

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pesatnya kemajuan teknologi telah menyumbangkan peranan yang sangat besar pada berbagai ruang lingkup dalam aspek kehidupan, tidak terkecuali pendidikan. Pemanfaatan teknologi sebagai media belajar mampu memberikan peningkatan terhadap mutu dari kegiatan belajar mengajar. Pada peserta didik yang berada di tingkat SD, penggunaan media belajar yang tepat akan menstimulus pemikiran, perasaan, serta kapabilitas maupun kreatifitas dari siswa yang kemudian memicu berlangsungnya kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar.

Selamet (2020, hlm. 121) pada penelitiannya melaporkan bahwa belajar merupakan suatu tahapan guna mengubah peserta didik melalui terjalannya interaksi dengan lingkungan tentunya memberikan dampak perubahan pada aspek psikomotorik, efektif, serta kognitif. Ketika seseorang berinteraksi dengan lingkungannya terdapat proses saling mempengaruhi sehingga akan membentuk pandangan, pemahaman dan penilaian seseorang.

Kesuksesan dari tenaga pengajar pada saat proses belajar mengajar tentunya Menjadi suatu harapan yang besar guna mengetahui maksud ini dibutuhkan kesiapan yang total, diawali dengan menyiapkan materi yang hendak disampaikan, alat atau peraga yang hendak dipakai, semuanya kemudian akan dipaparkan pelaksanaannya pada perangkat pembelajaran yang tidak lain ialah materi ajar yang merupakan tahap persiapan berisi uraian uraian proses kegiatan pembelajaran.

Menurut Muhammad dan Nurdyansyah dalam Subaidah (2018, hlm. 3) mengatakan bahwa materi pembelajaran memiliki kegunaan dalam memberikan bantuan kepada tenaga pengajar dalam melangsungkan proses belajar mengajar. Untuk seorang tenaga pengajar dipakai guna memberikan arahan kepada seluruh aktivitas yang semestinya diajarkan pada peserta didik pada proses kegiatan belajar mengajar. Sehingga bisa disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan komponen penting yang dipakai oleh tenaga pendidik pada saat menyusun aktivitasnya untuk

mengarahkan peserta didik saat kegiatan belajar mengajar. Salah satunya ialah bahan ajar yang berbasis audio visual, akan tetapi terdapat kendala yang dialami sebagian guru dalam membuat materi pembelajaran dengan basis audio-visual ini.

Menurut Pertiwi, dkk (2013, hlm. 3) melaporkan bahwa “terbatasnya media pembelajaran audio visual dikarenakan 3 faktor, rendahnya kemampuan dan keterampilan dalam merancang media pembelajaran, terbatasnya waktu untuk persiapan mengajar, dan tidak adanya biaya untuk memproduksi media”. Selanjutnya menurut Soewarno, dkk (2016, hlm. 38) melaporkan bahwa “kendala guru merancang audio visual dalam memanfaatkan media berbasis komputer, terbatasnya ketersediaan sarana maupun prasarana, banyaknya jumlah siswa dan ketidakmampuan tenaga pengajar dalam menggunakan PC secara keseluruhan”.

Beberapa laporan diatas, menyebutkan bahwa keterampilan guru dalam merancang bahan ajar berbasis audio visual memiliki kendala seperti kurangnya kemampuan guru dalam memproduksi media, keterbatasan fasilitas, penggunaan media audio visual jarang digunakan, dan sebagian guru tidak memiliki latar belakang ahli dalam penggunaan komputer.

Sanjaya (2013, hlm. 175) menjelaskan “bahwa pembelajaran konvensional yang terjadi sekarang ini, guru sering menetapkan buku sebagai sumber belajar sehingga hal tersebut berdampak rendahnya hasil belajar”. Sejalan dengan hal tersebut, Khurnia Utami (2013, hlm. 2) pada penelitiannya melaporkan “bahwa guru terlalu sering menerangkan melalui buku, sehingga siswa merasa bosan dan konsep pemahaman siswa terhadap hasil belajar belum dapat mencapai patokan minimal dari KKM”. Berdasarkan hal tersebut, bahan ajar yang bersifat konvensional berdampak rendahnya mutu pendidikan, sehingga berdampak hasil belajar siswa menjadi rendah. Hal ini dipertegas Menurut Prastowo dalam Henry dan Nur (2017, hlm. 65) mengatakan bahwa memaparkan bahwa apabila tenaga pengajar hanya berpacu pada materi-materi pembelajaran yang konvensional semata dan tidak disertai dengan kreativitas dalam melakukan pengembangan terhadap materi pembelajaran hingga sedemikian rupa menjadi inovasi, maka sudah tentu mutu dari kegiatan belajar mengajar akan turut rendah.

