

BAB II KERANGKA TEORI

A. Teori-Teori Yang Terkait Dengan Judul

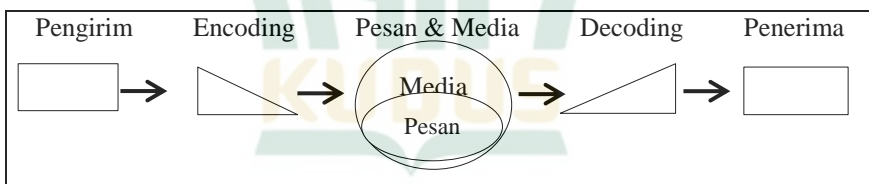
1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media pembelajaran terdiri dari dua kata, “media” dan “pembelajaran”. Secara bahasa, istilah media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medius* yang berarti perantara. Dalam bahasa Inggris media adalah bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti pengantar atau saluran. Sementara dalam bahasa arab, sinonim kata media adalah *wasa'il* yang berarti sarana atau jalan.¹ *Association of Education and Communication Technology* mendefinisikan media sebagai segala saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. *National Education Association* mendefinisikan media sebagai objek yang mampu memanipulasi alat yang digunakan dalam tingkah laku untuk dilihat, didengar, dibaca, didiskusikan.²

Proses komunikasi di dalam media diposisikan sebagai saluran komunikasi. Dalam hal ini, media memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilan proses komunikasi antara dua orang yang berkomunikasi dengan menggunakan media tertentu. Posisi media dalam proses komunikasi dapat digambarkan sebagai berikut :³

Gambar 2.1. Proses Komunikasi



Inti dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media dapat diartikan sebagai alat, saluran, sarana untuk menangkap, menyusun, memproses dan menyalurkan informasi atau pesan. Media ditempatkan sebagai sarana dalam proses komunikasi

¹ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif*, (Semarang: Fatawa Publishing, 2020), 1.

² Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta : Pedagogia, 2012), 28.

³ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif*, (Semarang: Fatawa Publishing, 2020), 2.

yang berperan dalam menentukan keberhasilan proses interaksi antara dua orang atau lebih dengan media tertentu.

Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 mengungkapkan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.⁴ Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan komunikasi antara siswa, guru yang dipengaruhi oleh berbagai problematika, yaitu tujuan, materi, guru, siswa, metode, dan situasi, dan sebagainya.⁵ Pembelajaran pada hakikatnya digunakan siswa untuk mengembangkan potensi pada dirinya. Ada dua pihak yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran tersebut, siswa yang menerima pendidikan dan guru sebagai pemberi layanan. Keutamaan dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar.⁶

Inti dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung maupun secara tidak langsung secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat persta didik belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Istilah media pembelajaran memiliki beberapa pengertian. Salah satu memberikan pandangan yang luas dan sempit mengenai media. Media pembelajaran secara luas setiap orang, materi, atau peristiwa yang memberi siswa kesempatan untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap. Pengertian secara sempit yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah impersonal (bukan manusia) yang digunakan oleh guru yang berperan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan.⁷

Inti dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya yang telah diatur secara terstruktur oleh guru. Media

⁴ Undang-Undang Republik Indonesia Pasal 1 Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

⁵ Tasdim Tasrin, dkk, *Inovasi Model Pembelajaran*, (Tasikmalaya : Edu Publisher, 2020), 4.

⁶ Andrew Fernando Pakpahan, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Medan : Yayasan Kita Menulis, 2020), 53.

⁷ Andrew Fernando Pakpahan, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Medan : Yayasan Kita Menulis, 2020), 53.

pembelajaran bukanlah sekedar alat untuk mengisi kegiatan pembelajaran, tetapi lebih mendekati pada sesuatu yang dapat mendorong lebih baiknya proses belajar mengajar serta mempermudah pencapaian tujuan pendidikan secara keseluruhan.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Muhammad Ramli (2012) dalam bukunya menjelaskan bahwa secara garis besarnya, fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

1) Membantu Guru dalam Bidang Tugasnya

Media pembelajaran, bila digunakan dengan benar, dapat membantu mengatasi kelemahan dan kekurangan seorang guru dalam pembelajaran, baik dari segi penguasaan materi maupun metode pembelajaran.

2) Membantu para Siswa

Menggunakan dengan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan efektif, dapat membantu siswa dalam hal-hal menambah pemahaman materi pembelajaran, merangsang pola pikir siswa, membangkitkan kekuatan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa secara mendalam dari pesan pembelajaran yang disampaikan, membantu memperkuat daya ingat siswa, dan membantu siswa memahami sepenuhnya materi kajian yang disampaikan sehingga pemahaman materi yang disampaikan lengkap dan bermakna.

3) Memperbaiki Pembelajaran (Proses Belajar Mengajar)

Penggunaan berbagai media pembelajaran yang dipilih dengan baik dan efektif dapat meningkatkan pembelajaran, antara lain sebagai berikut :

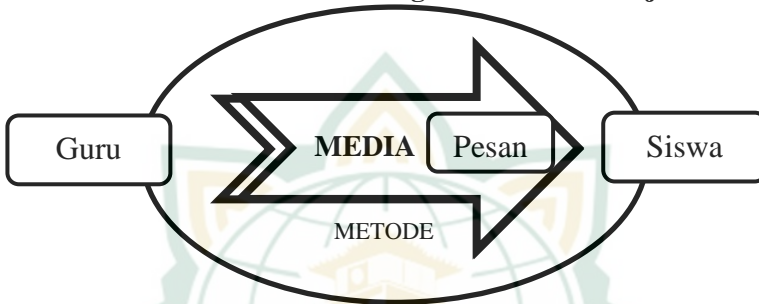
a) Jika pelaksanaan pembelajaran tidak mencapai hasil yang diinginkan sesuai standar minimal, maka guru wajib mengulang pembelajaran tersebut. Disini media dapat membantu untuk meningkatkan hasil yang ingin dicapai, media yang digunakan ditingkatkan kuantitas dan kualitasnya.

b) Penggunaan salah satu media tidak dapat memenuhi kebutuhan guru dalam pembelajaran, sehingga pada pelajaran berikutnya guru dapat menggunakan cara lain untuk mencapai hasil yang maksimal.⁸

⁸ Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Banjarasin : Antasari Press, 2012), 2-3.

