

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritik

1. Konsep Implementasi media Audio Visual

a. Pengertian Implementasi Pembelajaran

Implementasi secara sederhana dapat diartikan sebagai pelaksanaan atau penerapan. Sebagaimana yang ada di dalam kamus besar bahasa Indonesia, implementasi berarti penerapan. *Browne* dan *Wildavsky* mengemukakan bahwa Implementasi adalah perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan. Adapun *Schubert* mengemukakan bahwa Implementasi adalah sistem rekayasa.¹ Pengertian diatas memperlihatkan bahwa kata implementasi bermuara pada aktivitas, adanya aksi, tindakan, atau mekanisme suatu sistem. Ungkapan mekanisme mengandung arti bahwa implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan. Dari pengertian diatas, implementasi dapat diartikan sebagai penerapan atau operasionalisasi suatu aktivitas guna mencapai suatu tujuan atau sasaran.

b. Pengertian Media

Media pembelajaran adalah perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi ke pelajar dengan menggunakan alat tertentu agar pelajar dapat mengerti dengan cepat dan menerima pengetahuan dari pengajar²

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah, perantara, dan pengantar'. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media apabila dipahami secara garis

¹ Arinda firdianti, *Implementasi Berbasis Sekolah dalam meningkatkan prestasi belajar siswa*, (yogyakarta : 2018), 19

² Andrew Fernando Pakpahan dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yayasan Kita Menulis :2020), 8

besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam pengertian ini guru, buku, pedoman dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah-istilah seperti alat pandang dengar, bahan pengajaran, komunikasi pandang dengar, pendidikan alat peraga pandang, teknologi pendidikan, alat peraga, dan media penjelas.³ Jadi, dapat diartikan media merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat dimengerti dalam pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik. Sehingga proses interaksi komunikasi nbelajar antara guru dan peserta didik dapat berlangsung dengan baik. Berdasarkan uraian beberapa batasan tentang media diatas, berikut dikemukakan ciri-ciri umum yang terkandung setiap batasan yaitu :

- 1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indra.
- 2) Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada peserta didik.
- 3) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2017), 3-5

- 4) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- 5) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru serta peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 6) Media pendidikan dapat digunakan secara massal, misalnya radio dan televisi. Kelompok besar dan kelompok kecil, misalnya film, slide, dan video. Media perorangan misalnya, modul, komputer, kaset, dan video recorder.
- 7) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.⁴ Jadi, kesimpulan dari penjelasan di atas bahwa media pembelajaran dalam pendidikan disebut media, yaitu berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk berpikir.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar mengajar. Peserta didik dengan mudah mengerti dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru kepada mereka. Berdasarkan pengertian-pengertian yang telah diberikan, maka media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian peserta didik sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat.

Sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka media pembelajaran berkembang seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan perkembangan tersebut, media

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2017), 6

pembelajaran dapat dikategorikan sebagai berikut : media visual yaitu berupa grafik, diagram, chart, bagan, poster, dan kartun. Media audio visual yaitu berupa radio, tape recorder, dan laboratorium bahasa. *Project still media* antara lain : *Slide over head proyektor (OHP), in focus* dan sejenisnya. *Project motion media* yaitu seperti film, televisi, video, (VCD dan DVD), komputer dan sejenisnya.⁵

Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi kemampuan pelajar dalam menerima materi pembelajaran dan tingkat pemahaman masing-masing pelajar. Baik pelajar maupun pengajar dapat memanfaatkan media pembelajaran yang dikembangkan untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.⁶ Jadi, dari penjelasan di atas bahwa jalan menuju tercapainya tujuan pembelajaran dan media juga digunakan sebagai alat, metode, serta teknik yang digunakan dalam rangka meningkatkan efektifitas komunikasi dan interaksi edukatif antara guru dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

c. Pengertian Media Audio Visual

Media audio atau audio-visual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Sekali kita membeli tape dan peralatan seperti tape recorder, hampir tidak diperlukan lagi biaya tambahan karena tape dapat dihapus setelah digunakan dan pesan baru dapat direkam kembali. Disamping itu tersedia pula materi audio yang dapat digunakan dan dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Audio dapat menampilkan pesan yang memotivasi. Audio tape recorder juga dapat dibawa kemana-mana, dan karena tape recorder dapat menggunakan baterai, maka ia dapat digunakan di lapangan atau di tempat-tempat yang tak terjangkau

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2017), 101-102

⁶ Andrew Fernando Pakpahan dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yayasan Kita Menulis :2020), 10

oleh listrik. Kaset tape audio dapat pula di manfaatkan untuk pelajaran dan tugas di rumah. Ini dimungkinkan karena hampir semua siswa memiliki mesin radio tape.

Media Audio visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang diciptakan sendiri slide yang dikombinasikan dengan kaset audio. Audio visual memainkan peran penting dalam proses pendidikan terutama ketika digunakan oleh guru dan siswa. Media Audio Visual memberikan banyak stimulus kepada siswa karena sifat audio visual memperkaya lingkungan belajar, memelihara eksplorasi, eksperimen dan penemuan, dan mendorong siswa untuk mengembangkan pembicaraan dan mengungkapkan pikirannya.⁷

Dengan melibatkan media sebagai sarana dalam pembelajaran tentunya mempunyai beberapa fungsi terhadap pembelajaran yaitu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif, penggunaan media merupakan bagian internal dalam system pembelajaran, media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, penggunaan media dalam pembelajaran untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh Guru dalam kelas. Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan salah satu media pembelajaran yang melibatkan IT atau teknologi aalam media berbasis Audio Visual. Media Audio Visual merupakan media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) meliputi media yang dapat dilihat dan didengar⁸.

Sesuai dengan namanya, media Audio visual merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa

⁷ Andrew Fernando Pakpahan dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yayasan Kita Menulis :2020), 80

⁸ H. Hermawan, C. Riyana, & B. Zaman, *Media Pembelajaran SD*. Bandung: UpinPress. (2007)

disebut media pandang-dengar. Audio visual akan menjadi penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran serta tugas guru. Karena, penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar mendampingi siswa dalam penggunaan media, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Contoh media audio visual diantaranya program video atau televisi, video atau televisi instruksional, dan program slide suara (soundslide)⁹.

