

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian dari hasil yaitu suatu Product yang di buat dan dapat di peroleh dalam melaksanakan aktivitas yang mengakibatkan berubah input secara fungsional. Menurut Jamil (2014, hlm. 15), belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu secara sadar untuk memperoleh perubahan tingkah laku Tertentu, baik yang dapat diamati maupun yang tidak sebagai pengalaman (latihan) dalam interaksinya dengan lingkungan. Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku di sini ada tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif (sikap) dan psikomotorik. (keterampilan proses) yang diperoleh dari hasil proses pembelajaran.

Hasil belajar Merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan pengertian di atas, hasil belajar dapat menerangi tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana Tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol.

Hasil belajar yang dicapai seorang siswa merupakan hasil interaksi antara faktor yang mempengaruhi baik yang berasal dari dalam diri siswa dan dari luar diri siswa (faktor internal dan eksternal) menurut Sudjana (1995, hlm. 26) bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yang berasal dari dalam diri siswa (faktor internal) meliputi motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan serta kemampuan siswa. Kemampuan siswa memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap hasil belajar siswa di sekolah. 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa itu sendiri, 30% dipengaruhi oleh faktor eksternal (lingkungan sosial) yaitu Sekolah, keluarga dan masyarakat.

Hasil belajar mencakup tiga ranah, yaitu :

1) Ranah Kognitif

Adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk ranah kognitif. Menurut Bloom (1956) ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berfikir yaitu: knowledge (pengetahuan/ hafalan/ ingatan), comprehension (pemahaman), application (penerapan), analysis (analisis), synthesis (sintesis), evaluation (penilaian).

2) Ranah afektif

Taksonomi untuk daerah afektif dikeluarkan mula-mula oleh David R. Krathwohl dan kawan-kawan dalam buku yang diberi judul taxonomy of educational objective: affective domain. Ranah afektif adalah ranah yang berkenaan dengan sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Tipe hasil belajar afektif akan nampak pada murid dalam berbagai tingkahlaku seperti: perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan sosial.

3) Ranah psikomotorik

Hasil belajar psikomotor dikemukakan oleh Simpson. Hasil belajar ini tampak dalam bentuk keterampilan (skill), dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni : gerakan reflek (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar), keterampilan pada gerak-gerak sadar, kemampuan perceptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motorik dan lain-lain, kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketetapan, gerakan - gerakan skill, mulai keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks, kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi nondecursive, seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya seseorang dalam menguasai ilmu pengetahuan pada suatu mata pelajaran dapat dilihat melalui prestasinya.

Peserta didik akan dikatakan berhasil apabila prestasinya baik dan sebaliknya, ia tidak berhasil jika prestasinya rendah.

Pada tingkat yang sangat umum sekali, hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga yaitu:

- a. Keefektifan (effectiveness)
- b. Efisiensi (efficiency)
- c. Daya Tarik (appeal).

Hasil belajar yang diperoleh oleh siswa biasanya di laporkan dalam bentuk nilai yang diberikan oleh masing-masing guru mata pelajaran sesuai dengan hasil yang dicapai siswa. Kunci pokok utama memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur. Indikator hasil belajar menurut Benjamin Bloom pada (1956) dengan *taxonomy of education objectives* membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, psikomotorik.

Tabel 1.1

No	Ranah	Indikator
1	Ranah kognitif	
	a. Ingatan, Pengetahuan (knowledge)	1.1 Dapat menyebutkan 1.2 Dapat menunjukkan kembali
	b. Pemahaman (Comprehension)	2.1 Dapat menjelaskan, 2.2 Dapat mendefinisikan dengan bahasa sendiri
	c. Penerapan (Application)	3.1 Dapat memberikan contoh 3.2 Dapat menggunakan secara tepat
	d. Analisis (Analysis)	4.1 Dapat menguraikan 4.2 Dapat mengklasifikasikan/ memilah
	e. Menciptakan, membangun (Synthesis)	5.1 Dapat menghubungkan materi –materi, sehingga menjadi kesatuan yang baru 5.2 Dapat menyimpulkan