Rodhatul Jennah (2009) menjelaskan dalam bukunya bahwa fungsi media dalam hal proses pembelajaran adalah untuk menyampaikan informasi dari sumber (guru) kepada penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur yang membantu siswa menerima dan memperoleh informasi untuk mencapai tujuan belajar. Fungsi media pembelajaran dapat digambarkan pada bagan sebagai berikut :

Gambar 2.2. Fungsi Media Pembelajaran



Inti dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu untuk membantu seorang guru menyampaikan materi pelajaran kepada siswanya, untuk membantu siswa dalam hal menambah pengetahuan atau pemahaman materi pembelajaran secara lengkap dan bermakna, merangsang cara berfikir siswa, dan memperkuat daya ingat siswa, serta untuk membantu meningkatkan minat belajar yang dicapai.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Kegunaan atau manfaat media pembelajaran secara umum sebagai berikut :

- 1) **Penyampaian pelajaran menjadi lebih standar.** Semua siswa yang melihat atau mendengar presentasi melalui media menerima pesan yang sama. Sehingga informasi dapat tersampaikan kepada siswa sebagai dasar untuk pembelajaran, praktik, dan pengembangan aplikasi lebih lanjut.
- 2) **Pembelajaran bisa lebih menyenangkan.** Media dapat digunakan untuk menarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan penuh perhatian. Kejelasan dan konsistensi pesan, serta daya tarik gambar yang berubah-ubah dapat memicu rasa ingin tahu membuat siswa tertawa dan berpikir, semua ini menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.

- 3) **Pembelajaran menjadi lebih interaktif** dengan menerapkan teori-teori pembelajaran yang diterima secara umum dan prinsip-prinsip psikologi dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguat.
- 4) **Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan** jika kombinasi kata dan gambar dapat menyampaikan unsur-unsur pengetahuan secara terorganisasi dengan baik, spesifik, dan jelas.⁹

Inti dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kegunaan dan manfaat media pembelajaran yaitu penyampaian materi dari guru kepada siswa menjadi lebih standar atau normal untuk pengembangan selanjutnya, pembelajaran bisa lebih menyenangkan karena dengan menggunakan media dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa, pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori pembelajaran secara umum dalam hal partisipasi peserta didik, dan kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan.

d. **Karakteristik Media Pembelajaran**

Karakteristik media pembelajaran antara lain :

- 1) Media Grafis (simbol-simbol komunikasi visual) misalnya gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik/graphs, kartun, poster, peta/globe, papan flannel, dan papan bulletin
- 2) Media Audio (dikaitkan dengan indra pendengar) misalnya radio, dan alat perekam pita magnetic
- 3) Multimedia (dibantu proyektor LCD), misalnya file program computer multimedia.¹⁰

2. **Media Audio Visual Gerak**

a. **Pengertian Media Audio Visual Gerak**

Media audio visual gerak adalah kumpulan media yang secara bersamaan dapat menampilkan gambar dan suara yang berisi pesan-pesan pembelajaran yang terencana, sistematis, dan logis sesuai dengan tujuan dan tingkat kesiapan siswa yang menerimanya.¹¹

Audio visual gerak adalah media gerak instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman atau

⁹ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, (Banjarmasin: Antasari Press, 2009), 23-24

¹⁰ Ilyas Ismail, *Teknologi Pembelajaran sebagai Media Pembelajaran*, (Makassar : Cendekia Publisher, 2020), 55.

¹¹ Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Banjarmasin : Antasari Press, 2012), 86.

kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, meliputi media yang dapat di lihat dan di dengar.¹² Media audio visual adalah merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapan melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Inti dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media audio visual gerak adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang melibatkan indra penglihatan dan indra pendengaran. Media audio visual gerak atau video berarti sebuah alat bantu yang dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan oleh guru dalam menyalurkan berbagai pengetahuan, sikap, dan ide kepada siswa.

b. Jenis Media Audio Visual Gerak

1) Televisi

Televisi bisa diartikan orang sebagai media audio visual gerak, yang artinya alat atau sarana yang menyalurkan gambar bersuara. Televisi dapat dijadikan media pembelajaran karena dengan televisi pemirsanya atau siswa dapat menambah pengetahuan, wawasan berfikir, sikap serta ketrampilan lainnya.

- a) Kelebihan televisi sebagai media pembelajaran, antara lain : menyajikan gambar disertai dengan suara secara bersama-sama, sangat menarik perhatian bagi para penonton, televisi dapat mengatasi ketenggangan waktu, artinya peristiwa yang sudah terjadi waktu lalu dapat disiarkan ulang melalui televisi, dapat mengatasi masalah tempat, artinya bahwa televisi dapat menyiarkan kejadian-kejadian di lain lokasi tetap hasilnya dapat dinikmati di lokasi yang berbeda, dan dapat menumbuhkan keinginan untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan, memperluas wawasan, dan mempertajam daya pikir.
- b) Kelemahan televisi sebagai media pembelajaran, antara lain : komunikasi hanya terjadi satu arah, program yang dikehendaki tidak setiap saat ada di televisi, dalam

¹² Suyahman, *Media Pembelajaran PPKn SD*, (Klaten : Lakeisha, 2019), 228

pembuatan program memerlukan biaya besar, dan pada beberapa aspek tertentu diperlukan tenaga ahli.¹³

2) Video Casette

Alat ini dapat merekam gambar dan suara dalam waktu yang bersamaan. Pada saat-saat diperlukan, suara dan gambar yang telah direkam dapat ditampilkan kembali atau dihapus untuk diganti dengan yang lain bila diperlukan. Karena mempunyai sifat yang demikian maka VTR dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.

