



**KEEFEKTIFAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP  
KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA  
KELAS IV SDN GUGUS WIJAYA KUSUMA  
KOTA SEMARANG**

**SKRIPSI**

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

**Oleh  
Nela Listiana  
1401415016**

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

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Keefektifan Media Audio Visual Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Wijaya Kusuma Kota Semarang”, karya

nama : Nela Listiana

NIM : 1401415016

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, **31** Juli 2019

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Drs. Isa Ansori, M.Pd.

NIP 19600820 198703 1 003

Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, belonging to Dra. Florentina Widihastrini, is written over the text "Pembimbing,".

Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.

NIP 19560704 198203 2 002

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Keefektifan Media Audio Visual Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Wijaya Kusuma Kota Semarang”, karya

nama : Nela Listiana

NIM : 1401415016

Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Semarang, 31 Juli 2019

Panitia ujian



Ketua,

Dit. Achmad Rifai RC, M.Pd.

NIP 195908211984031001

Sekretaris,

Drs. Isa Ansori, M.Pd.

NIP 196008201987031003

Penguji I,

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

NIP 197701262008121003

Penguji II,

Fitria Dw. Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd.

NIP 198506062009122007

Penguji III

## PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Nela Listiana

NIM : 1401415016

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Semarang

Judul : Keefektifan Media Audio Visual Terhadap Kreativitas dan Hasil  
Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Wijaya Kusuma Kota  
Semarang

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

Semarang, 31 Juli 2019

Peneliti



Nela Listiana

1401415016

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

1. “Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap”. (QS. Al-Insyirah, 6-8)
2. Tugas kita bukanlah untuk berhasil. Tugas kita adalah untuk mencoba. Karena dalam mencoba itulah kita menemukan dan belajar membangun kesempatan untuk berhasil. (Mario Teguh)
3. Hadapi setiap tantangan! Buang perasaan bimbang dan ragu. Kesuksesan diraih ketika kita mampu melakukan sesuatu dengan kreatif, konstruktif, dan penuh keyakinan. ( Andrie Wongso)

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Kedua orang tua tercinta, pengasuh Pondok Pesantren Al-Marufiyyah, serta teman-teman yang selalu memberikan doa, dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

## ABSTRAK

**Listiana, Nela.** 2019. *Keefektifan Media Audio Visual Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Wijaya Kusuma Kota Semarang.* Sarjana Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd. 181 halaman.

Hakikat IPS di sekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan pemikiran mengenai kondisi sosial di lingkungan siswa yang diharapkan mampu mencetak generasi yang bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya. Dari data pra penelitian yang dilakukan di SDN Gugus Wijaya Kusuma melalui observasi, angket, wawancara dan dokumentasi, terdapat permasalahan dalam pembelajaran IPS terkait penggunaan media visual yang kurang sesuai dengan kebutuhan siswa. Rumusan masalah penelitian ini adalah apakah media audio visual lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPS. Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan media audio visual terhadap hasil belajar IPS dan mendeskripsikan kreativitas siswa kelas IV SDN Gugus Wijaya Kusuma Kota Semarang.

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Gugus Wijaya Kusuma Kota Semarang dengan sampel penelitian adalah siswa kelas IV SDN Wates 02 sebagai kelas kontrol dan siswa kelas IV SDN Bringin 01 sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa tes, observasi, dokumentasi dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji perbedaan rata-rata dan uji gain.

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $2,844 > 1,993$ ) dengan taraf signifikansi = 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil uji  $n$ -gain kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 0,32483 dengan kriteria sedang dan kelas kontrol yaitu 0,22884 dengan kategori rendah. Kelas eksperimen memperoleh persentase rata-rata kreativitas siswa sebesar 69% sedangkan kelas kontrol memperoleh persentase kreativitas siswa sebesar 47%.

Simpulan penelitian ini adalah media audio visual efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi dan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi. Saran penelitian selanjutnya adalah ketika menerapkan pembelajaran menggunakan media audio visual harus dipersiapkan dan direncanakan sebaik-baiknya sehingga pembelajaran menjadi efektif dan memperoleh hasil yang optimal.

**Kata Kunci:** hasil belajar; IPS; media audio visual.

## **PRAKATA**

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Media Audio Visual Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Wijaya Kusuma Kota Semarang”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fatur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifai Rc, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D., Dosen penguji I;
5. Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd, M.Pd., Dosen penguji II;
6. Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd., Dosen penguji III;
7. Drs. Susilo, M.Pd., Dosen Validasi Ahli Materi
8. Sriyanti, S.Pd., Arif Kenedi, S.Pd., Suyati, S.Pd., Wiwik Hardiyati, S.Pd., Anik Koestiyati, S.Pd., Sinta Ambarwati, S.Pd.I, Hening Aprilyanti, S.Pd., Kepala SD Gugus Wijaya Kusuma Kota Semarang;
9. Dessy Anggraeni, S.Pd., Guru Kelas IV SDN Bringin 01;
10. Jayem, S.Pd., Guru Kelas IV SDN Wates 02;

h SWT. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat untuk semua pihak.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan berkah dan pahala dari Allah SWT. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat untuk semua pihak.

Semarang, 31 Juli 2019

Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Nela Listiana' with a stylized flourish at the end.

Nela Listiana

1401415016



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
PRAKATA .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	8
1.3 Pembatasan Masalah .....	9
1.4 Rumusan Masalah .....	9
1.5 Tujuan Penelitian.....	10
1.6 Manfaat Penelitian.....	10
1.6.1 Manfaat Teoritis .....	10
1.6.2 Manfaat Praktis .....	11

BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	13
2.1 Kajian Teori.....	13
2.1.1 Teori Belajar.....	13
2.1.1.1 Teori Belajar Behaviorisme .....	13
2.1.1.2 Teori Belajar Konstruktivisme .....	14
2.1.1.3 Teori Belajar Kognitivisme .....	15
2.1.2 Hakikat Belajar.....	17
2.1.2.1 Pengertian Belajar .....	17
2.1.2.2 Ciri-ciri Belajar .....	18
2.1.2.3 Prinsip-prinsip Belajar.....	19
2.1.2.4 Faktor-faktor dalam Belajar .....	22
2.1.3 Hakikat Pembelajaran .....	25
2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran.....	25
2.1.3.2 Komponen-komponen Pembelajaran .....	26
2.1.4 Kreativitas Siswa.....	28
2.1.4.1 Pengertian Kreativitas .....	28
2.1.4.2 Ciri-ciri Kreativitas .....	30
2.1.5 Hasil Belajar .....	33
2.1.6 Hakikat Media Pembelajaran .....	36
2.1.6.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	36
2.1.6.2 Klasifikasi Media Pembelajaran.....	38
2.1.6.3 Fungsi Media Pembelajaran .....	40

2.1.6.4 Jenis Media Pembelajaran .....	43
2.1.6.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran .....	47
2.1.6.6 Pengertian Media Audio dan Visual .....	50
2.1.6.7 Kelemahan Media Visual .....	51
2.1.6.8 Pengertian Media Audio Visual .....	52
2.1.6.9 Kelebihan Media Audio Visual .....	54
2.1.7 Model Pembelajaran <i>Think Pair Share</i> .....	56
2.1.7.1 Pengertian Model Pembelajaran <i>Think Pair Share</i> .....	56
2.1.7.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Think Pair Share</i> .....	57
2.1.8 Hakikat Pembelajaran IPS.....	60
2.1.8.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial .....	60
2.1.8.2 Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial .....	61
2.1.8.3 Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial .....	63
2.1.8.4 Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial .....	65
2.1.8.5 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar .....	68
2.1.8.6 Materi Pembelajaran IPS Kegiatan Ekonomi .....	69
2.1.9 Keefektifan Media Audio Visual terhadap Hail Belajar IPS Materi Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas IV .....	76
2.2 Kajian Empiris.....	78
2.3 Kerangka Berfikir.....	86
2.4 Hipotesis Penelitian.....	89
BAB III METODE PENELITIAN.....	90

3.1	Desain Penelitian.....	90
3.1.1	Pendekatan .....	90
3.1.2	Jenis Penelitian.....	91
3.2	Desain Eksperimen.....	93
3.3	Prosedur Penelitian.....	95
3.4	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	97
3.4.1	Lokasi Penelitian .....	97
3.4.2	Waktu Penelitian .....	97
3.5	Populasi dan Sampel Penelitian .....	98
3.5.1	Populasi .....	98
3.5.2	Sampel.....	100
3.6	Variabel Penelitian .....	102
3.6.1	Variabel Bebas/ <i>Independen Variable (X)</i> .....	103
3.6.2	Variabel Terikat/ <i>Dependen Variable (Y)</i> .....	103
3.7	Definisi Operasional Variabel.....	104
3.8	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	106
3.8.1	Teknik pengumpulan data .....	106
3.8.1.1	Tes .....	106
3.8.1.2	Observasi.....	108
3.8.1.3	Data Dokumen.....	109
3.8.1.4	Wawancara .....	109
3.8.2	Instrumen Pengumpulan Data .....	110

3.8.2.1 Validitas Instrumen .....	111
3.8.2.2 Reliabilitas Instrumen .....	114
3.8.2.3 Taraf Kesukaran .....	116
3.8.2.4 Daya Pembeda .....	117
3.9 Teknik Analisis Data .....	119
3.9.1 Analisis Data Awal ( Uji Persyaratan) .....	119
3.9.1.1 Uji Normalitas .....	120
3.9.1.2 Uji Homogenitas .....	121
3.9.2 Analisis Data Akhir .....	122
3.9.2.1 <i>T-Test</i> .....	122
3.9.2.2 N-Gain .....	124
3.9.2.3 Analisis Data Deskriptif Kreativitas Siswa .....	126
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	127
4. 1 Hasil Penelitian .....	127
4.1.1 Hasil Belajar Siswa .....	127
4.1.2 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	129
4.1.3 Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	130
4.1.4 Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	131
4.1.5 Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen....	132
4.1.6 Uji Hipotesis Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	133
4.1.7 Uji N-Gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	135
4.1.8 Persentase Kreativitas Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	138

4.1.8.1 Persentase Kreativitas Siswa Kelas Kontrol .....	138
4.1.8.2 Persentase Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen.....	143
4.1.8.3 Perbedaan Rata-rata Skor Kreativitas Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen .....	147
4.1.9 Deskripsi Proses Pembelajaran .....	149
4.2 Pembahasan .....	155
4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian .....	155
4.2.1.1 Hasil <i>Pretest</i> Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	155
4.2.1.2 Hasil <i>Posttest</i> Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	157
4.2.1.3 Hasil Pengamatan Kreativitas Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen .....	163
4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian .....	167
4.2.2.1 Implikasi Teoritis .....	167
4.2.2.2 Implikasi Praktis.....	168
4.2.2.3 Implikasi Pedagogis .....	169
BAB V PENUTUP.....	171
5.1 Kesimpulan.....	171
5.2 Saran.....	172
DAFTAR PUSTAKA .....	173

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 KD dan KI.....	70
Tabel 3.1 Data Siswa Kelas IV di SDN Gugus Wijaya Kusuma Kota Semarang	99
Tabel 3.2 Definisi Operasional Variabel.....	104
Tabel 3.3 Kriteria Validitas .....	113
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Instrumen Uji Coba.....	114
Tabel 3.5 Kriteria Reliabilitas .....	115
Tabel 3.6 Hasil Uji Reabilitas Instrumen Uji Coba .....	116
Tabel 3.7 Hasil Uji Taraf Kesukaran Instrumen Uji Coba.....	117
Tabel 3.8 Kriteria Indeks Daya Pembeda .....	118
Tabel 3.9 Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen Uji Coba .....	118
Tabel 3.10 Hasil Uji Analisis Kelayakan Instrumen Uji Coba .....	119
Tabel 3.11 Kriteria Nilai Gain .....	125
Tabel 3.12 Persentase Kriteria Kreativitas Siswa .....	126
Tabel 4.1 Hasil Belajar Kognitif Siswa .....	128
Tabel 4.2 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> .....	130
Tabel 4.3 Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> .....	131
Tabel 4.4 Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> .....	132
Tabel 4.5 Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> .....	133
Tabel 4.6 Hasil Uji Hipotesis Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	135
Tabel 4.7 Uji N-Gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	136

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Ketuntasan Hasil Belajar .....	6
Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale .....	38
Gambar 2.2 Alur Kerangka Berpikir Penelitian.....	88
Gambar 3.1 Desain Penelitian <i>Nonequivalent Control Group Design</i> .....	94
Gambar 3.2 Alur Prosedur Penelitian .....	95
Gambar 4.1 Diagram Peningkatan Rata-rata Hasil Belajar .....	137
Gambar 4.2 Kreativitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 1 .....	139
Gambar 4.3 Kreativitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 2 .....	140
Gambar 4.4 Kreativitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 3 .....	141
Gambar 4.5 Kreativitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 4 .....	142
Gambar 4.6 Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 1 .....	143
Gambar 4.7 Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 2 .....	144
Gambar 4.8 Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 3 .....	145
Gambar 4.9 Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 4 .....	146
Gambar 4.10 Rata-rata Kreativitas siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	148



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi Instrumen penelitian .....	182
Lampiran 2 Silabus dan RPP Kelas Eksperimen .....	184
Lampiran 3 Silabus dan RPP Kelas Kontrol .....	241
Lampiran 4 Lembar Pengamatan Kreativitas Siswa .....	297
Lampiran 5 Kisi-kisi Instrumen Soal Uji Coba.....	303
Lampiran 6 Soal Uji Coba.....	310
Lampiran 7 Kunci Jawaban Soal Uji Coba .....	333
Lampiran 8 Pedoman Penskoran Soal Uji Coba .....	334
Lampiran 9 Daftar Hasil Tes Uji Coba .....	335
Lampiran 10 Skor Tertinggi Tes Uji Coba .....	337
Lampiran 11 Skor Terendah Tes Uji Coba .....	338
Lampiran 12 Analisis Uji Validitas, Reliabilitas, Taraf Kesukaran Dan Daya Pembeda Soal.....	339
Lampiran 13 Rekapitulasi Hasil Analisis Soal Uji Coba .....	353
Lampiran 14 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	356
Lampiran 15 Kunci Jawaban dan pedoman Penilaian Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	372
Lampiran 16 Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	373
Lampiran 17 Skor <i>Pretest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Kontrol .....	375
Lampiran 18 Skor <i>Posttest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Kontrol.....	377
Lampiran 19 Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	379

Lampiran 20 Skor <i>Pretest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Eksperimen .....	381
Lampiran 21 Skor <i>Posttest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Eksperimen .....	383
Lampiran 22 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> .....	385
Lampiran 23 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> .....	386
Lampiran 24 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> .....	387
Lampiran 25 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> .....	388
Lampiran 26 Analisis Uji Hipotesis .....	389
Lampiran 27 Uji N-Gain .....	391
Lampiran 28 Presentase Kreativitas Siswa Kelas Kontrol.....	395
Lampiran 29 Presentase Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen .....	402
Lampiran 30 Rata-rata Kreativitas Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	409
Lampiran 31 Surat Keterangan Penelitian .....	410
Lampiran 32 Dokumentasi.....	418

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu faktor terpenting dalam pembangunan nasional. Melalui pendidikan semua warga negara dapat mengembangkan potensi diri serta keterampilan dirinya, sehingga menjadi lebih cerdas, mandiri, kreatif dan inovatif yang sangat berpengaruh dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Menurut Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar menyebutkan bahwa kompetensi yang harus dicapai dalam muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk jenjang SD antara lain: (1) menunjukkan perilaku sosial dan budaya yang mencerminkan jati diri bangsa Indonesia; (2) mengenal konsep ruang, waktu, dan aktivitas manusia dalam kehidupan sosial, budaya, dan ekonomi; (3) menceritakan hasil eksplorasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia; (4) menceritakan keberadaan kelembagaan sosial, budaya, ekonomi, dan politik dalam masyarakat; (5) menunjukkan perilaku sosial dan budaya yang mencerminkan jati dirinya sebagai warga negara Indonesia; (6) menjaga kelestarian lingkungan hidup secara bijaksana dan bertanggung jawab; (7) meneladani tindakan heroik pemimpin bangsa; (8) menceritakan hasil eksplorasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia. Proses pengembangan kreativitas dan kemandirian inilah yang akan dialami siswa dalam proses belajar sesuai kurikulum yang digunakan.

Dalam Permendikbud No.22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pembelajaran menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan. Dari paparan peraturan pemerintah tersebut, menuntut semua satuan pendidikan untuk melaksanakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Pembelajaran yang dilaksanakan harus berpusat pada siswa. Oleh karena itu, pembelajaran yang dilaksanakan harus dapat mengembangkan siswa untuk dapat berpikir aktif, kreatif, kritis, maupun inovatif sehingga pembelajaran menjadi bermakna.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 37 tahun 2018 bahwa tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar pelajaran pada kurikulum 2013. Tujuan kurikulum 2013 mencakup empat kompetensi yaitu: (1) kompetensi sikap spiritual; (2) sikap sosial; (3) pengetahuan dan keterampilan. Kompetensi tersebut dapat dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.

IPS adalah gabungan dari beberapa mata pelajaran sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, dan antropologi (Hidayati, 2009:1.7). Adapun ruang lingkup mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) manusia, tempat, dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan (Sardjiyo, 2009:1.29). Ruang lingkup mata pelajaran IPS tersebut sangat luas, maka dalam melaksanakan pembelajaran guru harus menyampaikan materi secara bertahap sesuai dengan tingkat kemampuan dan perkembangan siswa.