Perolehan dari hasil pembelajaran peserta didik dinilai belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Penelitian oleh Arya Aditia melaporkan bahwa “siswa

kelas 4 di SDN 2 Datar kecamatan Mayong kabupaten Jepara hasil belajar yang diperoleh masih rendah belum mencapai KKM yaitu 68 terutama pada mata pelajaran IPS disebabkan kurangnya keterampilan menyimak siswa”.

Menurut Jampel dan Kadek Riza (2017, hlm. 198) juga melaporkan sebagai berikut:

Minimnya pemanfaatan media maupun prasarana yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar, minimnya kreativitas tenaga pendidik menciptakan pembelajaran yang baru atau inovasi terbaru, kebiasaan guru menggunakan metode bercerita sehingga menyebabkan siswa pasif, dan pembelajaran yang hanya berpatokan pada buku tanpa melalui media konkret terkesan monoton.

Menurut Penelitian Ananda (2017, hlm. 23-25) melaporkan tentang masalah rendahnya hasil belajar sebagai berikut:

Minimnya partisipasi yang aktif, sikap kreatif, serta partisipasi siswa pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, disebabkan pemakaian media audio-visual misalnya video maupun film yang terhitung tidak sering dipergunakan oleh tenaga pengajar, karena tenaga pengajar masih memakai media yang konvensional misalnya papan tulis serta media gambar sederhana yang mengakibatkan peserta didik tidak menaruh ketertarikan untuk bertanya.

Menurut Karlina dan Setiyadi (2019, hlm. 19) melaporkan bahwa “*in general the methods used by the teacher are lecture and discussion, methods teachers rarely use instructional media in teaching the. Teacher creativity and innovation does not develop.*” Artinya pada umumnya cara yang dipakai oleh tenaga pengajar ialah ceramah serta diskusikanlah, tenaga pengajar jarang memakai media pada saat mereka mengajar. Kreativitas dan inovasi guru tidak mengembangkan sistem bimbingan guru tidak merata.

Menurut Febliza dan Afdal (2015, hlm. 43-44) menjelaskan bahwa pesatnya perkembangan teknologi yang saat ini ini telah memasuki modernisasi telah memunculkan sejumlah media belajar yang bisa menjadi pendukung dalam kegiatan pembelajaran. Media audio-visual merupakan salah satu media yang berkembang di era saat ini. Dengan melakukan pengembangan terhadap materi pembelajaran yang memiliki basis audio visual dengan desain yang dirancang sedemikian rupa tentunya akan dapat digunakan siswa kapan dan di mana saja serta

tidak memiliki batas waktu untuk dipelajari. Oleh karena itu, kemudian terciptalah kegiatan pembelajaran yang bersifat efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan hal di atas, pengembangan bahan ajar perlu memanfaatkan media pandang dengar. Salah satu bentuknya adalah pengembangan bahan ajar berbasis audio visual. Sanjaya (2010, hlm. 172) mengatakan bahwa “Media audio visual merupakan media yang memiliki unsur gambar serta suara cara merubah pesan-pesan yang dapat didengar dan dilihat berbentuk rekaman suara, gambar, maupun slide”. Berdasarkan hal di atas, Karena media audio visual ini menampilkan suara dan gambar, maka dapat membuat siswa memperhatikan penyajian materi dengan baik dan kondusif yang akan membuat siswa termotivasi untuk mendengarkan dan menyimak pembelajaran.