- a) Kelebihan VTR, meliputi dapat merekam peristiwa sekaligus dengan suaranya dan dapat diputar kembali, dengan demikian kejadian masa lalu dapat dilihat kembali, VTR cocok untuk semua bidang studi dan untuk semua tingkatan kelas, dan VTR dapat melakukan slow motion sehingga gerak-gerakan atau apa yang direkam dapat dilihat dengan benar.
- b) Kelemahan VTR, meliputi sifat komunikasi hanya satu arah tanpa ada komunikasi timbal balik, dengan menggunakan VTR sering kali siswa terpaksa untuk menonton, bukan untuk mengikuti, peralatan yang digunakan mahal, dan harus menggunakan aliran listrik.¹⁴

3) CCTV (*Closed Circuit Television*)

CCTV juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran pada lokasi terbatas. Istilah yang sering digunakan adalah *Closed Circuit Television* atau Televisi Arena Terbatas. Proses kerjanya hampir sama dengan program televisi.

- a) Kelebihan CCTV, meliputi dengan CCTV memberikan kesempatan kepada siswa dalam jumlah yang lebih besar yang terbagi pada beberapa ruangan, acara siaran tetap dapat terkontrol oleh guru yang bersangkutan, dan dapat mengatasi kekurangan guru dan sumber-sumber belajar lainnya.
- b) Kelemahan CCTV, meliputi tidak adanya kehadiran guru di kelas kemungkinan siswa kurang memperhatikan acara siaran (tidak terkontrol), komunikasi yang terjadi hanya

¹³ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, (Banjarmasin: Antasari Press, 2009), 111-112.

¹⁴ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, (Banjarmasin: Antasari Press, 2009), 114-115.

satu arah sehingga tidak terjadi masukan dan balikan, dan peralatan CCTV masih merupakan barang mahal.¹⁵

4) Film Bersuara

Film-film bersuara dapat dijumpai pada gambar hidup (bioskop). Film yang diputar pada gedung bioskop bersifat digunakan sebagai media bersuara sangat tepat untuk pembelajaran, namun biayanya sangat mahal.

a) Keuntungan penggunaan film bersuara sebagai media pembelajaran, meliputi menyajikan suara serta gambar secara bersamaan, sangat menarik perhatian bagi para penonton atau siswa, dapat mengatasi ketegangan waktu, artinya peristiwa yang sudah terjadi di masa lalu dapat diputar kembali. Demikian pula gagasan kejadian untuk waktu yang sudah datang dapat divisualisasikan lewat film, dapat mengatasi masalah tempat, artinya bahwa televisi dapat menyiarkan kejadian-kejadian di lain lokasi tetapi hasilnya dapat dinikmati di lokasi yang berbeda, dan saran film bersuara dapat menambah pengetahuan, memperluas wawasan, dan memperajam atau mengasah daya pikir.

b) Kelemahan penggunaan film bersuara sebagai media pembelajaran, meliputi komunikasi hanya terjadi satu arah, program yang dikehendaki tidak setiap saat ada ditelevisi, dalam pembuatan program memerlukan biaya besar, memerlukan waktu yang lama dalam pembuatan program televisi, dan pada beberapa aspek tertentu diperlukan tenaga ahli.¹⁶

5) Media Berbasis Komputer

Komputer kali ini memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan *Computer Managed Intruction* (CMI). Ada pula komputer berperan sebagai pembantu tambahan dalam belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai *Computer Assited Intruction* (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran. Komputer

¹⁵ Rodhatul Jennah, *Ibid*, 115-116.

¹⁶ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, (Banjarmasin: Antasari Press, 2009),

dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya disampaikan bukan dengan media komputer.

6) Media Telematik

Media ini sering dikaitkan sebagai produk terbaru dari peradaban teknologi yang kelak akan menggeser televisi. Perangkat telematik ini mencakup beberapa unit. Pada bagian tengahnya terdapat unit layar gambar yang dihubungkan dengan jaringan komputer.¹⁷

Inti dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media audio visual gerak memiliki beberapa jenis yang antara lain televisi, video cassette, CCTV, film bersuara, media berbasis komputer, dan media telematik. Dari beberapa media tersebut mempunyai kelebihan maupun kekurangan yang kurang lebih hampir sama dari media satu dengan media yang lain.

Sebagian kelebihan dari media-media tersebut antara lain menampilkan gambar disertai suara secara bersamaan, dapat menampilkan ulang peristiwa yang sudah terjadi waktu lalu, dan sangat menarik perhatian bagi para penonton atau siswa. Sedangkan kelemahannya antara lain komunikasi hanya bisa terjadi satu arah saja, memerlukan biaya yang mahal, dan beberapa aspek tertentu memerlukan tenaga ahli.

c. Fungsi dan Manfaat Media Audio Visual Gerak

1) Fungsi Media Audio Visual Gerak

Macam-macam fungsi media audio visual gerak ada empat, yaitu sebagai berikut :

- (a) Fungsi Atensi, merupakan inti yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna media yang dihadirkan atau menyertai teks materi pembelajaran. Seringkali pada awal pelajaran, siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau materi pelajaran ini merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.
- (b) Fungsi Afektif media audio visual gerak dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika membaca teks yang bergambar dan mendengarkan audio. Gambar atau lambang visual dan audio dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

¹⁷ Rodhatul Jennah, *Ibid*, 117.

