

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Media Pembelajaran Audio Visual

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Media dalam kajian kebahasaan berasal dari bahasa Latin yaitu “*Medius*” dengan artian pengantar, perantara atau tengah. Media juga biasanya dimaknai dengan alat grafis, elektronik, fotografis yang fungsinya menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal dalam proses pembelajaran.<sup>1</sup>

Pemaknaan media pembelajaran juga diberikan oleh beberapa tokoh, diantaranya yaitu Gerlach dan Ely dalam Jalinus dan Ambiyar yang menjelaskan bahwa media diartikan sebagai manusia, benda, atau kejadian yang berupa situasi yang dapat mendorong seseorang untuk mendapatkan ilmu, keterampilan, dan sikap yang diinginkan.<sup>2</sup> Sadiman dalam Purba dkk menyebut bahwa pengertian media merujuk pada berbagai jenis elemen dalam lingkungan siswa yang dapat mendorongnya untuk belajar.<sup>3</sup> Sedangkan menurut Heinich dalam Hamid, media merupakan sarana penghubung komunikasi seperti movie, televisi, grafik, publikasi, komputer, dan pengajar.<sup>4</sup>

Berbagai padangan yang sudah dipaparkan oleh para ahli mengenai media bisa dipahami bahwa media merupakan semua alat yang bisa digunakan oleh manusia dan membantunya dalam menyampaikan informasi kepada penerima informasi yang diinginkan.

Pembelajaran sendiri berasal dari kata “belajar” yang didasarkan pada kata “ajar” dimana kata ini diartikan dengan petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui.<sup>5</sup> Pengertian pembelajaran dalam UU No 20 Tahun 2003 adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar

---

<sup>1</sup>Ahmad Suryadi, *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid I*, (Sukabumi: CV jejak, 2020), 13.

<sup>2</sup>Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta Kencana, 2016), 2.

<sup>3</sup>Ramen A Purba, dkk, *Pengantar Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 8.

<sup>4</sup>Mustofa Abi Hamid, dkk, *Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 4.

<sup>5</sup>Andrew Fernando Pakpahan, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 6.

pada suatu lingkungan belajar.<sup>6</sup> Searah dengan pengertian tersebut, Gagne dan Briggs dalam Khasanah dkk, juga menjelaskan bahwa pengajaran merupakan suatu struktur yang bertujuan untuk memfasilitasi proses pembelajaran siswa, yang terdiri dari serangkaian kejadian yang direncanakan, diatur dengan baik guna mendorong terselenggaranya kegiatan pembelajaran siswa yang bersifat internal.<sup>7</sup>

Secara sederhana melalui sintesa atas pandangan mengenai pembelajaran, maka bisa diketahui bahwa pembelajaran diartikan dengan suatu kegiatan membagi keilmuan dari seseorang (pengajar) kepada orang lain (pelajar) guna menambah pengetahuan.

Definisi media dan pembelajaran membentuk satu kesatuan definisi. Media pembelajaran diartikan sebagai segala perangkat keras atau lunak yang dimanfaatkan dalam penyampaian materi pelajaran dari sumber pembelajaran kepada siswa, baik secara individu maupun kelompok. Media ini dapat memberikan rangsangan pada pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

## 2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Sebagai alat yang digunakan dalam membantu penyampaian informasi atau materi pelajaran kepada siswa, media pembelajaran dalam pandangan Sadiman dalam Jalinus dan Ambiyar memiliki beberapa fungsi di dalamnya yaitu:

- a. Menjadikan pesan lebih jelas agar anda tidak terlalu terfokus pada aspek visual.
- b. Sebagai solusi terhadap hambatan pembelajaran dengan menggunakan gambar, slide, atau media lain untuk menggantikan objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas. Peristiwa masa lalu dapat dihidupkan kembali melalui film, video, foto, dan sebagainya.
- c. Meningkatkan minat belajar siswa, memberikan kesempatan belajar mandiri berdasarkan minat dan kemampuan, serta mengatasi ketidakaktifan siswa dengan memberikan insentif yang sama untuk menyeimbangkan pengalaman siswa dan pemahaman akan isi pelajaran yang disampaikan.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup>Khasanah, dkk, *Dinamika Konsep Dasar Model Pembelajaran*(Batam: Yayasan Cendikia Mulia mandiri, 2022), 83.

<sup>7</sup>Khasanah, dkk, *Dinamika Konsep Dasar Model Pembelajaran*, 83.

<sup>8</sup>Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, 6.

Pemanfaatan berbagai media dalam proses pembelajaran ternyata dapat meningkatkan kualitas dan efisiensi proses pembelajaran oleh guru kepada murid-muridnya. Menurut Suryadi, hal ini terjadi karena adanya beberapa alasan yang mendasar diantaranya yaitu :

- a. Munculnya ketertarikan di kalangan siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.
- b. Pelajaran dapat tersampaikan dengan *fair* dalam maknanya sehingga siswa dapat memahaminya dengan lebih mudah dan mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif.
- c. Metode pengajaran guru akan lebih bervariasi, tidak hanya terbatas pada komunikasi verbal melalui ceramah yang dapat membuat siswa bosan dan melelahkan guru. Sebagai hasilnya, siswa akan lebih terlibat dalam proses belajar dengan melakukan aktivitas seperti observasi, praktik, dan demonstrasi selain mendengarkan penjelasan dari guru.<sup>9</sup>

Selain memiliki fungsi yang beragam, pemanfaatan media pembelajaran memiliki nilai kegunaan yang signifikan. Sumiharsono dan Hasanah memaparkan beberapa keuntungan yang terdapat pada media pembelajaran, seperti:

- a. Merumuskan konsep abstrak menjadi lebih konkret. Konsep yang sulit dipahami secara langsung oleh siswa dapat dijadikan lebih konkret atau mudah dipahami melalui penggunaan media pembelajaran.
- b. Menyajikan benda-benda yang terlalu berisiko atau sulit didapatkan di lingkungan belajar.
- c. Menampilkan objek dalam ukuran yang terlalu besar atau kecil.
- d. Menggambarkan ritme atau tingkat kecepatan gerakan. Dengan menggunakan teknik pengambilan gambar gerakan lambat dalam media film, dapat menggambarkan tentang jalur peluru dan lain sebagainya dengan lebih jelas.<sup>10</sup>

### 3. Media Pembelajaran Audio Visual

Pada dasarnya media audiovisual merupakan kombinasi dari dua jenis media yaitu media audio dan media visual. Menurut Larashati, media audiovisual dalam Syaifullah adalah jenis media yang tersusun dari unsur-unsur audio dan visual yang dapat dilihat dalam bentuk rekaman video, slide, audio, dan lain-

---

<sup>9</sup>Ahmad Suryadi, *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid I*, 16-17.

<sup>10</sup>M Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jember: CV Pustaka Abadi, 2017), 15-16.

lain.<sup>11</sup> Media visual-audio merupakan salah satu alat yang dapat dimanfaatkan untuk membantu meningkatkan prestasi, memotivasi siswa, dan juga meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS.<sup>12</sup>

Selain itu, media audio visual ternyata dapat membantu siswa mencapai tujuan yang efektif. Ketika media tersebut menampilkan karakter tokoh yang dapat mempengaruhi siswa dan menarik pesan moral, itu dapat menjadi perilaku belajar yang menghambat. Penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran memiliki tujuan tertentu. Anderson dalam Pertiwi, dkk menjelaskan mengenai media audio visual dalam pembelajaran terdapat tiga tujuan yaitu, kognitif, afektif, dan psikomotorik. Adapun tujuannya sebagai berikut:<sup>13</sup>

a. Tujuan kognitif

- 1) Memperluas jaringan kognitif yang terkait dengan kemampuan mengingat dan menginspirasi gerakan yang sejalan.
- 2) Mampu mempresentasikan rangkaian gambar tanpa suara sebagai sarana foto dan film, meskipun tidak ekonomis.
- 3) Dapat mengajarkan pengetahuan tentang berbagai hukum dan prinsip tertentu melalui media audiovisual.
- 4) Media audiovisual dapat digunakan untuk menunjukkan cara bersikap atau bertindak dalam suatu pertunjukan, terutama yang melibatkan interaksi siswa.
- 5) Mampu mengembangkan kemitraan kognitif dengan kemampuan mengenali dan merangsang gerakan serta koordinasi.
- 6) Dapat menampilkan rangkaian gambar tanpa suara sebagai media presentasi foto dan slide film meskipun kurang efektif.
- 7) Melalui media audiovisual, dapat mengajarkan pengetahuan tentang berbagai hukum dan prinsip tertentu.

---

<sup>11</sup>Adji Syaifullah, *Visual Image Science Corner: Media Bantu Pembelajaran Sains*, (Sukabumi: CV Jejak, 2020), 54.

<sup>12</sup>Martin Kahfi, dkk, “Efektivitas Pembelajaran Kontekstual dengan Menggunakan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Siswa Pada Pembelajaran IPS Terpadu”, *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 7, Vo 1 (2021).

<sup>13</sup>Dini Hadi Pertiwi, dkk. *Literasi TIK dan Media Pembelajaran*, (Sukoharjo: penerbit Pradina Pustaka, 2022), 125-126.

- 8) Media audiovisual dapat digunakan untuk menunjukkan cara bersikap atau bertindak dalam suatu pertunjukan, terutama yang melibatkan interaksi siswa.
- b. Tujuan afektif
    - 1) Media audiovisual merupakan media yang sangat efektif untuk menyampaikan informasi dengan cara yang mempengaruhi perasaan.
    - 2) Dengan menggunakan efek dan teknik, media visual-auditorium dapat menjadi media yang sangat efektif dalam memengaruhi sikap dan emosi.
  - c. Tujuan psikomotorik
    - 1) Media audiovisual merupakan media yang tepat untuk memperhatikan contoh keterampilan yang menyangkut gerak
    - 2) Media audiovisual juga bisa memperlambat ataupun mempercepat gerakan.

Terdapat pembagian yang ada dalam media audio visual. Sutamin dalam Syaifullah menjelaskan bahwa terdapat dua bentuk media audiovisual yaitu media audio visual diam dan gerak, adapun pengertiannya sebagai berikut:<sup>14</sup>

- a. Media audiovisual diam adalah jenis media yang menampilkan gambar dan suara diam, seperti film dengan audio, film dengan rangkaian suara, dan rekaman suara.
- b. Media audiovisual gerak adalah jenis media yang dapat menampilkan gambar dan suara yang bergerak, seperti film suara dan video kaset, televisi, dan komputer.

Sebagai suatu media dalam membantu pelaksanaan pembelajaran, tentunya terdapat manfaat lainnya dalam penggunaan media audiovisual, beberapa manfaat yang terdapat dalam media audiovisual menurut Nana Sudhajana dalam Marlina dkk yaitu:<sup>15</sup>

- a. Materi pengajaran akan lebih terperinci dan mudah dipahami sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif.
- b. Metode pengajaran akan lebih beragam, tidak hanya terpaku pada komunikasi verbal melalui ucapan guru. Hal ini akan mencegah kebosanan siswa dan kelelahan guru dalam proses pembelajaran.