Setiap usaha pendidikan memiliki tujuan tertentu yang ingin dicapai. Tujuan mata pelajaran IPS dirumuskan oleh Susanto (2016:145-146) yaitu sebagai berikut: (1) dengan apresiasi pada nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat, dapat menumbuhkan kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat maupun lingkungannya; (2) menyelesaikan masalah sosial melalui pemahaman terhadap konsep dasar dan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial; (3) memecahkan isu yang ada di lingkungan masyarakat dengan menggunakan model-model, proses berpikir serta membuat keputusan; (4) memberikan perhatian terhadap isu dan masalah sosial, mampu menganalisis dengan kritis, serta melakukan tindakan yang benar; (5) bertanggung jawab membangun masyarakat dengan mengembangkan berbagai potensi diri. Sapriya (2012:12) mengemukakan bahwa IPS di tingkat SD pada dasarnya bertujuan untuk menyelesaikan masalah pribadi maupun sosial, mempersiapkan para siswa sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan, dan dapat mengambil keputusan dan berperan serta dalam kegiatan masyarakat yang

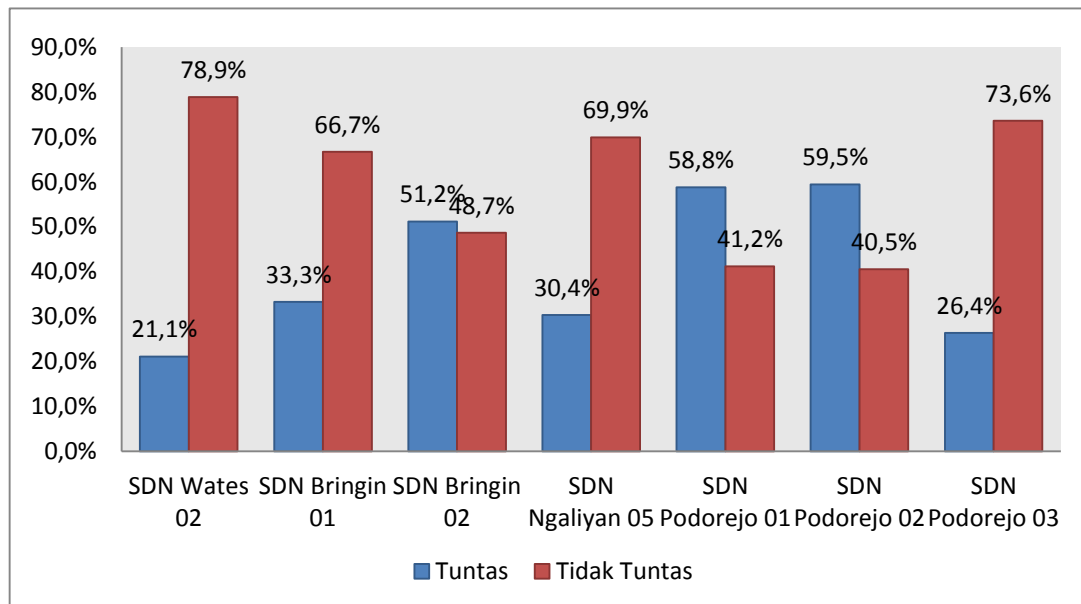
dapat dicapai dengan memberikan pemahaman pada siswa mengenai supaya menjadi warga negara yang baik yaitu yang menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai.

Salah satu tujuan IPS di SD yaitu untuk memecahkan masalah pada peserta didik, dimana pengetahuan IPS di Sekolah Dasar masih rendah sesuai yang dikemukakan oleh Kece (2014:388) dengan judul *“Problems Related To The Teaching Of Social Studies And Suggestions For Solution: Teachers’ Opinions Based On A Qualitative Research”*. Hasil penelitian menunjukkan adanya hasil belajar yang rendah oleh peserta didik dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Adapun faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik diantaranya kurangnya sumber belajar hanya berfokus pada buku teks, kurangnya kondisi fisik, dan kurangnya pengajaran keterampilan, pengetahuan dan nilai oleh guru.

Berdasarkan permasalahan tersebut, permasalahan pembelajaran juga terjadi di lingkup sekolah dasar. Berdasarkan data pra penelitian melalui kegiatan observasi, wawancara, dan data dokumentasi di SD Gugus Wijaya Kusuma Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang pada kelas IV, diperoleh beberapa permasalahan dalam pembelajaran. Adapun permasalahan tersebut, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, hanya tersedia media visual yang terdiri dari gambar, buku, peta, diagram, bagan, poster dan foto. Penggunaan media visual dalam pembelajaran IPS belum optimal dibuktikan dengan beberapa permasalahan, diantaranya: (1) tidak adanya audio, media visual yang digunakan guru hanya berbentuk tulisan tentu tidak dapat didengar sehingga materinya kurang

mendetail, guru harus menjelaskan maksud atau tujuan media tersebut kepada siswa; (2) terkadang guru memberikan media visual berupa gambar tanpa warna sehingga siswa kurang tertarik dalam melihat gambar; (3) ukuran gambar terlalu kecil sehingga siswa tidak dapat melihat gambar dengan lebih jelas; (4) buku terlalu tebal dan cetakannya yang jelek membuat siswa bosan untuk membacanya. Selain itu, siswa kurang antusias dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran IPS serta terlalu banyaknya materi untuk dibaca dan dihafalkan membuat siswa jenuh, sehingga hasil belajar pada mata pelajaran IPS kurang optimal.

Data kualitatif tersebut didukung dengan data hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Wijaya Kusuma dari jumlah siswa sebanyak 219 siswa, 138 siswa (63,1%) nilainya masih dibawa KKM dan sisanya 81 siswa (36,9%) sudah diatas KKM. KKM mata pelajaran IPS SDN Gugus Wijaya Kusuma yaitu SDN Wates 2 KKM 62, SDN Beringin 1 KKM 70, SDN Beringin 2 KKM 60, SDN Ngaliyan 5 KKM 65, SD Podorejo 1 KKM 60, SDN Podorejo 2 KKM 61, SDN Podorejo 3 KKM yang 60. Djamarah (2014:108) mengemukakan bahwa pembelajaran dapat dinyatakan berhasil apabila 75% atau lebih dari jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar dapat mencapai taraf keberhasilan minimal atau mencapai KKM yang telah ditetapkan oleh satuan pendidikan, apabila kurang dari 75% maka harus diadakan remedial. Berdasarkan hasil temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS di SD Gugus Wijaya Kusuma belum mencapai KKM yang ditentukan. Adapun data hasil belajar IPS siswa Kelas IV SD Gugus Wijaya Kusuma Kota Semarang disajikan dalam diagram berikut.



**Gambar 1.1** Diagram Ketuntasan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti akan mengkaji keefektifan media audio visual terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS materi Kegiatan Ekonomi. Proses pembelajaran menggunakan media audio visual dengan model pembelajaran *think pair share* diharapkan mampu meningkatkan keefektifan siswa dengan mengajak mereka ikut berperan aktif dan kreatif dalam pembelajaran dengan bantuan LCD dan speaker untuk menayangkan video, sehingga pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Poerwanti (2015:52) mengatakan bahwa media audio visual adalah media pandang dengar. Arsyad (2016:4) menambahkan bahwa media audio visual memiliki beberapa karakteristik yang perlu dimengerti sebagai patokan dalam memilih media audio visual sebagai media pembelajaran di kelas. Kustandi (2013: 64) menyebutkan



beberapa kelebihan media audio visual yaitu: (1) adanya video mampu memberikan pengalaman dasar bagi siswa saat melakukan kegiatan menulis, membaca, berdiskusi dan kegiatan lain; (2) sebuah proses dapat digambarkan secara tepat dan dapat disaksikan secara berulang; (3) mampu menumbuhkan motivasi, sikap dan segi-segi afektif lainnya; (4) adanya nilai-nilai positif yang terkandung dalam video merangsang pemikiran dan pembahasan siswa; (5) menyajikan peristiwa kepada kelompok besar atau kecil, kelompok yang heterogen maupun perorangan.

Penelitian yang mendukung dalam pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Hasan (2016:22) dengan judul Penggunaan Media Audio Visual terhadap Ketuntasan Belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi, Produksi, Komunikasi dan Transportasi pada Siswa Kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual terhadap ketuntasan belajar IPS materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata tes akhir siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media audio visual. Dengan demikian, dapat kita simpulkan bahwa penggunaan media audio visual terhadap ketuntasan belajar IPS materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi di kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh dapat mencapai ketuntasan.

Penelitian juga dilakukan oleh Lestari (2017:222) dengan judul Keefektifan Media Audio Visual sebagai Kreativitas Guru Sekolah Dasar dalam Menumbuhkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan

media audio visual dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa dibandingkan sebelum menggunakan media audio visual. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai pretest dan posttest dari jumlah sampel 25 siswa dimana nilai *pretest* siswa menunjukkan rata-rata 69,6 dan nilai *posttest* siswa menunjukkan rata-rata 81,2. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan dari rata-rata nilai pretest dan posttest sebesar 11,6. Sehingga terbukti bahwa penggunaan media audio visual efektif terhadap keterampilan menulis puisi siswa di SD N 2 Mororejo Kendal.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti akan mengkaji melalui penelitian eksperimen dengan judul “Keefektifan Media Audio Visual terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Wijaya Kusuma Kota Semarang.”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan observasi dan wawancara serta daftar nilai siswa yang telah dilakukan, permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Berdasarkan data nilai siswa kelas IV menunjukkan bahwa hasil belajar IPS rendah dan sebagian besar siswa belum mencapai KKM.
2. Guru cenderung masih mendominasi pembelajaran yang menyebabkan rendahnya minat belajar siswa.

3. Media yang digunakan masih terlalu sederhana berupa media visual yang hanya berbentuk tulisan tanpa audio sehingga materi yang disampaikan kurang mendetail.
4. Penggunaan sarana prasarana yang kurang maksimal ataupun sarana prasarana yang belum lengkap, masih berfokus pada buku guru dan buku siswa.
5. Motivasi belajar yang masih rendah dalam pembelajaran IPS dikarenakan pelajaran IPS yang terlalu banyak materi untuk dibaca maupun dihafalkan membuat siswa merasa bosan.
6. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan tidak memerhatikan penjelasan guru saat pembelajaran berlangsung.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah maka peneliti membatasi pada permasalahan mengenai media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru yaitu media visual. Oleh sebab itu peneliti mengkaji keefektifan media audio visual terhadap kreativitas dan hasil belajar IPS siswa kelas IV di SDN Gugus Wijaya Kusuma.

### **1.4 Rumusan Masalah**

1. Apakah penggunaan media audio visual lebih efektif dibandingkan dengan media visual terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD di SDN Gugus Wijaya Kusuma Kota Semarang?

2. Bagaimanakah kreativitas siswa dalam menggunakan media audio visual dalam pembelajaran IPS Kelas IV di SDN Gugus Wijaya Kusuma Kota Semarang?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

1. Untuk menguji keefektifan media audio visual bila dibandingkan dengan media visual terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Wijaya Kusuma Kota Semarang.
2. Untuk mendeskripsikan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS kelas IV di SDN Gugus Wijaya Kusuma Kota Semarang.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam bidang pendidikan, yaitu:

#### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan baru, menambah bahan referensi khususnya mengenai pengaruh media audio visual dalam pembelajaran IPS, menambah bukti bahwa kreativitas dan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD ditingkatkan melalui media audio visual dalam pembelajaran. Selain itu, dapat menjadi rujukan peneliti yang lain dalam mengatasi masalah khususnya pembelajaran IPS.

## **1.6.2 Manfaat Praktis**

### **1.6.2.1 Bagi Siswa**

Diharapkan dapat memotivasi siswa dan memberikan semangat untuk mengikuti pembelajaran IPS dengan antusias dan kreatif. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPS kegiatan ekonomi. Selama mengikuti proses pembelajaran, siswa diharapkan dapat lebih aktif terlibat dalam diskusi kelompok, melatih kerjasama dan mengembangkan rasa percaya diri siswa untuk bertukar pendapat dengan teman sekelompoknya.

### **1.6.2.2 Bagi Guru**

Manfaat penelitian ini bagi guru adalah: (1) memberikan arah dan pedoman bagi guru SD dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran IPS yang efektif khususnya dengan menggunakan media audio visual; (2) mengembangkan potensi guru dalam menciptakan pembelajaran IPS yang menarik dengan menggunakan media audio visual; (3) memberikan kontribusi positif guna meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di kelas IV SD Gugus Wijaya Kusuma.

### **1.6.2.3 Bagi Sekolah**

Penelitian ini bermanfaat untuk menemukan solusi untuk mengoptimalkan dan meningkatkan hasil belajar IPS dengan menerapkan media audio visual yang tentunya dapat memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan kualitas dan mutu pembelajaran. Selain itu, sebagai bahan refleksi untuk senantiasa meningkatkan kualitas sumber daya dan kemampuan anak didik dalam pembelajaran IPS menggunakan media audio visual.

#### 1.6.2.4 Bagi Peneliti

Penelitian ini akan memberikan pengalaman positif bagi peneliti. Peneliti dapat memperkaya wawasan pengetahuan terkait dengan penggunaan media audio visual di dalam proses pembelajaran. Memberikan masukan yang konstruktif untuk mengoreksi diri atas kekurangterampilan peneliti dalam menggunakan media audio visual dalam pembelajaran IPS. Memberikan masukan kepada peneliti tentang kegiatan pembelajaran IPS yang berhasil guna dalam menggunakan media audio visual.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Teori Belajar**

###### **2.1.1.1 Teori Belajar Behaviorisme**

Menurut Rifa'i (2015:121) belajar merupakan proses perubahan perilaku yang terlihat maupun tidak terlihat. Perubahan perilaku bertahan dalam rentang waktu yang lama dan bersifat permanen. Jamaris (2015:114-122) mengemukakan teori behaviorisme menyatakan bahwa perilaku dihasilkan dari adanya interaksi dengan lingkungan yang telah dibuat sedemikian rupa. Penerapan teori behaviorisme berawal dari analisis kebutuhan siswa, setelah itu menetapkan tujuan pembelajaran.

Suprihatiningrum (2013:16) juga berpendapat bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang terukur, dapat dilihat dan diapresiasi yang merupakan hasil interaksi stimulus dan respon. Sementara itu Hamdani (2011:63) menyatakan teori behaviorisme adalah perubahan tingkah laku yang merupakan hasil dari pengalaman yang dapat diamati dan diukur sebagai indikator belajar. Sedangkan Daryanto (2015:2) menjelaskan definisi belajar menurut teori behavioristik yang merupakan transfer ilmu dari yang berpengetahuan ke pemula. Menyajikan dan mentransformasikan pengetahuan atau informasi ke siswa merupakan tugas dan kewajiban seorang guru kepada siswa. Indikator keberhasilan adalah apabila siswa mampu menerima informasi yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa teori behavioristik, merujuk pada perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara rangsangan dan tanggapan sebagai hasil belajar. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon.

#### 2.1.1.2 Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme memandang pengetahuan sebagai hasil dari bentukan diri sendiri. Menurut teori konstruktivisme, belajar adalah suatu kegiatan dimana seseorang secara aktif mengembangkan pengetahuannya dan mencari sendiri arti dari sesuatu yang dipelajari (Sardiman, 2016:37). Sementara menurut Trianto (2011:26) bahwa dalam teori pembelajaran konstruktivisme, siswa menggali sendiri dan menyalurkan informasi kompleks, membandingkan informasi baru dengan gagasan-gagasan yang lama kemudian melakukan perbaikan pengetahuan atau gagasan apabila tidak sesuai maka dilakukan perbaikan.

Menurut Rifa'i (2015:140) pendekatan konstruktivisme menekankan bahwa guru tidak dapat mentransfer pengetahuannya kepada siswa, tetapi siswa yang harus aktif sendiri dalam membangun pengetahuan. Hariyanto (2014:108) mengemukakan tiga penekanan dalam teori belajar konstruktivisme, yaitu: (1) keaktifan siswa dalam membangun sendiri pengetahuannya secara bermakna; (2) menghubungkan beberapa pemikiran dalam membangun pengetahuannya secara berarti; dan (3) mengaitkan beberapa pokok pikiran dengan pengetahuan yang baru diperoleh.



Berdasarkan pendapat beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa teori konstruktivisme mendefinisikan belajar sebagai aktivitas yang benar-benar aktif, dimana siswa membangun sendiri pengetahuannya, mencari makna sendiri, mencari tahu tentang yang dipelajarinya dan menyimpulkan konsep dan ide baru dengan pengetahuan yang sudah ada dalam dirinya.

#### 2.1.1.3 Teori Belajar Kognitivisme

Suprijono (2013:22) menyatakan teori kognitif menjelaskan bahwa belajar merupakan proses yang berasal dari dalam diri sendiri dimana melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Dilihat dari sisi teori kognitif, belajar adalah peristiwa mental bukan behaviorial yang dimana dalam setiap pembelajaran beberapa hal yang bersifat behaviorial tampak lebih nyata.

Menurut Hamdani (2011:63) teori kognitivisme membagi siswa menjadi 4 tipe yaitu tipe pengalaman nyata yang dialami siswa dikaitkan dengan keadaan alam sekitar, tipe pengamatan dimana siswa mengamati sebelum melakukan tindakan, tipe ideal dimana siswa dalam melakukan tindakan atau pekerjaan menggunakan simbol-simbol, tipe penelitian atau percobaan dimana siswa lebih menyukai praktik atau uji coba melalui diskusi kelompok.

Menurut Rifa'i (2015:31-34) proses belajar harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan kognitif yang dilalui siswa. Adapun tingkat perkembangan kognitif siswa sebagai berikut.

##### 1. Tahap sensorimotor

Pada tahap sensorimotor atau 0-2 tahun, seorang anak belajar menumbuhkan dan mengarahkan kegiatan fisik dan mental menjadi tindakan bermakna.

## 2. Tahap pra operasional

Pada tahap pra operasional atau 2-7 tahun, seorang anak masih terpengaruh oleh hal-hal khusus yang diperoleh melalui pengalaman menggunakan indera sehingga belum mampu menarik kesimpulan secara stabil.

## 3. Tahap operasional konkret

Pada tahap operasional konkret atau 7-11 tahun, seorang anak dapat menyimpulkan melalui pengalaman yang nyata atau dengan menggunakan benda konkret, sehingga dapat mempertimbangkan dua aspek dari situasi nyata secara bersama-sama.

## 4. Tahap operasional formal

Pada tahap operasional formal atau 11 tahun ke atas, kegiatan kognitif seseorang tidak selalu menggunakan benda nyata. Pada tahap ini, terjadi peningkatan kemampuan bernalar yang abstrak sehingga siswa dapat berpikir secara deduktif.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa teori kognitif merupakan suatu teori belajar yang lebih mementingkan proses belajar itu sendiri. Belajar tidak hanya sekadar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon, lebih dari itu belajar melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Penelitian ini didasarkan pada teori belajar konstruktivisme dan kognitivisme. Teori kognitivisme mendasari penelitian ini karena siswa pada usia sekolah dasar lebih mudah memahami materi yang diberikan guru dengan menggunakan benda konkret atau pengalaman nyata, seperti penggunaan media pembelajaran.

Sedangkan teori konstuktivisme yang lebih menekankan pada keaktifan siswa, dengan meningkatkan kreativitas siswa dalam menggunakan media pembelajaran.

### **2.1.2 Hakikat Belajar**

#### **2.1.2.1 Pengertian Belajar**

Slameto (2010:2) menjelaskan bahwa belajar merupakan hasil pengalaman seseorang melalui interaksi dengan lingkungan demi tercapainya perubahan tingkah laku yang baru. Hamalik (2013:27) menyatakan bahwa belajar adalah berubahnya tingkah laku seseorang melalui pengalaman yang lebih luas. Lebih lanjut Siregar (2017:5) menyimpulkan bahwa belajar adalah perubahan kelakuan secara konstan karena adanya suatu kegiatan yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungannya.

Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan individu untuk mendapatkan ilmu, informasi maupun pengetahuan yang lebih luas sehingga terjadinya perubahan tingkah laku yang relatif konstan baik dalam setiap melakukan aktivitas yang dilakukan secara sadar (Susanto, 2016:4). Sementara itu, Rusman (2016:1) menyatakan belajar adalah adanya sebuah aktivitas dimana terjadi proses interaksi individu dengan lingkungannya.

Anitah (2010:2.5) mendefinisikan belajar merupakan proses, artinya dalam belajar individu akan melewati beberapa proses belajar dalam melakukan suatu aktivitas mental. Sementara itu, Sadiman (2014:2) mengatakan bahwa belajar adalah proses dalam memperoleh ilmu pengetahuan yang terjadi pada individu dan berlangsung dalam waktu yang lama, dari sejak individu masih bayi sampai liang lahat nanti.