- (c) Fungsi Kognitif media audio visual gerak terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar dan audio memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang menjadi pokok bahasan.
- (d) Fungsi Kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media audio visual gerak yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks audio. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima serta memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks dan audio.¹⁸

Inti dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media audio visual gerak mempunyai beberapa fungsi anatara lain menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi ke materi pelajaran, untuk menggugah emosi dan sikap untuk belajar lebih aktif. Untuk memperlancar pemahaman dan memperkuat daya ingat siswa mengenai informasi atau pesan yang sesuai dengan materi yang disampaikan oleh guru, serta untuk membantu mempermudah siswa yang lemah dan lamban dalam menerima dan memahami pelajaran yang disajikan secara teks ataupun lisan.

2) Manfaat Media Audio Visual Gerak

Proses belajar mengajar bagi siswa mempunyai manfaat antara lain pembelajaran sudah lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, materi pengajaran sudah lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik, metode pengajaran sudah lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui peraturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila guru mengajar untuk setiap jam pengajaran, dan siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya

¹⁸ Muhammad Hasan, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Klaten : Tahta Media Group, 2021), 48-49.

mendengarkan uraian guru saja, tetapi juga aktivitas lainnya seperti mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan.¹⁹

Inti dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media audio visual gerak mempunyai beberapa manfaat antara lain kegiatan belajar mengajar sudah lebih menarik perhatian siswa supaya giat dalam belajar, siswa sudah lebih jelas memahami makna dari materi peajaran, dan mengurangi rasa bosan pada siswa dan membangkitkan tenaga diri pada guru untuk kegiatan belajar mengajar dengan metode yang lebih bervariasi.

d. Kelebihan Dan Kelemahan Media Audio Visual Gerak

- 1) Kelebihan dalam penggunaan media audio visual gerak antara lain dapat digunakan lebih dari satu kali, ketika tersimpan dengan baik. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran dapat terjadi tanpa dibatasi waktu dan tempat, memperjelas dalam menyampaikan materi karena terdapat gambar dan suara yang membantu siswa dalam memahami konsep pembelajaran, melibatkan lebih banyak indra ketika belajar, memiliki tampilan yang baik, sehingga menarik perhatian siswa.
- 2) Kelemahan dalam penggunaan media audio visual gerak antara lain penggunaan media audio visual gerak memerlukan perangkat keras, untuk menghasilkan media audio visual gerak memerlukan ketrampilan tertentu, dan penggunaan media audio visual gerak memerlukan peran aktif guru selama proses pengajaran, supaya siswa tetap aktif.²⁰

Inti dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media audio visual gerak memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan. Kelebihannya antara lain jika penyimpanannya baik sudah dapat digunakan lagi di lain waktu, terdapat gambar dan suara membantu siswa untuk memperjelas dalam penyampaian materi, dan menarik perhatian siswa. Kelemahannya antara lain harus memerlukan perangkat keras, memerlukan ketrampilan, dan memerlukan peran aktif seorang guru selama proses pengajaran supaya siswa tetap aktif dalam pembelajaran.

¹⁹ Marlina, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*, (Aceh : Yayasan penerbit Muhammad Zaini, 2021), 123-124.

²⁰ Abdul Wahab, dkk, *Media Pembelajaran Matematika*, (Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 45-46.

e. **Problematika Dan Cara Mengatasi Penggunaan Media Audio Visual Gerak dalam Pembelajaran**

Penggunaan media dalam pembelajaran khususnya media audio visual gerak terkadang mempunyai problematika, seperti sarana dan prasarana tidak mendukung dan guru mengalami sedikit problem dalam hal ketidakstabilan jaringan internet ataupun wifi di sekolah yang lambat untuk mengakses, mengunduh, mengunggah, dan memutar video pada kegiatan pembelajaran.²¹

Guru saat ini dituntut untuk berusaha mencari, memilih dan menerapkan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar supaya siswa di kelas tertarik dengan materi yang disampaikan sehingga siswa menjadi aktif dalam pembelajaran tersebut, salah satunya dengan media audio visual gerak. Karena media audio visual gerak merupakan kombinasi media yang dapat dilihat dan didengar. Pembelajaran dengan media audio visual gerak akan lebih mudah dipahami oleh siswa, karena memiliki karakteristik yang lebih lengkap dibandingkan dengan media audio maupun media visual.

Penerapan media audio visual gerak ini juga mengalami beberapa problem. Hal tersebut perlu adanya cara guru yang dapat dilakukan untuk mengatasi hal tersebut. Langkah-langkah yang dapat dilaksanakan oleh guru antara lain guru harus mempersiapkan dahulu apa yang dibutuhkan dalam media yang sudah digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dan mengkoscek dahulu berfungsi apa tidaknya media sehingga tidak mengganggu pelaksanaan pembelajaran dalam penerapan media yang digunakan.