---

<sup>14</sup>Adji Syaifullah, *Visual Image Science Corner*: 55.

<sup>15</sup>Marlina, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 122-123.

- c. Siswa akan lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran, karena tidak hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru, tetapi juga melakukan hal-hal lain seperti observasi, praktik, dan presentasi.
- d. Dengan demikian, pengajaran akan lebih mengasyikkan dan menyita perhatian siswa sehingga mampu membangkitkan kembali semangat belajar mereka.

## B. Pembelajaran IPS

### 1. Pengertian Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS, menurut pandangan EB Wesley dalam Karim, merupakan hasil penyederhanaan dari beragam ilmu sosial yang telah melalui seleksi dan adaptasi agar dapat diterapkan di lingkungan sekolah.<sup>16</sup> IPS juga dapat diartikan sebagai penggabungan dari berbagai bidang studi sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya yang dibuat berdasarkan realitas dan fenomena sosial dengan menerapkan suatu pendekatan antardisiplin dari segi dan bidang studi sosial.<sup>17</sup>

Menurut Somantri, IPS adalah pengurangan kompleksitas atau disiplin ilmu-ilmu sosial humaniora dan aktivitas dasar manusia yang diatur dan dijelaskan secara sistematis dan psikologis untuk maksud pembelajaran.<sup>18</sup> Sedangkan Saidiharjo memaparkan bahwa IPS terbentuk dari gabungan atau penggabungan dari beberapa mata pelajaran seperti geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, dan politik yang memiliki karakteristik yang serupa dan digabungkan menjadi satu disiplin ilmu yang disebut ilmu sosial.<sup>19</sup>

Pembelajaran pelajaran IPS memiliki sasaran dalam tiga aspek mulai dari kognitif, afektif dan psikomotorik. Di bidang kognitif IPS lebih mengarah pada tujuan memperoleh pengetahuan, pemahaman, kecerdasan dan kemampuan berpikir yang ada dalam diri siswa. Tujuan afektif IPS mengacu pada kepekaan hati, emosi dan pengukuran *feedback* terhadap materi

---

<sup>16</sup> Abdul Karim, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, (2015), 3.

<sup>17</sup> Agus Subagyo, *Media Enikki dalam Pembelajaran IPS*, (Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2022), 3.

<sup>18</sup> Sri Hastati, *Abdul Wahid dan Nur Afni, Konsep Dasar IPS*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2019), 1.

<sup>19</sup> Muhammad Aunur Rofiq, *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial Berorientasi HOTS (Higher Order Thinking Skills) untuk Pendidikan Sekolah Dasar*, (Semarang: CV Pilar Nusantara, 2020), 10.

pelajaran IPS oleh siswa. Tujuan psikomotorik IPS bisa dikelompokkan menjadi tujuh kelompok besar mulai dari penginderaan, kesiapan bertindak, respons, mekanisme, keterampilan, adaptasi dan orisinalitas.<sup>20</sup>

Berbagai pengertian yang sudah diberikan menjelaskan bahwasanya IPS merupakan bidang keilmuan yang fokus dalam mempelajari, mencermati, mengolah, dan membahas segala sesuatu yang berkaitan dengan hubungan manusia dengan sesamanya hingga diperoleh solusi-solusi terbaik atas berbagai permasalahan yang dihadapinya.

## 2. Ruang Lingkup IPS

IPS tidak hanya dipandang sebagai pelajaran dimana ruang lingkungnya mencakup pengetahuan sosial dan berupaya dalam mengatur siswa agar menjadi warga negara yang bertanggung jawab atas kesejahteraan bersama.<sup>21</sup> Pembahasan yang ada dalam pembelajaran IPS tidak hanya berkenaan dengan pengetahuan, namun disertai dengan penanaman nilai yang melekat dalam diri siswa yang menjadi warga negara yang bertanggung jawab.

Rosardi dan Supardi menjelaskan mengenai ruang lingkup IPS sebagai suatu ilmu ataupun pelajaran mencakup ilmu sejarah, politik, ekonomi, sosial, psikologi dan filosofi dimana hal ini menjelaskan bahwasanya IPS merupakan bidang ilmu interdisipliner. IPS merupakan tools untuk mengajarkan berbagai ilmu sosial sehingga mampu menuntaskan permasalahan sosial yang ada di masyarakat.<sup>22</sup>

Hastati dkk memberikan pandangan yang tidak jauh berbeda dimana ruang lingkup IPS yaitu tatanan sosial manusia di masyarakat. Oleh karena itu, objek utama yang dikaji oleh IPS yaitu masyarakat. Segala proses dan kehidupan sosial yang dialami oleh masyarakat yang berhubungan dengan semua ilmu pengetahuan sosial yang sumbernya dari masyarakat.<sup>23</sup>

## 3. Tujuan dan Manfaat IPS

Sebagai suatu mata pelajaran yang wajib ada di semua jenjang pendidikan, IPS memiliki tujuan khusus seperti mata

---

<sup>20</sup> Agus Subagyo, *Media Enikki dalam Pembelajaran IPS*, 5.

<sup>21</sup> Ahmad Khoiri, Deki Wibowo dan Septian Peterianus, *Konsep Dasar IPS*, (Cijerah: Media Sains Indonesia, 2022), 14.