Dalam proses pembelajaran, pemahaman siswa satu dengan yang lainnya berbeda-beda mengenai materi. Ada yang dapat memahami materi hanya melalui kegiatan membaca, menulis, mendengar, melihat bahkan praktik. Berhubungan dengan hal ini, guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi. Misalnya saja melalalui media audio-visual, siswa dapat melihat, mendengar dan mempraktikkan setelah melihat video yang diputar. Sehingga dalam perbedaan memahami materi akan teratasi terutama pada kelas rendah.

Sebagai fasilitator pembelajaran, guru diharuskan memanfaatkan perkembangan teknologi dengan merancang strategi pembelajaran secara kreatif dan inovatif. Media pembelajaran mampu mewakili penyampaian materi yang kurang mampu disampaikan oleh guru melalui pembelajaran konvensional¹⁰. Materi yang terbilang abstrak dapat kongkret dengan adanya media pembelajaran¹¹. Keterlibatan media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung akan menjadikan kualitas suatu pembelajaran lebih baik. Berbagai komponen penguasaan guru dalam mengimplementasikan pada

⁹ Hamdani *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung : Pustaka Setia. . (2011).

¹⁰ A. Prastowo. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, Yogyakarta : Diva Press. (2013).

¹¹ R Asyhar. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press. (2011).

proses pembelajaran yang didukung oleh media dan teknologi pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Media dan teknologi yang dimaksud merupakan alat peraga yang dapat dijadikan alat pembelajaran untuk mencapai tujuan. Pemilihan media pembelajaran audiovisual karena media audiovisual merupakan jenis media yang mengandung unsur suara dan unsur gambar yang dapat dilihat. Media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik karena mengandung dua unsur tersebut. Dengan adanya dua unsur tersebut dalam media pembelajaran, diharapkan mampu membantu siswa dalam proses pembelajaran karena siswa memiliki cara belajar yang berbeda-beda.

d. Fungsi Media Audio Visual

Istilah media mula-mula dikenal dengan alat peraga, kemudian dikenal dengan istilah *audio visual aids* (alat bantu pandang dengar). Selanjutnya disebut *instructional materials* (materi pembelajaran), dan kini istilah yang lazim digunakan dalam dunia pendidikan nasional adalah *instructional media* (media pendidikan dan media pembelajaran). Dalam perkembangannya, sekarang muncul istilah *e-Learning*. Huruf “e” merupakan singkatan dari elektronik. Artinya media pembelajaran berupa alat elektronik meliputi CD multimedia interaktif sebagai bahan ajar offline.¹²

Media pembelajaran merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, orang, dan peralatan. Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau informasi pesan. Media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan pengaruh secara psikologi kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi

¹² Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jember : CV Pustaka Abadi, 2017), 10

(pesan dan isi pelajaran) pada saat itu. Dengan adanya media dalam pembelajaran juga dikatakan dapat membantu peningkatan pemahaman peserta didik, penyajian data atau informasi lebih menarik, terpercaya, dan memudahkan penafsiran data. Jadi dalam hal ini dikatakan bahwa fungsi media adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.

Fungsi media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, misal objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas dapat diganti dengan gambar, slide, dan sebagainya. Peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat film, video, foto, atau film bingkai.
- 3) Meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan peserta didik belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, dan mengatasi sikap pasif peserta didik.

Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.

Fungsi media pembelajaran dapat dipahami bahwa penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang besar terhadap alat-alat indera. Pembelajar yang belajar lewat mendengarkan saja akan berbeda tingkat pemahaman dan lamanya “ingatan” bertahan, dibandingkan dengan pembelajar yang belajar lewat melihat atau sekaligus mendengarkan dan melihat.

Media pembelajaran juga mampu membangkitkan dan membawa pembelajar ke dalam suasana rasa senang dan gembira, dimana ada keterlibatan emosional dan mental. Tentu hal ini berpengaruh terhadap semangat belajar mereka dan kondisi pembelajaran yang lebih hidup, yang nantinya bermuara pada peningkatan pemahaman pembelajar terhadap materi ajar.

e. Manfaat dan Media Audio Visual

Manfaat dari media pembelajaran ini dibagi menjadi tiga bagian.¹³ Yang mana manfaat media tersebut dapat dirasakan oleh guru serta siswa.

- 1) Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu untuk proses pembelajaran yaitu untuk menjadikan bahan pengajaran menjadi lebih konkrit dan menarik, sehingga siswa lebih mudah dapat memahami materi. Media pembelajaran dijadikan lebih beragam, lebih jelas dan terarah, sehingga membuat materi tercapai pada waktu yang telah di tentukan.
- 2) Manfaat media pembelajaran bagi guru yaitu untuk menjadi pedoman dalam melaksanakan pembelajaran, memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang akan dipelajari dan membuat langkah-langkah pengajaran secara urut. Sehingga kualitas pembelajaran menjadi lebih baik.
- 3) Manfaat media pembelajaran bagi siswa yaitu sebagai alat untuk merangsang siswa agar lebih semangat dalam belajar. Siswa mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan guru dan kondisi pembelajaran pun tidak akan membosankan karena banyak kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa.¹⁴ Jika siswa paham dengan materi yang disampaikan, siswa dapat berfikir untuk menganalisis materi yang telah dipelajarinya.

f. Kelebihan dan kekurangan Media Audio Visual

Adapun beberapa kelebihan media berbasis audio visual yaitu sebagai berikut:

- 1) Gaya bahasa auditif maupun visual lebih efektif dalam menerima pembelajaran.

¹³ Siti Maemunawati dan Muhammad Alif, *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran: Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19*, (Banten: 3M Media Karya Serang, 2020), 74

¹⁴ Siti Maemunawati dan Muhammad Alif, *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran: Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19*, (Banten: 3M Media Karya Serang, 2020), 74

- 2) Media audio visual dapat memberikan pengalaman yang lebih nyata.
- 3) Lebih cepat dimengerti karena mendengarkan disertai melihat langsung, tidak hanya membayangkan.
- 4) Media audio visual lebih menarik dan menyenangkan.
- 5) Kemampuan semua indera (pendengaran, penglihatan, dan peraba) dapat terasah dengan baik karena dipergunakan dengan seimbang dan bersama.