Jadi dari beberapa pengertian belajar menurut para ahli, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu pengetahuan yang membuat seseorang mengalami perubahan pola pikir serta perilaku yang lebih baik melalui pengalaman yang didapatkan secara langsung melalui interaksi antar manusia maupun dengan lingkungan dan berusaha mengatasi apabila ada masalah yang muncul.

#### 2.1.2.2 Ciri-ciri Belajar

Adapun menurut Siregar (2017:5) menyimpulkan bahwa belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

1. Terjadinya perubahan tingkah laku pada diri individu dan memperoleh pengetahuan yang lebih luas. Perubahan tingkah laku tersebut meliputi aspek pengetahuan, nilai dan sikap, maupun keterampilan.
2. Perubahan tingkah laku bersifat relatif konstan dan berlangsung dalam waktu yang relatif lama.
3. Perubahan tersebut terjadi karena adanya interaksi dengan lingkungan sekitar.
4. Pertumbuhan fisik atau kedewasaan, kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan bukan penyebab terjadinya perubahan tingkah laku.

Adapun ciri-ciri belajar menurut Hamalik (2011: 48-49) yaitu: (1) belajar berbeda dengan kedewasaan; (2) belajar dibedakan dari perubahan jasmani dan rohani; (3) ciri belajar yang hasilnya relatif konstan. Anitah (2010:13) menyebutkan tiga ciri utama belajar yaitu proses saat pelaksanaan kegiatan belajar, kegiatan belajar menyebabkan perubahan tingkah laku dan pengetahuan yang diperoleh siswa dari kegiatan belajar.

Menurut Hamdani (2011:22) ciri-ciri belajar yaitu sebagai berikut: (1) perubahan dalam belajar dilakukan dengan sadar, bertujuan dan terarah sekaligus sebagai indikator keberhasilan belajar; (2) belajar bersifat individual, individu mengalami sendiri perubahan yang terjadi saat proses belajar; (3) adanya interaksi antara individu dengan lingkungan sekitar; (4) belajar menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku pada seseorang, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang tidak dapat dipisahkan antara satu dan yang lainnya.

Berdasarkan uraian tentang ciri-ciri belajar dapat disimpulkan bahwa seseorang dikatakan belajar jika terjadi perubahan perilaku pada aspek pengetahuan, aspek nilai dan sikap serta keterampilan yang diperoleh dari pengalaman individu itu sendiri dengan lingkungannya dimana perubahan tersebut bersifat relatif menetap dan terjadi dalam waktu yang lama dan akan berpengaruh pada perubahan selanjutnya yang dapat membangun ke arah yang lebih baik. Siswa, rangsangan, memori siswa dan respon merupakan berbagai unsur yang saling terkait sehingga menghasilkan perubahan perilaku dalam belajar.

#### 2.1.2.3 Prinsip-prinsip Belajar

Menurut Slameto (2010:27-28) prinsip-prinsip belajar, yakni:

1. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar
  - a. Siswa ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran demi mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
  - b. Demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan, belajar harus dapat menimbulkan penguatan dan motivasi yang kuat pada siswa.

- c. Diperlukan belajar di lingkungan yang menantang dimana siswa dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif.
  - d. Adanya interaksi antara siswa dengan lingkungan sangat diperlukan dalam belajar.
2. Sesuai hakikat belajar
- a. Belajar itu proses berkelanjutan, maka dari itu perkembangannya secara bertahap.
  - b. Belajar merupakan proses menyesuaikan diri, menemukan, organisasi, dan eksplorasi.
  - c. Belajar yaitu menghubungkan antara makna yang satu dengan yang lain sehingga mendapatkan suatu makna yang diharapkan. Rangsangan yang diberikan dapat menimbulkan respon yang diharapkan.
3. Sesuai materi atau bahan yang dipelajari
- a. Agar siswa mudah menangkap pengertiannya maka belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana.
  - b. Belajar mampu mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang dapat dicapainya.
4. Syarat keberhasilan belajar
- a. Agar siswa dapat belajar dengan tenang maka belajar memerlukan sarana yang cukup.
  - b. Proses belajar perlu dilakukan pengulangan berkali-kali supaya apa yang dipelajari dapat dipahami secara mendalam oleh siswa.

Menurut Gagne ada 3 prinsip belajar yaitu: (1) prinsip keterdekatan yaitu berarti pembelajar dalam menyampaikan stimulus terhadap respon yang diinginkan waktunya tidak terlalu lama; (2) prinsip pengulangan menyatakan bahwa perlunya mengulang-ulang dan mempraktikkan kembali situasi stimulus dan respon supaya dapat memperbaiki dan meningkatkan retensi belajar siswa; (3) prinsip penguatan menyatakan bahwa apabila hasil yang sudah diperoleh dari proses belajar yang sudah dilalui tersebut bagus atau menyenangkan itu sangat menentukan dan menjadi penguat proses belajar selanjutnya (Rifa'i, 2015:77-78).

Suprijono (2013:4) menyatakan terdapat 3 prinsip belajar antara lain:

1. Perubahan perilaku yang disadari, berkesinambungan, bermanfaat, positif, sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan, tetap, bertujuan dan terarah, mencakup seluruh kompetensi.
2. Belajar merupakan proses untuk memenuhi kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai.
3. Belajar merupakan hasil dari interaksi antara siswa dengan lingkungan.

Anitah (2010: 1.9) menjelaskan prinsip belajar merupakan ketentuan atau hukum yang harus dijadikan pegangan di dalam pelaksanaan kegiatan belajar. Prinsip belajar meliputi: (1) motivasi, berfungsi sebagai pendorong aktivitas belajar; (2) perhatian, pemusatan pikiran dan perasaan terhadap suatu hal; (3) aktivitas, yaitu aktivitas mental dan emosional; (4) balikan, umpan balik guru; dan (5) perbedaan individual, perbedaan itu mungkin dalam hal: pengalaman, minat, bakat, kebiasaan belajar, kecerdasan, gaya belajar.

Dari pendapat beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar adalah landasan berpikir, landasan berpijak, dan sumber motivasi agar proses belajar dan pembelajaran dapat berjalan dengan baik antara pendidik dengan peserta didik. Dalam tahap belajar adanya perhatian dan motivasi belajar, keaktifan siswa, keterlibatan langsung, pengulangan, tantangan, penguatan dan perbedaan individu sangat diperlukan untuk memperoleh konsep, keterampilan dan nilai sikap yang akan berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Prinsip-prinsip belajar harus disesuaikan dengan syarat belajar, hakikat belajar, materi pelajaran dan keberhasilan belajar. Dalam kegiatan belajar perlu diperhatikan prinsip keterdekatan, pengulangan, dan penguatan agar kegiatan belajar dapat optimal.

#### 2.1.2.4 Faktor-faktor dalam Belajar

Slameto (2010:54) menjelaskan bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi belajar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Ada beberapa faktor internal yang mempengaruhi belajar yaitu:

1. Faktor jasmani, yang meliputi: (1) kesehatan badan; (2) cacat tubuh yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar karena kekurangan yang dialami dapat menghambat kelancaran proses belajar.
2. Faktor psikologis yang mempengaruhi belajar yaitu: (1) intelegensi yaitu kecakapan seseorang beradaptasi dengan lingkungan baru; (2) perhatian yaitu keaktifan seseorang dalam memperhatikan suatu objek; (3) minat yaitu kecenderungan dalam melakukan suatu kegiatan; (4) bakat yaitu kemampuan untuk melaksanakan kegiatan belajar; (5) motif yaitu pendorong untuk



melaksanakan kegiatan belajar; (6) kematangan yaitu pertumbuhan seseorang yang sudah siap untuk melaksanakan suatu kegiatan belajar; (7) kesiapan yaitu kesediaan seseorang untuk melakukan kegiatan belajar.

3. Faktor kelelahan yang mempengaruhi belajar yaitu: (1) kelemahan jasmani yaitu lelah atau lunglainya tubuh setelah melaksanakan sesuatu dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh; (2) kelelahan rohani yaitu kelesuan atau kebosanan karena minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

Adapun faktor eksternal yang mempengaruhi kegiatan belajar antara lain:

1. Faktor keluarga yang turut mempengaruhi kegiatan belajar siswa diantaranya: (1) cara orang tua mendidik; (2) hubungan antar anggota keluarga; (3) suasana rumah; (4) keadaan ekonomi keluarga; (5) pengertian keluarga; dan (6) latar belakang kebudayaan.
2. Faktor sekolah yang mempengaruhi kegiatan belajar siswa yaitu metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, hubungan siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
3. Faktor masyarakat yang mempengaruhi kegiatan belajar yaitu kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

Rifa'i (2015:78-79) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar adalah kondisi internal dan eksternal peserta didik dalam proses pembelajaran. Kondisi internal mencakup kondisi fisik, kondisi psikis,

kondisi sosial. Kondisi eksternal mencakup variasi dan tingkat kesulitan materi belajar yang dipelajari, tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat akan mempengaruhi kesiapan proses dan hasil belajar.

Sementara itu Anitah (2010: 2.7) mengatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang berpengaruh terhadap hasil belajar yaitu kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan dan kesehatan, serta kebiasaan siswa. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi kegiatan belajar antara lain lingkungan fisik dan non fisik termasuk suasana kelas dalam belajar, lingkungan sosial budaya, lingkungan keluarga, program sekolah, guru, pelaksanaan pembelajaran, dan teman sejawat. Guru merupakan faktor yang paling berpengaruh terhadap proses maupun hasil belajar, sebab guru merupakan manajer atau sutradara dalam kelas yang mengatur segala kegiatan dalam kelas.

Dari pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi belajar dapat dibagi ke dalam dua faktor diantaranya terdiri atas: (1) faktor internal, antara lain: kondisi jasmani dan rohani siswa, kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, minat, latihan dan kebiasaan belajar, motivasi pribadi dan konsep diri; (2) faktor eksternal, antara lain: pendekatan belajar, kondisi keluarga, guru dan cara mengajarnya, kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial. Faktor internal dan eksternal dalam proses belajar ini sangat mempengaruhi keberhasilan proses belajar karena keduanya sangat erat kaitannya. Pengetahuan mendalam terhadap faktor internal dan eksternal dapat membantu guru menciptakan kondisi yang interaktif dalam pembelajaran.

### **2.1.3 Hakikat Pembelajaran**

#### **2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran**

Menurut Susanto (2016:18-19) pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar, proses belajar mengajar, atau kegiatan belajar mengajar. Lebih lanjut menurut Siregar (2017:12) pembelajaran merupakan usaha yang dilaksanakan secara sengaja, terarah dan terencana, dengan tujuan yang telah ditetapkan, terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali, dengan maksud agar terjadi belajar pada diri seseorang.

Pendapat lain dikemukakan oleh Huda (2014:2) bahwa pembelajaran merupakan hasil dari ingatan, proses berfikir dan pengetahuan siswa yang berpengaruh terhadap pemahaman. Rusman (2012: 134) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa, baik secara langsung maupun tidak langsung. Menurut aliran behavioristik pembelajaran adalah penyediaan lingkungan sebagai wadah bagi guru untuk membentuk perilaku yang diharapkan. Salah satu sasaran pembelajaran adalah membangun gagasan saintifik setelah siswa berinteraksi dengan lingkungan, peristiwa, dan informasi dari sekitarnya (Hamdani, 2011: 23).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran adalah segala upaya bersama antara guru dan siswa untuk berbagi dan mengolah informasi, dengan harapan pengetahuan yang diberikan bermanfaat dalam diri siswa dan menjadi landasan belajar yang berkelanjutan, serta diharapkan adanya perubahan-perubahan yang lebih baik untuk mencapai suatu peningkatan yang positif yang ditandai dengan perubahan tingkah laku individu

demikian terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Sebuah proses pembelajaran yang baik akan membentuk kemampuan intelektual, berfikir kritis dan munculnya kreativitas serta perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu.

#### 2.1.3.2 Komponen-komponen Pembelajaran

Rifa'i (2015:87-88) menjelaskan bahwa ada beberapa komponen-komponen pembelajaran yang terdiri dari: (1) tujuan, dimana tujuan yang ingin dicapai melalui pembelajaran berbentuk pengetahuan dan keterampilan dirumuskan secara eksplisit; (2) subyek belajar, yang merupakan komponen utama karena berperan sebagai subyek karena siswa yang melakukan proses belajar tersebut sekaligus obyek dimana terjadi perubahan perilaku pada diri subyek; (3) materi pelajaran, dalam sistem pembelajaran mencakup Silabus, RPP, dan buku sumber; (4) strategi pembelajaran, untuk menciptakan pembelajaran yang efektif harus mempertimbangkan tujuan, karakteristik siswa, materi pelajaran dan sebagainya agar strategi berfungsi maksimal; (5) media pembelajaran, adalah alat penyampai informasi pembelajaran yang digunakan oleh guru; (6) penunjang, dimana komponen yang digunakan untuk mempermudah pembelajaran yang terdiri dari fasilitas belajar, buku sumber, bahan pelajaran, alat pelajaran dan sebagainya.

Hamdani (2011:48) menyebutkan bahwa pembelajaran memiliki komponen-komponen tertentu. Enam komponen dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

### 1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan merupakan suatu cita-cita yang hendak dicapai dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran tujuan secara eksplisit yang diupayakan yaitu suatu hasil belajar berupa pengetahuan dan keterampilan yang dirumuskan dalam tujuan pembelajaran.

### 2. Subjek Belajar

Subjek belajar merupakan komponen utama dalam pembelajaran. Selain sebagai subjek juga sebagai objek yang berperan dalam pembelajaran.

### 3. Materi Pelajaran

Materi ajar merupakan isi yang akan dipelajari dalam proses pembelajaran.

### 4. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah suatu pola atau cara tertentu yang dipilih dan digunakan guru untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran yang telah ditetapkan.

### 5. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu perantara atau pengantar bisa berupa alat yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan atau bahan materi ajar dalam pembelajaran. Media berfungsi meningkatkan peranan strategi pembelajaran.

## 6. Penunjang

Komponen penunjang dalam pembelajaran dapat berupa fasilitas belajar, alat pelajaran, bahan pelajaran, dan semacamnya yang berfungsi untuk memperlancar dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa komponen pembelajaran dijadikan sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dilakukan. Adapun komponen pembelajaran tersebut yaitu tujuan pembelajaran, subyek belajar, materi pelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran dan evaluasi. Komponen dalam pembelajaran tersebut saling berkaitan satu sama lain yang nantinya akan menunjang keberhasilan proses pembelajaran.

### 2.1.4 Kreativitas Siswa

#### 2.1.4.1 Pengertian Kreativitas

Menurut Semiawan (2017:32) kreativitas adalah menciptakan sesuatu yang baru dengan mengubah konsep yang lama atau mengkombinasikan beberapa konsep lama sehingga menjadi konsep baru. Sedangkan Munandar (2016:12), mengatakan bahwa kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.

Pendapat lain dikemukakan oleh Masganti (2016:2) yang menyimpulkan bahwa kreativitas ialah sebuah ide atau pemikiran baru yang mempunyai nilai guna yang merupakan hasil dari suatu proses kegiatan imajinaif dengan

menggabungkan beberapa informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dengan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang. Kreatif adalah suatu metode berfikir yang mendorong untuk keluar dari konsep umum yang sudah tertanam dalam ingatan (Hamdayana, 2014:43). Diperkuat oleh Purnamiati (2017:3) yang menjelaskan bahwa kreativitas adalah sebuah bidang kajian yang sulit yang menyebabkan timbulnya beragam pandangan.

Asrori (2015:65) memaparkan bahwa kreativitas merupakan interaksi antara individu dengan lingkungan untuk memecahkan permasalahan yang terjadi dengan pola pikir yang berbeda dan penciptaan sesuatu yang baru dimana merupakan gabungan dari kreasi-kreasi yang sudah ada sebelumnya dengan kemampuan yang dimiliki individu. Selanjutnya Jamaris (2015:74) mengatakan bahwa kreativitas merupakan adalah interaksi manusia dengan lingkungan yang dilakukan secara berkesinambungan sehingga menghasilkan suatu pemikiran atau pola baru yang memiliki nilai guna dan bermanfaat bagi manusia itu sendiri dan lingkungannya. Demikian juga Barron mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan dalam menciptakan suatu konsep yang baru (Ngalimun, 2013: 44-45).

Pendapat lain dikemukakan oleh Slameto (2010:145) mengatakan bahwa kreativitas merupakan penemuan sesuatu yang baru dari sesuatu yang sudah ada sebelumnya yang erat kaitannya dengan lingkungan sekolah maupun luar sekolah. Pendapat tersebut, diperkuat oleh Henry (2011:9) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan membuat sebuah produk yang merupakan hasil dari penciptaan ide atau konsep yang baru. Lebih lanjut Susanto (2016:99)

mengemukakan bahwa kreativitas mengandung unsur penciptaan sesuatu yang baru dengan kemampuan yang dimiliki individu baik berupa pola pikir maupun produk nyata yang berbeda dengan yang sudah ada sebelumnya. Sedangkan menurut Hamzah (2011: 154) kreativitas yaitu kemampuan yang dimiliki individu untuk mengkombinasikan berbagai pikiran ataupun ide dari sesuatu yang sudah ada sebelumnya sehingga dapat memecahkan suatu masalah.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dikemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk karya baru maupun kombinasi dari hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Berdasarkan data yang ada yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, orisinalitas dalam berpikir dan kemampuan mengelaborasi. Produk hasil kreativitas ini bukanlah sesuatu yang benar-benar baru, tetapi dapat berupa gabungan dari data-data atau unsur-unsur yang telah ada sebelumnya sehingga menghasilkan sesuatu yang berbeda.

#### 2.1.4.2 Ciri- Ciri Kreativitas

Menurut Linggasari disebutkan ciri kreativitas antara lain: (1) rasa ingin tahu besar; (2) menciptakan beragam gagasan untuk memecahkan permasalahan; (3) sering mengajukan tanggapan yang unik dan pintar; (5) berani mengambil resiko; (6) suka mencoba; (7) peka terhadap keindahan lingkungan.

Menurut Semiawan (2017:135) ciri-ciri kreativitas adalah: (1) berani mengambil resiko; (2) memainkan peran yang positif; (3) berfikir kreatif; (4) merumuskan dan mendefinisikan masalah; (5) tumbuh kembang mengatasi



masalah; (6) toleransi terhadap masalah ganda; (7) menghargai sesama dan lingkungan sekitar.

Menurut Munandar (2016: 71) ciri-ciri dari kreativitas adalah:

1. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.
2. Senang mengajukan pertanyaan.
3. Memberikan tanggapan terhadap suatu permasalahan.
4. Bebas dalam berpendapat.
5. Memiliki rasa keindahan yang tinggi.
6. Memiliki daya imajinasi dan rasa humor yang tinggi
7. Ahli dalam bidang seni
8. Mampu melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang.
9. Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain.