<sup>22</sup> Raras Gistha Rosardi dan Supardi, *Perencanaan Pembelajaran IPS Integratif*, (Solok: Insan Cendekia Mandiri, 2021), 12.

<sup>23</sup> Sri Hastati, Abdul Wahid dan Nur Afni, *Konsep Dasar IPS*, 6.

pelajaran lainnya. Sumaatmadja dalam Rosardi dan Supardi menjelaskan mengenai tujuan IPS yaitu:<sup>24</sup>

- a. Menyampaikan pengetahuan sosial yang berguna bagi siswa dalam kehidupan masyarakat.
- b. Melatih siswa dalam mengenali, mengevaluasi, dan menciptakan solusi untuk permasalahan sosial yang timbul dalam masyarakat.
- c. Mengembangkan kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan masyarakat serta berbagai bidang ilmu dan keterampilan.
- d. Mengajarkan siswa untuk menghargai lingkungan hidup dan memiliki sikap mental yang positif serta keterampilan yang dibutuhkan untuk menjaga keberlangsungan lingkungan.
- e. Meningkatkan keterampilan siswa dalam memperoleh pengetahuan dan keahlian IPS yang relevan dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi.

Tujuan IPS sebagai suatu pelajaran dalam pandangan Supeni yaitu:<sup>25</sup>

- a. Menunjukkan kepekaan sosial terhadap masyarakat dan yang berkaitan dengan cara memberikan pemahaman yang sesuai dengan situasi dan kondisi setempat berdasar pada sejarah sebagai acuannya.
- b. Mengerti tentang konsep dasar dan dapat mengaplikasikan metode yang diperoleh dari ilmu sosial untuk menyelesaikan masalah sosial.
- c. Mampu menggunakan model dan proses berpikir untuk membuat keputusan yang tepat dalam menangani isu-isu yang berkembang di masyarakat.
- d. Memberikan perhatian khusus terhadap problematika sosial, serta mampu melakukan analisis kritis dan menentukan tindakan penanganan.
- e. Mampu meng-upgrade kemampuan diri, bertanggung jawab dan mampu menyesuaikan dengan dinamika sosial masyarakat yang terus berkembang.
- f.

---

<sup>24</sup> Raras Gistha Rosardi dan Supardi, *Perencanaan Pembelajaran IPS Integratif*, 14

<sup>25</sup> Siti Supeni, *Internalisasi Pendidikan IPS dalam Perspektif Global pada Sekolah Dasar*, (Surakarta: UNISRI Press, 2020), 30.



## C. Minat Belajar Siswa

### 1. Pengertian Minat Belajar

Secara harfiah, istilah minat berasal dari bahasa Inggris yang artinya adalah interest, yang mengacu pada perasaan suka atau perhatian (kecenderungan hati terhadap sesuatu) dan keinginan. Dalam proses pembelajaran, siswa perlu memiliki minat atau ketertarikan terhadap kegiatan belajar yang sedang berlangsung, karena dengan adanya minat, mereka akan merasa termotivasi untuk menunjukkan perhatian, beraktivitas, dan berpartisipasi dalam pembelajaran tersebut. Menurut Wina Sanjaya, minat belajar menjadi tolok ukur yang mendasari motivasi pelajar dalam mencapai suatu target.<sup>26</sup> Sedangkan Slameto dan Nur Rohmat sepakat bahwa minat belajar merupakan timbulnya rasa preferensi dan ketertarikan pada suatu subjek atau kegiatan tanpa adanya paksaan.<sup>27</sup>

Berdasarkan pengertian para ahli diatas, dapat diketahui bahwa pengertian minat belajar yaitu adanya keinginan dari diri sendiri yang muncul secara spontanitas karena adanya hal-hal yang menunjang dan menimbulkan ketertarikan pada suatu pelajaran..

### 2. Ciri-Ciri Minat Belajar

Ciri-ciri minat belajar menurut Ahmad Susanto adalah sebagai berikut:

- 1) Ketertarikan berkembang seiring dengan pertumbuhan fisik dan mental. Ketertarikan dalam semua bidang mengalami perubahan ketika terjadi perubahan fisik dan mental.
- 2) Ketertarikan bergantung pada kegiatan pembelajaran. Kesiapan belajar adalah salah satu faktor yang dapat meningkatkan ketertarikan seseorang.
- 3) Ketertarikan bergantung pada peluang belajar yang tersedia.
- 4) Budaya dapat mempengaruhi ketertarikan. Ketertarikan memiliki bobot emosional.
- 5) Ketertarikan terkait dengan perasaan, artinya jika suatu objek dianggap sangat berharga, maka akan timbul perasaan

---

<sup>26</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2007), 69.

<sup>27</sup> Slamemeto, *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 180.

senang yang pada akhirnya dapat menimbulkan ketertarikan.<sup>28</sup>

Adapun ciri-ciri minat belajar menurut Slameto sebagai berikut:

- 1) Cenderung untuk secara konsisten memberi perhatian dan mengingat hal yang dipelajari berulang-ulang.
- 2) Merasa gembira dan senang terhadap sesuatu yang disukainya.
- 3) Mendapatkan rasa bangga dan puas terhadap hal yang diminatinya.
- 4) Dinyatakan melalui keterlibatan dalam kegiatan dan aktivitas.<sup>29</sup>

Sedangkan menurut Abdul Hadis minat belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Timbulnya keingintahuan yang tinggi dan semangat yang membara dalam menerima pelajaran.
- 2) Tidak adanya keterpaksaan dan munculnya suatu target yang ingin dilampaui.
- 3) Tingkat keseriusan yang meningkat pada saat pembelajaran.
- 4) Munculnya kreativitas dan keinginan untuk dalam suatu bidang keilmuan.
- 5) Tidak merasa jenuh dan bosan dalam belajar.
- 6) Menjadikan belajar sebagai kebiasaan atau hobi.<sup>30</sup>

Berdasarkan pemaparan diatas dapat diketahui bahwa ciri-ciri minat belajar yaitu kondisi dimana seseorang tergugah dan giat dalam meningkatkan value dirinya melalui proses belajar. Selain itu juga meningkatnya rasa penasaran akan sesuatu yang belum ia dapati dari belajar sehingga terus menerus mencari dan menggali lebih dalam ilmu tersebut.