	f. Evaluasi (Evaluation)	5.3 Dapat menggeneralisasikan (membuat prinsip umum) 6.1 Dapat menilai , 6.2 Dapat menjelaskan dan menafsirkan, 6.3 Dapat menyimpulkan
2	Ranah Afektif a. Penerimaan (Receiving) b. Sambutan c. Sikap menghargai (Apresiasi) d. Pendalaman (internalisasi) e. Penghayatan (karakterisasi)	1.1 Menunjukkan sikap menerima 1.2 Menunjukkan sikap menolak 2.1 Kesiediaan berpartisipasi/terlibat 2.2 Kesiediaan memanfaatkan 3.1 Menganggap penting dan bermanfaat 3.2 Menganggap indah dan harmonis 3.3 Menggagumi 4.1 Mengakui dan menyakini 4.2 Mengingkari 5.1 Melembagakan atau meniadakan 5.2 Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari.
3	Ranah psikomotor a. Keterampilan bergerak dan bertindak b. Kecakapan ekspresi verbal dan non-verbal	1.1 Kecakapan mengkoordinasikan gerak mata, telinga, kaki, dan anggota tubuh yang lainnya. 2.1 Kefasihan melafalkan/ mengucapkan 2.2 Kecakapan membuat mimik dan gerakan jasmani

Jenis dan Indikator Hasil Belajar

Namun Indikator hasil belajar pada peneliti hanya dibatasi kepada hasil belajar yang sifatnya kognitif. Menurut Yanti (2020), Penilaian ranah kognitif bisa dilakukan dengan tes dan nontes. Penilaian dengan tes memerlukan instrumen berupa tes tertulis dan tes lisan sedangkan Tes tertulis bisa berupa pilihan ganda , menjodohkan, menguraikan, isian singkat, tes lisan bila dilakakukan dengan wawancara dan tanya jawab. Dalam proses belajar mengajar, aspek kognitif inilah yang paling menonjol dan bisa dilihat langsung

dari hasil tes. Dimana disini pendidik dituntut untuk melaksanakan semua tujuan tersebut. Hal ini bisa dilakukan oleh pendidik dengan cara memasukkan unsur tersebut kedalam pertanyaan yang diberikan. Pertanyaan yang diberikan kepada siswa harus memenuhi unsur tujuan dari segi kognitif, sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Sifat kognitif inilah yang menunjukkan keberhasilan dari suatu proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan skor angka seperti berikut :

Tabel 1.2

Kategori Nilai dan Hasil Belajar

Nilai	Kategori
85 – 100	Sangat baik
70 – 84	Baik
55 – 69	Cukup
40 – 54	Kurang
< 40	Sangat kurang

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa guru dapat memperoleh hasil belajar siswa dengan tinggi dan rendahnya nilai yang diperoleh. Keberhasilan dan ketuntasan belajar siswa dalam proses pembelajaran merupakan tujuan utama. Keberhasilan pembelajaran mengandung makna ketuntasan dalam belajar dan ketuntasan dalam proses pembelajaran. Artinya belajar tuntas adalah tercapainya kompetensi yang meliputi pengetahuan, ketrampilan, sikap, atau nilai yang diwujudkan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Fungsi ketuntasan belajar adalah memastikan semua peserta didik menguasai kompetensi yang diharapkan dalam suatu materi ajar sebelum pindah ke materi ajar selanjutnya. Patokan ketuntasan belajar mengacu pada standar kompetensi dan kompetensi dasar serta indikator yang terdapat dalam kurikulum. Sedangkan ketuntasan dalam pembelajaran berkaitan dengan standar pelaksanaannya yang melibatkan komponen guru dan siswa (Sulastri et al, 2015). Pembelajaran di sekolah melibatkan beberapa faktor yaitu belajar, pembelajaran, strategi pembelajaran, media dan lingkungan. Ini merupakan

suatu sistem yang antara satu dengan lainnya saling berinteraksi untuk meningkatkan hasil belajar yang baik (Pane & Dasopang, 2017).

Pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah nilai hasil ulangan, ujian atau tes yang diperoleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan perubahan pola pikir tingkah laku dalam diri siswa yang mencakup tiga aspek yaitu aspek kognitif (pemahaman), afektif (sikap) serta psikomotorik (keterampilan proses) yang berasal dari hasil pengalaman dan interaksinya terhadap lingkungan yang dilakukan secara sadar.