Slameto (2010:147) menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut: (1) memiliki rasa ingin tahu yang tinggi; (2) memiliki sikap keterbukaan terhadap segala hal yang baru; (3) memiliki ide-ide inovatif dan kreatif; (4) menyukai penemuan dan penelitian; (5) menyukai tantangan dan tugas yang sukar; (6) cenderung mencari jawaban yang luas dan menyenangkan; (7) aktif dan bertanggungjawab terhadap tugas yang diberikan; (8) berfikir fleksibel; (9) memberikan respon yang banyak terhadap pertanyaan; (10) kelihaian menganalisis dan menyintesis; dan (11) memiliki semangat yang tinggi untuk bertanya.

Ciri-ciri anak kreatif menurut Susanto (2016:102) dapat dilihat dari dua aspek, yaitu aspek kognitif dan aspek afektif. Pada aspek kognitif, ciri-ciri kreativitas seorang anak terkait dengan kemampuan dalam berpikir secara divergen. Kemampuan tersebut ditunjukkan dengan adanya beberapa keterampilan seperti keterampilan berpikir secara lancar, berpikir secara luwes dan fleksibel, memiliki ide-ide orisinal, memiliki keterampilan dalam melakukan perincian, dan terampil dalam memberikan penilaian. Adapun aspek afektif, ciri-ciri kreativitas seorang anak terkait dengan sikap dan perasaan yang ditunjukkan oleh adanya berbagai perasaan seperti rasa ingin tahu, memiliki daya imajinasi, menyukai tantangan yang beragam, berani mengambil resiko, mampu menghargai orang lain, memiliki sikap percaya diri dan terbuka terhadap hal baru serta memiliki keahlian dalam salah satu bidang seni.

Hamalik (2014:147) mengemukakan bahwa ciri-ciri orang yang kreatif adalah sebagai berikut: (1) kelincahan berbicara dan berpikir kesegala arah; (2) berpikir fleksibel dan adaptif; (4) memiliki daya ingat yang tinggi; (5) memiliki rasa humor tinggi; (6) senang mencoba hal-hal baru; (7) selalu berpikir positif pada diri sendiri.

Adapun menurut Asrori (2015:80) mengemukakan ciri-ciri kreativitas adalah sebagai berikut: (1) bersikap disiplin; (2) mandiri dalam melakukan segala hal; (3) cenderung melawan perintah; (4) memiliki rasa humor; (5) bersikap adaptif; (6); memiliki kepekaan terhadap lingkungan; (7) menyukai tantangan dan petualangan; dan (8) menyukai hal-hal yang kompleks dan detail.

Dari beberapa pendapat ahli, mengenai ciri-ciri kreativitas dalam pembelajaran maka indikator kreativitas belajar siswa yang disukai dalam pembelajaran dengan menggunakan media audio visual adalah sebagai berikut: (1) kelancaran berfikir; (2) rasa ingin tahu yang besar; (3) berani mengambil resiko; (4) bersikap terbuka terhadap pengalaman; dan (5) cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan.

### **2.1.5 Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan yang didapatkan setelah kegiatan belajar (Suprijono, 2013:5). Menurut Rifa'i (2015: 67) hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku pada diri siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Sedangkan Hamalik (2013:30) menyatakan bahwa seseorang telah belajar apabila terjadi perubahan tingkah laku, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Tingkah laku manusia ini terdiri atas beberapa aspek yaitu: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, budi pekerti, dan sikap. Menurut Wena (2012:6) hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi sebagai akibat proses pembelajaran.

Menurut Suprihatiningrum (2016: 38-40) hasil belajar dibedakan menjadi tiga aspek, yakni:

#### **1. Aspek Kognitif**

Aspek kognitif adalah kemampuan yang berkaitan dengan berpikir, mengetahui, dan memecahkan masalah. Terdiri dari enam tingkatan, yaitu:

- a. Mengingat, meliputi: mengenal dan mengingat.

- b. Memahami, meliputi: menafsirkan, memberikan contoh, menggolongkan, meringkas, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan.
- c. Menerapkan, meliputi: melaksanakan dan menjelaskan.
- d. Menganalisis, meliputi: membedakan, mengatur, dan menentukan.
- e. Mengevaluasi, meliputi: memeriksa dan mengkritisi.
- f. Mencipta, meliputi: membangkitkan, merencanakan, dan memproduksi.

## 2. Aspek Afektif

Aspek afektif merupakan kemampuan yang berkaitan dengan sikap, nilai minat dan apresiasi. Aspek afektif terdiri dari lima tingkatan, yaitu kemauan menerima, kemauan menanggapi, berkeyakinan, penerapan karya, serta ketekunan dan ketelitian.

## 3. Aspek Psikomotorik

Aspek psikomotorik adalah kemampuan yang berkaitan dengan keterampilan yang bersifat manual dan motorik. Aspek psikomotorik terdiri dari beberapa tingkatan, yaitu persepsi, kesiapan melakukan suatu kegiatan, mekanisme, respons terbimbing, kemahiran, adaptasi, dan organisasi.

Suprijono (2013: 5-6) berpendapat bahwa hasil belajar berupa:

- 1. Informasi verbal yaitu mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- 2. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.

3. Strategi kognitif yaitu kemampuan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitif. Kemampuan ini menggunakan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
4. Keterampilan motorik yaitu kemampuan siswa dalam melakukan gerak tubuh.
5. Sikap adalah kemampuan menentukan nilai sebagai tolok ukur dalam berperilaku.

Poerwanti (2009:7.5) mengatakan bahwa hasil belajar siswa dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah, yaitu:

1. Ranah kognitif meliputi kecerdasan bahasa dan kecerdasan logika.
2. Ranah afektif berupa sikap dan nilai atau yang mencakup kecerdasan emosional.
3. Ranah psikomotor berupa keterampilan atau yang mencakup kecerdasan kinestetik, kecerdasan visual-spasial, dan kecerdasan musikal.

Berdasarkan pendapat ahli, dapat disimpulkan pengertian hasil belajar adalah hasil yang diperoleh individu dengan terjadinya perubahan tingkah laku oleh siswa yang terbagi dalam tiga ranah yaitu dalam ranah kognitif berupa pengetahuan, afektif berupa sikap dan psikomotorik berupa keterampilan. Suatu pembelajaran dikatakan berhasil jika terjadi peningkatan pengetahuan, sikap dan keterampilan pada diri siswa.

Indikator hasil belajar dalam penelitian ini membatasi pada ranah kognitif. Indikator dalam penelitian ini sebagai berikut: (1) menjelaskan hubungan keadaan alam dengan mata pencaharian penduduk di lingkungan tempat tinggalnya; (2) mengidentifikasi jenis pekerjaan penduduk berdasarkan tempat tinggalnya; (3)

menganalisis pengaruh lingkungan terhadap jenis pekerjaan di setiap daerah; (4) menjelaskan jenis pekerjaan dengan kegiatan ekonomi; (5) menganalisis kegiatan masyarakat terkait dengan kegiatan ekonomi (6) mengidentifikasi kegiatan ekonomi, meliputi produsen, distributor, konsumen; (7) membedakan kegiatan ekonomi, meliputi produksi, distribusi, konsumsi; (8) mengklasifikasikan jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa; (9) mengaitkan jenis pekerjaan dengan kegiatan ekonomi.

### **2.1.6 Hakikat Media Pembelajaran**

#### **2.1.6.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Suryani (2018:4) media pembelajaran adalah sarana penyampaian informasi yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke pebelajar selain itu dapat menarik perhatian, perasaan, pikiran dan kemauan sehingga terjadi proses belajar yang disengaja, mempunyai tujuan dan dapat dikendalikan. Sejalan dengan itu, Musfiqon (2015: 28) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat bantu belajar yang berupa fisik maupun nonfisik. Media pembelajaran sengaja digunakan oleh guru untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga tercipta proses belajar yang efektif.

Media pembelajaran adalah sarana penyampai pesan untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi dalam kegiatan proses belajar mengajar sekaligus dapat memperjelas arti pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Kustandi, 2013:8). Menurut Arsyad (2017:10) media pembelajaran didefinisikan

segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Sementara itu, Suprihatiningrum (2016:319) menyatakan bahwa media pembelajaran cenderung diklasifikasikan kedalam alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Kusnida (2015:112) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan peralatan yang digunakan oleh guru dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Selanjutnya Aqib (2013:50) menyatakan bahwa media pembelajaran digunakan sebagai sarana untuk menyalurkan pesan dan menstimuli terjadinya proses pembelajaran. Hamdani (2011:243) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana berupa alat yang berfungsi membawa pesan-pesan untuk tujuan intruksional yang mengandung makna pengajaran.

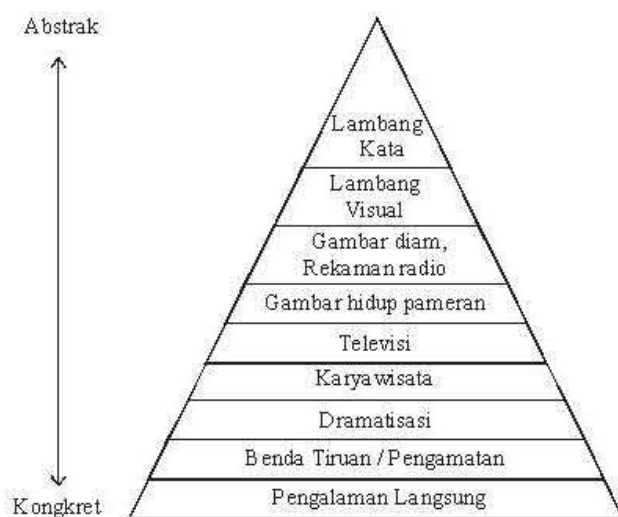
Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana pendukung proses pembelajaran yang bertujuan untuk menghantarkan pesan atau materi pelajaran baik berupa pengetahuan keterampilan dari guru kepada peserta didik di dalam proses pembelajaran agar peserta didik lebih mudah memahami apa yang disampaikan. Dengan penggunaan media pembelajaran, diharapkan dapat merangsang minat, perhatian, motivasi dan kreativitas siswa dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran pada penelitian ini adalah media audio visual yang digunakan untuk proses pembelajaran yang berguna memperjelas isi materi muatan IPS dengan materi kegiatan ekonomi dan dapat

meningkatkan kreativitas siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

#### 2.1.6.2 Klasifikasi Media Pembelajaran

Dalam penggunaan media pembelajaran, Dale mengadakan klasifikasi pengalaman belajar dari hal yang paling konkrit ke abstrak, untuk menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran dalam kelas. Klasifikasi tersebut sering kita kenal dengan dengan nama “Kerucut pengalaman Edgar Dale” (Asnawir, 2012:21).

Dasar penggunaan media menurut Edgar Dale, dikaji dalam kerucut pengalaman atau sering disebut dengan istilah *cone experience*.



**Gambar 2.1** Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Dari gambar tersebut tampak bahwa pengalaman belajar dengan hanya menggunakan simbol verbal saja, tingkat konkritisasinya lebih rendah dibandingkan jika menggunakan simbol visual. Menurut Dale, pembelajaran yang paling konkret adalah pengalaman langsung atau observasi ke lokasi. Artinya, penggunaan media dengan objek yang nyata adalah paling efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu



yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Asyhar 2012:50).

Arsyad (2017:13) menjelaskan kerucut pengalaman Edgar Dale merupakan penjabaran dari tahapan belajar yang dikemukakan oleh Bruner. Semakin ke atas di puncak kerucut maka semakin abstrak media pengirim pesan. Dasar pengembangan kerucut tersebut berdasarkan tingkat keabstrakan jumlah indera yang digunakan dalam menerima isi pembelajaran.

Menurut Kustandi (2013:11) secara rinci, pengalaman-pengalaman tersebut dijelaskan sebagai berikut.

1. Pengalaman melalui lambang verbal, pengalaman yang bersifat abstrak.
2. Pengalaman melalui lambang-lambang visual seperti grafik, peta, gambar, lukisan, foto.
3. Pengalaman melalui radio, *tape recorder*.
4. Pengalaman melalui gambar hidup, misalnya film, animasi.
5. Pengalaman melalui televisi.
6. Pengalaman melalui kegiatan wisata.
7. Pengalaman melalui kegiatan demonstrasi.
8. Pengalaman melalui kegiatan dramatisasi.

Berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Dale peneliti menggunakan media audio visual yang dapat menyajikan citra audio visual dan pesan yang terkandung, sehingga pembaca dapat memahami pesan yang disampaikan. Dengan berbantuan media audio visual maka pembelajaran akan berjalan lebih efisien, karena mampu

mengembangkan kreativitas anak untuk menyampaikan ide baik lisan maupun tulisan.

#### 2.1.6.3 Fungsi Media Pembelajaran

Daryanto (2016:10) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, diantaranya adalah sebagai berikut: (1) mendapatkan gambaran yang jelas tentang benda atau peristiwa yang susah untuk diamati secara langsung; (2) mampu mendengar suara yang susah ditangkap oleh telinga secara langsung; (3) melihat benda atau peristiwa yang sudah terjadi; (4) dapat melihat dengan cermat hewan-hewan yang sulit untuk diamati karena sulit ditangkap; (5) dapat melihat kejadian-kejadian yang berbahaya; (6) melalui media, dapat melihat dengan jelas benda yang mudah rusak; (7) media menjangkau audiens dalam jumlah banyak.

Astuti (2016:106) menjelaskan bahwa media dalam pembelajaran berfungsi untuk menumbuhkan keinginan dan minat baru yang berdampak secara psikologis pada siswa, sehingga sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dalam penyampaian materi oleh guru. Sejalan dengan itu, Nugraheni (2017:123) menjelaskan bahwa fungsi utama media pembelajaran yaitu untuk meningkatkan minat maupun perilaku siswa yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan pengetahuan sekaligus pemberi petunjuk pada individu, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya.

Selanjutnya, Suprihatiningrum (2016:320) mengatakan bahwa media pembelajaran memiliki 6 fungsi utama, yaitu:

1. Fungsi atensi, mampu menarik perhatian siswa
2. Fungsi motivasi, meningkatkan kesadaran siswa untuk lebih rajin belajar.
3. Fungsi afeksi, meningkatkan kesadaran emosi dan sikap siswa terhadap bahan pelajaran dan orang lain.
4. Fungsi kompensatori, membantu siswa yang kesulitan dalam menerima dan menangkap pelajaran yang diberikan baik secara teks maupun lisan.
5. Fungsi psikomotorik, membantu siswa dalam melaksanakan aktivitas secara motorik.
6. Fungsi evaluasi, dapat mempunyai kemampuan siswa dalam menanggapi pembelajaran.

Adapun Suryani (2018:9) berpendapat bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan: (1) mendatangkan objek sesungguhnya; (2) meniru objek sesungguhnya; (3) membangun konsep abstrak ke konsep yang lebih konkret; (4) menyelaraskan pemahaman; (5) memecahkan masalah waktu, tempat, jumlah, dan jarak; (6) menyuguhkan ulang pengetahuan secara tetap; (7) membuat iklim belajar menarik dan menyenangkan.

Fungsi media pembelajaran menurut Musfiquon (2015: 35) adalah:

1. Tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien.
2. Siswa merasa lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
3. Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

4. Siswa bisa berinteraksi secara langsung dengan kondisi atau kenyataan yang ada.
5. Mengatasi modalitas belajar siswa yang beraneka ragam.
6. Terciptanya komunikasi yang efektif dalam proses pembelajaran.
7. Kualitas hasil belajar siswa meningkat.

Ahmadi (2014: 42) menjelaskan beberapa fungsi media yaitu: (1) media pembelajaran mampu menambah pengalaman siswa menjadi lebih luas lagi; (2) melalui penggunaan media dapat melampaui batasan ruang kelas; (3) melalui media pembelajaran memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara pelajar dengan lingkungannya; (4) dengan media dapat menumbuhkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistis; (5) meningkatkan rasa ingin tahu dan minat siswa; dan (6) media mampu menumbuhkan motivasi siswa. Nasikhah, dkk (2016:2) menjelaskan bahwa penggunaan media mampu mempermudah interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Sementara menurut Sanjaya (2014:73) media pembelajaran memiliki beberapa fungsi sebagai berikut: (1) fungsi komunikatif, memudahkan dalam berkomunikasi; (2) fungsi motivasi, menumbuhkan motivasi siswa; (3) fungsi kebermanaknaan, mampu meningkatkan pengetahuan dan kemampuan siswa dalam menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif yang tinggi; (4) fungsi penyamaan pandangan, dengan adanya media pembelajaran dapat menyelaraskan pandangan siswa terhadap pengetahuan yang diberikan; (5) fungsi individualistik,

melalui media pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan individu yang mempunyai keinginan dan metode belajar yang tidak sama.

Menurut Aqib (2014: 51) media pembelajaran memiliki beberapa fungsi: (1) materi pembelajaran tersampaikan dengan cara yang sama; (2) tercipta proses pembelajaran yang menarik bagi siswa; (3) dapat menghemat waktu dan tenaga dalam menyampaikan materi pembelajaran; (4) dapat meningkatkan kualitas belajar siswa; dan (5) dapat meningkatkan sikap positif siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dari beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa fungsi diterapkannya media pembelajaran yaitu supaya pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan kreativitas siswa, menumbuhkan kesadaran siswa untuk lebih rajin belajar, menumbuhkan kesadaran emosi dan sikap siswa terhadap materi pelajaran dan orang lain, mengakomodasi siswa yang lemah dalam menerima dan memahami pelajaran yang disajikan secara teks atau verbal, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, metode mengajar akan lebih bervariasi, mampu memiliki kemampuan siswa dalam merespon pembelajaran, siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

#### 2.1.6.4 Jenis Media Pembelajaran

Ahmadi (2017: 2) menjelaskan bahwa media pembelajaran dikelompokkan berdasarkan tujuan penggunaan dan karakteristik media. Dengan adanya pengelompokan media pembelajaran, akan memudahkan guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat saat merencanakan kegiatan pembelajaran.

Asyhar (2012: 44-45) menjelaskan jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut:

1. Media visual

Media yang mengandalkan indera penglihatan siswa. Kemampuan penglihatannya sangat mempengaruhi pengalaman belajar siswa. Beberapa media visual antara lain buku, modul, peta, gambar, poster, globe bumi, bagan, grafik.

2. Media audio

Media yang mengandalkan indera pendengaran siswa. Dengan kemampuan indera pendengarannya akan mempengaruhi pengalaman belajar siswa. Adapun beberapa contoh media audio yang biasa digunakan yaitu *tape recorder*, musik, bunyi tiruan, radio, dan *CD player*.

3. Media audio visual

Media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam suatu kegiatan. Beberapa contoh media audio-visual adalah video, film, video, dan program TV.

4. Multimedia

Multimedia yaitu jenis media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan berbasis teknologi secara terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia dapat melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

Daryanto (2016:19) membagi media pembelajaran menjadi dua, diantaranya sebagai berikut.

