi
Kebermanfaatan materi (Rusman, 2015 : 180)  Memotivasi minat atau	Materi meningkatkan kemampuan dan pengetahuan siswa  Memotivasi siswa da-	10. Materi jenis-enis usaha ekonomi kelompok dalam media interaktif <i>audio-visual</i> dapat meningkatkan pengetahuan siswa  11. Materi dan soal evalu-

tindakan (Sundayana, 2015: 9)	lam belajar	asi dalam media interaktif <i>audio-visual</i> dapat memotivasi siswa dalam belajar
Materi akan lebih jelas maknanya sehingga lebih mudah siswa memahami dan mencapai tujuan pembelajaran (Sundayana, 2015: 13)	Materi dalam media memperjelas, memudahkan dan menarik perhatian siswa	<p>12. Materi dalam media interaktif <i>audio-visual</i> dapat memperjelas pemahaman siswa terhadap materi jenis-jenis usaha ekonomi kelompok</p> <p>13. Materi dalam media interaktif <i>audio-visual</i> dapat memudahkan siswa dalam memahami materi jenis-jenis usaha ekonomi kelompok</p> <p>14. Materi dalam media interaktif <i>audio-visual</i> dapat menarik perhatian siswa dalam belajar</p>
Kalimat harus jelas, singkat dan informatif (Daryanto, 2016: 124)	Kalimat yang digunakan jelas dan informatif	<p>15. Kalimat yang digunakan dalam media interaktif <i>audio-visual</i> jelas dan informatif</p> <p>16. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa</p> <p>17. Bahasa yang digunakan dapat memberi motivasi siswa</p>

## b) Aspek Penilaian Media

**Tabel 2.5** Kriteria Pemilihan Media

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Deskriptor</b>
Belajar dimulai karena adanya tujuan yang ingin dicapai (Suyono dan Hariyanto, 2017: 126)	Kesesuaian materi dengan kompetensi yang dicapai	1. Media menampilkan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator Pembelajaran
Mempertimbangkan taraf kemampuan siswa yang bersangkutan (Susanto, 2013: 133)		2. Media relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai 3. Media interaktif <i>audio-visual</i> menampilkan kompetensi yang dijabarkan melalui tujuan pembelajaran
Mutu teknis pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu (Arsyad, 2017: 74)	Mutu teknis	4. Media interaktif <i>audio-visual</i> sesuai tingkat perkembangan siswa kelas V 5. Tampilan keseluruhan peta konsep memberikan konsep materi pembelajaran 6. Tampilan keseluruhan isi media interaktif <i>audio-visual</i> 7. Gambar dalam media interaktif <i>audio-visual</i> sesuai dengan materi

		<p>jenis-jenis usaha kelompok</p> <p>8. Gambar dan komposisi warna dalam media interaktif <i>audio-visual</i> menarik serta mendukung materi jenis-jenis usaha ekonomi kelompok</p> <p>9. Tata letak gambar serta teks tepat dan proporsional</p>
<p>Kemenarikan sajian (Daryanto, 2016: 87)</p> <p>Media visual menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran (Arsyad, 2017: 20)</p> <p>Warna yang digunakan kontras dan harmonis, menggambar kenyataan, menarik (Sadiman, Raharjo, Haryono &amp; Rahardjito 2012: 41)</p>		<p>10. Tampilan keseluruhan halaman media interaktif audio-visual menarik</p> <p>11. Alur materi dalam media interaktif <i>audio-visual</i> menarik</p> <p>12. Perpaduan warna dalam media interaktif <i>audio-visual</i> menarik</p> <p>13. Gambar dalam media interaktif <i>audio-visual</i> sering ditemui di kehidupan sehari-hari</p> <p>14. Tampilan halaman evaluasi dalam media interaktif <i>audio-visual</i> menarik perhatian siswa untuk mengerjakan</p>

<p>Mudah dibaca, tulisannya jelas (Sadiman, Raharjo, Haryono &amp; Rahardjito 2012: 41)</p>		<p>15. Penggunaan ukuran dan jenis huruf dalam media interaktif <i>audio-visual</i> jelas dan dapat dibaca dengan baik</p> <p>16. Petunjuk penggunaan interaktif <i>audio-visual</i> jelas</p> <p>17. Semua komponen dalam media interaktif <i>audio-visual</i> terlihat jelas</p>
<p>Dapat menimbulkan <i>reinforcement</i> dan motivasi mencapai tujuan instruksional (Slameto, 2015: 28)</p>	<p>Kebermanfaatan media</p>	<p>18. Desain tampilan halaman menarik dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa untuk belajar</p> <p>19. Tampilan media interaktif <i>audio-visual</i> dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar</p>
<p>Praktis, luwes, bertahan (Arsyad, 2017: 74)</p>		<p>20. Media interaktif <i>audio-visual</i> dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa</p> <p>21. Media interaktif <i>audio-visual</i> mudah digunakan dalam proses pembelajaran</p>

		<p>22. Media interaktif <i>audio-visual</i> dapat di-gunakan kembali dan tahan lama</p> <p>23. Tombol navigasi dalam medi interaktif <i>audio-visual</i> mudah dioperasikan</p>
Kemampuan media dalam mengembangkan suasana belajar yang menyenangkan (Suryani, Setiawan & Putria, 2018: )		24. Gambar dalam media interaktif <i>audio-visual</i> dapat menyenangkan siswa dalam mengikuti pembelajaran

Aspek yang dinilai pada media pembelajaran yang akan dibuat meliputi dua komponen utama yaitu kelayakan isi dan penyajian. Aspek penilaian tiap komponen didasarkan pada ciri-ciri media dan kriteria pemilihan media yang dijabarkan dalam beberapa indikator. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan ceklis pada setiap deskriptor yang muncul dari masing-masing indikator. *Ceklist* merupakan pemberian tanda centang pada setiap pemunculan gejala setiap daftar deskriptor dari masing-masing indikator yang merupakan penjabaran aspek penilaian (Arikunto, 2013: 202). Penentuan kriteria penialaian menggunakan skala *likert* yang mempunyai gradasi dari sangat layak sampai tidak layak yang diperoleh melalui perhitungan rata-rata skor setiap aspek penilaian (Sugiyono, 2015: 134). Perhitungannya menggunakan nilai tertinggi adalah 100 dan terendah adalah 0, sehingga diperoleh kriteria sesuai dengan tabel 2.3.



**Tabel 2.3** Kriteria Penilaian Media Pembelajaran

<b>Interval Skor</b>	<b>Kriteria</b>
75 – 100	Sangat Layak
50 – 74	Layak
25 – 29	Kurang Layak
0 – 24	Tidak Layak

## **2.1.7 Ilmu Pengetahuan Sosial**

### **2.1.7.1 Pengertian IPS**

Dalam pasal 37 Undang-undang Sisdiknas menjelaskan bahwa muatan pembelajaran IPS merupakan muatan pembelajaran wajib yang harus ada dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Istilah PIPS dalam bahasa asing, menurut Saxe dikenal sebagai *Social Studies*. Pada tahun 1993 *National Council for the Social Studies (NCSS)* merumuskan penjelasan *social studies*. *Social studies is the integrated study of the social science and humanitiesto promote civic competence* (Sapriya, 2017: 10).