Berdasarkan hasil observasi terdahulu terhadap 30 siswa kelas V di SD Gumuruh Bandung bahwa sebanyak 21 siswa atau 67,86% yang memiliki hasil belajar siswa dibawah KKM dan hanya 9 siswa atau 32,14% yang memiliki hasil belajar diatas KKM yang telah ditetapkan yaitu ≥ 75 . Dari rendahnya hasil belajar yang dicapai siswa tidak semata-mata disebabkan oleh kemampuan siswa, tetapi juga bisa disebabkan teori pembelajaran yang monoton dalam mengajar. Hasil belajar tersebut dapat dilihat dari nilai ulangan harian (formatif), nilai ulangan tengah semester (subsumatif), dan nilai ulangan semester (sumatif). Berikut rekapitan nilai hasil ulangan harian siswa di sd Gumuruh kelas V yang menggunakan media ajar saja.

Tabel 1.3 Nilai hasil ulangan harian siswa

Nilai	Banyak siswa
65	3
69	5
72	7
73	6
78	5
80	4

Dengan adanya hasil observasi awal di SD Gumuruh, melalui tabel rentan nilai di atas ada 9 siswa yang memiliki hasil belajar yang tinggi yaitu dari angka 78 – 80 sedangkan 21 siswa hanya memiliki hasil belajar yang rendah dari angka 65 – 73.

Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh Guru di sekolah masih banyak yang menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran, guru menganggap bahwa menggunakan media itu menambah repot, guru tidak bisa atau takut menggunakan media (gagap teknologi). Dari metode – metode inilah siswa merasa bosan, hal ini terukur dari kegiatan siswa yang suka bermain dengan temannya saat proses belajar mengajar dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Ada pula siswa yang sibuk mengobrol dengan teman sebangkunya dengan begitu kurang memperhatikan penjelasan guru dan siswa kurang semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung kurang mengikut sertakan siswa, sehingga siswa tidak merasa terlibat langsung dalam proses pembelajaran tersebut.

Kalau saja para guru itu mau berfikir dari aspek lain bahwa dengan media pembelajaran akan lebih efektif, maka alasan – alasan guru itu akan menjadi tidak relevan lagi. Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar, terutama untuk tingkat Sekolah Dasar sangatlah penting. Sebab kehadiran media sangat membantu siswa dalam memahami suatu konsep tertentu. Karena pada usia ini siswa masih berfikir konkret/nyata dan belum mampu berfikir abstrak, dengan menggunakan media siswa dapat menerima konsep dari kata – kata, bahasa, gambar, bentuk, dan lain sebagainya. Untuk itulah guru seharusnya memilih media yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan ketidakmampuan guru dalam menjelaskan suatu bahan dapat diwakili oleh peranan media, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai yang telah direncanakan. Dari penyebab inilah dapat menimbulkan masalah – masalah yang ada yaitu nilai hasil ulangan siswa kurang baik atau bisa di kategorikan rendah.

Dengan rendahnya nilai hasil ulangan harian siswa di atas, maka solusi yang baik untuk guru adalah menggunakan media pembelajaran yaitu menggunakan media audio visual. Adanya media pembelajaran audio visual ini dapat menumbuhkan motivasi dan rangsangan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkret dan mudah dipahami.

Menurut Susilana (dalam Huda & Pertiwi, 2018) menyatakan bahwa media audio visual memiliki keunggulan dibanding media yang lain. Pesan atau informasi yang disajikan oleh media audio visual dapat diterima secara merata

oleh siswa. Media audio visual mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam menjelaskan suatu proses pembelajaran. Objek-objek yang sukar, berbahaya, bersifat abstrak dan rumit dapat dengan mudah ditampilkan lewat media audio visual. Objek-objek tersebut terlihat realistis, dapat diputar berulang-ulang dan diberhentikan sesuai kebutuhan. Bahan ajar audio visual menurut Prastowo (2011, hlm. 40) adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat di kombinasikan dengan gambar bergerak. Menurut Sitomorang (Warsita 2011, hlm. 118) media video adalah media elektronik yang memanfaatkan kekuatan gambar dan suara untuk mempengaruhi penontonnya.