## D. Keaktifan Siswa

### 1. Pengertian Keaktifan Siswa

Keaktifan berasal dari kata "aktif". Aktif diartikan dengan berusaha atau bekerja keras. Oleh karena itu, keaktifan diartikan sebagai semangat untuk melakukan atau bekerja secara

---

<sup>28</sup> AhmadSusanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), 64.

<sup>29</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 57.

<sup>30</sup> Abdul Hadis, *Psikologi dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2006), 44.

mandiri.<sup>31</sup> Keaktifan adalah suatu tindakan yang melibatkan tindakan fisik atau mental, yang terdiri dari melakukan dan memikirkan sebagai suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.<sup>32</sup> Pengertian keaktifan siswa menurut Warsono dan Hariyanto adalah usaha siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, yang dapat diindikasikan ketika siswa ikut serta dalam menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapainya.<sup>33</sup> Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari keaktifannya, baik secara fisik maupun mental. Aktivitas fisik siswa meliputi memberikan kontribusi dalam bentuk pertanyaan, pernyataan, diskusi, menyelesaikan tugas, dan lain sebagainya. Sedangkan kontribusi mental siswa mencakup rasa percaya diri, kesadaran akan tugas dan peran sebagai siswa, serta faktor lain yang mempengaruhi partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar akan menciptakan tingginya interaksi antara guru dan siswa atau sesama siswa yang pada akhirnya dapat menciptakan kondusifitas kelas dan menjadikan siswa dapat melibatkan kemampuannya secara optimal. Keaktifan siswa juga menjadi tanda bahwa interaksi pembelajaran terjadi dua arah antara guru dan siswanya.<sup>34</sup>

## 2. Macam-Macam Keaktifan Siswa

Keaktifan siswa terbagi menjadi hal yang teramati dan juga tidak teramati. Beberapa aktivitas mengenai keaktifan siswa yang teramati dalam pandangan Sadirman yaitu :

### a. *Visual Activities*

Keaktifan ini ditunjukkan dengan aktivitas seperti percobaan, memperhatikan gambar dan juga membaca literatur yang disediakan ataupun didapatkan secara mandiri.

### b. *Oral Activities*

Keaktifan ini ditunjukkan dengan munculnya pertanyaan atau pendapat yang disampaikan oleh siswa ketika pembelajaran dijalankan.

---

<sup>31</sup> I Kadek Suartama, *Mobile Ubiquitous Learning Kajian Pengelolaan Diri dalam Belajar, Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar*, (Malang: Literasi Nusantara Abadai, 2023), 43

<sup>32</sup> Yuniar Hayati, *Asyiknya Belajar Daring "Why Not"*, (Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2021), 27.

<sup>33</sup> Warsono dan Hariyanto, *Pembelajaran Aktif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), 8

<sup>34</sup> Sri Sudaryati dan Zulkifli, *Dasar-Dasar Pendidikan*, (Padang: Global Eksekutif Teknologi, 2022), 41.

c. *Listening Activities*

Keaktifan ini ditunjukkan oleh siswa dengan mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru, pidato, musik dan lainnya yang berkaitan dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari.

d. *Writing Activities*

Keaktifan ini ditunjukkan dengan adanya aktivitas siswa dalam menulis karangan, cerita, ataupun tugas yang diberikan oleh guru.

e. *Drawing Activities*

Keaktifan ini ditunjukkan dengan adanya aktivitas siswa dalam menggambar, misalnya membuat peta ketika materi yang disampaikan berkaitan dengan membuat gambar tersebut.

f. *Motor Activities*

Keaktifan ini ditunjukkan dengan adanya aktivitas siswa dalam berkebun atau melakukan percobaan tertentu yang menggerakkan saraf motorik siswa.

g. *Mental Activities*

Keaktifan ini ditunjukkan dengan adanya aktivitas siswa dalam pemecahan permasalahan yang diberikan oleh guru, mengingat materi dan juga menanggapi kelompok lainnya ketika pembelajaran memasuki sesi diskusi.

h. *Emotional Activities.*

Keaktifan ini ditunjukkan dengan adanya semangat dalam diri siswa dalam mengikuti pelajaran namun disertai dengan ketenangan dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru.<sup>35</sup>

Keaktifan siswa yang sangat sulit untuk diamati berkaitan dengan perasaan dan cara berpikir siswa misalnya ketika siswa memecahkan suatu permasalahan atau memberikan solusi dengan memanfaatkan perasaan dan pikirannya, mencari perbedaan antar konsep yang disajikan.<sup>36</sup> Guru hanya bisa mengamati setiap tindakan yang dimunculkan dalam sikap siswa bukan proses berpikir yang dijalankan di dalam diri siswa dimana hal ini menjadi kesulitan tersendiri dalam diri guru.