Berdasarkan pengertian di atas, dapat diartikan IPS adalah muatan pembelajaran wajib yang merupakan integrasi dari beberapa ilmu sosial.

### **2.1.7.2 Tujuan IPS**

Adapun tujuan dari muatan pembelajaran IPS adalah mempersiapkan warga negara Indonesia agar dpat berpartisipasi dalam hidup masyarakat, baik dalam masyarakat lokal, nasional maupun masyarakat dunia (Sapriya, 2017: 157). Sedangkan pendapat lain tentang tujuan muatan pembelajaran IPS, diantaranya adalah (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan

sosial; (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial kemanusiaan; (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global (BSNP, 2006: 175).

### **2.1.7.3 Ruang Lingkup IPS**

Menurut Sumaatmadja, dkk (2005: 1.23) ruang lingkup IPS sebagai pengetahuan adalah kehidupan manusia di masyarakat atau manusia dalam konteks sosial. Ditinjau dari aspek-aspeknya, ruang lingkup tersebut meliputi hubungan sosial, ekonomi, psikologi sosial, budaya, sejarah, geografi dan aspek politik. Dari ruang lingkup kelompoknya, meliputi keluarga, rukun tetangga, rukun kampung, warga desa, organisasi masyarakat, sampai ke tingkat bangsa. Ditinjau dari ruangnya, meliputi tingkat lokal, tingkat regional sampai tingkat global. Sedangkan dari proses interaksi sosialnya, meliputi interaksi dalam bidang kebudayaan, politik dan ekonomi.

Oleh karena itu, ruang lingkup IPS tidak hanya luas cakupannya. Demikian, ruang lingkup IPS meliputi aspek dan unsur yang besar. Untuk menyesuaikan ruang lingkup tersebut dengan jenjang pendidikan dan tingkat kemampuan siswa. Hendaknya guru mampu melakukan seleksi baik berkenaan dengan aspek, ruang dan permasalahannya.

### **2.1.7.4 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar**

Menurut Piaget (Hidayati, Mujinem dan Senen, 2008: 1.29) rentan usia siswa SD adalah 7 sampai dengan 12 tahun. Pada usia tersebut berada pada tahap operasional konkrit. Oleh karena itu guru harus mampu merancang pembelajaran

yang dapat membangkitkan siswa, misalnya penggalan waktu belajar tidak terlalu panjang, peristiwa belajar harus bervariasi, dan yang tidak kalah pentingnya sajian harus dibuat menarik bagi siswa. Pada hal ini pemikiran siswa masih terpaku pada sesuatu bentuk kongkrit dan belum memikirkan sesuatu bentuk abstrak (Gunawan, 2017: 82)

#### **2.1.7.5 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar**

Karakteristik siswa sekolah dasar beraneka ragam. Siswa sekolah dasar merupakan masa transisi dari sekolah taman kanak-kanak (TK) ke sekolah dasar. Pertumbuhan dan perkembangan siswa merupakan bagian pengetahuan yang harus dimiliki guru. Perkembangan anak meliputi aspek pertumbuhan dan perkembangan. Fase perkembangan anak menurut Santrok dan Yussen (Susanto, 2013: 71) terdiri dari lima fase, yaitu fase prenatal, fase bayi, fase kanak-kanak awal, fase kanak-kanak tengah dan akhir, dan fase remaja. Anak usia sekolah dasar termasuk fase kanak-kanak tengah dan akhir terus mengalami perkembangan. Perkembangan mental anak sekolah dasar meliputi perkembangan intelektual, bahasa, sosial, emosi, dan moral keagamaan (Susanto, 2013: 73). Selain perkembangan intelektual perkembangan anak sekolah dasar ditandai dengan perkembangan lain. Piaget (Susanto, 2013: 89) menyatakan setiap tahapan kognitif mempunyai karakteristik berbeda yang secara garis besar dikelompokkan menjadi empat tahap, yaitu tahap sensori motor, tahap pra-operasional, tahap operasional konkret, dan tahap operasional informal. Anak usia sekolah dasar termasuk tahap operasional konkret pada usia 7-11 tahun, pada tahap ini anak mempunyai kemampuan memahami cara mengombinasikan beberapa golongan

benda yang bervariasi tingkatannya, anak sudah mampu berpikir sistematis mengenai benda dan peristiwa konkret, anak mampu memahami aspek kumulatif materi dan konsep-konsep.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa siswa kelas V SD termasuk dalam tahap operasional konkret dan berada pada akhir masa kanak-kanak yang sangat memerlukan media dalam belajar. Media belajar berfungsi meningkatkan kemampuan siswa dalam pemahaman materi dan konsep-konsep yang berhubungan dengan ilmu-ilmu pengetahuan. Media interaktif *audio-visual* untuk muatan pembelajaran IPS sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar khususnya kelas V. Media interaktif menampilkan gambar atau *visual* yang dibantu dengan penjelasan suara atau *audio*. Adapun kelebihan media interaktif *audio-visual* tidak menghabiskan banyak tempat, mudah diperbanyak, mudah untuk dioperasikan dan dilengkapi dengan gambar (*visual*) serta suara (*audio*) yang menarik perhatian siswa.

#### **2.1.7.6 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Muatan Pembelajaran IPS**

##### **Kelas V**

Menurut Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Perubahan atas Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah terdapat empat kompetensi. Adapun empat kompetensi tersebut, diantaranya (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Rumusan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran IPS Kelas V semester I dan II termuat sebagai berikut, rumusan

kompetensi Spiritual yang terdiri dari “Menerima, menghargai, menjalankan ajaran agama yang dianutnya”. Kompetensi Sikap Sosial yang terdiri dari “Menunjukkan sikap jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam beraktifitas dengan keluarga, teman, guru, dan tetanganya serta cinta tanah air”.

Rumusan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar untuk materi IPS semester 1 dan semester II pendidikan dasar Kelas V menurut Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Perubahan atas Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah adalah sebagai berikut.