Proses pembelajaran tersebut jika menggunakan media audio visual gerak akan tetapi dari guru maupun siswa masih terkendala pada masalah koneksi internet yang buruk sehingga tidak bisa mengakses, mengunggah, mengunduh, maupun memutar video. Maka bisa dialihkan dengan media yang digunakan berupa kombinasi teks dengan media visual yang setidaknya terlihat menarik bagi siswa, yang diharapkan dapat

²¹ Riyanto Primananda dan Abdul Hamid, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual oleh Guru Geografi pada Masa Pandemi Covid-19 di SMA Negeri 5 Model Palu", *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, Vol. 18, No.1. 2021, 40.

menarik minat belajar siswa tersebut untuk mencapai tujuan belajar.²²

3. Pembelajaran Sejarah

a. Pengertian Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah terdiri dari dua kata, yaitu pembelajaran dan sejarah. Pembelajaran adalah proses atau suatu cara yang dilakukan supaya seseorang maupun sekelompok orang yang melakukan kegiatan belajar. Adapun pengertian dari sejarah, didasarkan dari kata dalam bahasa Yunani “*historia*” yang berarti penyelidikan dan dalam bahasa Inggris “*history*” berarti masa lampau. Sejarah memiliki pengertian yaitu ilmu yang mempelajari masa lampau, yang berkaitan dengan peristiwa yang terjadi dalam kehidupan manusia di masa tersebut.

Sejarah adalah sebuah peristiwa yang terjadi di masa lampau, yang ditinggalkan oleh manusia masa itu baik dalam bentuk tertulis atau tidak sehingga menjadi kajian masa kini.²³ Pengertian Sejarah adalah ilmu tentang asal usul dan perkembangan masyarakat dan bangsa di masa lalu yang berkelanjutan dalam kehidupan masyarakat dan bangsa di masa kini dan masa yang akan datang. Pendidikan Sejarah merupakan suatu proses internalisasi nilai-nilai, pengetahuan dan ketrampilan kesejarahan dari serangkaian peristiwa yang dirancang dan disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa.²⁴

Setelah mengetahui masing-masing pengertian dari pembelajaran dan sejarah, selanjutnya dibahas mengenai pengertian pembelajaran sejarah secara utuh. Pembelajaran sejarah adalah aktivitas belajar mengajar. Di dalamnya memuat pelajaran tentang peristiwa masa lampau. Membelajarkan sejarah tidak semata-mata hanya terkait fakta-fakta dalam ilmu sejarah saja, namun juga memperhatikan tujuan dari pendidikan

²² Riyanto Primananda dan Abdul Hamid, “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual oleh Guru Geografi pada Masa Pandemi Covid-19 di SMA Negeri 5 Model Palu”, *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, Vol. 18, No.1. 2021, 40-41.

²³ Heri Susanto dan Helmi Akmal, *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi*, (Banjarmasin : Universitas Lambung Mangkurat, 2019), 25-26.

²⁴ Sayyidah, *Peta Konsep Cara Mudah Belajar Sejarah*, (Kediri : Pernal Edukatif, 2021),. 8.

pada umumnya, yaitu untuk mencapai kompetensi yang terdiri atas kognitif, afektif, dan psikomotor.²⁵

Inti dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah merupakan suatu proses dimana seseorang atau sekelompok orang melakukan kegiatan belajar mengajar, termasuk pelajaran tentang kehidupan manusia di masa lampau yang berbentuk peristiwa-peristiwa, melalui komunikasi dua arah untuk dapat menyampaikan pesan/nilai suatu peristiwa.

b. Karakteristik Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran Sejarah terdapat beberapa karakteristiknya, antara lain sejarah ada tiga unsur penting yaitu manusia, ruang, dan waktu, sejarah terkait dengan waktu sehingga sering dikatakan sebagai ilmu yang mempelajari waktu lampau, waktu kini, dan waktu yang akan datang, sejarah bersifat kronologis (waktu suatu kejadian di masa lampau), peristiwa sejarah terjadi sekali saja dan bukan peristiwa yang berulang secara terus menerus, dan peristiwa sejarah merupakan sebuah kejadian yang dapat diingat sepanjang masa bahkan oleh generasi seterusnya.²⁶

c. Fungsi dan Manfaat Pembelajaran Sejarah

Wiyanti dalam bukunya Sayyidah (2021) menjelaskan bahwa fungsi sejarah adalah untuk meningkatkan pemahaman yang mendalam dan lebih baik tentang masa lampau dan juga masa sekarang dalam interlasinya dengan masa yang akan datang. Sedangkan kegunaan atau manfaat sejarah yaitu bersifat edukatif bahwa pelajaran sejarah membawa kebijaksanaan dan kearifan, bersifat inspiratif artinya memberi ilham, bersifat instruktif, yaitu membantu kegiatan menyampaikan pengetahuan atau keterampilan, dan bersifat rekreatif, yaitu memberikan kesenangan estetis berupa kisah-kisah nyata yang dialami manusia.²⁷

Inti dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi pembelajaran sejarah yaitu untuk meningkatkan pemahaman tentang masa lampau, masa kini, dan masa yang akan datang. Selain itu, kegunaan atau manfaatnya yaitu membawa kearifan, memberi petunjuk, membantu menyampaikan pengetahuan, dan

²⁵ Heri Susanto dan Helmi Akmal, *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi*, (Banjarmasin : Universitas Lambung Mangkurat, 2019), 26-27.

²⁶ Abdul Haris Nasution, *Kurikulum dan Pembelajaran Sejarah*, (Medan : Yayasan Kita Menulis, 2020), 93.