---

<sup>35</sup> Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Depok: Rajawali Press, 2018), 11.

<sup>36</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta., 2010), 12.

### 3. Ciri-Ciri Keaktifan Siswa

Keaktifan siswa bisa diketahui melalui keterlibatan siswa dalam menuntaskan tugas belajarnya, menemukan solusi, mengajukan pertanyaan kepada teman ataupun guru apabila mengalami kesulitan dalam menghadapi permasalahan, berusaha sekuat tenaga dalam mencari beragam informasi yang dibutuhkan dalam memecahkan masalah, melatih diri dalam menemukan *problem solving* dan mengukur kualitas diri berdasarkan apa yang didapatkan.<sup>37</sup>

Siswa yang memiliki keaktifan di dalam dirinya bisa diketahui melalui beberapa aspek. Sudjana dalam Suartama membagi aspek-aspek ini menjadi sembilan aspek yaitu:

- a. Terlibat dalam pemecahan masalah
- b. Menemukan banyak informasi yang dibutuhkan dalam pemecahan masalah
- c. Aktif bertanya kepada guru jika tidak memahami permasalahan yang dihadapi
- d. Turut serta dalam menyelesaikan tugas
- e. Melaksanakan petunjuk guru
- f. Berdiskusi dengan kelompok
- g. Mengevaluasi kemampuan dirinya dan nilai-nilai yang didapatkan
- h. Berlatih dalam pemecahan masalah
- i. Mengimplementasikan pengetahuan yang telah diperoleh untuk memecahkan masalah yang dihadapi.<sup>38</sup>

### 4. Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Siswa

Keaktifan siswa tidak menjadi sikap yang muncul begitu saja, ada beberapa faktor munculnya keaktifan siswa. Handayani dkk membagi faktor tersebut menjadi dua yaitu faktor intrinsik dan ekstrinsik yang memiliki arti:<sup>39</sup>

- a. Faktor Intrinsik

Faktor intrinsik ini muncul dari internal (diri) siswa dimana faktor ini berupa hasrat, keinginan berhasil, dorongan kebutuhan belajar dan harapan akan cita-cita.

---

<sup>37</sup> Endang Sri Wahyuningsih, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil belajar Siswa*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), 48.

<sup>38</sup> I Kadek Suartama, *Mobile Ubiquitous Learning*, 45

<sup>39</sup> Naomi Handayani, *Pengembangan Model Pembelajaran upaya Meningkatkan Hasil belajar*, (Magelang: Pustaka Rumah Cinta, 2022), 112.

#### b. Faktor Ekstrinsik

Faktor ekstrinsik di sebabkan oleh keadaan yang ada diluar diri siswa dimana faktor ini berupa penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik.

Terdapat pandangan lainnya mengenai berbagai faktor yang mempengaruhi keaktifan siswa. Beberapa faktor ini yaitu:

- a. Motivasi yang akan menggerakkan siswa untuk terlibat aktif
- b. Penyampaian tujuan pembelajaran kepada siswa
- c. Menegaskan tentang kompetensi yang harus dicapai oleh siswa
- d. Memberikan rangsangan berupa konsep, topik yang dipelajaridan masalah yang dipecahkan
- e. Menjelaskan petunjuk belajar
- f. Mendorong aktivitas
- g. Memberikan *feedback*
- h. Menagih pekerjaan siswa dan menilainya sehingga siswa terpacu dalam belajar
- i. Merangkum materi pembelajaran pada akhir kegiatan.<sup>40</sup>

#### E. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini merupakan kajian penelitian yang hanya dianalisis oleh peneliti sendiri. Demi membuktikan orisinilitas penelitian yang peneliti lakukan akan disajikan beberapa penelitian terdahulu yang memiliki tema yang relevan dengan penelitian ini. Beberapa penelitian terdahulu ini yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Bambang Irawan dengan judul “Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Mengidentifikasi Unsur-unsur Pembangun Teks Puisi Di Kelas VIII SMP Al-azhar Syifa Budi Pekanbaru”.<sup>41</sup>

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dimana data dianalisis dengan menggunakan teknik korelasi. hasil analisis membuktikan adanya hubungan yang signifikan dengan nilai thitung 6,484 > tabel 1,66864 (pada taraf signifikansi 5% dengan

---

<sup>40</sup> I Kadek Suartama, *Mobile Ubiquitous Learning*, 48

<sup>41</sup> Bambang Irawan, “Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Mengidentifikasi Unsur-unsur Pembangun Teks Puisi Di Kelas VIII SMP Al-azhar Syifa Budi Pekanbaru” (disertasi, Universitas Islam Riau, 2021)

dk 65) yang berarti menolak  $H_0$  yang signifikan. Uji signifikansi diperkuat dengan melihat nilai Sig. yaitu 0,00 lebih kecil dari 0,05 ( $0,00 < 0,05$ ), yang berarti ada hubungan positif dan signifikan antara variabel X dengan variabel Y. Selanjutnya dapat diketahui bahwa besarnya koefisien determinasi adalah 0,3844. Artinya pengaruh atau kontribusi variabel X terhadap variabel Y sebesar 39,31% dan 60,69% ditentukan oleh faktor lain, seperti motivasi belajar, penguasaan metode pembelajaran guru, disiplin sekolah, faktor internal siswa, lingkungan, dan lain-lain.