**Tabel 2.6** Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran IPS Kelas V

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain.	4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi.	4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi.
3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.
3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.	4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.
3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

Sumber: lampiran 10, Permendikbud No. 37 Tahun 2018

Batasan materi berdasarkan rumusan KI dan KD dalam pelajaran IPS kelas V peneliti membatasi materi IPS tentang jenis-jenis usaha ekonomi yang dikelola kelompok pada KI 3.3 dan KD 4.3 yang termuat dalam muatan tema 8 kelas V. Alasan memilih materi tersebut menurut peneliti materi dapat digunakan sebagai bahasan dalam media interaktif *audio-visual* karena cakupan materi memuat jenis-jenis usaha ekonomi kelompok.

a) Pengertian BUMN

BUMN adalah sebuah perusahaan yang seluruh atau sebagian besar modalnya dimiliki oleh negara. BUMN dapat berbentuk perusahaan umum (perum) dan perseroan terbatas (persero). BUMN bergerak di bidang usaha yang bersifat strategis atau vital, misalnya bidang energi listrik dan telekomunikasi.

b) Ciri-ciri BUMN

Adapun ciri-ciri BUMN, diantaranya adalah (1) seluruh atau sebagian besar modal dikuasai negara; (2) bersifat vital atau mempunyai memberi pengaruh penting ke masyarakat. Misal: bidang perikanan, bidang komunikasi, bidang keuangan; dan dapat berbentuk perusahaan umum (perum) serta perseroan terbatas (persero)

c) Contoh-contoh BUMN

Adapun contoh-contoh BUMN, antara lain: (1) PT Kereta Api Indonesia; (2) PT Garuda Indonesia; (3) PT Krakatau Steel Tbk; (4) Perum Pegadaian; dan (5) Perum Bulog

d) Pengertian BUMD

BUMD adalah perusahaan yang seluruh atau sebagian besar modalnya dimiliki pemerintah daerah. BUMD merupakan cabang dari BUMN. BUMD berfokus pada pemenuhan atau pelayanan masyarakat tingkat daerah.

e) Tujuan BUMD

Tujuan BUMD, antara lain: (1) ikut melaksanakan pembangunan ekonomi daerah dan pembangunan ekonomi nasional; dan (2) memenuhi kebutuhan

rakyat dan menyediakan lapangan kerja untuk mewujudkan masyarakat adil dan makmur.

f) Contoh-contoh BUMD

Adapun contoh-contoh BUMD, antara lain: (1) PDAM; (2) Bank Tabungan Daerah; (3) Perusahaan Daerah Rumah Potong Hewan, dan sebagainya.

g) Pengertian BUMS

BUMS adalah perusahaan yang seluruh sahamnya dimiliki oleh swasta. BUMS mempunyai tujuan mencari keuntungan sebanyak mungkin dan membantu pemerintah mengurangi pengangguran. Oleh karena itu, BUMS tidak mengelola bidang penting masyarakat. Selain itu, BUMS membantu pemerintah menghasilkan devisa. Devisa merupakan pendapatan negara. Devisa negara digunakan untuk membangun perekonomian negara.

h) Pengertian Firma

Firma adalah usaha ekonomi bersama yang didirikan oleh sekurangnya dua sekutu.

i) Ciri-ciri Firma

Adapun ciri-ciri firma, antara lain: (1) pendiri firma biasanya orang-orang yang saling kenal satu dengan yang lain; (2) setiap anggota firma memiliki hak untuk bertindak atas nama firma; (3) anggota firma juga bertanggung jawab secara penuh atas risiko kerugian firma; (4) usaha berbentuk firma biasa bergerak di bidang layanan konsultasi hukum dan keuangan.



j) Contoh Firma

Adapun contoh-contoh Firma, antara lain: (1) Perusahaan Nike; (2) Perusahaan Polosport; (3) Perusahaan Crocs; (4) Firma hukum; (5) Firma konsultasi bisnis (6) Firma Panghudi Luhur, dan sebagainya.

k) Pengertian Persekutuan Komanditer

Persekutuan komanditer (CV) adalah badan usaha yang didirikan oleh sekurangnya dua orang atau lebih menyetorkan modal.

l) Ciri-ciri Persekutuan Komanditer

Adapun ciri-ciri Persekutuan Komanditer antara lain: (1) terdiri dari dua sekutu, yaitu sekutu aktif dan sekutu pasif. Sekutu aktif adalah yang menjalankan usaha sedangkan sekutu pasif adalah yang menyetorkan modal; dan (2) Usaha berbentuk CV dapat dikembangkan dari firma.

m) Contoh Persekutuan Komanditer

Adapun contoh-contoh Persekutuan Komanditer, antara lain: (1) CV Asia Mandiri Malang; (2) CV Mitra Bibit; (3) CV Fajar Jaya, dan sebagainya.

n) Pengertian Perseroan Terbatas (PT)

Perseroan terbatas (PT) adalah usaha bersama yang modalnya berupa kumpulan saham. Saham diartikan sebagai bukti kepemilikan suatu perusahaan atas penyeteroran modal. Saham yang dibeli oleh pemegang saham akan menghasilkan keuntungan. Keuntungan yang diperoleh pemegang saham disebut dividen.

o) Ciri-ciri Perseroan Terbatas (PT)

Adapun ciri-ciri perseroan terbatas antara lain: (1) pemilik saham terdiri lebih dari 2 orang ; (2) Saham dapat diperdagangkan di pasar modal.

p) Contoh-contoh Perseroan Terbatas (PT)

Adapun contoh-contoh perseroan terbatas, antara lain: (1) PT Sidomuncul Tbk; (2) PT WINGS FOOD; (3) PT Djarum, dan sebagainya.

q) Pengertian Koperasi

Koperasi adalah badan usaha yang dikelola bersama dan berasaskan kekeluargaan. Tokoh yang berperan dengan berdirinya koperasi di Indonesia adalah Bapak Drs. Mohammad Hatta. Untuk mengenang jasanya, beliau ditetapkan sebagai Bapak Koperasi Indonesia.

r) Ciri-ciri Koperasi

Adapun ciri-ciri koperasi, antara lain: (1) mempunyai asas kekeluargaan; (2) bertujuan untuk menyejahterakan anggotanya; (3) keanggotaan bersifat sukarela; (4) modal diperoleh dari simpanan anggota.

s) Bentuk-bentuk Koperasi

Adapun bentuk-bentuk koperasi, antara lain: (1) koperasi konsumsi, yaitu koperasi yang menyediakan berbagai barang konsumsi untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari; (2) koperasi simpan pinjam yaitu koperasi yang menyediakan layanan simpan dan pinjam; (3) koperasi produksi yaitu koperasi yang menyediakan bahan baku produksi dan menyalurkan hasil produksi anggotanya; (4) koperasi jasa yaitu koperasi yang menyediakan layanan atau jasa tertentu bagi anggotanya; (5) koperasi serbausaha, yaitu koperasi mengelola

berbagai jenis usaha, misalnya penyediaan barang konsumsi, simpan pinjam, penyediaan bahan baku, dan penyaluran hasil produksi.