Pemakaian media audio visual dilaporkan mampu memberikan peningkatan terhadap hasil pembelajaran peserta didik menjadi lebih baik. Berdasarkan penelitian oleh Arya Aditia pada kelas 4 di SDN 2 Datar kecamatan Mayong kabupaten Jepara melaporkan bahwa terdapat perbedaan signifikan terhadap kemampuan menyimak dalam pembelajaran IPS dan peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media audio visual. Karena setelah penggunaan audio visual siswa tertarik dan antusias dalam memperhatikan materi dengan baik. Penelitian Chandra Gumelar pada kelas 5 di SDIT Insantama Bogor melaporkan dimana hasil pembelajaran IPS beserta Didik yang diajarkan melalui penggunaan media audio visual dinilai lebih optimal daripada peserta didik yang diajarkan menggunakan media cetak. Wahyu dan Nova pada penelitiannya di SDN Pasirgunung Selatan 2 Depok, melaporkan bahwa terdapat kenaikan nilai data per siklus yang signifikan sebesar 93,10%. Setelah menggunakan audio visual, dari yang sebelumnya 58,62%.

Berdasarkan beberapa laporan tadi, dapat terlihat bahwa salah satu cara dalam melakukan peningkatan terhadap hasil pembelajaran ialah melalui penggunaan media audio visual. Berdasarkan hal tersebut, penulis kemudian memiliki ketertarikan untuk melangsungkan penelitian ini yang berjudul: “ **Analisis Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar**”. (Analisis Deskriptif Kualitatif dengan Teknik Studi Pustaka).

B. Rumusan Masalah

Dengan didasari oleh latar belakang permasalahan yang telah dituliskan tersebut karena dengan demikian rumusan permasalahan pada penelitian ini di antaranya ialah :

1. Bagaimana konsep pengembangan bahan ajar melalui media pembelajaran audio-visual di sekolah dasar?
2. Bagaimana penggunaan media pembelajaran audio visual dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar?
3. Bagaimana hasil belajar siswa di sekolah dasar dengan menggunakan media pembelajaran audio visual?

C. Tujuan Penelitian

Dengan didasari oleh rumusan permasalahan yang telah dipaparkan tersebut, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tujuan penulisan skripsi ini, diantaranya:

1. Untuk mengetahui konsep pengembangan bahan ajar melalui media pembelajaran audio visual di sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui pemakaian media pembelajaran audio-visual pada peningkatan perolehan pembelajaran siswa sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui perolehan pembelajaran siswa di sekolah dasar melalui pemakaian media belajar audio visual.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dalam penelitian ini memiliki harapan menjadi menjadi pengetahuan dan wawasan dalam aspek pendidikan terutama tingkat SD. Pemakaian media audio-visual bisa menjadi tolak ukur keberhasilan upaya guru dalam mengembangkan bahan ajar berbasis teknologi seperti audio visual guna memberi peningkatan terhadap peningkatan perolehan pembelajaran peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dapat menambah wawasan pengetahuan, motivasi, minat, serta perolehan pembelajaran melalui pemakaian audio-visual.

b. Bagi Pengajar

Pada penelitian ini diinginkan mampu menjadi referensi guna guru agar menambah ilmu pengetahuan dan wawasan dalam menggunakan media audio visual agar menciptakan suasana belajar yang menarik.

c. Bagi sekolah

Sebagai saran dalam melakukan perbaikan pada kualitas pembelajaran yang baik agar lebih efektif dan efisien waktu belajar di SD.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini mampu memberikan masukan, gambaran, serta proses pembelajaran di dalam menerapkan audio visual di sekolah dasar sebagai usaha melakukan peningkatan perolehan pembelajaran peserta didik sekolah dasar.

E. Definisi Variabel

Definisi variabel digunakan sebagai cara agar terhindar dari kesalahan pada saat menafsirkan dalam penelitian ini, oleh karena itu penting bagi penulis untuk menerangkan sejumlah istilah yang terdapat pada judul sebagai berikut:

1. Audio Visual

Menurut Sanjaya (2010, hlm. 172) menyatakan bahwa media audio visual merupakan media yang memiliki unsur gambar serta suara berupa pesan-pesan yang dapat didengar dan dilihat berbentuk rekaman suara, gambar, maupun slide, dan suara. Sedangkan dalam penelitian Mardiani (2021, hlm. 77) menyatakan media audio visual merupakan sebuah alat yang di dalamnya terdapat pesan

berbentuk auditif (dapat didengar) serta visualitatif (bisa diamati) sehingga mampu menstimulus pemikiran, perasaan serta keinginan siswa dalam hal kegiatan belajar.

2. Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2013, hlm. 22) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan sejumlah kapabilitas yang peserta didik kuasai pasca diberikan pengalaman belajar. Menurut Arifin (2010, hlm. 303) menyatakan “Hasil Belajar yang optimal dilihat dari ketuntasan belajar, terampil membuat tugas, dan mengapresiasi baik terhadap pembelajaran”. Menurut Sudjana dalam Purwono (2014, hlm. 133) menyatakan hasil belajar adalah kompetensi yang diperoleh oleh siswa sebagai pengalaman dalam pembelajaran.

Berdasarkan hal di atas, audio visual merupakan media berbentuk auditif (dapat didengar) serta Visualitatif (bisa diamati). Sedangkan hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh dari pengalaman dan ketuntasan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

F. Landasan Teori

1. Pengertian Bahan Ajar

Menurut pendapat Hamid dalam Ika Rostika, dkk (2020, hlm.171) menjelaskan bahan ajar merupakan serangkaian materi materi maupun substansi dari pembelajaran yang dibuat dengan tersistematis, memperlihatkan sosok keseluruhan yang terdapat pada kompetensi yang dikuasai pada kegiatan belajar-mengajar, sehingga memungkinkan siswa untuk dapat melakukan penguasaan terhadap seluruh kompetensi dengan utuh serta terpadu. Selanjutnya menurut Amini (2017,hlm.138) menjelaskan bahwa bahan ajar adalah seluruh hal berupa teks, alat, ataupun informasi. Menurut Panner dalam Henry dan Nur (2017,hlm. 64) bahan ajar merupakan sejumlah materi yang tersusun dengan tersistematis, materi yang ada pada bahan ajar dipakai oleh tenaga pengajar serta peserta didik pada saat kegiatan belajar mengajar. Selanjutnya menurut Pilendia (2020, hlm. 4) mengatakan bahan ajar merupakan komponen pembelajaran yang di dalamnya terdapat materi instruksional di lingkungan peserta didik mampu menstimulus peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat tersebut, bisa diambil kesimpulan bahwa bahan ajar merupakan materi instruksional atau sejumlah bahan yang tersusun dengan sistematis, utuh, dan terpadu. Berguna untuk membantu pendidik dalam memberikan informasi, alat, teks untuk disampaikan kepada siswa dalam proses pembelajaran.

2. Pengertian Media Audio Visual

Menurut Hamdani (2011, hlm. 249) mengatakan bahwa audio visual merupakan media yang mengkombinasikan visual serta audio sehingga seringkali dikatakan sebagai media pandang dengar. Media audio visual membuat materi pembelajaran yang disampaikan pada para peserta didik akan tersaji secara lebih optimal. Menurut Winkel dalam Purwono (2014, hlm. 130) “mengatakan media audio visual merupakan gabungan diantara visual serta audio dibuat sendiri sama halnya dengan slide dikombinasikan dengan kaset audio”. Pendapat selanjutnya menurut Febliza dan Zul (2015, hlm. 50) mengatakan bahwa “menerangkan bahwa media audio visual merupakan metode belajar mengajar yang memakai media yang didalamnya terdapat suara serta gambar”. Sehingga yang terlibat pada saat penerimaan materi pembelajaran ialah indra penglihat serta pendengar.

Melalui sejumlah pandangan yang telah disampaikan tersebut maka bisa diketahui bahwa audio-visual merupakan cara penyampaian melalui media pandang dengar berupa kaset audio, slide, dan gambar. Sehingga memberikan kemudahan untuk proses belajar mengajar, karena siswa mendapatkan keterampilan, wawasan maupun sikap guna mewujudkan tujuan dari kegiatan belajar mengajar.

3. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Purwono (2014, hlm. 133) menerangkan bahwa hasil belajar merupakan kapabilitas yang peserta didik kuasai pasca diberikan pengalaman belajar. pendapat yang sama menurut Sudjana dalam Purwono (2014, hlm. 133) “menjelaskan hasil belajar meliputi bidang psikomotorik, kognitif, serta afektif”. Menurut Abror dalam Subaidah (2018, hlm. 4) mengatakan bahwa “Hasil belajar merupakan berubahnya kemampuan serta keterampilan, kebiasaan sikap, pengetahuan, pengertian, serta apresiasi yang sering pula disebut sebagai psikomotor, kognitif, serta afektif di dapatkan dari pembelajaran”. Menurut Fauhah (2021, hlm. 326) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah pengetahuan setelah

siswa menerima pelajaran”. Selanjutnya menurut Rusman dalam Fauhah (2021, hlm. 326) menyatakan bahwa “hasil belajar yaitu banyaknya pengalaman yang didapatkan siswa mencakup dalam 3 ranah antara lain ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dengan didasari oleh definisi tersebut, dapat diketahui hasil belajar adalah kemampuan dalam diri siswa untuk melakukan perubahan baik secara kebiasaan, kecakapan, dan pengetahuan setelah siswa mendapatkan pengalaman belajar.