Terdapat nilai kesamaan antara penelitian Irawan dengan penelitian ini. Nilai persamaannya yaitu sama-sama mempelajari mengenai media audiovisual. Nilai perbedaan yang terdapat dalam penelitian Irawan yaitu mengenai metode penelitian yang digunakan dimana metode yang digunakan yaitu kuantitatif sedangkan dalam penelitiannya juga berbeda dimana penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Lokasi penelitiannya juga berbeda dimana penelitian ini dijalankan di SMP 4 Bae Kudus.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Alvi Miftah Umi Febriana dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Poster dan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Siswa Kelas VII (MTs) Miftahul Huda Desa Kosgoro, Kabupaten Musi Rawas”.<sup>42</sup>

Penelitian ini menggunakan metode Quasi Eksperimen yang bersifat kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan metode tes dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data diuji validitas dan reliabilitasnya. Teknis analisis data meliputi uji prasyarat dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media poster dan media audiovisual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas VII MTs Miftahul Huda. Hal ini terbukti dari nilai akhir siswa yang meningkat setelah menggunakan kedua media tersebut.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian Febriana dalam hal pembahasan mengenai penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran. Namun, terdapat perbedaan pada metode penelitian yang digunakan. Penelitian Febriana menggunakan metode kuantitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan metode

---

<sup>42</sup> Alvi Miftah Umi Febriana, “Pengaruh Penggunaan Media Poster dan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Siswa Kelas VII MTs Miftahul Huda Desa Kosgoro, Kabupaten Musi Rawas” (disertasi, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2022)

kualitatif. Selain itu, lokasi penelitian juga berbeda, dimana penelitian ini dilakukan di SMP 4 Bae Kudus.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Lia Mabruroh dengan judul “Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep dengan Menggunakan Media Audio Visual pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII di SMP Negeri I Sumbergempol”<sup>43</sup>

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Data yang terkumpul meliputi hasil tes tertulis, wawancara, dan observasi. Analisis data yang digunakan mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa 1) Pemahaman konseptual siswa kelas VII dengan kemampuan akademik tinggi dapat dicapai melalui penggunaan media audiovisual untuk memenuhi indikator pemahaman konseptual yaitu menjelaskan konsep sebab akibat suatu peristiwa, menafsirkan ulang konsep, meringkas dan menawarkan secara spesifik. . peristiwa atau gejala untuk membandingkan peristiwa masa lalu dengan situasi saat ini, mengelompokkan hal-hal menurut karakteristiknya, dan memberikan contoh dan bukan contoh konsep untuk mencapai pemahaman konsep tingkat tinggi. 2) Pemahaman konsep siswa berkemampuan akademik sedang di kelas VII dapat dicapai melalui penggunaan media audiovisual untuk memenuhi indikator pemahaman konsep, yaitu menjelaskan suatu konsep, menafsirkan kembali suatu konsep, meringkas peristiwa atau gejala tertentu, dan membuat perbandingan untuk menyajikan dengan masa lalu. acara Mengelompokkan benda-benda menurut ciri-cirinya sesuai dengan situasi saat ini dan memberikan contoh dan bukan contoh konsep sehingga termasuk dalam pemahaman konsep saat ini. 3) Pemahaman konsep siswa berkemampuan akademik rendah di kelas VII hanya dapat memenuhi indikator pemahaman konsep yaitu membandingkan kejadian masa lalu dengan kondisi saat ini dan mengelompokkan hal-hal sesuai dengan karakteristiknya, sehingga termasuk dalam tingkat pemahaman rendah. konsep.

Terdapat kesamaan antara penelitian Mabruroh dan penelitian ini dalam hal mempelajari media audiovisual. Namun, terdapat perbedaan dalam metode penelitian yang digunakan. Penelitian Mabruroh menggunakan metode kualitatif dengan data

---

<sup>43</sup> Lia Mabruroh, “Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep dengan Menggunakan Media Audio Visual pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII di SMP Negeri I Sumbergempol” (disertasi, UIN SATU Tulungagung, 2019)



yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan penelitian ini menggunakan metode Penelitian kualitatif. Selain itu, lokasi penelitian juga berbeda, di mana penelitian ini dilakukan di SMP 4 Bae Kudus.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Hamidi Rasyid dan Irma Nur Islamia dengan judul “Pengaruh Media Audio Visual (Video) Terhadap Motivasi Belajar dalam Pembelajaran IPS SMP/MTs di Kecamatan Tajinan”.<sup>44</sup>

Dalam proses penelitiannya, peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui angket (kuesioner), observasi, dokumentasi, dan studi pustaka. Populasi dalam penelitian ini mencapai 1486 orang, sedangkan sampel yang diambil terdiri dari 100 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual (video) dalam pembelajaran IPS memiliki pengaruh sebesar 17% terhadap motivasi belajar siswa SMP/MTs di Kecamatan Tajinan. Artinya, sekitar 17% motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan media audio visual (video), sedangkan faktor lain di luar penelitian ini menyebabkan sebanyak 83% motivasi belajar siswa. Pemahaman konsep siswa berkemampuan akademik rendah di kelas VII hanya dapat memenuhi indikator pemahaman konsep yaitu membandingkan kejadian masa lalu dengan kondisi saat ini dan mengelompokkan hal-hal sesuai dengan karakteristiknya, sehingga termasuk dalam tingkat pemahaman rendah. konsep.