Selain beberapa kelebihan, media berbasis audio visual juga memiliki kekurangan, antara lain :

1. Memerlukan waktu yang lama dalam pembuatannya karena memadukan 2 elemen yakni audio dan visual.
2. Mencakup segala aspek indera pendengaran, penglihatan, dan peraba sehingga memerlukan keterampilan dan ketelitian dalam pembuatannya.
3. Memerlukan biaya cukup mahal dalam pembuatan media audio visual.¹⁵

g. Pemilihan Media Pembelajaran

Azhar Arsyad dalam bukunya media pembelajaran mengungkapkan beberapa cara tentang pemilihan media antara lain guru sudah merasa akrab dengan media yang akan digunakan, guru merasa bahwa media yang telah dipilih dapat menggambarkan dengan lebih baik daripada dirinya sendiri, serta media yang dipilihnya dapat menarik minat dan perhatian siswa.¹⁶ Jadi, dapat disimpulkan bahwa pemilihan media pembelajaran dapat dilakukan dengan melihat fungsi dan manfaat serta beberapa pertanyaan seputar media pembelajaran

¹⁵ Ramen A. Purba dan Andi Febriana Tamrin dkk, *Teknologi Pendidikan*, (Yayasan Kita Menulis, 2020), 44

¹⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2017), 67

seperti perencanaan media, sumber informasi media, validasi media, dan review media.

2. Konsep keaktifan siswa

Keaktifan berasal dari kata aktif yang artinya giat bekerja, giat berusaha. Sedangkan arti kata keaktifan adalah kesibukan atau kegiatan. Keaktifan belajar ditandai oleh adanya keterlibatan secara optimal, baik intelektual, emosional, dan fisik jika dibutuhkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa dalam belajar adalah kegiatan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran dengan mengaktifkan aspek jasmani maupun aspek rohaninya dan harus dipahami serta dikembangkan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan ditantai keterlibatan pada aspek intelektual, emosional, dan fisik. Keaktifan belajar siswa tersebut akan mempengaruhi hasil belajar yang akan dicapai.

Bentuk-bentuk keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran seperti turut sertanya dalam mengerjakan tugas, terlibat dalam diskusi proses pemecahan masalah, bertanya kepada teman atau guru apa bila tidak memahami materi, mampu mempresentasikan hasil laporan. Sedangkan faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar menurut Gagne diantaranya memberikan dorongan atau penarik perhatian siswa, menjelaskan intruksional (kemampuan dasar kepada siswa), kengingatka kompetensi kepada siswa, memberikan stimulus (masalah, topik dan konsep yang akan dipelajari), memberi petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya, memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, memberi umpan balik (*Feed back*), melakukan tes tingkat akhir pembelajaran, menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pelajaran.

Indikator keaktifan siswa dapat diklasifikasikan sebagai berikut : a) merespon motivasi yang diberika oleh guru, b) membaca atau memahami masalah yang terdapat dalam lembar kerja siswa, c) menyelesaikan masalah tau menemukan jawaban dan cara untuk

menjawab, d) mengemukakan pendapat, e) berdiskusi dan bertanya antar peserta didik maupun guru f) mempresentasiakan hasil kerja kelompok, g) merangkum materi yang telah didiskusikan.¹⁷

Indikator keaktifan belajar menurut Sudjana dapat dilihat dari beberapa hal, yaitu :

1. Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa turut serta melaksanakan tugas belajarnya
2. Siswa mau terlibat dalam memecahkan masalah dalam kegiatan pembelajaran.
3. Siswa mau bertanya kepada teman atau kepada guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan.
4. Siswa mau berusaha mencari informasi yang dapat ditemukan untuk pemecahan persoalan yang sedang dihadapi
5. Siswa melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru
6. Siswa mampu menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya
7. Siswa berlatih memecahkan soal atau masalah
8. Siswa memiliki kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.¹⁸

Dari pendapat diatas maka peneliti menentukan indikator keaktifan belajar siswa sebagai berikut : a) perhatian siswa terhadap penjelasan guru, b) memahami masalah yang diberikan oleh guru, c) kemampuan siswa mengemukakan pendapat, d) berdiskusi dengan kelompok, e) mempresentasikan hasil diskusi.

Dan berikut merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan siswa saat di kelas:

¹⁷ Vitasari, Rizka, dkk, *Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika melalui model based learning siswa kelas V SDN 5 Kutosari, FKIP PGSD Universitas Sebelas Maret, Surabaya.*

¹⁸ April Dwi Prasetyo, Muhammad Abduh, "Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model *Discovery Learning* di Sekaolah Dasar" Vol 5, No 4 (2022) Hal-1717-1724

A) Faktor yang mempengaruhi keaktifan siswa

Faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik dapat digolongkat menjadi tiga macam, yaitu faktor internal (faktor dari dalam peserta didik), faktor eksternal (faktor dari luar peserta didik), faktor pendekatan belajar (aproach to learning). Secara sederhana faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

a. Faktor internal peserta didik, merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri, yang meliputi:

1) Aspek fisiologis, yaitu kondisi umum jasmani dan tonus (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendi dapat mempengaruhi semangat dan intensitas peserta didik dalam mengikuti pelajaran.

2) Aspek psikologis, belajar pada hakikatnya adalah proses psikologis. Oleh karena itu, semua keadaan dan fungsi psikologis tentu saja mempengaruhi belajar seseorang.