4. Indikator Hasil Belajar

Menurut Sudjana dalam dalam Ahmad (2017, hlm. 33) menyatakan 3 ranah hasil belajar sebagai berikut:

- a. Ranah Kognitif merupakan pengetahuan atau kemampuan yang terdapat pada masing-masing siswa.
- b. Ranah afektif merupakan sikap yang dimiliki oleh siswa untuk membentuk sebuah kepribadian yang baik selama mengikuti proses pembelajaran dan juga setelah melaksanakan pembelajaran.
- c. Ranah psikomotor merupakan keterampilan yang dimiliki oleh semua siswa, seperti kreativitas yang dimiliki siswa dan juga inovatif siswa selama mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Bloom dalam Fauhah (2021, hlm. 327) Indikator hasil belajar terdiri dari 3 ranah, antara lain:

1) Kemampuan Kognitif (pengetahuan)

- a. *Remembering* adalah guru harus memberi tahu siswa bahwa dalam menentukan keberhasilan siswa harus diimbangi dengan pengetahuan yang baik juga.
- b. *Understanding* adalah siswa harus dapat sepenuhnya menguasai materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru.
- c. *Applying* adalah siswa harus dapat menerapkan materi pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya baik itu di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah.
- d. *Analysing* adalah siswa harus dapat menguasai materi pembelajaran yang diberikan oleh guru sehingga dapat membantu siswa nantinya ketika sudah selesai menyelesaikan pendidikan.
- e. *Evaluating* adalah guru dapat melakukan penilaian kepada siswa selama melakukan proses pembelajaran mengenai pengetahuan materi pelajaran yang diberikan.
- f. *Creating* adalah setelah melakukan proses penilaian kepada siswa maka guru dapat membuat hasil penilaian dari semua proses pembelajaran yang dilakukan baik itu pembelajaran yang dilakukan di kelas maupun di luar kelas sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

2) Kemampuan Afektif (sikap)

- a. *Receiving* adalah siswa dapat mengerti mengenai beberapa sikap yang harus diterapkan selama melaksanakan proses pembelajaran.
- b. Ranah afektif yaitu pencapaian siswa sealama mengikuti proses pembelajaran, menanggapi materi pembelajaran yang diberikan oleh guru, dan guru dapat menentukan kualitas hasil pembelajaran yang diberikan oleh guru .
- c. Ranah psikomotorik yaitu gerakan dasar yang dimiliki oleh siswa selama pembelajaran berlangsung , gerakan umum yang harus dimiliki oleh setiap siswa selama melakukan proses pembelajaran di sekolah maupun di luar sekolah , dan gerakan ordinatif yaitu kemampuan yang dimiliki oleh setiap siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Selanjutnya indikator hasil belajar menurut Straus, Tetroe, & Graham dalam

Fauhah (2021, hlm. 327-328) menyatakan 3 ranah hasil belajar sebagai berikut:

- a. Ranah kognitif ialah siswa konsentrasi dalam memahami pembelajaran dan dengan cara apa siswa tersebut dapat mencapai pengetahuan akademik melalui metode pembelajaran dan juga penerimaan informasi mengenai materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.
- b. Ranah afektif seperti tingkah laku yang dimiliki siswa, kualitas yang dimiliki oleh masing-masing siswa, keyakinan yang sangat penting harus dimiliki oleh setiap guru dalam merubah tingkah laku siswa baik itu dalam melakukan pembelajaran di kelas maupun di luar kelas.
- c. Ranah psikomotorik yaitu ketangkasan yang dimiliki oleh masing-masing siswa dan juga peningkatan keterampilan yang dicapai oleh siswa selama melaksanakan proses pembelajaran.

5. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar seperti faktor dalam (internal) dan faktor luar (eksternal).