1. Media pembelajaran dua dimensi

Media dua dimensi yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar yang berada pada satu bidang datar. Media pembelajaran dua dimensi meliputi grafis, media bentuk papan, dan media cetak yang penampilan isinya termasuk dua dimensi.

2. Media pembelajaran tiga dimensi

Media tiga dimensi yaitu sekumpulan media tanpa proyeksi yang tampilannya dapat diamati dari arah mana saja dan mempunyai panjang, lebar, dan tinggi. Kelompok media ini berwujud sebagai benda asli dan tiruan yang mewakili aslinya.

Sudjana (2015:3-4) mengemukakan bahwa ada empat jenis media pembelajaran yaitu: (1) media grafis misalnya gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik; (2) media tiga dimensi, seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, diorama dan lain-lain; (3) media proyeksi seperti *slide*, film strips, film, penggunaan OHP; (4) menggunakan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Lebih lanjut Suprihatiningrum (2016:323) menjelaskan bahwa media pembelajaran dibagi menjadi 3 jenis, yaitu: (1) media audio, (2) media visual yang mengandalkan gambar; (3) media audio visual adalah media yang melibatkan suara dan gambar. Sedangkan menurut Anitah (2009:6.16-6.30) media pembelajaran diklasifikasikan ke dalam 3 jenis, yaitu: (1) media visual, media

yang melibatkan indera penglihatan; (2) media audio, media berbentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan keinginan siswa untuk belajar; (3) media audio visual, gabungan audio dan visual atau biasa disebut media pandang dengar.

Sementara itu, Djamarah (2013:124-126) menyebutkan macam-macam media, sebagai berikut.

1. Dilihat dari jenisnya, media dibagi kedalam: media audio (suara), media visual (gambar), media audio visual (suara dan gambar).
2. Dilihat dari daya liputnya, media dibagi dalam: media dengan daya liput luas dan serentak, media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat, media untuk pengajaran individual.
3. Dilihat dari bahan pembuatannya, media dibagi dalam: media sederhana dan media kompleks.

Menurut Arsyad (2016:31) berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu:

1. Media hasil teknologi cetak adalah metode dalam menciptakan dan mentransfer materi seperti buku dan materi, visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis.
2. Media teknologi audio visual adalah metode menciptakan dan mentransfer materi menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyampaikan pesan audio dan visual.
3. Media teknologi berbasis komputer adalah metode menciptakan dan mentransfer menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor.



4. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer adalah metode menciptakan dan mentransfer materi dengan mengkombinasikan penggunaan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, disimpulkan bahwa salah satu jenis media pembelajaran yang mendasari penelitian ini yaitu media audio visual. Dari beberapa jenis media audio visual tersebut, peneliti memilih menggunakan media audio visual jenis video. Video merupakan suatu media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun berkelompok karena dapat menampilkan gambar dan suara sekaligus. Media pembelajaran audio visual siswa dapat dengan mudah memahami isi dari materi yang akan disampaikan oleh guru melalui media video. Dengan demikian siswa menjadi termotivasi dan tertarik terhadap materi, serta memudahkan tercapainya pemahaman materi oleh siswa.

#### 2.1.6.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Suprihatiningrum (2016:324) ada beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran yang tepat, yaitu: (1) tujuan pembelajaran yang ingin dicapai; (2) metode pembelajaran yang dipakai; (3) karakteristik bahan pembelajaran; (4) fungsi media pembelajaran; (5) kemampuan guru menggunakan jenis media; (6) keefektifan media dibandingkan dengan media yang lain.

Sadiman (2014: 85) menjelaskan bahwa ada lima kriteria pemilihan media yaitu sebagai berikut: (1) kesesuaian, dimana media yang dipilih harus berlandaskan dengan tujuan yang hendak dicapai; (2) kejelasan sajian, artinya media maupun sumber belajar yang dibuat harus memperhatikan tingkat

kesukaran penyajiannya tidak hanya ruang lingkup materi pembelajaran saja; (3) kemudahan akses; (4) keterjangkauan, artinya media yang dipilih harus memperhatikan besar kecilnya biaya; (5) ketersediaan, dimana perlunya pengecekan media yang hendak dipakai untuk mengajar; (6) kualitas, memilih media berkualitas tinggi; (7) ada alternatif, jika media yang hendak dipakai tidak tersedia, maka guru menggunakan media alternatif; (8) organisasi; (9) kebaruan, mempertimbangkan kebaruan dari media yang dipilih, karena media yang baru biasanya lebih bagus baik dan menarik perhatian siswa; (10) berorientasi siswa, dimana perlunya pertimbangan kemudahan dan keuntungan yang akan didapatkan oleh siswa karena menggunakan media tersebut.

Kriteria pemilihan media pembelajaran menurut Arsyad (2017:74) adalah sebagai berikut: (1) kesesuaian dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai; (2) sesuai untuk memudahkan siswa dalam mempelajari materi pelajaran yang bersifat fakta, konsep, dan generalisasi; (3) media yang digunakan oleh guru adalah media yang simpel, mudah didapatkan, dibuat, dapat bertahan lama serta dapat digunakan secara terus menerus. (4) media yang dipilih sesuai dengan keterampilan dan kemampuan guru; (5) media yang digunakan harus tepat sasaran artinya pemilihan media pembelajaran tidak bisa disamaratakan, media pembelajaran tertentu yang memang masih dapat digunakan, namun untuk penjelasan materi dengan menggunakan media yang lebih khusus masing-masing kelompok belajar harus dipertimbangkan pemilihan media pembelajarannya; (6) pemilihan media pembelajaran memiliki standar tertentu agar produk tersebut layak digunakan.

Susilana (2009:54) menjelaskan bahwa ada beberapa kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media antara lain yaitu kesesuaian dengan tujuan, bahan pelajaran, karakteristik siswa, teori, metode belajar siswa, iklim belajar, sarana pendukung serta ketersediaan waktu.

Adapun menurut Asyhar (2012:81) ada beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran yaitu sebagai berikut: (1) menyampaikan sesuatu secara jelas dan rapi; (2) media yang dipilih bersih dan menarik perhatian; (3) sesuai dengan sasaran yang dituju; (4) sesuai dengan materi yang akan dipelajari; (5) sesuai dengan tujuan yang akan dicapai; (5) media yang dipilih hendaknya media yang efektif, fleksibel (mudah didapatkan atau dibuat sendiri) dan kuat; (6) berkualitas baik; (7) ukurannya sesuai dengan kondisi lingkungan belajar.

Sementara itu, Sudjana (2015:4) memaparkan bahwa dalam memilih media pembelajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut: (1) kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, artinya media yang dipilih hendaknya berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran; (2) media yang dipilih yaitu media yang mudah dimengerti oleh siswa dalam mempelajari materi pelajaran yang bersifat fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi; (3) media yang akan digunakan hendaknya yang mudah didapatkan atau dibuat oleh guru; (4) media yang digunakan dapat dikuasai oleh guru atau sesuai dengan kemampuan yang dimiliki guru; (5) media yang dipilih merupakan media yang berguna bagi siswa selama proses pembelajaran berlangsung; (6) media yang dipakai guru seharusnya sesuai dengan tingkat kemampuan siswa sehingga siswa dapat memahami dan menangkap pesan maupun informasi yang disampaikan oleh guru.

Uraian tentang kriteria pemilihan media pembelajaran diatas, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan, yaitu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, karakteristik pembelajaran atau siswa, teori, gaya belajar siswa, kondisi lingkungan, fasilitas pendukung dan waktu yang tersedia. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan, tujuan dari peneliti yaitu untuk mengetahui apakah lebih efektif media audio visual dibandingkan dengan media visual yang dulu digunakan oleh guru.

#### 2.1.6.6 Pengertian Media Audio dan Visual

Menurut Sardiman (2014:49), media audio adalah media untuk menyampaikan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk simbol-simbol auditif, baik lisan maupun non lisan. Sementara menurut Asyhar (2012:45) media audio adalah media yang hanya melibatkan indera pendengaran saja. Daryanto (2010:50) memaparkan bahwa media audio artinya sarana yang hanya dapat digunakan dengan mendengarnya sebagai akomodasi bagi siswa supaya dapat berfikir dengan baik, meningkatkan daya ingat dan mempertajam pendengaran.

Sementara Djamarah (2010:124) media audio adalah media yang melibatkan indera pendengaran, seperti radio, kaset rekorder. Menurut Munadi (2013:58-62) media audio adalah media yang mengandung informasi baik verbal atau nonverbal yang hanya dapat didengar sehingga mampu menstimuli pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan pada siswa untuk memahami materi pelajaran. Suprihatiningrum (2016:323) menjelaskan bahwa media audio adalah media yang mengandalkan kemampuan pendengaran kita. Kustandi (2013:57-58)

memaparkan bahwa media audio berhubungan dengan indera pendengaran. Informasi yang akan disampaikan diimanifestasikan dalam bentuk-bentuk auditif.

Menurut Munadi (2013:81-86) media visual adalah media yang mengandalkan indera penglihatan saja yang terdiri dari media yang diproyeksikan dan tidak diproyeksikan. Diperkuat dengan pendapat Kustandi (2013:98) bahwa segala gambaran mengenai pengetahuan, informasi dan konsep yang akan ditransformasikan kepada siswa dituangkan kedalam berbagai bentuk, seperti gambar, bagan, grafik, foto, gambar, *chart*, dan sketsa. Asyhar (2012:45) mengatakan bahwa media visual adalah media yang hanya melibatkan indera penglihatan siswa. Kemampuan penglihatan yang dimiliki oleh siswa sangat mempengaruhi pengalaman belajarnya.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa media audio adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran saja. Sebaliknya, media visual merupakan media dimana penyampaian pesannya diterima melalui indera penglihatan.

#### 2.1.6.7 Kelemahan Media Visual

Suryani (2018:52) menyebutkan beberapa kelemahan yang dimiliki media visual, yaitu sebagai berikut: (1) apabila terdapat masalah pada indera penglihatan siswa, maka siswa akan mengalami kesukaran dalam menerima informasi atau pesan; (2) ketidakjelasan gambar akan sangat berpengaruh terhadap tingkat pemahaman siswa; (3) tidak mampu memberikan pemahaman kepada siswa dengan metode belajar auditif dan kinestetis; (4) dalam menciptakan gambar yang sesuai dengan bentuk aslinya membutuhkan waktu yang relatif lama.

Menurut Arsyad (2017:49) penggunaan media visual seperti *slide* juga memiliki kelemahan antara lain: (1) tidak bergeraknya gambar maupun grafik visual yang ditampilkan membuatnya kurang menarik perhatian siswa dibandingkan dengan dengan televisi atau *film*. (2) *film* bingkai terlepas-lepas, supaya *film-film* bingkai tidak hilang perlu disimpan dengan baik dan benar; (3) memerlukan biaya yang besar untuk pembuatan film bingkai.

Lebih lanjut Kustandi (2013: 42) menyebutkan ada beberapa kelemahan media visual, diantaranya yaitu: (1) gambar atau foto hanya mengandalkan indera penglihatan; (2) ukuran terbatas.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa kelemahan audio visual yaitu lambat, kurang praktis, dan apabila terdapat masalah pada indera penglihatan maka siswa akan sulit menerima informasi yang disampaikan guru, serta ketidakjelasan gambar atau ukuran gambar sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa.

#### 2.1.6.8 Pengertian Media Audio Visual

Media audio visual merupakan sebuah gambaran informasi atau pengetahuan untuk siswa yang disajikan melalui indera penglihatan dan pendengaran (Abdulhak, 2013: 84). Sedangkan, menurut Arsyad (2011: 30) media audio visual adalah media yang penggunaannya melibatkan indera penglihatan dan pendengaran untuk memahami materi yang disampaikan guru yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.

Pendapat lain dikemukakan oleh Kustandi (2013: 30) media audio visual adalah sebuah metode dalam mentransformasikan materi dengan menggunakan peralatan mekanis yang menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Lebih lanjut Asyhar (2012: 45) menyatakan bahwa media audio visual adalah jenis media yang mengandalkan pendengaran dan penglihatan secara bersamaan dalam satu proses kegiatan pembelajaran. Pengetahuan yang disampaikan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal. Sejalan dengan pendapat Rusman (2012: 63) bahwa media audio visual merupakan gabungan dari audio dan visual atau dengan kata lain media pandang dengar. Contoh dari media audio-visual adalah program video/televisi pendidikan, video/televisi instruksional, dan program *slide* suara.

Adapun pendapat yang dikemukakan oleh Djamarah (2010:124) bahwa media audio visual merupakan sebuah alat yang dipergunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu dalam menyampaikan informasi atau pengetahuan dengan bantuan suara dan gambar. Indriyana (2015:77) mengatakan bahwa media audio visual yaitu jenis media yang menyajikan gambar dan suara secara bersamaan ketika menyampaikan informasi. Sedangkan Purwanti (2015:52) menyatakan media audio visual merupakan media yang dapat dilihat dan didengar. Ariwibowo (2015:883) mengatakan bahwa melalui media audio visual, siswa mampu mengamati secara audio visual sehingga lebih mudah dalam mempelajarinya tanpa harus berpikir abstrak. Media audio visual dapat berupa animasi atau gambar yang dikombinasikan dengan suara, sehingga siswa lebih mudah dalam menangkap informasi yang diperoleh.

Virgiana (2015:103) mengatakan bahwa media audio visual merupakan jenis media yang memiliki unsur suara dan gambar yang dapat dilihat atau didengar suaranya. Menurut Munadi (2013:113-116) media audio visual merupakan gabungan suara dan gambar atau bisa disebut media pandang dengar. Media audio visual disebut juga sebagai media video. Video merupakan media yang terdiri dari unsur gambar dan suara yang membantu dalam proses pembelajaran. Sedangkan Suryani (2018:53) memaparkan bahwa media audio visual merupakan sebuah mesin-mesin yang mekanis dan elektronik yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, dapat ditarik kesimpulan bahwa media audio visual merupakan media yang berfungsi untuk menyampaikan materi dengan menampilkan gambar dan suara secara bersamaan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media audio visual berupa video.

#### 2.1.6.9 Kelebihan Media Audio Visual

Wahyuni (2015:1002) menyatakan bahwa ada beberapa kelebihan media audio visual diantaranya yaitu: (1) sebagai alat bantu dalam pemberian gagasan dan kesan yang benar; (2) menumbuhkan minat siswa; (3) menumbuhkan pengertian yang lebih baik dari sebelumnya; (4) sebagai pelengkap sumber belajar; (5) penambah berbagai variasi metode mengajar; (6) menumbuhkan rasa keingintahuan terhadap pengetahuan intelektual; (7) meminimalisir ucapan dan mengulang kata yang tidak dibutuhkan; (8) mampu menyimpan pelajaran lebih lama; dan (9) mampu memberi gagasan yang baru.



Menurut Suryani (2018:53) ada beberapa kelebihan media audio visual yaitu sebagai berikut.

1. Lebih efektif digunakan dalam pembelajaran karena mampu memberikan pelayanan secara auditif maupun visual.
2. Mampu memberikan pengalaman yang lebih nyata dibandingkan jika melalui media audio maupun visual.
3. Lebih cepat memahami informasi yang diberikan karena siswa tidak hanya mendengarkan tetapi melihat langsung, tidak hanya diangan-angan.
4. Lebih menarik dan menyenangkan.

Arsyad (2017: 49–50) mengungkapkan beberapa kelebihan media audio visual dalam pembelajaran sebagai berikut: (1) melengkapi pengalaman dasar siswa; (2) mampu menggambarkan suatu prosedur secara tepat dan apabila diperlukan dapat dilihat berkali-kali; (3) menumbuhkan motivasi dan sikap serta aspek afektif lain; (4) memuat nilai-nilai positif yang mampu merangsang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok; (5) dapat menjangkau kelompok kecil maupun besar; dan (6) keefisienan waktu.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media audio visual yaitu: (1) lebih efektif dan efisien; (2) memberikan pengalaman nyata; (3) menumbuhkan motivasi siswa; serta (4) lebih menarik dan menyenangkan.

### 2.1.7 Model Pembelajaran *Think Pair Share*

*Think Pair Share* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Frank Lyman, dkk dari Universitas Maryland tahun 1985 (Nurhadi: 2011:120).

#### 2.1.7.1 Pengertian Model Pembelajaran *Think Pair Share*

*Think Pair Share* merupakan rencana pembelajaran yang merupakan salah satu faktor yang sangat berpengaruh untuk menumbuhkan *respons* siswa terhadap pertanyaan sekaligus untuk memperkenalkan gagasan tentang waktu tunggu atau berpikir (Huda, 2014:206).

Diperkuat oleh Shoimin (2017:45) bahwa *Think Pair Share* adalah model pembelajaran kooperatif dimana siswa diberi waktu untuk berpikir dan merespons pertanyaan sesama teman.

Adapun menurut Hamdayana (2015:201) pembelajaran *Think Pair Share* merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dibuat supaya dapat mempengaruhi pola interaksi siswa dalam pembelajaran serta mampu mengembangkan kemampuan siswa dalam mengingat pesan yang diterima dari temannya dalam menyampaikan ide melalui kegiatan diskusi.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Lie (2010:57) menjelaskan bahwa *Think Pair Share* merupakan teknik belajar berpikir-berpasangan-berempat yang artinya memberi siswa kesempatan untuk bekerja secara mandiri atau berkelompok yang dapat digunakan untuk semua mata pelajaran dan semua tingkat usia.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Think Pair Share* merupakan model pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja secara mandiri atau berkelompok. Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan model *Think Pair Share*, siswa berpasangan dan mendiskusikan untuk memecahkan masalah dengan bimbingan guru, kemudian pasangan-pasangan tersebut akan berbagi dengan keseluruhan kelas.

#### 2.1.7.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Think Pair Share*

Menurut Ngalimun (2016:237) langkah-langkah pembelajaran model *Think Pair Share* yaitu: (1) materi disuguhkan oleh guru secara klasikal; (2) siswa diberi permasalahan oleh guru; (3) siswa berpasangan sebangku-sebangku untuk berdiskusi dengan kelompoknya (*think-pair*); (4) setiap kelompok mengkomunikasikan hasil diskusinya (*share*); (5) kuis perorangan; (6) pemberian skor untuk setiap perkembangan siswa; (7) menginformasikan hasil kuis dan pemberian penghargaan oleh guru.

Langkah-langkah pembelajaran dengan model *Think Pair Share* menurut Huda (2014:206) adalah sebagai berikut:

1. Penempatan siswa kedalam setiap kelompok yang masing-masing terdiri dari 4 siswa
2. Setiap kelompok diberikan tugas oleh guru.
3. Setiap anggota menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru secara individu terlebih dahulu.

4. Anggota dalam kelompok dibentuk secara berpasangan dan setiap pasangan berdiskusi mengenai hasil kerja tiap individu.
5. Kedua pasangan kembali ke kelompoknya dan menyampaikan hasil diskusi mereka.