Adapun faktor psikologis peserta didik yang mempengaruhi keaktifan belajarnya adalah sebagai berikut: (1) intelegensi, tingkat kecerdasan atau inteligensi (IQ) peserta didik tidak dapat diragukan lagi dalam menentukan keaktifan dan keberhasilan belajar peserta didik. Ini bermakna semakin tinggi tingkat intelegensinya maka semakin besar peluangnya untuk meraih kesuksesan, begitu sebaliknya. (2) sikap, adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara yang reaktif tetap terhadap objek orang, barang dan sebagainya, baik secara positif ataupun negatif. (3) bakat adalah potensi atau kecakapan dasar yang dibawa sejak lahir yang berguna untuk prestasi sampai

ketingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing. (4) minat, adalah kecenderungan atau kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. (5) motivasi, adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Jadi motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar.

- b. Faktor eksternal peserta didik, merupakan faktor dari luar siswa yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa. Adapun yang termasuk dari faktor eksternal siswa adalah:
 - 1) Lingkungan sosial, yang meliputi para guru, para staf administratif, dan teman-teman kelas.
 - 2) Lingkungan non sosial, yang meliputi gedung sekolah dan letaknya, lingkungan tempat tinggal keluarga peserta didik beserta letaknya, alat-alat belajar, cuaca dan waktu yang digunakan belajar peserta didik.
- c. Faktor pendekatan belajar, merupakan segala cara atau strategi yang digunakan peserta didik dalam menunjang keefektifan dan

3. Konsep Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

a. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu pengetahuan alam merupakan terjemahan kata-kata dalam bahasa Inggris yaitu *natural science*, artinya ilmu pengetahuan alam (IPA). Berhubungan dengan alam atau bersangkutan paut dengan alam, *science* artinya ilmu pengetahuan.¹⁹ Jadi ilmu pengetahuan alam (IPA) atau *science* dalam pengertiannya disebut sebagai ilmu tentang alam yaitu ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam.

IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang *disusun* secara sistematis didasarkan pada hasil

¹⁹ Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*, (Jakarta : PT Indeks, 2018), 3

percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. Hal ini sebagaimana dikemukakan oleh Powler yang menyatakan bahwa IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan kebendaan yang sistematis dan tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen. Sistematis (teratur) artinya pengetahuan itu tersusun dalam suatu sistem, tidak berdiri sendiri, satu dengan lainnya saling berkaitan, saling menjelaskan hingga seluruhnya merupakan satu kesatuan yang utuh. Sedangkan berlaku umum artinya pengetahuan itu tidak hanya berlaku untuk seseorang atau beberapa orang dengan cara eksperimentasi yang sama akan memperoleh hasil yang sama atau konsisten.

IPA tidak hanya membahas kumpulan pengetahuan tentang benda atau makhluk hidup, tetapi memerlukan kerja, cara berpikir, dan cara memecahkan masalah.²⁰ Jadi, kesimpulannya bahwa sains adalah ilmu pengetahuan yang mempunyai objek dan menggunakan metode ilmiah dalam penelitiannya.

Sains atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.²¹ Dalam hal ini para guru, khususnya guru yang mengajar mata pelajaran IPA di sekolah dasar diharapkan mengetahui dan mengerti hakikat pembelajaran IPA, sehingga dalam pembelajaran IPA guru tidak kesulitan dalam mendesain dan melaksanakan pembelajaran. Siswa yang mendapatkan pembelajaran tidak kesulitan dalam memahami konsep sains.

²⁰ Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT Indeks, 2018), 3

²¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 167

IPA melatih anak berpikir kritis dan objektif terhadap pengetahuan yang benar, artinya pengetahuan yang dibenarkan menurut tolak ukur kebenaran ilmu yaitu rasional dan objektif. Rasional artinya masuk akal atau logis, diterima oleh akal sehat. Objektif artinya sesuai dengan objeknya, sesuai dengan kenyataan atau sesuai dengan pengalaman pengamatan melalui panca indera.

IPA berfaedah bagi suatu bangsa, kiranya tidak perlu diperpanjang lebar. Kesejahteraan materi suatu bangsa banyak sekali tergantung kepada kemampuan bangsa itu dalam bidang IPA, sebab IPA merupakan dasar teknologi. Sedangkan teknologi disebut-sebut sebagai tulang punggung pembangunan.²² Jadi, suatu teknologi tidak akan berkembang pesat jika tidak didasari pengetahuan dasar yang memadai yaitu pengetahuan IPA.

b. Tujuan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Pembelajaran sains di sekolah dasar dikenal dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).²³ Konsep IPA di sekolah dasar merupakan konsep yang masih terpadu, karena belum dipisahkan secara tersendiri, seperti mata pelajaran biologi, kimia, dan fisika.

Adapun tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar dalam Badan Nasional Standar Pendidikan (BNSP), yaitu sebagai berikut:

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang adanya hubungan yang

²² Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT Indeks, 2018), 4

²³ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 171

saling mempengaruhi antara IPA, teknologi, lingkungan, dan masyarakat.

- 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
- 5) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam menjaga, memelihara, dan melestarikan lingkungan alam.
- 6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- 7) Memperoleh bekal pengetahuan, keterampilan, dan konsep IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke Sekolah Menengah Pertama (SMP).²⁴

c. Kurikulum Pembelajaran IPA

Berbagai alasan yang menyebabkan mata pelajaran IPA dimasukkan di dalam suatu kurikulum sekolah yaitu:

- 1) Bahwa IPA berfaedah bagi suatu bangsa, kiranya hal itu tidak perlu dipersoalkan panjang lebar. Kesejahteraan materil suatu bangsa tergantung pada kemampuan bangsa itu dalam bidang IPA, sebab IPA merupakan dasar teknologi, dan disebut sebagai dasar pembangunan. Pengetahuan dasar untuk teknologi adalah IPA. Seseorang tidak akan menjadi insinyur elektronika yang baik dan menjadi dokter yang baik, tanpa dasar yang cukup luas mengenai ilmu pengetahuan alam.
- 2) Bila IPA diajarkan sesuai cara yang benar, maka IPA merupakan suatu mata pelajaran yang melatih atau mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Misalnya IPA diajarkan dengan mengikuti metode “menemukan sendiri”. Sebagai contoh seperti hal berikut: “Dapatkan

²⁴ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group. 2013), 172

tumbuhan hidup tanpa daun?”. Anak diminta untuk mencari dan menyelidiki hal ini.