## 2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini didasarkan pada beberapa penelitian yang pernah dilakukan diantaranya sebagai berikut:

- 1) Mamik Wijayanti dan M. Husni Abdullah tahun 2015 dalam jurnal JPGSD yang berjudul “Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Tema Budi Pekerti Siswa di Sekolah Dasar”. Terdapat tanggapan baik terhadap penggunaan media audio visual yakni dapat meningkatkan aktivitas guru, meningkatkan aktivitas siswa dan meningkatkan hasil menyimak cerita siswa kelas I SDN Purwojati 1 Mojokerto.
- 2) Nining Mukarromah dan Julianto pada tahun 2014 diambil dari jurnal JPGSD dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Media Audio Visual Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan, penggunaan media audio visual dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran IPA. Terbukti dari hasil penilaian aktivitas guru pada siklus I sebesar 80,1% dan siklus II sebesar 83,3%. Sedangkan penilaian aktivitas siswa siklus I sebesar 81,2% dan siklus II 84,4%.
- 3) Salasiah, Muh Yunus dan Khairil pada tahun 2018 yang diambil dari *Journal of Education and Learning (EduLearn)* berjudul “*Teacher’s Voice on*

*Metacognitive Strategy Based Instruction using Audio Visual Aids for Listening*". Hasilnya, penggunaan strategi metakognitif dikombinasi dengan media audiovisual di kelas Listening terbukti efektif dan efisien dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan siswa lebih mudah memahami materi dan mengaktifkan pemikiran kritis siswa dalam belajar mendengarkan.

- 4) Euis Eti Rohaeti, Martin Bernard dan Restu Bias Primandhika pada tahun 2019 dalam *Journal on Mathematics Education* dengan judul "Developing Interactive Learning Media for School Level Mathematics Through Open-Ended Approach Aided by Visual Basic Application for Excel". Hasilnya, kreativitas siswa setelah pemakaian media pembelajaran interaktif menunjukkan respon positif bila dibandingkan metode ekspositori aplikasi *visual basic* untuk *Excel*.
- 5) Danizar Arwudarachman, Wayan Setiadarman dan Marsudi pada tahun 2015 dari *Jurnal Pendidikan Seni Rupa* dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Bentuk Siswa Kelas XI". Hasilnya, media audio visual mendapat respon positif. Dibuktikan dengan persentase ketuntasan siswa sebelum menggunakan media audio visual sebesar 40%, setelah menggunakan media audio visual menjadi 80%.
- 6) Ranty Oktarinda, Mahmud Alpusari dan Eddy Noviana pada tahun 2018 dirujuk dari *Jurnal Online Mahasiswa FKIP* berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD Negeri 42 Pekanbaru". Dari

penelitian ini penggunaan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasilnya menunjukkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD bila dikolaborasikan dengan media audio visual mempunyai pengaruh sebesar 49,10% pada kelas eksperimen. Terdapat pula perbedaan peningkatan hasil belajar IPA sebesar 0,328 dalam kategori sedang.

- 7) Ahmad Fujiyanto, Asep Kurnia Jayadinata dan Dadang Kurnia pada tahun 2016 diambil dari Jurnal Pena Ilmiah berjudul “Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antarmakhluk Hidup”. Hasil penelitian menunjukkan selama menggunakan media audio visual pada siklus I persentase ketuntasan siswa meningkat 53,3%. Pada siklus II persentase meningkat menjadi 66,6%. Pada siklus III persentase ketuntasan siswa meningkat menjadi 90%.
- 8) RR Aliyyah dan Y. Malia pada tahun 2016 diambil dari jurnal Didakta Tauhidi berjudul “Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Penggunaan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Sifat-sifat Cahaya”. Didapatkan hasil penggunaan media audio visual pada pembelajaran sifat-sifat cahaya kelas V SD Negeri Tajurhalang 01 Bogor dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Dibuktikan dengan pada siklus I persentase siswa tuntas sebesar 55,17% dan siklus II sebesar 75,87%.
- 9) Wahira pada tahun 2014 diambil dari *HARMONIA: Journal of Arts Research and Education* yang berjudul “*The Improvement of Audio-visual Based Dance Appreciation Learning Among Primary Teacher Education Students of*

*Makassar State University*". Hasilnya, media *audio-visual* dapat meningkatkan meningkatkan prestasi, tanggapan, ketertarikan dan aktivitas mahasiswa Universitas Negeri Makassar dalam mata kuliah pendidikan seni dalam kompetensi dasar apresiasi tari dan latihan gerakan dasar. Dibuktikan dengan rerata peningkatan prestasi siswa pada siklus I sebesar 42,85% dan siklus II sebesar 83,33%. Rerata aktivitas mahasiswa pada siklus I sebesar 54,76% dan siklus II 69,04%.

- 10) Edi Irawan dan Tatik Suryo pada tahun 2017 diambil dari Jurnal Tadris Matematika yang berjudul "*Implikasi Multimedia Interaktif Berbasis Flash Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika*". Penelitian menunjukkan hasil media interaktif berbasis *flash* lebih efektif daripada menggunakan media *powerpoint*.
- 11) Dessy Kartika Rini, Suryaman dan Yoso Wiyarno pada tahun 2019 dalam Jurnal Education dan Development berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Melalui Aplikasi Kahoot Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Rembang Kab. Pasuruan*". Hasil menunjukkan, media interaktif bahasa Inggris menggunakan aplikasi *Kahoot* mendapat penilaian ahli materi dengan presentase sebesar 95%, melalui penilaian ahli media dengan hasil 92%. Sedangkan penilaian siswa mendapatkan rerata presentase sebesar 70%. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif bahasa Inggris melalui aplikasi *kahoot* sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris.

- 12) Muhammad Abdul Hafizh, Fine Reffiane dan Iin Purnamasari pada tahun 2019 dalam Kalam Cendekia PGSD Kebumen berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Tema Indahnya Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan media interaktif berbasis macromedia flash 8 valid dan layak digunakan dalam pembelajaran tema Indahnya Negeriku. Dibuktikan dengan hasil rata-rata validasi oleh ahli materi sebesar 84,99% dan validasi ahli media yaitu 83,82%.
- 13) Hanik Yuni Alfiyah, Asma’ Naili Fauziah dan Masfufah pada tahun 2016 dirujuk dari Jurnal Pendidikan Agama Islam berjudul “Pengembangan Kapasitas Guru Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi di MINU Waru Sidoarjo”. Terdapat hasil positif terhadap kapasitas guru. Media pembelajaran berbasis teknologi informasi memberdayakan serta mengembangkan kapasitas guru melalui pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif.
- 14) Muzakki, Mohammad Efendi dan Abdul Manan pada tahun 2016 diambil dari jurnal Edcomtech berjudul “Pengembangan Media Animasi Pembelajaran Interaktif Pokok Bahasan Gaya Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD”. Hasilnya, media animasi pembelajaran interaktif pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam pokok bahasan gaya dapat membantu siswa dalam memahami konsep abstrak.
- 15) Yunisa Oktavia dan Fasaaro Hulu pada tahun 2017 dalam KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya berjudul “Pengaruh *Quantum Learning* Berbasis Media Interaktif Terhadap Prestasi Belajar

Bahasa Indonesia Mahasiswa di Universitas Putera Batam”. Hasilnya, *quantum learning* berbasis media interaktif menunjukkan hasil positif berupa prestasi belajar mahasiswa meningkat pada mata kuliah umum bahasa Indonesia. Dibuktikan dengan  $t_{hitung}$  sebesar 5,21 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,6607. Walaupun tidak ada perbedaan signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen tetapi selama pelaksanaan penelitian dalam proses pembelajaran sudah terjadi perbaikan.