Menurut Hanadi dalam Fauhah (2021, hlm. 328) melaporkan faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya:

a. Faktor Internal

- 1) Faktor fisiologis adalah kesehatan tubuh sehingga mempengaruhi kondisi siswa pada saat pembelajaran.
- 2) Faktor Psikologis merupakan keadaan mental siswa yang berbeda.

b. Faktor Eksternal

- 1) Faktor lingkungan dampaknya terhadap hasil belajar termasuk fisik dan sosial. Lingkungan alam antaranya suhu dan kelembapan. Aktivitas belajar di siang hari dalam ruang yang ventilasi udaranya kecil tentunya belajar di pagi hari lebih baik karena udara sejuk.
- 2) Faktor Instrumental seperti menggunakan desain yang sesuai terhadap hal yang diinginkan. Diantanya kurikulum, sarana, dan pendidik.

6. Kategori Hasil Belajar

Menurut Gadne dalam Ahmad (2017, hlm. 32) menyatakan kategori belajar dibagi kedalam 5 jenis, sebagai berikut:

- a. Keterampilan intelektual atau pengetahuan procedural
Meliputi rancangan belajar yang harus disiapkan oleh guru sebelum memulai proses pembelajaran, setelah melakukan rancangan pembelajaran guru juga harus mempersiapkan asas-asas pembelajaran, dan juga guru harus dapat menyelesaikan masalah yang terdapat melalui penyampaian materi pembelajaran yang dilakukan di sekolah.
- b. Strategi kognitif
Yaitu kemampuan guru untuk menyelesaikan kasus baru dalam materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa atas urutan tentang penyusunan proses internal (dari dalam) masing-masing individu dalam menanggapi, belajar terlebih dahulu sebelum memberikan materi pembelajaran kepada siswa, memikirkan materi pembelajaran apa saja yang akan disampaikan kepada siswa, dan juga berpendapat mengenai pencapaian hasil proses pembelajaran.
- c. Informasi verbal
Ialah kemampuan guru selama menguraikan materi melalui kata-kata atau jalan dalam menyusun data-data yang diperoleh secara benar.
- d. Sikap
Ialah kemampuan internal yang ada dalam diri individu sehingga mempengaruhi sikap seseorang yang didasari karena emosi dan juga faktor intelektual yang ada pada luar diri individu.

G. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Studi pustaka (*library research*) merupakan jenis metode yang dipakai pada penelitian ini. Studi pustaka itu sendiri merupakan jenis metode penelitian yang dilangsungkan dengan cara menghimpun informasi dan data berbantuan dari berbagai material seperti buku, catatan, artikel, serta jurnal.

Menurut Putri (2019, hlm. 40) menyatakan "riset kepustakaan merupakan pengkajian terhadap hasil penelitian yang berhubungan dengan analisis konsep dan juga sejumlah bacaan-bacaan mengenai sumber penelitian yang didapatkan oleh penelitian". Selain itu juga menurut Tahmidaten & Krismanto (2020, hlm. 25) menjelaskan bahwa penelitian studi pustaka (*library research*) dengan menerapkan sumber informasi yang diperoleh oleh peneliti yang berbentuk buku-buku bacaan yang digunakan oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian dan juga artikel-artikel jurnal ilmiah yang didapatkan secara nyata dan terpercaya sehingga

memudahkan peneliti untuk melakukan penelitian dengan berdasarkan fakta-fakta yang ada.

Menurut Danandja dalam Sari (2020, hlm. 44) “penelitian kepustakaan adalah cara penelitian bibliografi, memiliki keterkaitan dengan target penelitian, teknik penghimpunan dengan metode kepustakaan, kemudian mengorganisasikan dan menyuguhkan data”.

Pendekatan penelitian ini memakai pendekatan kualitatif yang mana peneliti selaku penentu maupun kunci pada penelitian, lalu perolehan tersebut dilakukan melalui uraian kalimat yang mencantumkan data empiris yang sudah didapatkan sehingga lebih menekankan makna ketimbang generalisasi.

Menurut Moleong (2013, hlm. 6) mengatakan mengenai penelitian kualitatif bahwa:

“Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk dapat mengerti peristiwa mengenai hal-hal yang subjek penelitian alami, contohnya motivasi, sudut pandang, perilaku, tindakan, dan lain sebagainya dengan holistik serta berbentuk kalimat serta bahasa, di sebuah konteks alamiah yang khusus serta dengan mengambil manfaat dari sejumlah metode ilmiah”.