- 3) Bila IPA diajarkan melalui percobaan-percobaan yang dilakukan sendiri oleh anak, maka IPA tidaklah merupakan mata pelajaran yang bersifat hafalan belaka.
- 4) Mata pelajaran IPA mempunyai nilai-nilai pendidikan yaitu dapat membentuk kepribadian anak secara keseluruhan.²⁵

Aplikasi teori perkembangan kognitif pada pendidikan IPA yaitu sebagai berikut:

- 1) Konsep IPA dapat berkembang baik, bila pengalaman langsung mendahului pengenalan generalisasi-generalisasi abstrak. Metode ini berlawanan dengan metode tradisional, dimana konsep IPA diperkenalkan secara verbal saja.
- 2) Daur belajar yang mendorong perkembangan konsep IPA sebagai berikut:
 - a) Eksplorasi, yaitu suatu kegiatan dimana anak mengalami atau mengindra objek secara langsung. Pada langkah ini anak memperoleh informasi baru yang terkadang bertentangan dengan konsep yang telah ditelitinya.
 - b) Generalisasi, yaitu menarik kesimpulan dari berbagai informasi (pengalaman) yang tampaknya bertentangan dengan yang telah dimiliki anak.
 - c) Deduksi, yaitu suatu kegiatan mengaplikasikan konsep baru (generalisasi) pada situasi dan kondisi baru.

Proses berfikir berkembang melalui tahap-tahap daur belajar ini mendorong perkembangan berfikir sietiko-deduktif, yaitu anak dapat menganalisis objek IPA dari pemahaman umum hingga pemahaman khusus.

²⁵ Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT. Indeks, 2018),6

Ciri-ciri masing-masing tahap digambarkan sebagai berikut:

- 1) Tahap Eksplorasi, merupakan awal dari daur belajar. Dalam tahap ini guru berperan secara tidak langsung. Guru merupakan pengamat yang memiliki pertanyaan-pertanyaan dan membantu siswa secara individu ataupun siswa yang berkelompok. Peranan siswa dalam tahap ini sangat aktif karena mereka memanipulasi materi yang dibagikan oleh guru.
- 2) Tahap Pengenalan Konsep, dalam tahap ini guru berperan lebih tradisional. Guru mengumpulkan informasi dari para siswa yang berkaitan dengan pengalaman mereka dalam eksplorasi. Bagian ini merupakan waktu untuk penyusunan perbendaharaan kata. Materi-materi seperti buku, alat pandang dengar dan materi tertulis lainnya diperlukan untuk penyusunan konsep-konsep.
- 3) Tahap Penerapan Konsep, pada bagian ini guru mempunyai situasi atau masalah yang dapat dipecahkan berdasarkan pengalaman eksplorasi sebelum pengenalan konsep. Seperti hal lainnya pada tahap eksplorasi para siswa terlibat dalam berbagai kegiatan.²⁶

4. Implementasi Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyyah Sirojul Huda Pasuruhan Kayen

a. Alasan diterapkan Media Pembelajaran

Madrasah ibtidaiyyah (MI) merupakan sebuah lembaga pendidikan dasar islam yang memiliki distingsi tertentu dari lembaga pendidikan dasar umum. MI adalah sebagai sekolah dasar yang tidak hanya mengembangkan pengetahuan umum tetapi juga membangun karakter islami, menjadikannya ke dalam salah satu posisi strategis untuk membangun karakter generasi muda sejak dini. Salah satunya

²⁶ Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT. Indeks, 2018), 7

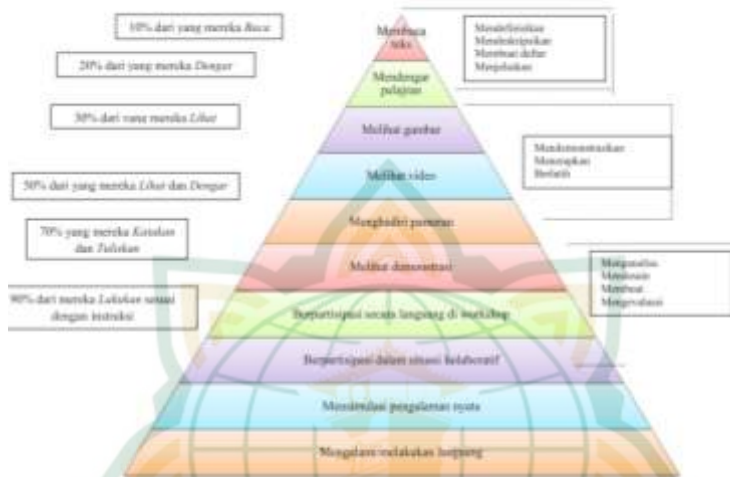
yaitu MI Sirojul Huda yang terletak di sebuah desa Pasuruhan Kecamatan Kayen Kabupaten Pati.

Salah satu cara untuk membangun karakter generasi muda sejak dini adalah dengan proses pembelajaran, karena proses belajar juga merupakan peranan yang sangat penting untuk mengembangkan pengetahuan peserta didik. Salah satu komponen pembelajaran yang seringkali dikesampingkan oleh guru adalah media pembelajaran. Penerapan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keaktifan dan tujuan pembelajaran yang ingin di capai. Maka, dalam penelitian ini, seorang peneliti ingin meneliti lebih dalam mengenai judul di atas.

b. Teori Edgar Dale tentang Pengalaman Kerucut Media I

Pembelajaran merupakan suatu proses yang aktif dan konstruktif dimana pelajar dapat mengatur sumber daya kognitif yang tersedia untuk membuat pengetahuan baru dengan mengambil informasi yang terdapat di lingkungan dan mengintegrasikan dengan informasi yang disimpan di ingatan. Proses ini di batasi oleh berbagai faktor kognitif seperti durasi, jumlah informasi di dalam ingatan jangka pendek, dan yang tersedia di ingatan jangka panjang.