- 16) Mila Tiyyarasari diambil dari Jurnal Pendidikan Ke-SD-an dengan judul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Melalui Media Audio Visual Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Gadingharjo Sanden Bantul”. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media audio visual dapat meningkatkan aktivitas siswa kelas IV SD Negeri 2 Gadingharjo Sanden Bantul. Dibuktikan dengan aktivitas siswa pada pratindakan sebesar 38,97%, siklus I sebesar 67,69%, siklus II sebesar 89,74%.
- 17) Sigit Budi Prastyo dirujuk dari jurnal ACTIVE dengan judul “Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Meroda Pada Senam Lantai Kelas VIII SMP Negeri 13 Semarang Tahun 2013/2014”. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media audio visual pembelajaran pada senam lantai meroda dapat meningkatkan hasil belajar kelas VIII di SMP Negeri 13 Semarang. Dibuktikan dengan rata-rata nilai tes siswa pada siklus I sebesar 70,51%, pada siklus II mencapai 84,72%. Adapun ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 54,84%, dan pada siklus II sebesar 90,32%.



- 18) Frendy Nurochwan Febryanto diambil dari jurnal ACTIVE yang berjudul “Pembelajaran Lay Up Shoot Menggunakan Media Audio Visual Basic Lay Up Shoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lay Up Shoot pada Siswa Kelas VIIIA SMP Kanisius Pati Tahun 2013/2014”. Hasil penelitian menunjukkan respon positif yaitu pada siklus I aktivitas guru dalam mengajar teknik lay up shoot menggunakan media audio visual mencapai 76,19%, siswa pada siklus I mencapai 85,57%. Pada siklus II aktivitas guru sebesar 85,71%, sedangkan siswa mencapai 92,86%.
- 19) Adi Sumarsono dan Anisah diambil dari Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga berjudul “Audio Visual as An Effective Solution for Motor Learning”. Hasilnya media audio visual menjadi solusi efektif dalam mempelajari dan mengajarkan kemampuan gerak. Siswa terlihat sangat memahami jika pembelajaran didampingi media audio visual yang dapat diputar berkali-kali.
- 20) Jatmiko Sidi dan Mukminan diambil dari SOCIO: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial berjudul “Penggunaan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS di SMP”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dibuktikan dengan perolehan *posttest* pada siklus I sebesar 63,28 dan pencapaian ketuntasan belajar sebesar 43,75%. Pada siklus II nilai *posttest* sebesar 69,38 dan pencapaian ketuntasan belajar sebesar 68,75%. Pada siklus III nilai *posttest* sebesar 71,25 dan pencapaian ketuntasan belajar 78,13%.

- 21) Syahroni dan Maya Nurfitriyanti diambil dari Jurnal Formatif dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Matematika, Materi Bilangan Pada Kelas 3 SD”. Hasil penelitian menunjukkan media yang dikembangkan layak, dibuktikan dengan rerata penilaian ahli desain pembelajaran sebesar 93%, hasil uji ahli bahasa menunjukkan persentase 91%, hasil uji ahli media pembelajaran matematika dengan persentase 83% dan uji ahli materi sebesar 94%. Maka, dapat disimpulkan media pembelajaran kartun 3D ini layak digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi bilangan.
- 22) Dindin Sobiruddin, Gelar Dwirahayu dan Dedek Kustiawati dirujuk dari jurnal Edcomtech dengan judul “Pengembangan Media ICT Berbasis Proyektor Interaktif Bagi Guru dan siswa Raudhatul Athfal (RA)”. Penelitian menunjukkan hasil bahwa guru dan siswa merespon positif terhadap penggunaan media proyektor interaktif dalam pembelajaran tematik. Selain itu, harapan guru dalam penyediaan media ICT sangat tinggi dengan persentase sebesar 87,5%.
- 23) Farizal Rachman Ramdani dan Munisah diperoleh dari Joyful Learning Journal berjudul “Snake and Ladders Development of Instructional Media Help Spanning Wheel Much Social Sciences Matters of Proclamation Event Grade 5<sup>th</sup> in Elementary School”. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media yang menyenangkan dan inovatif dapat meningkatkan hasil belajar muatan pembelajaran IPS. Hal ini dibuktikan dengan perolehan t-hitung sebesar 8,0002.

### 2.3 Kerangka Berpikir

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Ketuntasan klasikal siswa pada muatan pembelajaran IPS masih belum optimal. Permasalahan tersebut disebabkan oleh metode pemahaman konsep yang digunakan oleh guru dengan teknik hafalan, kurangnya motivasi belajar, dan keterbatasan media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran yang tersedia terbatas pada gambar di buku teks dan dalam bentuk *printout*. Media gambar yang ada di buku teks berukuran kecil dan berwarna hitam putih. Sementara media gambar dalam bentuk *printout* juga berukuran kecil dan jumlahnya terbatas.

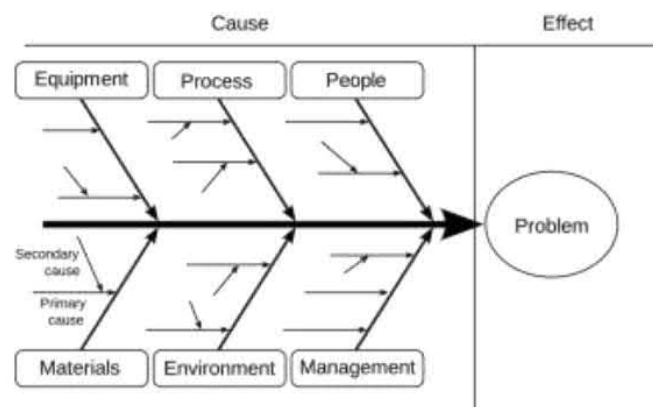
Berdasarkan analisis kebutuhan melalui angket kebutuhan siswa dan guru yang dilakukan terhadap siswa kelas V SDN Purwoyoso 01 menyatakan bahwa terdapat siswa yang masih belum memahami materi jenis-jenis usaha ekonomi kelompok. Siswa menganggap bahwa materi tersebut merupakan materi yang sulit untuk dipelajari karena mempunyai cakupan yang luas. Selain itu, ketersediaan media pembelajaran masih kurang lengkap dan kurang menarik sehingga perlu adanya media pembelajaran yang inovatif untuk menunjang proses pembelajaran. Hal tersebut sesuai pernyataan guru yang menyatakan perlu adanya inovasi media untuk mempermudah dalam proses penyampaian materi pembelajaran, terlebih dengan berkembangnya IPTEK sangat mendukung untuk melakukan pembelajaran berbasis teknologi. Oleh sebab itu, perlu dilakukan inovasi media yaitu berupa media interaktif *audio-visual* untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