Hamdayana (2014:202) menjelaskan lima langkah model pembelajaran *Think Pair Share* sebagai berikut:

1. Tahap pendahuluan, guru memnginformasikan aturan main dan waktu yang diberikan untuk setiap kegiatannya.
2. Tahap *Think* (berpikir), guru memberikan waktu berpikir kepada siswa untuk menemukan jawaban dari soal yang diberikan secara mandiri.
3. Tahap *Pairs* (berpasangan), siswa dikelompokkan secara berpasangan dengan teman sebangkunya.
4. Tahap *Share* (membagikan), siswa mengkomunikasikan hasil jawabannya dengan pasangan lain.
5. Tahap penghargaan, pemberian nilai baik secara mandiri maupun kelompok.

Adapun menurut Adiputra (2014:184) langkah-langkah model TPS (*think pair share*) dengan media video yaitu: (1) siswa diberi informasi mengenai inti materi dan kompetensi yang akan dicapai; (2) guru menayangkan video dan siswa mengamati serta berfikir tentang materi yang disampaikan guru; (3) guru meminta siswa berpasangan dengan teman sebelahnya; (4) siswa berdiskusi dengan kelompok baru untuk membandingkan hasil diskusi. (5) siswa menyampaikan hasil diskusi di depan kelas; (6) siswa dipimpin oleh guru dalam diskusi kelompok.

Berdasarkan langkah-langkah pembelajaran *Think Pair Share* yang dikemukakan oleh beberapa ahli, dapat disimpulkan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan pertanyaan
2. Guru melakukan apersepsi, menjelaskan tujuan pembelajaran, dan menyampaikan pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang akan disampaikan kepada setiap kelompok.
3. Siswa berpikir secara individual
4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memikirkan dan mengerjakan tugas tersebut secara individu. Langkah ini dapat dikembangkan dengan meminta siswa untuk menuliskan hasil pemikirannya masing-masing.
5. Setiap siswa mendiskusikan hasil pemikiran masing-masing dengan pasangan.
6. Guru juga mengorganisasikan siswa untuk berpasangan dan memberi kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan jawaban yang menurut mereka paling benar atau paling meyakinkan. Guru memotivasi siswa untuk aktif dalam kerja kelompoknya.
7. Siswa berbagi jawaban dengan seluruh kelas.
8. Siswa mempresentasikan jawaban atau pemecahan masalah secara individual atau kelompok di depan kelas.
9. Menganalisis dan mengevaluasi hasil pemecahan masalah.
10. Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap hasil pemecahan masalah yang telah mereka diskusikan.

11. Memberikan *reward*
12. Guru memberikan penghargaan atau *reward* berupa nilai baik secara individu maupun kelompok.

### **2.1.8 Hakikat Pembelajaran IPS**

#### **2.1.8.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial**

Susanto (2016:137) mengatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu pengetahuan yang membahas beragam disiplin ilmu sosial dan humaniora serta aktivitas manusia yang dikaji secara ilmiah dengan tujuan memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada siswa, khususnya di tingkat dasar dan menengah.

Menurut Gunawan (2016:48) IPS merupakan penyederhanaan, penyesuaian, penyaringan, dan perubahan yang dibentuk dari pemikiran-pemikiran dan keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekologi dari suatu materi kajian yang terpadu.

Sementara itu Trianto (2011:124) menyatakan bahwa IPS merupakan kesatuan dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar fakta yang ada dan fenomena sosial pada masyarakat yang terwujud dalam satu pendekatan bidang studi dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial. Adapun menurut Sardjiyo (2009: 1.26) IPS adalah cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial yang terjadi di lingkungan masyarakat dengan menelaah berbagai aspek kehidupan.

Darsono (2017:5), menjelaskan bahwa IPS merupakan suatu mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada materi kajian geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi dan tata negara dengan menyajikan permasalahan sehari-hari di lingkungan masyarakat. IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari beragam ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya.

Menurut Sapriya (2017:11) pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau penyesuaian berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta aktivitas yang disusun dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.

Dari pengertian beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang mencakup geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi, dan politik. Dimana IPS merupakan suatu program pendidikan dalam cakupan mata pelajaran yang mengintegrasikan secara interdisiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Sehingga dalam prosesnya, IPS diharapkan dapat mendorong kepekaan siswa terhadap kehidupan sosial.

#### 2.1.8.2 Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Gunawan (2016:48) pembelajaran IPS bertujuan untuk menjadikan warga negara yang baik dan bertanggungjawab serta memiliki kemampuan sosial dan dapat bertahan hidup dalam kehidupan bermasyarakat. Selanjutnya Munisah (2018:181) yang menyatakan bahwa IPS bertujuan untuk menjadikan warga negara yang bertanggungjawab, mengusahakan manajemen

pembelajaran secara dinamis dengan mengembangkan potensi siswa agar peduli terhadap lingkungan.

Tujuan IPS dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu pengembangan kemampuan intelektual siswa, pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa serta pengembangan diri siswa sebagai seorang individu. Tujuan pertama berkaitan dengan diri siswa dan kepentingan ilmu pengetahuan khususnya ilmu-ilmu sosial. Tujuan kedua mengarah pada pengembangan diri siswa dan kepentingan masyarakat. Selanjutnya tujuan ketiga lebih mengarah pada pengembangan pribadi siswa baik untuk kepentingan dirinya, masyarakat maupun ilmu pengetahuan (Darsono, 2017:7).

Adapun Sanjaya (2016:6) menyatakan bahwa tujuan utama pembelajaran IPS ialah untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki siswa agar kritis terhadap masalah sosial yang ada di masyarakat, memperbaiki berbagai ketidakseimbangan atau kesenjangan yang terjadi dengan sikap mental positif yang dimiliki dan sigap dalam mengatasi berbagai persoalan yang terjadi pada diri sendiri maupun masyarakat umum.

Menurut Sapriya (2017:194) tujuan pembelajaran IPS adalah sebagai berikut: (1) dapat mengenal pengetahuan yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, penyelidikan, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (4) memiliki kemampuan



berkomunikasi, bekerja sama dan bersaing di tingkat lokal, nasional, maupun global.

Dari pendapat beberapa ahli, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan IPS harus dikaitkan dengan kebutuhan dan disesuaikan dengan tantangan kehidupan yang akan dihadapi siswa. IPS membekali siswa dengan berbagai informasi agar siswa dapat mengkaji berbagai kenyataan sosial beserta permasalahan-permasalahan sosial yang ada di lingkungan masyarakat sehingga secara tidak langsung tujuan IPS yang paling utama adalah agar siswa dapat mengenal dirinya dengan lingkungannya, serta siswa dapat menjadi warga negara baik yang memiliki pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang berguna bagi dirinya, masyarakat dan negara.

#### 2.1.8.3 Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial

IPS memiliki ciri-ciri khusus atau karakteristik tersendiri yang berbeda dengan bidang studi yang lain. Endayani (2017:7) menjelaskan bahwa IPS merupakan sintesis antara ilmu sosial dengan ilmu pendidikan untuk tujuan pendidikan. Pendidikan IPS harus dapat mensintesisakan pemikiran-pemikiran yang sesuai antara ilmu sosial dan ilmu pendidikan serta tujuan pendidikan dan persoalan sosial dalam kehidupan bermasyarakat harus menjadi pertimbangan dalam materi pendidikan IPS. Pendapat lain dari Sundawa yang mengklasifikasikan karakteristik pembelajaran IPS kedalam tiga aspek yaitu aspek intelektual, kehidupan sosial, dan kehidupan individual (Susanto: 2014: 12).

Hidayati (2009: 1.26) menjelaskan bahwa karakteristik pembelajaran IPS dilihat dari aspek materi dan strategi penyampaian. Dari aspek materi, sumber materi IPS didapatkan dari beragam aspek kehidupan yang terjadi dalam masyarakat dan berdasarkan kenyataan yang ada. Dari aspek strategi penyampaian pengajaran IPS, sebagian besar bergantung pada tradisi, yaitu materi yang dibentuk terdiri atas: (1) anak; (2) keluarga; (3) masyarakat atau tetangga; (4) kota; (5) region; (6) negara; dan (7) dunia.

Lebih lanjut, menurut Susanto (2014: 12) karakteristik pembelajaran IPS yang dilihat dari aspek tujuan mengacu kepada pemberdayaan intelektual siswa, maka dalam prose pelaksanaannya dapat menggunakan pendekatan kontekstual, di mana salah satunya dengan elemen-elemen yang terdapat pada pendekatan kontekstual tersebut yaitu konstruktivisme, bertanya, menemukan, masyarakat belajar, permodelan, dan penilaian otentik.

Talitha (2016:233) juga menyatakan karakteristik pembelajaran IPS lebih mementingkan kejadian-kejadian, makna, dan penghayatan terhadap realita lingkungan sosial untuk membahas berbagai persoalan dalam kehidupan bermasyarakat, berupa perbedaan pendapat, kebutuhan ekonomi, budaya dan yang lainnya.

Sesuai dengan pendapat beberapa ahli, peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik IPS mensintesisakan pemikiran antara ilmu pendidikan, sosial serta tujuan pendidikan dan persoalan sosial dalam kehidupan bermasyarakat yang dapat dilihat dari beberapa aspek diantaranya aspek tujuan, materi dan strategi penyampaian yang menjadi pertimbangan untuk bahan pendidikan IPS.

#### 2.1.8.4 Ruang Lingkup Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Ruang lingkup IPS menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 Lampiran\_150 IPS SD, yaitu:

1. Manusia, tempat, dan lingkungan
  - a. Wilayah geografis tempat tinggal bangsa Indonesia.
  - b. Konektivitas dan interaksi sosial kehidupan bangsa di wilayah negara Indonesia.
  - c. Konektivitas antar ruang dan penanggulangan permasalahan lingkungan hidup secara bijaksana dalam kehidupan bangsa Indonesia.
2. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan
  - a. Perkembangan kehidupan bangsa Indonesia sejak masa pra-aksara hingga masa Islam.
  - b. Perkembangan kehidupan bangsa Indonesia dari masa penjajahan, masa pergerakan kemerdekaan sampai awal Reformasi dalam menegakkan dan membangun kehidupan berbangsa dan bernegara.
3. Sistem sosial dan budaya
  - a. Kehidupan manusia dan kelembagaan sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya masyarakat dan bangsa Indonesia.
  - b. Norma, lembaga, dan politik dalam kehidupan sosial dan budaya bangsa Indonesia.
4. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan
  - a. Kehidupan ekonomi masyarakat Indonesia yang bertanggung jawab.

- b. Kehidupan perekonomian masyarakat dan negara Indonesia sebagai perwujudan rasa nasionalisme.

Selanjutnya Hidayati (2009:17) menjelaskan bahwa ada 5 macam sumber materi IPS , yaitu sebagai berikut:

1. Semua peristiwa yang terjadi pada anak baik di lingkungan keluarga, sekolah, desa, kecamatan sampai negara atau dunia dengan beragama persoalan didalamnya.
2. Aktivitas manusia contohnya: pekerjaan, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, dan transportasi.
3. Lingkungan geografi dan budaya mencakup semua aspek geografi dan antropologi yang ada sejak dari lingkungan anak yang terdekat hingga terjauh.
4. Kehidupan masa lalu, perkembangan kehidupan manusia, sejarah yang bermula dari sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjauh, mengenai tokoh-tokoh dan peristiwa-peristiwa besar.
5. Anak sebagai sumber materi dilihat dari berbagai segi yaitu keluarga, makanan, pakaian, dan permainan.

Lebih lanjut Susanto (2016: 160) menjelaskan ruang lingkup materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar memiliki karakteristik, sebagai berikut:

1. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan perpaduan berbagai unsur yaitu geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan, dan agama.

2. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS bersumber dari tatanan keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang disatukan menjadi sebuah materi.
3. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS melibatkan beragam persoalan sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
4. Standar kompetensi dan kompetensi dasar melibatkan kejadian-kejadian dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, penyesuaian dan pengolahan lingkungan, susunan , proses dan persoalan sosial serta usaha-usaha untuk bisa bertahan hidup seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan, dan jaminan.
5. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam membahas dan memahami fakta sosial serta kehidupan manusia secara menyeluruh.

Gunawan (2016:51) menyatakan ruang lingkup mata pelajaran IPS melingkupi aspek berikut.

1. Manusia, tempat, dan lingkungan,
2. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan,
3. Sistem sosial dan budaya,
4. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan,
5. IPS SD sebagai pendidikan global, dimana guru mengajarkan siswa akan keanekaragaman bangsa, budaya dan peradaban di dunia, menumbuhkan kesadaran bahwa antara satu bangsa dengan bangsa lain saling membutuhkan,

menumbuhkan kesadaran siswa bahwa komunikasi dan transportasi antar bangsa semakin terbuka, mengurangi kemiskinan, kebodohan dan kerusakan lingkungan.

Dari beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup IPS meliputi manusia, tempat, dan lingkungan, waktu, keberlanjutan, perubahan sistem sosial dan budaya, perilaku ekonomi dan kesejahteraan, manusia, tempat dan lingkungan. Dalam penelitian ini, salah satu ruang lingkup yang mendasari penelitian ini yaitu sistem sosial dan budaya sesuai dengan materi kelas empat yaitu kegiatan ekonomi.

#### 2.1.8.5 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar

Sapriya (2017:12) mengemukakan bahwa IPS di tingkat SD pada umumnya bertujuan untuk menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik dengan menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap dan memiliki kemampuan untuk mengatasi berbagai permasalahan individu maupun sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan ikut serta dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan.

Menurut Gunawan (2016:50) pendidikan IPS di SD tersusun dalam bentuk ilmu sintesis karena pedoman dari disiplin ini ada pada kejadian nyata yang sudah diamati. Secara filosofis menyatakan bahwa konsep, generalisasi, dan temuan-temuan peneliti dari ilmu sintesis ditentukan setelah realita yang terjadi.

Susanto (2016:152) berpendapat bahwa dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia antara 6-7 tahun sampai 11-12 tahun. Menurut Piaget, pada usia 6-7 tahun berada dalam perkembangan kemampuan intelektual pada tingkatan konkret operasional.

Mereka melihat dunia sebagai suatu keseluruhan yang utuh dan beranggapan bahwa tahun yang akan datang sebagai sesuatu yang masih jauh. Anak-anak hanya peduli pada masa sekarang (konkret), bukan masa depan yang belum mereka pahami (abstrak).

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa IPS adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah-masalah sosial dimana harus memperhatikan kebutuhan siswa sesuai dengan usianya karena setiap perkembangan anak mempunyai kemampuan intelektual yang berbeda pada tingkatan konkret operasional.

#### 2.1.8.6 Materi Pembelajaran IPS Kegiatan Ekonomi

Materi yang akan digunakan dalam pembelajaran ini adalah materi Kegiatan Ekonomi yang ada dalam Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku pada kelas IV semester 2. Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator dalam pembelajaran ini diuraikan sebagai berikut:

##### 1. Kompetensi Inti

KI 1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.

KI 3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang

dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

KI 4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya estetik, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

## 2. Kompetensi Dasar dan Indikator

**Tabel 2.1** Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
1.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	<p>1.3.1 Menjelaskan hubungan keadaan alam dengan mata pencaharian penduduk di lingkungan tempat tinggalnya.</p> <p>1.3.2 Menjabarkan jenis pekerjaan penduduk berdasarkan tempat tinggalnya.</p> <p>1.3.3 Menganalisis pengaruh lingkungan terhadap jenis pekerjaan di setiap daerah.</p> <p>1.3.4 Menjelaskan jenis pekerjaan dengan kegiatan ekonomi.</p> <p>1.3.5 Menganalisis kegiatan masyarakat terkait dengan kegiatan ekonomi.</p> <p>1.3.6 Menjelaskan kegiatan ekonomi, meliputi produsen, distributor, konsumen.</p> <p>1.3.7 Menganalisis kegiatan ekonomi, meliputi produksi, distribusi, konsumsi.</p> <p>1.3.8 Mengklasifikasikan jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa.</p> <p>1.3.9 Mengaitkan jenis pekerjaan dengan kegiatan ekonomi.</p>
4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai	4.3.1 Membuat laporan pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk.



bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	4.3.2 Menyajikan laporan jenis pekerjaan terkait dengan kegiatan ekonomi. 4.3.3 Membuat laporan kegiatan ekonomi. 4.3.4 Menyajikan laporan jenis pekerjaan yang ada di tempat tinggalnya.
--	---

Kegiatan ekonomi adalah kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan penghasilan, barang, atau jasa tertentu dengan tujuan mencapai kesejahteraan dalam hidupnya.

Segala kegiatan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya disebut kegiatan ekonomi. Pada dasarnya kegiatan ekonomi dibedakan menjadi 3 yaitu:

a. Kegiatan produksi .

Produksi merupakan kegiatan manusia untuk menghasilkan barang atau jasa. Selain itu produksi juga dapat diartikan sebagai suatu kegiatan untuk menciptakan atau menambah nilai guna suatu barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia. Contoh produksi dapat menciptakan nilai guna misalnya membangun rumah, membuat pakaian, membuat tas dan sebagainya. Sedangkan contoh produksi yang menambah nilai guna misalnya memperbaiki televisi, memperbaiki sepatu, dan memodifikasi barang.

b. Kegiatan Distribusi

Distribusi merupakan kegiatan penyaluran barang dan jasa dari produsen ke konsumen untuk dikonsumsi. Para pelaku distribusi disebut distributor. Seorang distributor memiliki tugas yaitu: (1) memperoleh produk dari produsen maupun pedagang yang lebih besar; (2) mengelompokkan produk berdasarkan

ukuran, jenis dan kualitasnya; (3) Mempromosikan produk kepada calon konsumen dengan strategi promosi. Ada tiga jenis distribusi, yaitu: (1) distribusi langsung yaitu distribusi yang berhubungan langsung dengan konsumen, contohnya seorang peternak ayam menjual telur ayamnya langsung kepada konsumen; (2) distribusi semi langsung yaitu distribusi yang dilaksanakan melalui saluran yang dimiliki oleh perusahaan. Pihak lembaga pemasaran milik produsen mengantar produk kepada konsumen; (3) distribusi tidak langsung yaitu jika produsen menjual barangnya kepada pedagang, contohnya penjual produk kecantikan yang menjual produknya melalui agen atau pengecer, pendistribusian tabung gas LPG kepada konsumen melalui pedagang atau agen.

Pelaku kegiatan distribusi, yaitu sebagai berikut.

#### 1. Pedagang

Pedagang membeli produk dari produsen atas kemauannya sendiri. Produk tersebut kemudian dipasarkan kepada konsumen. Ada 2 jenis pedagang yaitu pedagang besar / pengepul dan pedagang kecil / pengecer.

#### 2. Agen

Agen merupakan lembaga pemasaran yang diakui oleh produsen yang memiliki izin atas nama produsen untuk mendistribusikan barang.

#### 3. Makelar

Makelar merupakan lembaga yang menjual produk menggunakan nama pihak lain.

#### 4. Eksportir

Sekelompok orang yang membeli produk dari dalam negeri kemudian menjualnya ke luar negeri.