²⁷ Sayyidah, *Peta Konsep Cara Mudah Belajar Sejarah*, (Kediri : Pernal Edukatif, 2021), 3.

memberikan kesenangan estetis berupa kisah nyata yang dilalui oleh manusia.

d. Tujuan Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran Sejarah terdapat tujuannya antara lain

- 1) Membangun kesadaran siswa tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- 2) Melatih daya ingat siswa untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada metodologi keilmuan.
- 3) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan siswa terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau.
- 4) Menumbuhkan pemahaman siswa terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang
- 5) Menumbuhkan kesadaran dalam diri siswa sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan baik nasional maupun internasional.²⁸

Inti dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran sejarah adalah membangun kesadaran dan mendorong siswa untuk berfikir secara kritis dan analitis dalam memanfaatkan pengetahuan tentang masa lampau untuk memahami kehidupan masa kini dan masa yang akan datang, menumbuhkan kesadaran siswa sebagai bangsa Indonesia untuk memiliki rasa bangga dan cinta tanah air terhadap bangsanya.

e. Aktivitas Siswa Dalam Implementasi Media Audio Visual Gerak

Aktivitas dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah keaktifan, kegiatan-kegiatan, kesibukan atau salah satu kegiatan kerja yang dilaksanakan tiap bagian dalam tiap suatu organisasi atau lembaga. Aktivitas yang sedang berlangsung menunjukkan adanya suatu kegiatan yang sedang dilakukan dalam suatu lembaga atau organisasi.

Tingginya aktivitas siswa dalam pembelajaran di kelas merupakan salah satu indikator bahwa pembelajaran siswa berhasil. Semakin banyak aktivitas yang dilakukan oleh siswa menunjukkan bahwa siswa berperan aktif dalam proses

²⁸ Sayyidah, *Peta Konsep Cara Mudah Belajar Sejarah*, (Kediri : Pernal Edukatif, 2021), 2.

pembelajaran. Melalui proses belajar aktif, siswa di ajak untuk berperan serta dalam segala proses pembelajaran, tidak hanya mental namun juga fisiknya²⁹

Uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah kegiatan fisik dan kegiatan psikis yang dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran demi terwujudnya keberhasilan pembelajaran.

Jenis-jenis aktivitas dalam belajar, dapat digolongkan yaitu *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya memperhatikan gambar, melakukan percobaan, menanggapi pekerjaan orang lain. *Oral activities*, seperti : menyatakan, merumuskan, bertanya, member saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi. *Listening activities*, sebagai contoh : mendengarkan : uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato. *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin. *Drawing activities*, misalnya : menggambar, membuat peta, diagram, grafik. *Motor activities*, yang termasuk didalamnya antara lain : melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun beternak. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya : menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, membuat hubungan, mengambil keputusan. Dan *Emotional activities*, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.³⁰

B. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mochammad Iqbal (2013) dari UIN Syarif Hidayatullah Jakarta dalam skripsinya dengan judul "Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS di SMA An-Najah Rumpin-Bogor". Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan aktual pembelajaran di kelas, teknik pengumpulan data melalui observasi, catatan lapangan, tes, wawancara. Tujuan dari penelitian yang dilakukan yaitu untuk

²⁹ Nefianti, *Peningkatan Aktifitas Siswa Dalam Pembelajaran IPS Melalui Metode Active Learning Tipe True Or False Kelas VII SMPN 05 Lebon*, (Purwokerto: CV. Tatakata Grafika, 2021), 19.

³⁰ Nefianti, *Peningkatan Aktifitas Siswa Dalam Pembelajaran IPS Melalui Metode Active Learning Tipe True Or False Kelas VII SMPN 05 Lebon*, (Purwokerto: CV. Tatakata Grafika, 2021), 22.

memperoleh gambaran penerapan media pembelajaran audio visual untuk meningkatkan hasil belajar Sejarah.

Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa sebelum diterapkan media pembelajaran visual gerak dengan audio pada pelajaran sejarah di sekolah dalam penelitiannya Mochammad Iqbal belum efektif. Pembelajaran di kelas lebih didominasi oleh guru dengan model pembelajaran yang kurang bervariasi, sehingga siswa kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Namun, setelah guru menggunakan media pembelajaran visual gerak dengan audio telah terjadi peningkatan aktivitas guru dan siswa di dalam kelas.

Dapat disimpulkan bahwa terjadinya peningkatan aktivitas guru dan siswa di dalam kelas pada pelajaran Sejarah. Karena dengan penggunaan media pembelajaran visual gerak dengan audio ini berusaha untuk membuat siswa mempermudah menangkap materi, memperkuat daya ingat materi, dan proses belajar mengajar jadi menyenangkan tentunya mendukung dalam tercapainya hasil belajar yang diharapkan.

Uraian di atas, terlihat ada persamaan dan perbedaan antara peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Mochammad Iqbal. Persamaan keduanya dalam metode penelitiannya yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif dan sama-sama menjadikan media audio visual gerak untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas pada pelajaran Sejarah. Perbedaannya terletak pada hasil penelitian dan tempat penelitian.³¹

2. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Dan (2017) dari Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh dalam skripsinya dengan judul “Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V MIN Lamrajo Aceh Besar pada Materi Peninggalan Sejarah”. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Tujuan dari penelitian yang dilakukan yaitu untuk mengetahui aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran Sejarah dengan menggunakan media audio visual, serta untuk mengetahui prestasi belajar siswa setelah penggunaan media audio visual.

Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa prestasi belajar dengan menggunakan media audio visual pada siklus I pertama I

³¹ Mochammad Iqbal, Skripsi, *Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS di SMA An-Najah Rumpin-Bogor*, (Jakarta : UIN Syarif Hidayatullah, 2013), 61.

dengan nilai rata-rata 2,75 (baik) pada siklus II 3,0 (baik) dan pada siklus III menjadi 4,50 (sangat baik). Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual sangat cocok digunakan pada pembelajaran Sejarah dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan media audio visual dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran Sejarah.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama menjadikan media audio visual gerak untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pelajaran Sejarah. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu pada tempat penelitian, dan tujuan penelitian. Yang mana tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Dan yaitu untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran sejarah menggunakan media audio visual³²

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Latifur Rohman (2015) dari IAIN Purwokerto dalam skripsinya dengan judul "Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran IPS di MI Ma'arif NU Kalisanak Kecamatan Kebasen Kabupaten Banyumas". Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (*field Reshearch*) dengan teknik pengumpulan data yaitu menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tujuan dari penelitian yang dilakukan yaitu untuk mendeskripsikan media audio visual dalam pembelajaran mata pelajaran IPS.

Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran IPS sudah sesuai dengan teori yang ditulis oleh Nur Latifur Rohman pada materinya. Hal ini terlihat dengan nilai siswa yang sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual dalam pembelajaran IPS menjadikan siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajarannya.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama menjadikan media audio visual gerak untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pelajaran Sejarah. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu pada tempat penelitian dan fokus penelitian. Dimana fokus penelitian yang dilakukan oleh Nur

³² Muhammad Dan, Skripsi, *Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V MIN Lamrajo Aceh Besar pada Materi Peninggalan Sejarah*, (Darussalam Banda Aceh : UIN Ar-Raniry, 2017), 71.

Latifur Rohman terfokus ke peajaran IPS, sedangkan fokus penelitian yang diteliti oleh peneliti lebih fokus ke pelajaran Sejarah.³³

4. Penelitian yang dilakukan oleh Ridhwan (2016) Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh dalam skripsinya dengan judul “Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Peninggalan Sejarah Kelas V MIN Miruk Aceh Besar”. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data yang diperoleh dari pengamatan guru dala, mengelola pembelajaran, dan tes hasil belajar siswa. Tujuan dari penelitian yang dilakukan yaitu untuk mengetahui penggunaan media audio visual terhadap aktivitas guru dan siswa dan guru pada materi Peninggalan Sejarah, serta untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menerapkan media audio visual pada materi peninggalan Sejarah.

Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan medi audio visual pada siklus I kategori baik, sedangkan pada siklus II kategori sangat baik, pada aktivitas siswa saat dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual pada siklus I baik dan meningkat pada siklus II yaitu sangat baik, pada siklus I KKM klasikal tidak tuntas, sedangkan siklus II KKM klasikal tuntas. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada materi peninggalan Sejarah.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama menjadikan media audio visual gerak untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pelajaran Sejarah. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu pada hasil penelitian, tempat penelitian, tujuan penelitiannya, dan fokus penelitian. Yang mana fokus penelitian yang dilakukan oleh Ridhwan yaitu fokus ke materi peninggalan Sejarah.³⁴

³³ Nur Latifur Rohman, skripsi, *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran IPS di Ma'arif NU Kalisanak*, (Purwokwerto : IAIN Purwokwerto, 2015), 64.

³⁴ Ridhwan, skripsi, *Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Peninggalan Sejarah Kelas V MIN Miruk Aceh Besar* (Darussalam Banda Aceh : UIN Ar-Raniry, 2016), 49.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Lukman Setiawan (2017) dari IAIN Purwokerto dalam skripsinya dengan judul “Penerapan media audio visual pada pembelajaran IPA kelas V di MI Ma’arif NU Beji Kecamatan Kedungbanteng Kabupaten Banyumas tahun pelajaran 2017/2018”. Metode penelitian yang digunakan adalah menggunakan jenis penelitian lapangan (*field research*). Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh Lukman Setiawan yaitu untuk mengetahui proses penggunaan media audio visual dalam pembelajaran IPA.

Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa langkah-langkah penggunaan media audio visual melalui tiga tahap, yaitu tahap perencanaan atau persiapan yang terdiri dari penyusunan RPP dan pemilihan media yang sesuai dengan materi pelajaran. Tahap pelaksanaan penggunaan media audio visual dilakukan dengan memberikan pertanyaan pada siswa, mengkondisikan siswa dan guru menayangkan media pembelajaran. Tahapan ketiga yaitu penutup yang dilakukan dengan memberikan evaluasi kepada siswa untuk mengukur keberhasilan tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa persiapan dan perencanaan media audio visual pada pembelajaran IPA sesuai dengan pedoman pengajaran terhadap teori-teori yang ada. Pelaksanaan penggunaan media audio visual terdiri dari persiapan, langkah penggunaan media, dan kegiatan penutup. Dari tiga langkah tersebut pembelajaran dengan menggunakan media audio visual bisa berjalan dengan sangat baik serta menyenangkan karena siswa aktif dan antusias.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama menjadikan media audio visual gerak untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa saat kegiatan pembelajaran. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu pada hasil penelitian, tempat penelitian, dan fokus penelitian. Yang mana fokus penelitian yang dilakukan oleh Lukman Setiawan yaitu fokus ke pembelajaran IPA.³⁵

³⁵ Lukman Setiawan, Skripsi, *Penerapan Media Audio Visual pada Pembelajaran IPA Kelas V di MI Ma’arif NU Beji Kecamatan Kedungbanteng Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2017/2018*, (Purwokerto: IAIN Purwokerto, 2017), 71.

Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu

Nama	Judul	Metode Analisis	Hasil
Mochammad Iqbal (2013)	Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS di SMA An-Najah Rumpin-Bogor	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa sebelum diterapkan media pembelajaran audio visual gerak pada pelajaran sejarah di sekolah dalam penelitiannya Mochammad Iqbal belum efektif. Pembelajaran di kelas lebih didominasi oleh guru dengan model pembelajaran yang kurang bervariasi, sehingga siswa kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Namun, setelah guru menggunakan media pembelajaran audio visual gerak telah terjadi peningkatan aktivitas guru dan siswa di dalam kelas.
Muhammad Dan (2017)	Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V MIN Lamrajo Aceh Besar pada Materi	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa prestasi belajar dengan menggunakan media audio visual pada siklus I pertemuan I dengan nilai rata-rata 2,75 (baik) pada siklus II 3,0 (baik) dan pada siklus III menjadi 4,50 (sangat baik). Dapat