Menurut Sugiyono dalam Tambrin dan Rozi (2020, hlm. 45) menyatakan penelitian kualitatif mengkaji sebuah perspektif dengan menggunakan strategi yang sifatnya interaktif dan fleksibel.

2. Sumber Data

Data merupakan hasil berupa catatan yang dapat digunakan oleh peneliti selama kegiatan mengumpulkan data dan merefleksi kegiatan tersebut dalam etnografi.

Penelitian ini menggunakan sumber data sekunder, Menurut Sugiyono (2013, hlm. 225) mengatakan bahwa sumber data sekunder merupakan sumber memberi data secara tidak langsung ke penghimpun data, namun melihat individu lain maupun dengan dokumen. Jadi sumber data sekunder adalah sumber data yang didapatkan dengan cara mengumpulkan dokumen, artikel, dan jurnal dari orang lain. Selanjutnya menurut Sugiyono dalam Suryani (2020, hlm. 73) menjelaskan bahwa “data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data”.

Kemudian Selanjutnya menurut Ulber Silalahi (2020, hlm. 45) mengatakan bahwa data sekunder merupakan data yang terkumpul dari tangan kedua atau sumber lain yang telah dilakukan peneliti terdahulu.

Berdarkan beberapa kutipan di atas, dapat diambil suatu kesimpulan mengenai data sekunder. Data sekunder adalah sumber data yang didapatkan melalui sumber-sumber, catatan-catatan, artikel, jurnal, karya ilmiah, dan dokumen.

3. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini teknik penghimpunan data mengambil peranan yang penting, mengingat dari penghimpunan data ini akan menemukan hasil sehingga harus dilakukan dengan cermat dan teliti. Oleh karena itu, data literatur juga harus bahan-bahan yang sinkron dan koheren dengan objek-objek yang dibahas. Data yang terdapat pada kepustakaan dihimpun kemudian dilakukan pengolahan melalui metode berikut ini:

- a. Editing merupakan pengecekan ulang data yang didapatkan terlebih lagi dalam hal kelengkapan, kejelasan makna di antara yang satu dengan yang lainnya.
- b. Organizing merupakan kan pengorganisiran data yang didapatkan dengan kerangka yang telah dibutuhkan.
- c. Finding merupakan menganalisis secara lanjut pada hasil pengorganisasian data melalui penggunaan sejumlah kaidah teori maupun metode yang sudah ditetapkan yang kemudian memperoleh kesimpulan tertentu yang ialah hasil jawaban dari rumusan permasalahan.

4. Analisis Data

Analisis data yang dipakai pada penelitian ini berdasarkan panduan karya tulis ilmiah (KTI) Mahasiswa FKIP unpas (2021, hlm. 67) diantaranya:

- a. Deduktif merupakan sudut pandang yang bertolak belakang dengan sejumlah fakta yang general, lalu kemudian diambil sebuah kesimpulan yang sifatnya khusus.
- b. Induktif adalah wah menarik sebuah konklusi dari peristiwa nyata mengarah kepada sejumlah hal yang abstrak maupun dari definisi khusus yang mengarah ke pengertian yang sifatnya general.
- c. Interpretatif adalah melakukan interpretasi kepada sebuah makna menjadi makna yang normatif.
- d. Komparatif merupakan perbandingan antara objek penelitian dengan konsep pembanding.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang dipakai pada penelitian berdasarkan panduan karya tulis ilmiah (KTI) Mahasiswa FKIP unpas (2021, hlm. 68) diantaranya:

1. BAB I yaitu menerangkan tentang latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi variabel, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.
2. BAB II menjelaskan mengenai pengkajian terhadap permasalahan ke 1 yaitu tentang konsep pengembangan bahan ajar melalui media pembelajaran audio visual di sekolah dasar.
3. BAB III mengenai kajian masalah ke 2 yaitu tentang penggunaan media pembelajaran audio visual dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.
4. BAB IV menjelaskan mengenai kajian rumusan ke 3 yaitu tentang hasil belajar siswa di sekolah dasar dengan menggunakan media pembelajaran audio visual.
5. BAB V menerangkan tentang konstitusi dan saran dari keseluruhan rumusan masalah berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bertujuan kepada peneliti selanjutnya sebagai rekomendasi mengenai masalah yang dikaji.