Dalam kegiatan pembelajaran apapun tentunya pasti memiliki langkah – langkah agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Menurut Wati (2016, hlm. 55-56) langkah – langkah dalam penggunaan media pembelajaran audio visual yaitu :

a) Langkah persiapan

Dalam langkah persiapan ada beberapa hal yang perlu dilakukan pendidik, di antaranya adalah sebagai berikut :

1. Menyiapkan mental peserta didik agar dapat berperan serta secara aktif, sehingga paling lambat sehari sebelumnya rencana kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media audio visual harus sudah diberitahukan kepada peserta didik.
2. Pastikan bahwa peralatan yang akan digunakan untuk menampilkan program seperti komputer atau laptop dan proyektor dapat berfungsi dengan baik.
3. Pastikan bahwa topik yang akan dibahas tersedia kasetnya atau CD dan usahakan sebagai pendidik telah mereviewnya terlebih dahulu sebelum menyajikan untuk kepentingan pembelajaran.
4. Pastikan bahwa di ruangan tempat kegiatan pembelajaran tersedia power listrik yang dibutuhkan untuk memutar program.
5. Ruangan hendaknya sudah diatur sedemikian rupa (cahaya, ventilasi, pengaturan tempat duduk, ketenangan dan lain-lain) sehingga peserta didik dapat mengikutinya dengan nyaman.
6. Jika memerlukan Lembar Kerja Siswa atau bahan penyerta, pastikan bahwa keduanya telah tersedia dengan jumlah yang mencukupi.

b) Langkah pelaksanaan

Pada langkah pelaksanaan hal-hal yang harus dilakukan antara lain:

1. Usahakan posisi penyimpanan file sudah berada di tempat pemutarnya dan tinggal menekan tombol “Play” atau “On”.
2. Usahakan peserta didik sudah berada ditempat kegiatan pembelajaran, setidaknya 15 menit sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.
3. Jelaskan kepada peserta didik tentang jenis mata pelajaran, topik yang akan dibahas, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
4. Mintalah peserta didik untuk memperhatikan baik-baik terhadap materi pembelajaran yang akan disampaikan melalui media audio, mencatat bagian-bagian yang dianggap penting, serta mengikuti berbagai instruksi (perintah) yang akan disampaikan lewat media audio.
5. Putarkan program dengan mengklik tombol “play”.
6. Usahakan suasana tetap tenang atau kondusif selama pemutaran program media.
7. Perhatikan dan catat berbagai reaksi peserta didik selama mereka mengikuti kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan program audio.
8. Disamping sebagai nara sumber, pendidik juga sebagai fasilitator.

c) Langkah tindak lanjut

Pada langkah tindak lanjut hal-hal yang harus dilakukan antara lain sebagai berikut:

1. Mintalah peserta didik untuk menceritakan ringkasan materi pembelajaran yang berhasil mereka serap selama mendengarkan program media audio.
2. Mintalah peserta didik untuk menanyakan berbagai hal yang dianggap sulit (yang berhubungan dengan materi pembelajaran yang baru saja mereka pelajari melalui media audio).
3. Sebelum pendidik menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik, terlebih dahulu berikan kesempatan kepada sesama peserta didik untuk mendiskusikan jawabannya. Peran pendidik di sini adalah sebagai fasilitator.
4. Jika semua pertanyaan sudah berhasil dijawab oleh teman-teman sesama peserta didik, maka pendidik tidak perlu menjawabnya lagi. Tugas

pendidik adalah sebatas menjawab pertanyaan-pertanyaan yang belum terjawab selama berlangsungnya diskusi.

5. Berikan tes untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran melalui pemanfaatan media audio.
6. Jika ada tugas-tugas atau Pekerjaan Rumah yang harus dikerjakan, sampaikanlah sebelum peserta didik meninggalkan tempat

Sebelum menggunakan media pembelajaran audio visual, seorang guru harus dapat memahami kelebihan dan kekurangan media tersebut. Berikut kelebihan dan kekurangan media audio visual :

a. Kelebihan Media Audio Visual

1. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
2. Mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan katakata oleh guru. Sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
3. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tapi juga aktifitas mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.
4. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

b. Kelemahan Media Audio Visual

1. Media audio yang lebih banyak menggunakan suara dan bahasa verbal, hanya mungkin dapat dipahami oleh pendengar yang mempunyai tingkat penguasaan kata dan bahasa yang baik.
2. Penyajian materi melalui media audio dapat menimbulkan verbalisme bagi pendengar.
3. Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.