Terdapat kesamaan antara penelitian Rasyid dan Islamia dengan penelitian ini karena semuanya mempelajari tentang media audiovisual dalam pembelajaran IPS. Sedangkan perbedaannya ada pada metode yang dipakai. Rasyid dan Islamia menggunakan metode kuantitatif, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini menggunakan metode kualitatif. Selain itu, juga terdapat perbedaan dari segi lokasi penelitian yang dimana penelitian ini dilakukan di SMP 4 Bae Kudus.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Munif Wajdi dan Muhammad Hanif dengan judul “Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 8 SMPN 3 Slahung”.<sup>45</sup>

---

<sup>44</sup> Hamidi Rasyid dan Irma Nur Islamia, “Pengaruh Media Audio Visual (Video) Terhadap Motivasi Belajar dalam Pembelajaran IPS SMP/MTs di Kecamatan Tajinan”, *Jurnal Sandhyakala* 2, no 2, (2021).

<sup>45</sup> Munif Wajdi dan Muhammad Hanif, “Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 8 SMPN 3 Slahung”, *Jurnal Wewarah* 2, no 1, (2023).

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian dengan judul tersebut yaitu penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Jenis penelitian yang dijalankan merupakan Penelitian kualitatif. Fokus penelitian ini adalah siswa yang berada di kelas VIII SMPN 3 Slahung. Metode pengumpulan data yang dipakai meliputi lembar observasi, lembar tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan merupakan teknik analisis kualitatif. Hasil penelitian adalah sebagai berikut: 1) Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran berbasis masalah berturut-turut dari siklus I dan siklus II adalah 72,2 dan 83,3; 2) Sedangkan rata-rata hasil belajar IPS pada pra siklus 62,75, siklus I dan siklus 2 masing-masing 71,59 dan 80,35. Ini sudah di atas KKM, yaitu 72 dan 3) Ketuntasan hasil belajar IPS pada pra siklus sebesar 25% atau 4 siswa, sedangkan pada siklus I dan siklus II sebesar 50% (8 siswa) dan 93,75% (15 siswa). Dari hasil penelitian tersebut.

Terdapat nilai kesamaan antara penelitian Wajdi dan Hanif dengan penelitian ini. Wajdi dan Hanif persamaannya yaitu sama-sama mempelajari mengenai media audiovisua dalam pembelajaran IPSI. Nilai perbedaan yang terdapat dalam penelitian Wajdi dan Hanif yaitu mengenai metode penelitian yang digunakan dimana metode yang digunakan yaitu kuantitatif sedangkan dalam penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Lokasi penelitiannya juga berbeda dimana penelitian ini dijalankan di SMP 4 Bae Kudus.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Sadin dengan judul 'Penggunaan Media Audio Visual Sebagai Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS'.<sup>46</sup>

Adapun metode penelitian yang digunakan didalam penelitian ini adalah metode kuantitatif, lokasi yang dijadikan penelitian merupakan SMP N 2 Teluk Batang, subyek yang dijadikan penelitian adalah kelas VII-A. Hasil yang didapatkan didalam penelitian tersebut adalah hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan pemahaman siswa mengalami peningkatan, selain itu siswa juga dapat aktif didalam proses pembelajaran.

Terdapat nilai kesamaan didalam penelitian Sadin dan penelitian ini yaitu, sama-sama menggunakan media *audio visual* didalam pembelajaran IPS. Adapun nilai perbedaan terletak pada

---

<sup>46</sup> Sadin, "Penggunaan Media Audio-Visual Sebagai Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS", *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan* 11. no. 2: 56.

metode yang digunakan, lokasi penelitian dan subyek penelitian. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian terdahulu yaitu penelitian kuantitatif, lokasi penelitian berada di SMPN 2 Teluk Batang dan subyek yang digunakan adalah kelas VII-A. sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti saat ini metode yang digunakan adalah metode kualitatif, lokasi yang digunakan adalah SMP 4 Bae, dan subyek yang digunakan kelas VIII.

#### F. Kerangka Berpikir

Pada dasarnya penelitian ini terdapat permasalahan yang ditemukan oleh peneliti, yaitu kurangnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPS kelas VII SMP 4 Bae dan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS kurang maksimal. Oleh karena itu sebagai guru harus mampu menjadikan sebuah proses pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan tidak membosankan yang mampu menarik minat belajar siswa dan siswa ikut aktif secara langsung dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini peneliti mengimplementasikan media pembelajaran *audio visual* dalam pembelajaran IPS di kelas VII SMP 4 Bae. Penggunaan media *audio visual* dalam pembelajaran IPS bertujuan meningkatkan minat belajar dan keaktifan siswa di SMP 4 Bae dilakukan dengan melaksanakan pembelajaran IPS. Dengan adanya media *audio visual* diharapkan dapat membuat minat belajar siswa dan keaktifan siswa menjadi meningkat.

Penggunaan media didalam pembelajaran, akan mengubah tingkah laku siswa didalam proses pembelajaran, hal ini sesuai dengan teori behavioristik menurut Gagne and Berliner yang mengatakan bahwa didalam pembelajaran, teori ini sangat bergantung didalam proses pembelajaran, karakteristik siswa, materi pelajaran dan media pembelajaran serta fasilitas pembelajaran. Teori behavioristik mengedepankan perubahan perilaku peserta didik sebagai hasil proses pembelajaran. Demi memahami langkah penggunaan media *audio visual* dalam pembelajaran IPS akan disajikan kerangka berpikir dalam penelitian ini untuk menjeaskan mengenai langkah-langkah yang mesti dijalankan dalam penelitian.<sup>47</sup>

---

<sup>47</sup> Yestinus Semiun, *Teori-Teori Kepribadian Behavioristik* (Yogyakarta: PT. Kanisius, 2020), 417.

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