Gambar 2.1 menunjukkan kerucut pengalaman oleh Dale, yang adalah model yang menggabungkan beberapa teori tentang instruksi pembelajaran dan proses pembelajaran itu sendiri. Menurut teori ini pelajar akan dapat memelihara atau mengingat informasi yang mereka “lakukan” daripada yang mereka “dengar”, “baca”, atau “perhatikan”. Penelitian ini menghasilkan kerucut dari pengalaman. Saat ini, hal ini dikenal dengan istilah pembelajaran dengan pengalaman atau pembelajaran dengan melakukan.



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Menurut penelitian Dale, metode yang paling sedikit eektivitasnya berada di bagian atas dari kerucut, termasuk belajar dari informasi yang dipresentasikan melalui simbol verbal, seperti : mendengarkan kata-kata yang diucapkan. Metode yang paling efektif adalah berada di bagian bawah yang termasuk pengalaman pembelajaran secara langsung seperti praktek langsung di lapangan. Pengalaman langsung dapat mempresentasikan kenyataan atau hal yang paling dekat ke pengalaman nyata sehari-hari.

Menurut Marpanji et al., di dalam pembelajaran tugas utama dari seorang pengajar adalah bagaimana melakukan pembelajaran yang biasanya terdiri dari tiga proses yaitu : (1) proses perencanaan dan persiapan, (2) proses implementasi, (3) proses evaluasi. Dari antara tiga proses tersebut, yang membutuhkan waktu dengan paling lama adalah proses yang pertama, dimana seorang pengajar merencanakan pembelajaran yang dilakukan termasuk mempersiapkan material dan termasuk media pembelajaran yang akan digunakan untuk

melakukan implementasi pembelajaran. Media pembelajaran yang sudah dipersiapkan dengan baik ini akan diimplementasikan pada saat proses pembelajaran yang dilakukan. Tahapan terakhir yang tidak kalah penting adalah proses evaluasi terhadap proses pembelajaran yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara terus menerus.²⁷

c. Teori Edgar Dale tentang Pengalaman Kerucut Media II

Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale). Kerucut ini (Gambar 2.2) merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruner sebagaimana diuraikan sebelumnya. Hasil belajar seseorang diperoleh dimulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Perlu di catat bahwa urutan ini tidak berarti proses belajar dan interaksi mengajar belajar harus dimulai dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya.

Dasar pengembangan kerucut di bawah bukanlah tingkat kesulitan, melainkan tingkat keabstrakan-jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran atau pesan. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena ia melibatkan indera penglihatan,

²⁷ Andrew Fernando Pakpahan dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yayasan Kita Menulis :2020), 7-8

pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba. Ini dikenal dengan *learning by doing* misalnya keikutsertaan dalam menyiapkan makanan, membuat perabot rumah tangga, mengumpulkan peranko, melakukan percobaan di laboratorium, dan lain-lain. Yang kesemuanya itu memberi dampak langsung terhadap memperoleh dan pertumbuhan pengetahuan, keterampilan dan sikap.



Gambar 2.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Tingkat keabstrakan pesan akan semakin tinggi ketika pesan itu dituangkan ke dalam lambang-lambang seperti bagan, grafik, atau kata. Jika pesan terkandung dalam lambang-lambang seperti itu, indera yang dilibatkan untuk menafsirkannya semakin terbatas, yakni indera penglihatan atau indera pendengaran. Meskipun tingkat partisipasi fisik berkurang, keterlibatan imajinatif semakin bertambah dan berkembang. Sesungguhnya, pengalaman konkret dan pengalaman abstrak dialami silih berganti ; hasil belajar dari pengalaman langsung mengubah dan memperluas jangkauan abstraksi seseorang, dan sebaliknya, kemampuan interpretasi lambang kata

membantu seseorang untuk memahami pengalaman yang di dalamnya ia terlibat langsung.²⁸

d. Konsep Pendidik dan Peserta Didik

Seorang guru dituntut untuk dapat meningkatkan keaktifan di kelas maupun diluar kelas. Karena keaktifan peserta didik ini merupakan prinsip yang penting dalam proses pembelajaran. Jika guru menggunakan metode pembelajaran yang efektif, maka proses pembelajaran dapat terlihat nyata. Dengan adanya metode pembelajaran yang efektif, akan mampu memberikan stimulus bagi peserta didik untuk melakukan berbagai macam aktivitas belajar baik secara mental, fisik maupun psikis. Selain meningkatkan aktivitas belajar, hasil belajar pun juga akan meningkat dan bertahan lebih lama.

Menurut teori Gage dan Berliner, belajar menunjukkan adanya jiwa yang sangat aktif, jiwa yang mengolah informasi yang kita terima, tidak sekedar menyimpannya saja tanpa mengadakan transformasi. Menurut teori ini, anak memiliki sifat aktif, konstruktif, dan mampu merencanakan sesuatu. Thorndike mengemukakan keaktifan siswa dalam belajar hukum "*law of exercise*"-nya yang menyatakan bahwa belajar memerlukan adanya latihan-latihan. Tugas seorang guru adalah memotivasi peserta didik untuk aktif dalam KBM. Implikasi prinsip-prinsip keaktifan di dalam proses pembelajaran yaitu : memberikan kesempatan melakukan pengamatan, penyelidikan, atau inkuiri dan eksperimen, memberikan tugas individual dan kelompok melalui kontrol guru, menggunakan multimetode dan multimedia di dalam pembelajaran dan sebagainya.²⁹

²⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2017), 13-15

²⁹ Dr. H. Muhammad Soleh Hapudin, M. Si, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Kencana : 2022), 79

e. Indikator Pembelajaran

Indikator dalam pembelajaran mengacu pada hasil belajar yang dikuasai siswa. Berhubungan dengan pencapaian hasil belajar siswa, guru memadukan ranah kognitif, afektif dan psikomotor secara proporsional. Hasil belajar di kelompokkan menjadi tiga, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Sedangkan Gagne membagi menjadi lima hasil belajar, yakni (a) informasi verbal, (b) keterampilan verbal, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motoris. Rumusan dalam sistem pendidikan nasional tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar terbagi menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif, ranah efektif dan ranah psikomotoris.

f. Hasil yang diharapkan

Hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa penting diketahui oleh guru dalam merencanakan kegiatan pembelajaran secara tepat. Secara umum, dapat didefinisikan hasil belajar adalah penguasaan yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran. Hamalik menyatakan bahwa hasil belajar adalah “tingkah laku yang timbul, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbul pengertian-pengertian baru, perubahan dalam sikap, kebiasaan, perkembangan sifat-sifat sosial, emosional, dan perubahan jasmani”.