	Peninggalan Sejarah		disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual sangat cocok digunakan pada pembelajaran Sejarah dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan media audio visual dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran Sejarah.
Nur Latifur Rohman (2015)	Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran IPS di MI Ma'arif NU Kalisanak Kecamatan Kebasen Kabupaten Banyumas	penelitian lapangan (<i>field Reshearch</i>)	Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran IPS sudah sesuai dengan teori yang ditulis oleh Nur Latifur Rohman pada materinya. Hal ini terlihat dengan nilai siswa yang sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal . Dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual dalam pembelajaran IPS menjadikan siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajarannya.
Ridhwan (2016)	Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan

	<p>Belajar Siswa pada Materi Peninggalan Sejarah Kelas V MIN Miruk Aceh Besar</p>		<p>menggunakan medi audio visual pada siklus I kategori baik, sedangkan pada siklus II kategori sangat baik, pada aktivitas siswa saat dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual pada siklus I baik dan meningkat pada siklus II yaitu sangat baik, pada siklus I KKM klasikal tidak tuntas, sedangkan siklus II KKM klasikal tuntas. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada materi peninggalan Sejarah.</p>
<p>Lukman Setiawan (2017)</p>	<p>Penerapan media audio visual pada pembelajaran IPA kelas V di MI Ma'arif NU Beji Kecamatan Kedungbanteng Kabupaten Banyumas tahun pelajaran 2017/2018</p>	<p>penelitian lapangan (<i>field Reshearch</i>)</p>	<p>Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa langkah-langkah penggunaan media audio visual melalui tiga tahap, yaitu tahap perencanaan atau persiapan yang terdiri dari penyusunan RPP dan pemilihan media yang sesuai dengan materi pelajaran. Tahap pelaksanaan penggunaan media audio visual dilakukan dengan memberikan</p>

		<p>pertanyaan pada siswa, mengkondisikan siswa dan guru menayangkan media pembelajaran.</p> <p>Tahapan ketiga yaitu penutup yang dilakukan dengan memberikan evaluasi kepada siswa untuk mengukur keberhasilan tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa persiapan dan perencanaan media audio visual pada pembelajaran IPA sesuai dengan pedoman pengajaran terhadap teori-teori yang ada. Pelaksanaan penggunaan media audio visual terdiri dari persiapan, langkah penggunaan media, dan kegiatan penutup. Dari tiga langkah tersebut pembelajaran dengan menggunakan media audio visual bisa berjalan dengan sangat baik serta menyenangkan karena siswa aktif dan antusias.</p>
--	--	--

Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 2.2.Perbandingan Penelitian Terdahulu dan Sekarang

Peneliti Terdahulu		Peneliti Sekarang	
Mochammad Iqbal (2013)	Meneliti tentang penerapan media pembelajaran audio visual untuk meningkatkan hasil belajar sejarah siswa	Ika Shoffiya Alfiyani (2022)	Meneliti tentang implementasi media audio visual gerak pada pelajaran Sejarah
Muhammad Dan (2017)	Yang diteliti adalah penggunaan media audio visual dalam meningkatkan prestasi belajar siswa		Yang diteliti adalah implementasi media audio visual gerak pada pelajaran Sejarah
Nur Latifur Rohman (2015)	Yang diteliti adalah penggunaan media audio visual dalam pembelajaran IPS		Yang diteliti adalah implementasi media audio visual gerak pada pelajaran Sejarah
Ridhwan (2016)	Meneliti tentang penggunaan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar		Meneliti tentang implementasi media audio visual gerak pada pelajaran Sejarah
Lukman Setiawan (2017)	Yang diteliti adalah Penerapan media audio visual pada pembelajaran IPA		Yang diteliti adalah implementasi media audio visual gerak pada pelajaran Sejarah

C. Kerangka Berfikir

Sejarah merupakan mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai tentang proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan Dunia dari dulu hingga

sekarang. Pembelajaran IPS dalam pelajaran Sejarah cenderung membosankan, sehingga menempatkan siswa sebagai seseorang yang menerima pembelajaran secara pasif yang menyebabkan siswa memiliki minat belajar Sejarah yang rendah. Maka perlu adanya media pembelajaran yang lebih efektif dan aktif, salah satunya yaitu dengan media audio visual gerak. Media audio visual gerak yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang melibatkan indra penglihatan dan indra pendengaran.

Mengajak siswa secara langsung ke peristiwa masa lalu dengan menggunakan media audio visual gerak, karena menarik siswa dengan menghadirkan situasi nyata dari obyek tersebut untuk menimbulkan kesan yang mendalam pada siswa melalui media audio visual gerak. Dalam penggunaan media audio visual gerak pada pelajaran Sejarah pasti ada problematika, salah satunya yaitu sarana dan prasarana tidak mendukung dan guru mengalami sedikit problem dalam hal ketidakstabilan jaringan internet ataupun wifi di sekolah yang lambat untuk mengakses, mengunduh, mengunggah, dan memutar video pada kegiatan pembelajaran.

Cara mengatasinya yaitu guru harus mempersiapkan dahulu apa yang dibutuhkan dalam media yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dan mengkroscek dahulu berfungsi apa tidaknya media sehingga tidak mengganggu pelaksanaan pembelajaran dalam penerapan media yang digunakan. Selain itu, jika terkendala di jaringan internet bisa dialihkan dengan media yang digunakan berupa kombinasi teks dengan media visual yang setidaknya terlihat menarik bagi siswa, yang diharapkan dapat menarik minat belajar siswa tersebut untuk mencapai tujuan belajar.

Berdasarkan uraian di atas, adapun kerangka berfikir dalam kajian riset ini adalah sebagai berikut :

Gambar 2.3. Kerangka Berfikir