#### c. Kegiatan konsumsi.

Konsumsi adalah setiap aktivitas manusia yang sengaja dilakukan untuk mengambil manfaat atau nilai guna suatu barang yang dilandasi oleh adanya keinginan untuk mempertahankan kehidupannya. Mengonsumsi berarti ikut menggunakan atau menikmati hasil-hasil produksi. Contoh dari kegiatan konsumsi adalah makan, minum, berpakaian, dan lain-lain. Orang yang melakukan kegiatan konsumsi disebut konsumen.

Tujuan Aktivitas Konsumsi, yaitu:

##### 1. Memenuhi Kebutuhan

Tujuan utama dari mengonsumsi suatu barang atau jasa ialah untuk memenuhi kebutuhan. Karena manusia membutuhkan berbagai macam benda dan barang untuk bertahan hidup. Misalnya mengonsumsi makanan dan minuman.

##### 2. Memenuhi Keinginan

Tujuan kedua dari kegiatan konsumsi ialah agar keinginan konsumen dapat terpenuhi.

##### 3. Mengurangi Nilai Guna Barang

Dengan mengonsumsi secara otomatis nilai suatu barang akan berkurang sehingga nantinya barang yang telah dikonsumsi akan diproduksi kembali oleh produsen.

#### 4. Menghabiskan Nilai Guna Barang

Misalnya kita mengkonsumsi makanan, kita dapat menghabiskan makanan tersebut untuk memenuhi kebutuhan hidup kita.

Bentuk aktivitas ekonomi bisa berupa pelayanan jasa. Seseorang yang telah memberikan pelayanan jasa kepada orang lain akan memperoleh upah berupa uang. Uang tersebut nantinya akan digunakan manusia untuk memenuhi segala kebutuhan hidupnya seperti makan, minum, rekreasi. Adapun aktivitas ekonomi dalam bidang pelayanan jasa sebagai berikut:

1. Buruh atau tenaga kasar, pada umumnya seorang buruh sangat mengandalkan tenaganya dalam bekerja. Contohnya buruh angkut barang, buruh cuci, penyapu jalanan, dan tukang gali.
2. Pegawai Negeri, seorang pegawai negeri memiliki tanggungjawab kepada pemerintah. Tugasnya memberikan pelayanan terbaik kepada masyarakat. Dalam menjalankan tugasnya, seorang pegawai negeri banyak menggunakan pikiran dan perasaan daripada tenaga fisiknya.
3. TNI dan POLRI. Keduanya memiliki tugas menjaga keamanan. TNI merupakan singkatan dari Tentara Nasional Indonesia. Seorang TNI biasanya bertugas di daerah perbatasan suatu negara karena daerah perbatasan biasanya rawan terjadi konflik. Tugas TNI menjaga keselamatan negara dan bangsa dari gangguan bangsa asing. Sedangkan POLRI merupakan singkatan dari Kepolisian Negara Republik Indonesia. Anggota dari POLRI disebut polisi. Tugas polisi ialah menjaga keamanan masyarakat dari gangguan masyarakat lain.

4. Perbengkelan. Perbengkelan merupakan kegiatan memberikan pelayanan jasa perbaikan kendaraan. Misalnya memperbaiki sepeda, sepeda motor, mobil, kapal dan sebagainya. Tenaga kerja yang melayani bidang perbaikan kendaraan disebut montir.
5. Kesehatan. Manusia membutuhkan fasilitas kesehatan yang memadai. Pemberi layanan kesehatan yaitu rumah sakit dan puskesmas atau klinik. Petugas yang melayani disebut paramedis seperti dokter, perawat dan bidan.
6. Transportasi. Saat ini beragam alat transportasi semakin canggih. Ada yang berupa transportasi darat, air dan udara. Layanan transportasi ini mengantarkan seseorang untuk berpindah tempat dari suatu daerah ke daerah lain. Sumber daya manusia yang bekerja dalam bidang transportasi misalnya pilot, sopir, nahkoda, masinis dan pramugari.
7. Pendidikan. Layanan pendidikan berupa mendidik, mengajar dan melatih. Sumber daya manusia yang bertugas dalam bidang pendidikan adalah guru, dosen dan tutor.
8. Salon Kecantikan. Usaha salon kecantikan memberikan layanan kepada konsumen berupa perawatan kecantikan. Untuk bekerja di salon, seseorang harus memiliki keterampilan yang mendukung. Tenaga kerja yang bekerja disebut perias.
9. Rumah mode. Rumah mode merupakan tempat pelayanan tata busana atau berpakaian. Tenaga kerja yang berkerja disana adalah desainer / perancang busana, penjahit dan lainnya.

10. Perhotelan. Saat ini banyak hotel-hotel megah yang dibangun di daerah perkotaan maupun pedesaan. Perhotelan merupakan aktivitas kegiatan ekonomi yang menyangkut pelayanan penginapan dengan menyediakan paket makanan dan hiburan yang menarik. Tenaga kerja yang bekerja dalam bidang perhotelan antara lain penerima tamu, koki, penyanyi, dan musisi.

#### **2.1.9 Keefektifan Media Audio Visual Pada Materi Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas IV**

Asyhar (2012:45) menyatakan bahwa media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Menurut Muttaqien (2017:27) media audio visual mempunyai empat fungsi diantaranya adalah fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran. Fungsi afektif dapat terlihat pada tingkatan kenikmatan siswa pada saat belajar. Karena media ini dapat menggugah emosi dan sikap siswa. Fungsi kognitif terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa media ini memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam gambar tersebut. Sedangkan fungsi kompensatoris terlihat dari hasil yang memberikan konteks untuk mengkondisikan siswa yang lemah dan lambat memahami isi pelajaran yang disajikan secara verbal. Belajar melalui media audio-visual akan menstimulus anak yang kemudian akan berdampak pada hasil belajar yang baik

dimana siswa akan mengingat, mengenali kembali dan menghubungkan antara fakta dan konsep. Dari beberapa jenis media audio visual, peneliti memilih menggunakan media audio visual jenis video. Media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi terutama efektif untuk membantu menyampaikan materi yang bersifat dinamis (Daryanto, 2016:107). Di SDN Gugus Wijaya Kusuma hanya menggunakan media visual, sehingga mengakibatkan kurangnya kreativitas dan hasil belajar IPS rendah. Dengan adanya permasalahan tersebut, peneliti menggunakan media audio visual.

Keefektifan media audio visual dalam pembelajaran dapat dilihat dari kreativitas siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa akan lebih cepat mengerti materi yang disampaikan karena mendengarkan disertai melihat langsung, sehingga tidak hanya membayangkan, disisi lain pembelajaran menggunakan media audio visual lebih menarik dan menyenangkan. Media video memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran di suatu kelas. Video dapat menampilkan suara dan gambar, sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk memperhatikan materi yang disampaikan guru. Hal ini akan menunjang keberhasilan pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPS kelas IV materi kegiatan ekonomi. Peningkatan kreativitas siswa selama pembelajaran menjadi indikator bahwa media audio visual dapat mengaktifkan peran serta siswa dalam pembelajaran. Kreativitas siswa yang tinggi akan menciptakan suatu pembelajaran yang lebih efektif sehingga hasil belajar siswa lebih berkualitas dan mengalami peningkatan baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotor.

## 2.2 Kajian Empiris

Dalam melakukan penelitian eksperimen ini, peneliti telah menemukan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian tentang efektivitas media pembelajaran Audio Visual dalam berbagai mata pelajaran sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Ainina pada tahun 2014 yang berjudul “Pemanfaatan Media Audio Visual sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah”. Pada penelitian ini kelas eksperimen menggunakan media audio visual sedangkan kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, kelas eksperimen memperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 79,27. Adapun kelas kontrol memperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 71,03 sehingga hasil belajar di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan hasil belajar di kelas kontrol.

Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Budiarsana tahun 2014 berjudul “Pengaruh Model Pendekatan Keterampilan Proses Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran IPA pada siswa kelas IV yang menggunakan media audio visual memperoleh rata-rata 34,97 dengan kriteria sangat tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media audio visual memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV sekolah dasar.

Penelitian yang dilakukan oleh tahun Secer 2016 dengan judul *“Investigating the Effect of Audio Visual Materials as Warm-Up Activity in Aviation English Courses on Students Motivation and Participation at High*



*School Level*". Penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan media audio visual tepatnya video sebagai teknologi informasi dan komunikasi sangat bermanfaat dan memotivasi dalam mengajar dan belajar Bahasa Inggris Penerbangan secara paralel.

Penelitian tentang media audio visual juga dilakukan Ghaedsharafi tahun 2014 dengan judul *"Effects of Audio visual, Audio, and Visual Presentations on EFL Learners' Writing Skill"*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media audio visual lebih efektif diterapkan karena mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan kemampuan menulis siswa dibandingkan dengan media audio maupun visual.

Penelitian yang dilakukan oleh Komariah tahun pada tahun 2015 dengan judul *"Efektivitas Penggunaan Media Video terhadap Keterampilan Menulis Kalimat Siswa Kelas I SD I Balong"*. Pada penelitian ini, kelas kontrol tidak menggunakan media pembelajaran, sedangkan kelas eksperimen menggunakan media video. Hasil belajar pada kelas kontrol adalah 68,18% dengan nilai 73,86 sedangkan pada kelas eksperimen adalah 100% dengan nilai 90. Hal tersebut meunjukkan bahwa penggunaan media video efektif dalam pembelajaran keterampilan menulis kalimat pada siswa kelas I SDN 1 Balong panggung Gresik.

Penelitian yang dilakukan oleh Mathew tahun 2014 dengan judul *"A Study on the Usefulness of Audio-Visual Aids in EFL Classroom: Implications for Effective Instruction"*. Hasil penelitian menunjukan bahwa dengan penggunaan media audio visual sebagai metode pengajaran dapat merangsang pemikiran dan

meningkatkan iklim belajar didalam kelas. Siswa juga lebih mudah memahami materi bahasa inggris.

Penelitian yang dilakukan oleh Sidi tahun 2016 dengan judul “Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS di SMP”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Perolehan rata-rata hasil belajar siswa aspek kognitif pada siklus I sebesar 63,28 dengan pencapaian ketuntasan belajar 43,75%; skor *posttest* siklus II rata-rata 69,38 dengan pencapaian ketuntasan belajar 68,75%; skor *posttest* siklus III rata-rata 71,25 dengan pencapaian ketuntasan belajar 78,13%. Peningkatan hasil belajar aspek kognitif tersebut, diikuti dengan peningkatan hasil belajar aspek afektif dan psikomotorik.

Penelitian yang dilakukan Salamah tahun 2015 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tokoh-Tokoh Kemerdekaan”. Hasil penelitian dan pengembangan media menunjukkan bahwa skor hasil belajar siswa meningkat sesudah menggunakan media berbasis audio visual, hasil *pretest* kelompok eksperimen adalah 50.45 dan hasil *posttest* 85.75 sedangkan hasil *pretest* kelompok kontrol adalah 58.45 dan *posttest* adalah 90.35. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Adittia tahun 2017 yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar

IPS Pada Siswa Kelas IV SD”. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kelas IV di SDN 2 Datar Mayong Jepara, maka dapat disimpulkan bahwa media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Datar Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai hitung  $t$  yang menunjukkan bahwa nilai  $t$  hitung lebih besar dari pada nilai  $t$  tabel ( $9,427 > 1,720$ ) yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal tersebut juga ditunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa yang menunjukkan nilai pretest 65,45 dan posttest 80,82 sehingga terdapat peningkatan sebesar 15,37.

Penelitian yang dilakukan oleh Sari pada tahun 2014 yang berjudul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKN Melalui Model *Course Review Horey* Media Audio Visual”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase ketuntasan klasikal pada siklus I 67,5% , meningkat pada siklus II menjadi 72,5%, dan meningkat pada siklus III menjadi 82,5%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model *Course Review Horey* berbantuan media audio visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang.

Penelitian yang dilakukan oleh Nuur pada tahun 2015 dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model CIRC Dengan Media Audio Visual”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I memperoleh ketuntasan klasikal sebesar 79 %, siklus II sebesar 85 %, dan siklus III sebesar 91 %. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model CIRC dengan media audio visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

Penelitian yang dilakukan oleh Paramita tahun 2016 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA”. Dari hasil analisis data pada siklus I, rata-rata kelas hasil belajar IPA siswa mencapai 74,64, setelah dikonversikan ke dalam PAP hasil belajar, maka rata-rata kelas hasil belajar IPA siswa tergolong kategori sedang. Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan terjadinya peningkatan. Rata-rata kelas hasil belajar IPA siswa mencapai 83,21, rata-rata kelas hasil belajar IPA siswa tergolong kategori tinggi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) berbantuan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV di SD Negeri 9 Banjar tahun pelajaran 2015/2016.

Penelitian dilakukan oleh Awasthi tahun 2014 dengan judul “*Utilising Audio Visual Aids to make learning Easy and Effective in Primary Education*”. Penelitian ini menjelaskan bahwa dengan menggunakan alat bantu audio visual maka pembelajaran lebih efektif. Audio visual dapat menarik perhatian siswa untuk berpartisipasi dengan membangunkan organ sensorik siswa untuk melakukan pengamatan dan diskusi.

Penelitian lain yang mendukung, penelitian yang dilakukan oleh Diansari tahun 2017 dengan judul “*The Effectt of Problm-Based Learning Model, Learning Audio Visual Media and Internship on Student’s Soft Skill*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media audio visual mampu merangsang atau menstimuli pikiran dan menarik perhatian siswa

sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat pelajaran daripada hanya menggunakan media audio saja atau media visual saja.

Penelitian yang dilakukan oleh Patmawati pada tahun 2018 dengan judul “Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rentang hasil belajar siswa kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan pada kategori tinggi, setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media audio visual pada pembelajaran IPS kelas IIIA SDN 1 Parakannyasag mengalami peningkatan. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan rata-rata nilai hasil posttest kelas kontrol dan eksperimen yaitu 73 dan 88.

Penelitian yang dilakukan oleh Yusantika tahun 2018 yang berjudul “Pengaruh Media Audio dan Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa di bidang bahasa Indonesia dengan hasil  $t$  hitung  $-14,446$  dan  $\text{sig (2-tailed) } .000$  dengan membandingkan taraf signifikansi 5%. Efektivitas penggunaan media audio visual pada materi menyimak cerita anak dapat diketahui melalui perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan dengan selisih sebesar 13,54.

Penelitian yang dilakukan oleh Prasetya pada tahun 2016 dengan judul “Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika“. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dengan menggunakan uji  $t$  didapat nilai hitung  $= 4,48 > \text{tabel} = 2,02$ . Hal ini berarti terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar matematika kelompok eksperimen berupa pembelajaran matematika

dengan penggunaan media audio visual dan kelompok kontrol menggunakan media konvensional dan tanya jawab. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa rata-rata hasil belajar matematika kelompok peserta didik yang diberi media audio visual lebih tinggi secara signifikan daripada rata rata hasil belajar kelompok peserta didik yang diberi media konvensional.

Penelitian lain yang mendukung penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Fujiyanto pada tahun 2016 dengan judul “Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Penggunaan media audio visual dapat membantu memahami materi yang bersifat abstrak menjadi kongkrit. Selama penggunaan media audio visual pada siklus I siswa yang tuntas meningkat dengan persentase 53,3% sebanyak 16 siswa. Pada siklus II siswa yang tuntas meningkat dengan persentase 66,6% sebanyak 20 siswa, dan siklus III siswa yang tuntas meningkat dengan persentase 90% sebanyak 27 siswa dan telah mencapai target yang ditentukan yaitu 85%.

Penelitian yang dilakukan oleh Sowntharya tahun 2014 dengan judul “*Audio Visual Media and English Learners*”. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa media audio visual efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas dan berkomunikasi karena mampu menghibur dan menarik perhatian siswa.

Penelitian yang dilakukan Sandhi tahun 2017 dengan judul “Penerapan Metode *Think Pare Share* dengan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi

peningkatan hasil belajar siswa dari siklus 1 senilai 55,6%, siklus 2 senilai 83%, dan siklus 3 senilai 100%. Hal tersebut membuktikan bahwa penerapan metode *think pare share* berbantuan media audio visual sangat efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam menanggapi kejadian atau masalah.

Penelitian yang dilakukan oleh Susanti tahun 2015 dengan judul Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA melalui Model Quantum Teaching Berbantuan Media Audio Visual. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar siswa meningkat tiap siklus, dengan ketuntasan klasikal siklus I memperoleh persentase 63% (baik), siklus II memperoleh persentase 70% (baik), siklus III memperoleh persentase 81% (sangat baik). Simpulan penelitian membuktikan penerapan model quantum teaching berbantuan media audiovisual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA pada siswa kelas IV MI Al Iman Banaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Hartono tahun 2016 dengan judul “*Audio Visual Media Components In Educational Game For Elementary Students*”. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan audio visual melalui game edukasi yang diterapkan di sekolah dasar berhasil membuat siswa tertarik untuk menggunakannya dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Asri tahun 2015 dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran Menggunakan Model *Talking Stick* dengan Media Audio Visual”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Pada siklus I mengalami ketuntasan klasikal sebesar 57,5%, pada siklus II naik

menjadi 74,75 % dan siklus III meningkat menjadi 85,75%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Talking Stick* dengan media audio visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn.

Penelitian dilakukan oleh Handayani tahun 2017 dengan judul “Model Pembelajaran *Picture And Picture* Berbantuan Media Audio Visual terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA”. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh  $t_{hitung} = 3,25 > t_{tabel} = 1,980$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Picture and Picture* berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas V SD di Gugus Letkol Wisnu Kecamatan Denpasar Utara.

### 2.3 Kerangka Berfikir

Permasalahan dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS siswa kelas IV di SDN Gugus Wijaya Kusuma Kota Semarang pada materi kegiatan ekonomi yang belum sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) karena dalam pembelajaran guru kurang memaksimalkan media pembelajaran yang ada, Akibatnya kreativitas dan kemampuan berpikir IPS siswa tidak dapat berkembang secara optimal dibuktikan dengan hasil belajar mata pelajaran IPS masih rendah. Kurangnya antusias dan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS dikarenakan terlalu banyak materi untuk dibaca dan juga dihafalkan membuat siswa jenuh untuk mengikutinya.