Media interaktif *audio-visual* dengan merupakan alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi melalui tayangan suara dan gambar disertai dengan simbol-simbol atau warna. Media interaktif *audio-visual* memberikan kesempatan kepada siswa untuk ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran seperti melakukan kegiatan menghitung, menulis, menirukan ucapan atau melafalkan, menjawab pertanyaan, membuat karangan singkat, mengamati lingkungan sekitar (Hardani, dkk. 2015:1095). Keunggulan media tersebut adalah cocok untuk mata pelajaran IPS yang memiliki cakupan materi luas sehingga siswa dapat memusatkan perhatiannya pada pembelajaran melalui tayangan gambar dan suara. Media *audio visual* interaktif dengan mengajak siswa ikut aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat menemukan konsep melalui pengalamannya sendiri yang nantinya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembuatan media interaktif *audio visual* dilakukan dengan menganalisis kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran yang dilakukan pada saat pra penelitian. Berdasarkan data hasil analisis kebutuhan siswa dan guru, selanjutnya menyusun *prototype* atau rancangan pengembangan dan menganalisis KD, Indikaor, tujuan pembelajaran dan materi yang akan dikembangkan. Kemudian produk dihasilkan sesuai dengan *prototype* yang telah dirancang. Setelah desain media selesai, maka produk divalidasi oleh validator ahli yang meliputi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media serta dilakukan perbaikan apabila terdapat kekurangan. Produk yang telah direvisi diujicobakan dalam pembelajaran kepada siswa. Selanjutnya dilakukan perbaikan dan pemeliharaan

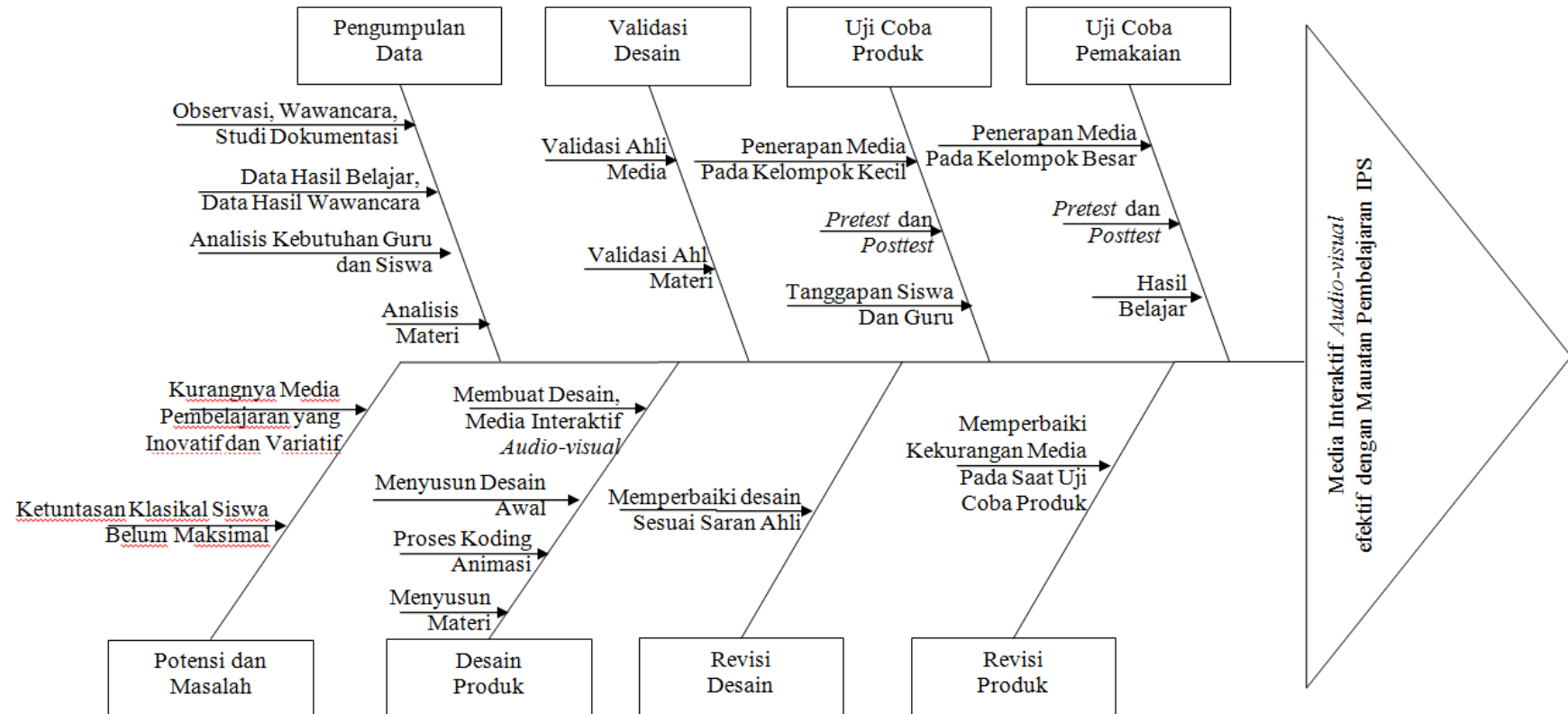
terhadap produk akhir guna meningkatkan kualitas kerjanya yang akan dilaksanakan oleh sekolah. Penelitian ini menghasilkan media interaktif *audio visual* yang efektif digunakan dalam pembelajaran IPS materi jenis-jenis usaha ekonomi di Indonesia yang dikelola kelompok.

Berdasarkan kajian teori dan kajian empiris tersebut, dapat dirumuskan kerangka berpikir dalam bentuk *fishbone*. *Fishbone* merupakan kerangka berpikir yang bentuknya menyerupai kerangka tulang ikan yang bagian-bagiannya meliputi kepala, sirip, dan duri. Wara Hapsari Oktriany, Ria Triastuti dan Yusa Sri Prajoko (2015) mengungkapkan masalah akan dipecah menjadi sejumlah kategori yang berkaitan, mencakup manusia, material, mesin, prosedur, kebijakan, dan sebagainya. Setiap kategori mempunyai sebab-sebab yang perlu diuraikan melalui sesi *brainstorming*. Dalam penelitian ini, diagram *fishbone* disesuaikan dengan kebutuhan penelitian *R & D* sehingga dapat diimplementasikan dalam bidang pendidikan. Berikut gambaran diagram *fishbone*.