Hasil belajar mencerminkan tujuan tertentu yang berhasil dicapai oleh siswa yang dinyatakan dalam bentuk angka atau huruf. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi pada individu yang belajar meliputi : pengetahuan, kecakapan, kebiasaan dan penguasaan diri pribadi yang belajar.

Menurut Djamarah dan Zain Hasil belajar erat hubungannya dengan proses belajar. Setelah siswa melakukan proses belajar, maka akan memperoleh

hasil dari proses tersebut. Hasil inilah yang biasa disebut sebagai prestasi belajar. Proses pembelajaran selalu menghasilkan prestasi belajar. Hasil belajar adalah sebagai prestasi belajar yang dicapai oleh siswa dalam bidang studi tertentu.³⁰ Berdasarkan beberapa pengertian hasil belajar, dapat disimpulkan hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh siswa.

g. Konsep Perkembangan Peserta Didik

Teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget menyatakan bahwa anak usia SD/MI pada umumnya berada pada tahap operasional konkret untuk anak dengan rentang usia 7 sampai 11 tahun. Tahap operasional konkret merupakan tahap ketiga dari tahap-tahap perkembangan kognitif menurut Piaget. Pada tahap ini, anak sudah dapat melakukan penalaran secara logis untuk hal yang bersifat konkret, sedangkan untuk hal-hal yang bersifat abstrak masih belum mampu. Anak sudah mampu mengklasifikasikan objek konkret ke dalam kelompok yang berbeda. Selama masa SD/MI terjadi perkembangan kognitif yang pesat pada anak. Anak mulai belajar membentuk sebuah konsep, melihat hubungan, dan memecahkan masalah pada situasi yang melibatkan objek konkret dan situasi tidak asing lagi bagi dirinya. Anak juga sudah mulai bergeser dari pemikiran egosentris ke pemikiran yang objektif. Menurut Suparno et. al., Anak mampu mengerti adanya perpindahan pada hal yang konkret serta sudah memahami persoalan sebab akibat. Anak mampu memaknai suatu tindakan dianggap baik atau buruk dari akibat yang ditimbulkan.

³⁰ Tejo Ismoyo, M. Pd., M. Pd. B, *Monograf Implementasi Model Pakem Berbantuan Multimedia Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Budha (PAB)*, (Sumatra Barat : CV Insan Cendekia Mandiri, 2022), 19-20

Beberapa penjelasan tersebut dapat menggambarkan bahwa anak usia SD/MI membutuhkan objek konkret dan situasi yang nyata/kebiasaan pada pelaksanaan pembelajaran di SD/MI. Guru penting untuk menghadirkan objek nyata dengan situasi pembelajaran yang nyata bagi anak sebagai metode atau media untuk memudahkan anak dalam berpikir logis, membuat klasifikasi objek, membentuk konsep, melihat hubungan dan memecahkan masalah. Salvin menyatakan bahwa terdapat empat implikasi teori kognitif Piaget terhadap pendidikan. Pertama, guru harus peduli terhadap metode atau proses pemikiran anak hingga diperolehnya suatu hasil pemikiran dalam dirinya.

Kedua, guru harus menyediakan berbagai kegiatan yang memungkinkan adanya keterlibatan aktif siswa dengan inisiatif dalam dirinya sendiri. Ketiga, guru tidak boleh menekankan kegiatan belajar yang menuntut anak untuk berpikir layaknya orang dewasa. Keempat, guru harus peduli terhadap kecepatan dan tingkat perkembangan kognitif masing-masing siswa dalam melaksanakan suatu pembelajaran sehingga masing-masing siswa dapat belajar secara optimal.³¹ Maka dari itu, peserta didik di SD/MI pada usia tersebut sangat memerlukan adanya media pembelajaran di sekolah.

h. KI dan KD IPA

Berikut adalah Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Ilmu Pengetahuan Alam SD/MI kelas IV kurikulum 2013 :

³¹ Rima Trianingsih, M. Pd, *Aplikasi Pembelajaran Kontekstual Yang Sesuai Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar*, (Banyuwangi : 2018), 28-30

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang di jumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.	4. menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.8 menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya.	4.8 melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya.

Gambar 2.3 KI dan KD Permendikbud

Sumber : www.google.com

i. Fokus Pembelajaran IPA

Peneliti ini akan memfokuskan pada mata pelajaran IPA kelas IV semester II dengan tema Sumber Daya Alam, dimana tema tersebut menjelaskan dampak pengambilan bahan alam terhadap pelestarian lingkungan, dan memahamkan siswa mengenai hubungan sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat. Dalam penelitian ini, peneliti juga akan menggunakan Audio visual sebagai media pembelajarannya. Media Audio

Visual yang di maksudkan peneliti disini adalah menayangkan sebuah video pembelajaran menarik yang sudah ada di YouTube.

j. Kesimpulan

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa peneliti akan menggunakan media Audio Visual, karena media tersebut merupakan media yang paling efektif dan efisien untuk pelajaran IPA. Media tersebut sangat penting untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar serta memahami siswa dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi sehingga dapat membuat siswa tidak mudah bosan.

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan memengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Dalam buku media pembelajaran, Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media

pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.³²

- k. Ayat AlQuran yang berkaitan dengan Media Pembelajaran.