Menurut Suryani (2018: 53) Pengajaran melalui audio visual memiliki karakteristik pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti



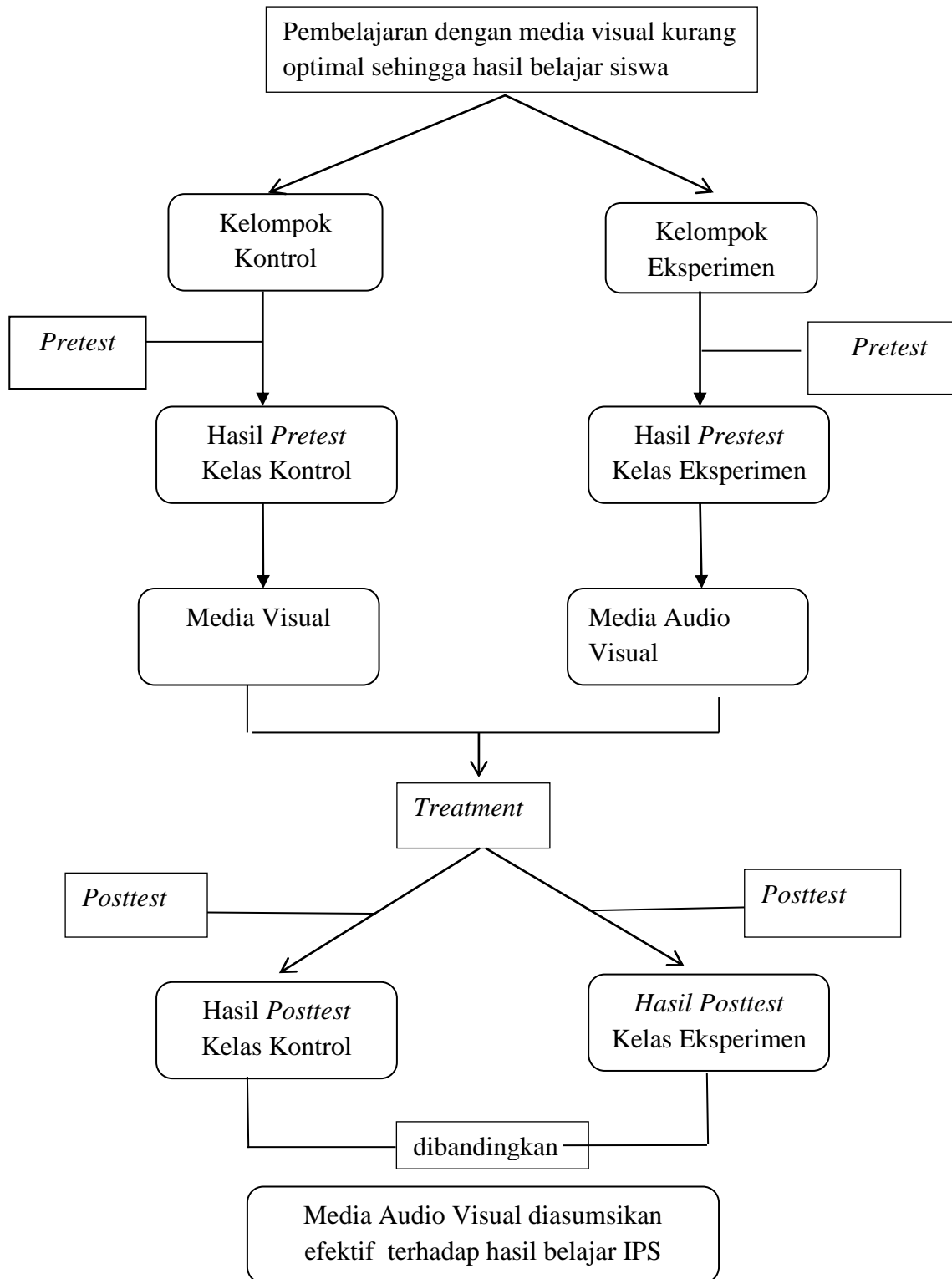
penggunaan proyektor, *tape recorder*, proyektor visual yang lebar. Jadi pembelajaran dengan memanfaatkan media audio visual adalah penggunaan materi yang penerapannya melalui pandangan dan pendengaran.

Kelebihan media berbasis audio visual adalah sebagai berikut: (1) lebih efektif dalam menerima pembelajaran karena dapat melayani gaya bahasa siswa auditif dan visual; (2) dapat memberikan pengalaman nyata lebih dari yang disampaikan media audio maupun visual; (3) siswa akan lebih cepat mengerti karena mendengarkan disertai melihat langsung, sehingga tidak hanya membayangkan; (4) lebih menarik dan menyenangkan menggunakan media audio visual.

Media ini merupakan kombinasi audio dan visual atau disebut juga media pandang-dengar. Salah satu media audio visual yaitu media video. Media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi terutama efektif untuk membantu menyampaikan materi yang bersifat dinamis (Daryanto, 2016:107). Menurut Hamdani (2011:254) belajar melalui video lebih mudah dibandingkan melalui teks sehingga siswa lebih aktif dalam berinteraksi dengan materi karena video memaparkan keadaan nyata dari suatu proses, fenomena atau kejadian sehingga dapat memperkaya pemaparan.

Berdasarkan teori tersebut diasumsikan bahwa media pembelajaran audio visual akan menumbuhkan kreativitas dan motivasi untuk belajar IPS, sehingga memudahkan siswa dalam menanggapi atau memecahkan permasalahan yang diberikan dan hasil belajar IPS meningkat.

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini di gambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2.2** Alur Kerangka Berpikir Penelitian

## **2.4 Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir tersebut, maka dapat disusun hipotesis sebagai berikut:

Ho : Media pembelajaran Audio Visual sama efektif dengan media visual terhadap hasil belajar IPS materi Kegiatan Ekonomi kelas IV SDN Gugus Wijaya Kusuma.

Ha: Media pembelajaran Audio Visual lebih efektif dibandingkan media visual terhadap hasil belajar IPS materi Kegiatan Ekonomi kelas IV SDN Gugus Wijaya Kusuma.

siswa sehingga meningkatkan hasil belajar, kreativitas, motivasi dan aktivitas siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas dan hasil belajar siswa meningkat ketika diberikan media pembelajaran audio visual. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya perbedaan hasil perhitungan kreativitas siswa dan hasil belajar di kelas kontrol dan kelas eksperimen, terlihat bahwa kreativitas siswa dan hasil belajar di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Oleh karena itu, diperlukan adanya sosialisasi mengenai penerapan media audio visual kepada guru dan kepala sekolah untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas pembelajaran yang akan berdampak pada pembelajaran. Selanjutnya, siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan media audio visual menunjukkan bahwa kreativitas siswa lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan media visual.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

1. Media audio visual lebih efektif bila dibandingkan dengan media visual terhadap hasil belajar IPS materi Kegiatan Ekonomi kelas IV SD Gugus Wijaya Kusuma Kota Semarang. Keefektifan media audio visual didasarkan pada uji perbedaan rata-rata  $t_{hitung}$  yaitu 2,844 lebih besar dibandingkan  $t_{tabel}$  yaitu 1.993, sehingga terdapat perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 75,2, sedangkan kelas kontrol sebesar 67,4.
2. Hasil pengamatan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS materi Kegiatan Ekonomi menunjukkan bahwa kreativitas kelas eksperimen cenderung lebih baik dari kelas kontrol. Ditunjukkan dengan rata-rata kreativitas siswa kelas eksperimen yaitu 69% siswa kreatif dalam mengikuti pelajaran. Sedangkan, rata-rata kreativitas siswa kelas kontrol yaitu 47% kreatif dalam mengikuti pelajaran.

## 5.2 Saran

Berdasarkan simpulan tersebut, maka terdapat saran dari penulis yaitu:

1. Pembelajaran dengan menggunakan media audio visual perlu dipersiapkan dan direncanakan dengan sebaik-baiknya, diantaranya yaitu: (1) guru harus memahami langkah-langkah dalam menggunakan media audio visual dan dapat menjelaskan tata cara pelaksanaan pembelajaran menggunakan media audio visual; (2) guru perlu membimbing siswa saat berdiskusi dengan memerhatikan suasana kelas agar tetap kondusif; serta (3) meningkatkan wawasan dan keterampilan mengenai media audio visual melalui pengoperasian komputer, sehingga pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien.
2. Media audio visual dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat diaplikasikan guna meningkatkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, guru diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, Taufiq Hidayat., dkk. 2014. Peningkatan Kualitas IPS Melalui Model TPS dengan Media Video. *Joyful Learning Journal*, 3(4): 182-185.
- Adittia, Arya. 2017. Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1): 9-20.
- Ahmadi, Farid & Weijun Wang. 2014. The Effect of “Jarimatika” Multimedia in Counting Ability of Children. *Information and Knowledge Management*, 4 (6): 40-46.
- Ahmadi, Farid., dkk. 2017. E-Media Development as an Effort to Improve Primary School Student Learning Results in Semarang. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 118: 1-6.
- Ainina, Indah. 2014. Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Indonesian Journal of History Education*, 3(1): 40-45.
- Alfian., dkk. 2015. Efektivitas Pembelajaran Model PBL Menggunakan Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mapel IPA Kelas VII. *Unnes Physics Education Journal*, 4 (2): 49-55.
- Anitah, Sri. 2010. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariwibowo, Puguh & Parmin. 2015. Pengembangan Audio Visual Sistem Sirkulasi Darah yang Berpendekatan Saintifik. *Unnes Science Education Journal*, 4(2): 882-888.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Artapranata, Heri. 2014. Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Media Audio Visual Berpengaruh terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *E-Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1): 1-12.
- Asnawir dan Basyiruddin Usman. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.

- Asri, Betty Widya & Isa Ansori. 2015. Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Menggunakan Model *Talking Stick* dengan Media *Audio-Visual*. *Joyful Learning Journal*, 4(2): 68-77.
- Asrori. 2015. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: Media Akadeemi.
- Astuti, Rini. 2014. Penerapan Strategi ETH Berbantuan Media Interaktif untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika. *Joyful Learning Journal*, 1(2): 105-110.
- Aswathi, Deepa. 2014. *Utilising Audio Visual Aids to make learning Easy and Effective in Primary Education*. *International Journal of Scientific Research*, 3(8): 62-63.
- Asyhar, Rayanda. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Bektiningsih, Kurniana. dkk. 2014. Penerapan Model Two Stay Two Stray untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS. *Joyful Learning Journal*, 3(4): 169-175.
- Budiarsana dkk. 2014. *Pengaruh Model Pendekatan Keterampilan Proses Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD*. 2(1)
- Creswell, John W. 2014. *Research Design*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Darsono & Widya Kamilasari. 2017. *Sumber Belajar Penunjang PLPG 2017 Kompetensi Profesional Mata Pelajaran Guru Kelas SD*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Darusman, Rijal. 2014. Penerapan Metode *Mind Mapping* (Peta Pikiran) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika*, 3(2): 164-173.
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Diansari, A, A. R., Bambang Suratman., & Ady S. 2017. The Effect of Problem Based Learning Model, Learning Audio Visual and Intership on Students Soft Skill. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 7(9) : 337.
- Djamarah,., Syaiful., & Aswan. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Endayani, Henni. 2017. Pengembangan Materi Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1 (1): 1-18.



- Ermaita., dkk. Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Studi Sosial*, 4(1) : 81-89
- Fujiyanto, Ahmad., Asep Kurnia Jayadinata., & Dadang Kurnia. 2016. Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1): 841-850
- Ghaedsharafi, M. 2012. Effect of Audio visual, Audio, and Visual Presentation on EFL Learners Writing Skill. *International Journal of English Linguistics*, 2(2):113-121.
- Gunawan, Rudy. 2016. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, Oemar. 2014. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamdayana, Jumanta. 2014. Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Handayani, I Made Dwi., dkk. 2017. Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Media Audio-Visual terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Journal of Education Technology*, 1(3): 176-182.
- Hartono, Meilani., dkk. 2016. *Audio Visual Media Components In Educational Game For Elementary Students. Comtech*, 7(4): 255-265.
- Hasan, H. 2016. Penggunaan Media Audio Visual terhadap Ketuntasan Belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi, Produksi, Komunikasi dan Transportasi pada Siswa Kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*, 3(4) : 22-23.
- Henry, Samuel. 2011. *Cara Praktis Menjad Kreatif dalam 14 Hari*. Yogyakarta: PT Gramedia Pustaka.
- Hidayati., dkk. 2009. *Pengembangan Pendidikan IPS SD 3 SKS*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ibrahim & Nana Sudjana. 2012. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Jakni. 2016. *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Jamaris, Martini. 2015. *Orientas Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Kece, Murat. 2014. Problems Related to The Teaching of Social Studies and Suggestions for Solution: Teachers' Opinions Based on A Qualitative Research. *Social and Behavioral Science*, 388-392.
- Komariah, Nurul., & Asri Susetyo Rukmi. 2015. Efektivitas Penggunaan Media Video terhadap Keterampilan Menulis Kalimat Siswa Kelas 1 SD 1 Balongpanggang Gresik. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2): 477-487.
- Kusnida, Faris., dkk. 2015. Keefektifan Penggunaan Media Audio Visual dan Media Komik Strip dalam Pembelajaran Menulis Cerpen yang Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Berdasarkan Gaya Belajar. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2): 111-117.
- Kustandi, Cecep., & Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Latipun. 2015. *Psikologi Ekperimen*. Malang: UMM Press.
- Lestari, A.T., Mudzanatun, Damayanti., A.T. 2017. Keefektifan Media Audio Visual sebagai Kreativitas Guru Sekolah Dasar dalam Menumbuhkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa. *Jurnal Kependidikan dan Kebudayaan*, 7 (3):214-215.
- Lestari, Karunia E., & Yudhanegara Mokhammad Ridwan. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Lie, Anita. 2010. *Cooperative Learning: Mempraktikan Cooperative Learning di Ruang Kelas*. Jakarta: PT Grasindo.
- Linggasari, Twostyana., Siti Aesijah., dan Eko Raharjo. 2017. Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Musik di Taman Kanak-Kanak (TK) Kemala Bhayangakari 62 Boyolali. *Jurnal Seni Musik*, 6(2): 56-65.
- Munandar, Utami. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Munisah., dkk. 2018. Pendidikan Lingkungan Melalui Pembelajaran IPS Dengan Pendekatan Project Based Learning Dalam Menciptakan Sekolah Hijau. *Jurnal Kreatif*, 8 (2): 180-190.
- Musfiqon. 2015. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakakarya.

- Muttaqien, Fajar. 2017. Penggunaan Media Audio-Visual dan Aktivitas Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Vocabulary Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X. *Jurnal Wawasan Ilmiah*, 8(1): 25-41.
- Nasikhah, Aryun Nailun., Florentina Widihastrini., & Susilo Tri Widodo. 2016. Pengembangan Game Education Pembelajaran PKn Materi Menghargai Keputusan Bersama Kelas V SD. *Jurnal Kreatif*. 81-91.
- Ngalimun. 2016. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Nisa, Choirun., & Widodo Wahono. 2014. Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembelajaran Membuat Aneka Lipatan Serbet. *e-journal boga*, 2(1) : 29-32
- Nugraheni, Nursiwi. 2017. *Making of Audiovisual Media Making in Learning in Basic School*. *Jurnal Kreatif*, 120-126.
- Nuur, A.H., & Mujiyono. 2015. Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model CIRC dengan Media Audio Visual. *Joyful Learning*, 4 (1) : 25-41.
- Nuur, Annisa Hakim & Mujiyono. 2015. Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model CIRC dengan Media Audio Visual. *Joyful Learning Journal*, 4(1): 57-62
- Paramita, Desak Ketut., dkk. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1): 1-10.
- Patmawati, D., Rustono W.S & Momoh H. 2018. Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedadidaktika*, 5(2): 308-316.
- Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar..
- Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pembelajaran.
- Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.
- Pitriani, Ni Wayan., dkk. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran *Think Pair Share* Berbantuan Audio Visual terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS. 5(2): 1-9.
- Poerwanti, Endang. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.

- Prasetya, Fargil. 2016. Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 1(2): 257-266.
- Priyatno, Dwi. 2016. *Panduan Praktis Olah Data Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Purnamiati, G.A.Kdk.Dwi., dkk. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Mind Mapping* terhadap Kreativitas Dan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas VI SD No. 3 Benoa Kabupaten Badung. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 7(1): 1-11.
- Purwanto. 2013. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rifa'i, A. & Chatarina T.A. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU-MKDK UNNES.
- Rusman. 2013. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sadiman, dkk. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Salamah, E.R. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tokoh-Tokoh Kemerdekaan Indonesia. *Premiere Educandum*, 7(1) : 9-18.
- Sandhi, A.M., Djuanda, D., & Sunarya, D.T. 2017. Penerapan Metode *Think Pair Share* dengan Media Audio visual untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1): 1641-1650.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sapriya. 2017. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sardiman. 2016. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardjiyo, dkk. 2009. *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sari, Triyana Novia., dkk. 2014. Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model *Course Review Horey* Media Audio Visual. *Joyful Learning Journal*, 3(2): 57-62.
- Secer Sule, Y.E., Sahin, M., & Alci, B. 2015. Investigating the Effect of Audio visual Materials as Warm Upacitivity in Avition English Courses on Students Motivation and Participation at High School Level Social and Behavioral Science. 120-128.

- Sekarini, Ni Made Dewi., dkk. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran TPS (*Think, Pair, Share*) Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2 (1) : 1-11
- Semiawan, Conny R. 2017. *Kreativitas Keberbakatan*. Jakarta: PT Indeks.
- Setyasto, Novi & Bayu Wijayama. 2017. Penerapan Perangkat Pembelajaran IPS Model *Think Pair Share* (TPS) dengan Media Video untuk Meningkatkan Karakter, Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan(Teori dan Praktik)*, 2(2): 128-133.
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadanedia Group.
- Setyowati, Dessy. Dkk. 2018. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri Pejagan 1. *Jurnal Pamator*, 11(1): 92-100.
- Shoimin, Aris. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sidi, Jatmiko & Mukminan. 2016. Penggunaan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS di SMP. *Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 15(1): 52-72.
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2017. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sowntharya, Dr. Y. L. dkk. 2014. *Audio Visual Media and English Learners. International Journal on Recent and Innovation Trends in Computing and Communication*, 2(2): 384-386.
- Sudjana, Nana dan Rivai. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Bumi Aksara.

- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryani dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung; Rosdakarya.
- Susanti, Rini & Purnomo. 2015. Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model Quantum Teaching Berbantuan Media Audiovisual. *Joyful Learning Journa*, 4(1): 83-92.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susilana, Rudi & Cepi. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Suyono dan Hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Talitha, Rahma Intan. 2016. Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Menghargai Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia Pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN Cijati. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1 (2): 231-241.
- Trianto. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Virgiana, Adhini & Wasitohadi. 2016. Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Ditinjau dari Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SDN 1 Gadu Sambong-Blora Semester 2 Tahun 2014/2015. *Scholaria*, 6(2): 100-118.
- Wahyuni, T., Widagdo, A., & Ansori, I. 2015. Efektivitas Penggunaan Media Audio visual pada Pembelajaran Energi dalam Sistem Kehidupan pada Siswa SMP. *Unnes Science Education Journal*, 35(3) .
- Wahyuni, Tri., dkk. 2015. Efektivitas Penggunaan Media Audovisual pada Pembelajaran Energi dalam Sistem Kehidupan pada Siswa SMP. *Unnes Science Education Journal*, 4(3): 998-1004.
- Wati, Nur Ika., & Fitria Dwi Prasetyaningsih. 2015. Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Student Team Achievement Division dengan Audio-Visual. *Joyful Learning Journal*, 4(2): 61-67.

- Wena, Made. 2014. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widoyoko, Eko Putro. 2015. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yusantika, Friska Dwi., dkk. 2018. Pengaruh Media Audio dan Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(2):251-258.