**Gambar 2.6** Digram Fishbone

Implementasi diagram *fishbone* dalam kerangka berpikir penelitian ini sebagai berikut.



**Gambar 2.7** Bagan Kerangka Berpikir *Fishbone* Pengembangan Media Interaktif *Audio-visual*

## 2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara pada rumusan masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2016: 96). Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir, dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut.

Ho : Media Interaktif *Audio-visual* tidak efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Purwoyoso 01 Semarang.

Ha : Media Interaktif *Audio-visual* layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Purwoyoso 01 Semarang.

Ha : Media Interaktif *Audio-visual* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Purwoyoso 01 Semarang.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan pengembangan media interaktif *audio-visual* untuk muatan pembelajaran IPS kelas V SDN Purwoyoso 01 Semarang dan hasil serta penambahan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media interaktif *audio-visual* dilaksanakan beberapa tahap, diantaranya mulai dari perancangan, pembuatan desain dan uji coba produk.

Media interaktif *audio-visual* untuk muatan pembelajaran IPS oleh kedua pakar materi dan media dinyatakan sangat layak. Hal tersebut diketahui berdasarkan penilaian oleh kedua ahli sesuai dengan aspek yang telah ditentukan oleh peneliti. Persentase kelayakan isi mendapat penilaian oleh validator ahli materi sebesar 92,68% dan kelayakan media oleh validator ahli media sebesar 92,70%.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif *audio-visual* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran IPS, hal tersebut diketahui berdasarkan hasil belajar kelas V melalui uji *t-test* dan uji *N-gain*. Hasil uji *t-test* menunjukkan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,01 dengan kategori efektif dan hasil uji *N-gain* sebesar 0,33 termasuk dalam kategori sedang.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti, terdapat saran yang peneliti berikan, yaitu:



- 1) Media interaktif *audio-visual* dapat dikembangkan lagi dalam hal materi sehingga tingkat kebermaknaan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif *audio-visual* agar siswa lebih paham dengan materi yang disampaikan.
- 2) Guru dapat mengembangkan media pembelajaran IPS lebih bervariasi agar hasil belajar dan pemahaman siswa dapat meningkat.
- 3) Guru dapat menggunakan media pembelajaran interaktif *audio-visual* untuk muatan pembelajaran yang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Hafizh, M., Reffiane, F., & Purnamasari, I. 2019. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Tema Indahnya Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia PGSD Kebumen*. 7(2): 1-7.
- Ahmadi, A. K. 2018. "Pengembangan Adobe Animate CC Sebagai Media Pembelajaran Geografi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan". *Skripsi*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Alfiah, Hanik Y., Fauziyah, Asma' N., & Masfufah. 2016. Pengembangan Kapasitas Guru Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi di MINU di Waru Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1): 158-178.
- Aliyyah RR., & Y. Malia. 2016. Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Penggunaan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Sifat-sifat Cahaya. *Didakta Tauhidi*, 3(2): 82-90.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arwudarachman, D., Setiadarman, W., & Marsudi. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Bentuk Siswa Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*. 3(3): 237-243.
- Astuti, R., Wahyuningsih, & Murtini, R. 2014. Penerapan Strategi ETH Berbantuan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika. *Joyful Learning Journal*. 3(3): 105-112.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.

- Aulia, F. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Inkuiri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Chemistry in Education*. 3(2): 125-132.
- Darmayanti, Ni Wayan D., Tastra, I Dewa K., & Suartama, I K. 2014. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS di SD No 3Darmasamba. *e-Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1): 1-12.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djiwandono, Sri Esti Wuryani. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Diani, R., Yuberti, & Syarlisjisman, M. R. 2018. Web-Enhanced Course Based Learning (PBL): Development of Interactive Learning Media for Basic Physics II. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, 7(1): 105-116.
- Ekowati, S., Bektiningsih, K., & Sumilah. 2014. Penerapan Model *Two Stay Two Stray* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS. *Joyful Learning Journal*, 3(4): 169-175.
- Fakhrudin, dkk. 2017. IBM Guru Sekolah Dasar Melalui Upaya Peningkatan Kualitas Guru dengan Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Pada Implementasi Kurikulum 2013. *ABDIMAS*, 21(2): 103-110.
- Febryanto, Frendy N. 2015 Pembelajaran Lay Up Shoot Menggunakan Media Audio Visual Basic Lay Up Shoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lay Up Shoot pada Siswa Kelas VIII A SMP Kanisius Pati Tahun 2013/2014. *ACTIVE: Jurnal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*, 4(1): 1509-1521.
- Fujiyanto, A., Jayadinata, Asep K., & Kurnia, D. 2016. Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antarmakhluk Hidup. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1): 841-850.
- Hadders-Algra, M. 2019. Interactive Media Use and Early Childhood Development. *Journal de Pediatria*, :1-3.
- Hamalik, Oemar. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harisnawati, R., & Purnomo. 2015. Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model CIRC dengan Media Audio Visual. *Joyful Learning Journal*, 4(1): 73-81.

- Heryanto, Imam dan Totok Triwibowo. 2018. *Path Analisis Menggunakan SPSS dan Excel (Two in One – All Version) Panduan Pengolahan Data Penelitian untuk Skripsi/ Tesis*. Bandung: Informatika.
- Johnston, S., Parker, Christina N., & Fox, A. 2017. Impact of Audio-visual Storytelling in Simulation Learning Experiences of Undergraduate Nursing Student. *Nurse Education Today*, 56 (8): 52-56.
- Louk, Michael Johanes. H., & Sukoco, P. 2016. Pengembangan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Keterampilan Motorik Kasar Pada Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Keolahragaan*, 4(1): 24-33.
- Khairunnisa, A., Doyin, M., & Qomariyah, U. 2014. Merefleksi Isi Puisi dengan Metode Studi Kasus Kreasi Siswa Menggunakan Media Audiovisual. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(1): 1-7.
- Kusnida, F., Mulyani, M., & Su'udi, A. 2015. Keefektifan Penggunaan Media Audio Visual dan Media Komik Strip dalam Pembelajaran Menulis Cerpen yang Bermuatan Nilai-nilai Karakter Berdasarkan Gaya Belajar. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2): 111-117.
- Legowo, Yogi Ageng S., & Purnomo. 2014. Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model *Learning Cycle* Berbantuan Media *Audiovisual*. *Joyful Learning Journal*, 3(2): 25-32.
- Minsih & Maya, D. 2014. Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Anak Melalui Pendekatan SAVI (Somatis, Auditori, Visual, Intelektual) dan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas V SD Negeri Ngadirejo 01 Kartasura Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2013/2014. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(2): 175-181.
- Mukarromah, N. & Julianto. 2014. Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Media Audio Visual Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *JPGSD*, 2(3): 1-9.
- Munisah, dkk. 2018. Pendidikan Lingkungan Melalui Pembelajaran IPS dengan Pendekatan Project Based Learning dalam Menciptakan Sekolah Hijau. *Jurnal Kreatif*, 8(2): 180-190.
- Nadhliroh, I., & Prastyaningtyas, Fitria D. 2018. Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual pada Muatan IPS Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 7(4) 25-33.