Berikut adalah ayat AlQuran yang mengisyaratkan penggunaan media audio, diantaranya terdapat dalam surah Al-Baqarah (2); ayat 76:

وَإِذَا لَقُوا الَّذِينَ ءَامَنُوا قَالُوا ءَامَنَّا وَإِذَا خَلَا بِبَعْضِهِمْ إِلَىٰ
بَعْضٍ قَالُوا أَتُحَدِّثُونَهُمْ بِمَا فَتَحَ اللَّهُ عَلَيْكُمْ لِيُحَاجُّوكُمْ بِهِ
عِنْدَ رَبِّكُمْ أَفَلَا تَعْقِلُونَ ﴿٧٦﴾

Artinya : “Dan apabila mereka berjumpa dengan orang-orang yang beriman, mereka berkata : “ kami pun telah beriman”. Tetapi apabila mereka berada sesama mereka, lalu mereka berkata : “Apakah kamu **menceritakan** kepada mereka (orang-orang mukmin) apa yang telah diterangkan Allah kepadamu, supaya dengan demikian mereka dapat mengalahkan hujjahmu di hadapan Tuhanmu? Tidakkah kamu mengerti? (QS. Al-Baqarah : 76)”³³

Dari kata menceritakan di atas tentunya akan menimbulkan bunyi atau suara sehingga dapat dipahami apa isi yang disampaikan, dan mungkin juga terdapat guru yang menyampaikan bahan pembelajaran dengan hanya membaca kitab/buku yang dijadikan rujukan dalam suatu pembelajaran.

³² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2017), 19-20

³³ M. Quraish Shihab, *Al-Quran dan Maknanya*, (Lentera Hati : 2020), 11

B. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian (skripsi) yang dilakukan oleh saudara Joni Purwono (2014) yang berjudul “ Penggunaan Audio Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan ”. dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Audio Visual dalam proses pemahaman siswa pada pembelajaran IPA di SMP Negeri 1 Pacitan adalah dengan menggunakan media audio visual yang digunakan oleh guru, secara tidak langsung meningkatkan keterampilannya dalam mengembangkan model penyampaian materi pembelajaran yang pada sebelumnya lebih banyak menggunakan metode ceramah. Guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, dengan terampil mengoperasikan dan menyajikan materi pembelajaran dengan sarana media audio visual, materi pembelajaran ditampilkan melalui LCD yang ada di kelas dan materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa cukup menarik dengan gambar-gambar slide-slide dan film-film pendek.³⁴
2. Penelitian yang dilakukan oleh saudara Musdar (2020) yang berjudul “ Implementasi Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Peredaran Darah Manusia Di Kelas V SDN 18 Sojol ” dapat disimpulkan bahwa kendala yang dihadapi dalam pembelajaran IPA di kelas V SDN 18 Sojol adalah rendahnya hasil belajar. Hal ini dikarenakan muatan pelajaran IPA dianggap membosankan karena materi yang banyak, berisi tentang konsep, media yang di gunakan kurang bervariasi, sehingga siswa tidak tertarik pada mata pelajaran IPA. Siswa hanya diam di kelas, mengantuk, malas-malasan belajar. Hal itulah yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.³⁵

³⁴ Joni Purwanto dkk, “Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan”, Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, diakses pada tanggal 03 Juni 2022 pukul 09.30 WIB

³⁵ Musdar, dkk, 2020, “Implementasi Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peredaran Darah Manusia Di

3. Penelitian yang dilakukan oleh saudara Abdullah Mursyid (2020) yang berjudul “Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kota Jambi” dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Audio visual dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas VIII D MTs N 2 Kota Jambi dapat meningkatkan hasil belajar siswa, semangat dan fokus siswa dalam proses pembelajaran ternyata juga berdampak positif pada hasil belajar. Penelitian ini dilakukan sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI dengan menggunakan media Audio Visual. Dengan menggunakan media tersebut dalam pembelajaran SKI siswa akan lebih fokus dalam proses pembelajaran dan lebih memahami materi secara mendalam.³⁶
4. Dari penelitian yang telah dilakukan tersebut, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan. persamaannya adalah sama-sama melakukan penelitian terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan media Audio Visual sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada metodenya, pada penelitian yang dilakukan oleh saudara Joni Purwono yaitu lebih banyak menggunakan metode ceramah, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh saudara Musdar cenderung kurang bervariasi sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, dan untuk penelitian dari penulis adalah karena adanya materi yang tidak mudah dipahami jika hanya disampaikan melalui penjelasan verbal, sehingga peneliti akan menggunakan media Audio Visual pada mata pelajaran IPA sebagai alat

Kelas V SDN 18 Sojol” , Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial, diakses pada tanggal 03 juni 2022pukul 10.00 WIB.

³⁶ Abdullah mursyid, 2020, Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kota Jambi”, Skripsi, diakses pada tanggal 04 juni 2022 pukul 19.20 WIB.

bantu agar siswa dapat memperoleh pengalaman secara langsung.

C. Kerangka Berfikir

Pada dasarnya proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan pendidik dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung secara edukasi untuk mencapai tujuan tertentu. Belajar akan lebih bermakna jika siswa mengalami apa yang dipelajarinya, bukan mengetahuinya saja yang menggambarkan tentang tingkat pengalaman dan alat yang di butuhkan untuk memperoleh pengalaman itu, pengalaman berlangsung dari tingkat konkrit (nyata) naik menuju ke tingkat abstrak. Seperti pengalaman secara langsung atau pengalaman yang diatur.

Setelah mempelajari dan mengkaji teori-teori pada BAB I dan BAB II dapat dikembangkan menjadi kerangka berfikir maka dapat diidentifikasi kurangnya hasil belajar siswa, siswa cenderung pasif, suka mengantuk, tidak faham pelajaran, serta tidak adanya media yang digunakan dalam pembelajaran. Karena Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah pelajaran yang nyata di alam yang mana membutuhkan suatu media supaya siswa bisa aktif dalam pelajaran. Di dalam permasalahan tersebut guru hanya sering menggunakan media gambar yang terdapat dalam buku pegangan guru dan siswa tanpa adanya media nyata yang dapat membuat siswa semangat belajar. Oleh karena itu, hasil belajar siswa dapat menurun.

Dari permasalahan di atas, terdapat solusi yang dapat mengubah siswa menjadi aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran yaitu dengan menggunakan media Audio Visual karena siswa tidak hanya belajar akan tetapi juga bisa aktif bekerjasama dalam menggunakan media tersebut. Dengan menerapkan media Audio Visual mampu menumbuhkan semangat siswa dalam belajar, karena suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