- Nobre, Juliana N.P., dkk. 2019. Quality of Interactive Media Use in Early Childhood and Child Development: a Multicriteria Analysis. *Journal de Pediatria*, 1-4.
- Nuur, Annisa H., & Mujiyono. 2015. Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model CIRC dengan Media Audio Visual. *Joyful Learning Journal*, 4(1): 57-62.
- Oktarinda, R., Alpusari, M., & Noviana, E. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD Negeri 42 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa FKIP*, 5(1): 1-15.
- Oktavia, Y., & Hulu, F. 2017. Pengaruh *Quantum Learning* Berbasis Media Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Mahasiswa di Universitas Putera Batam. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 3(2): 123-134.
- Oktrianny, Wara H., Triastuti, R., & Prajoko Sri, Y. 2015. "Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan Menggunakan Diagram Ishikawa di SMA Negei 1 Suruh". *Makalah*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi & Bisnis di Universitas Sebelas Maret Surakarta, 7 November 2015.
- Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Permendikbud No. 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan.
- Permendikbud No. 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Permendikbud No. 23 Tahun 2016 tentang Standar Standar Penilaian Pendidikan.
- Permendikbud No. 37 Tahun 2018 tentang Perubahan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Prastyo, Sigit B. 2015. Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Meroda Pada Senam Lantai Kelas VIII SMP Negeri 13

- Semarang Tahun 2013/2014. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*, 4(1): 1539-1542.
- Prayudi, Lalu M. E., Harunnisyah, S., & Gunawan. 2017. Penggunaan Media Audiovisual dengan Pendekatan Metakognitif Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI IPA di SMAN 1 Gerung Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 3(1): 55-60.
- Preis, A, dkk. 2015. Audio-visual Interactions in Environment Assessment. *Science of The Environment*, 523: 191-200.
- Purwanto, Ngalm M. 2009. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Purnomo, J., Yutmini, S., & Anitah, S. 2014. Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2): 127-144.
- Rahmaibu, Farida H., Ahmadi, F., & Prastyaningsih, Fitria D. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn. *Jurnal Kreatif*, 7(1): 1-10.
- Ramdani, Farizal R., & Munisah. 2018. Snake Snake and Ladders Development of Instructional Media Help Spanning Wheel Much Social Sciences Matters of Proclamation Event Grade 5<sup>th</sup> in Elementary School. *Joyful Learning Journal*, 7(3): 1-9.
- Refianne, F., & Bayutama, L. 2019. Interactive Media Development Based Macromedia Flash on Themeliving Matter of Primary Class IV. *International Journal of Active Learning*, 4(1): 18-23.
- Rifa'i, Achmad & Catharina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Rini, Dessy K., Suryaman & Wiyarno, Y. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Melalui Aplikasi Kahoot Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Rembang Kab. Pasuruan. *Jurnal Education dan Development*, 7(2): 261.267.
- Rohaeti, Euis E., Bernard, M. & Primandhika, Restu B. 2019. Developing Interactive Learning Media for School Level Mathematics Through Open-Ended Approach Aided by Visual Basic Application for Excel. *Journal on Mathematics Education*, 10(1): 59-68.

- Sadiman, Arief S., R. Raharjo, Anung Haryono & Rahardjito. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Depok: Rajawali Pers.
- Salasiah, Yunus, M. & Khairil. 2018. Teacher's Voice on Metacognitive Strategy Based Instruction using Audio Visual Aids for Listening. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 12(1): 69-73.
- Sapriya. 2017. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosmadakarya Offset.
- Schneider, S. dkk. 2018. A meta-analysis of How Signaling Affects Learning with Media. *Educational Research Review*, 23: 1-24.
- Setiasih, S., Istiyati, S., & Hidayah, N. 2014. Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Kenampakan Permukaan Bumi Melalui Penggunaan Media Audio Visual. *Didakta Dwija Indria*, 2(1): 1-5.
- Sidi, J., & Mukminan. 2016. Penggunaan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Hasl Belajar IPS di SMP. *SOCIO: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 15(1): 53-72.
- Sobiruddin, D., Dwirahayu, G., & Kusniawati, D. 2019. Pengembangan Media ICT Berbasis Proyektor Interaktif Bagi Guru dan siswa Raudhatul Athfal (RA). *Edcomtech*, 4(1): 8-18.
- Soemanto, Wasty. 2010. *Psikologi Pendidikan (Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan)*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: PT Tarsito.
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya Offset.
- Sumaatmadja, Nursid. dkk. 2005. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Sumarsono, A. & Anisah. 2019. Audio Visual as An Effective Solution for Motor Learning. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 4(1): 103-110.
- Sundayana, Rostina. 2015. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika: untuk Guru, Calon Guru, dan Para Pecinta Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi, Widiasti, A., & Saliman. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran IPS Terpadu Berbasis Audiovisual. *JIPSINDO*, 1(2): 1-21.
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suyono & Hariyanto. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Syahroni & Nurfitriyanti, M. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Matematika, Materi Bilangan Pada Kelas 3 SD. *Formatif: Jurnal Pendidikan MIPA*, 7(3): 262-271.
- Tiyarasari, M. 2015. Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Melalui Media Audio Visual Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Gadingharjo Sanden Bantul. *KREANO: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 2(1): 259-262.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Indonesia.
- Wahab, Abdul Aziz. *Metode dan Model-model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Alfabeta.
- Wahira. 2014. The Improvement of Audio-visual Based Dance Appreciation Learning Among Primary Teacher Education Students of Makassar State University. *HARMONIA: Journal of Arts Research and Education*, 14(1): 28-36.
- Wahyuni, S., Munisah, & Murtiningsih, T. 2014. Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Strategi Pembelajaran Kreatif-Produktif. *Joyful Learning Journal*, 3(4): 176-181.
- Wahyuni, T., Widiyatmoko, A., & Akhlis, I. 2015. Efektifitas Penggunaan Media Audiovisual pada Pembelajaran Energi dalam Sistem Kehidupan pada Siswa SMP. *Unnes Science Education Journal*, 4(3): 998-1004.



- Wicaksono, H., Estiastuti, A., & Bektiningsih, K. 2016. Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran IPS Berbasis KTSP Kelas V. *Jurnal Kreatif*, 7(1): 54-62.
- Wijayanti, M., & Abdullah, M.H. 2014. Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Tema Budi Pekerti Siswa di Sekolah Dasar. *JPGSD*, 2(3): 1-10.
- Wirawan, G., Hurri, I., & Pandikar, E. 2018. Studi Komparatif: Analisis Implementasi Media Audiovisual dalam Pembelajaran IPS di Amerika Serikat dan Turki. *JPIS: Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 27(1): 43-51.