Dengan demikian penjelasan tentang media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah media elektronik yang dapat

digunakan sebagai bahan ajar dengan memanfaatkan sinyal audio yang dikombinasikan dengan gambar bergerak. Tujuannya untuk memberikan pengalaman kepada peserta didik, memperlihatkan peristiwa yang nyata, dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa.

Berdasarkan uraian masalah yang dihadapi di kelas V di SD, maka upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran yaitu media audio visual. Penggunaan media pembelajaran sangat tergantung kepada tujuan pembelajaran dan media pembelajaran. Dengan menggunakan media akan lebih mempermudah guru dalam menjelaskan materi pelajaran kepada peserta didik. Maka penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan suatu proses pembelajaran yang baru dan menyenangkan bagi siswa. Dari perumusan masalah inilah penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Oleh Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan diantaranya :

1. Pada umumnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran masih sangat rendah.
2. Guru cenderung tidak menggunakan media setiap pembelajaran yang berlangsung sehingga guru hanya menggunakan bahan ajar saja.
3. Masih banyak nilai rata-rata hasil belajar siswa yang menunjukkan angka kurang memuaskan yaitu < 73 .
4. Guru banyak belajar di beberapa kelas dan tidak terfokus kepada kelas yang diajar.
5. Guru sering memainkan handphone saat jam pembelajaran dimulai.
6. Banyak siswa yang sering keluar masuk kelas.
7. Siswa selalu meminta izin kepada guru untuk ke WC
8. Siswa sering bolos sekolah dengan alasan yang tidak benar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penulis membatasi masalah pada hasil belajar siswa sebagai berikut :

1. Pada umumnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran masih sangat rendah.
2. Guru cenderung tidak menggunakan media pembelajaran setiap pembelajaran yang berlangsung sehingga guru hanya menggunakan bahan ajar saja.
3. Masih banyak nilai rata-rata hasil belajar siswa yang menunjukkan angka kurang memuaskan yaitu < 73 .

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah penelitian, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana langkah-langkah penggunaan media audio visual yang dilakukan oleh guru?
2. Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah dasar ?
3. Berapa nilai rata-rata pada pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran konvensional dan yang menggunakan media pembelajaran audio visual ?
4. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara yang menggunakan media pembelajaran konvensional dengan menggunakan media pembelajaran audio visual ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, batasan dan rumusan penelitian maka tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui apa saja langkah-langkah penggunaan media pembelajaran audio visual yang dilakukan oleh guru.
2. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh bila menggunakan media pembelajaran audio visual.

3. Untuk mengetahui nilai rata-rata siswa pada pembelajaran yang menggunakan media audio visual dan yang menggunakan media konvensional.
4. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara yang menggunakan media pembelajaran audio visual dan yang menggunakan media konvensional.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang di dapat dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini diharapkan bahwa menggunakan media pembelajaran audio visual ini, dapat memberikan manfaat bagi guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dari hasil penelitian.

2. Manfaat Praktis

Penelitian survey yang dilakukan peneliti berharap dapat memberikan manfaat untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar. Penelitian ini bermanfaat untuk pembaca, guru, peneliti dan mahasiswa keguruan terutama pendidikan guru sekolah dasar.

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Manfaat Bagi Pembaca

Bagi pembaca bisa menjadi bahan tumpuan untuk mendalami manfaat adanya media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam suatu kegiatan pembelajaran. Pembuktian bahwa media pembelajaran audio visual dapat dijadikan pengantar pesan dalam menyampaikan suatu materi pelajaran.

b. Manfaat Bagi Guru

Bagi guru untuk lebih berpikir inovatif dan kreatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengantarkan suatu pembelajaran. Guru bisa memanfaatkan media pembelajaran audio visual sebagai penyampai pesan dalam suatu pembelajaran, dan media dapat memudahkan guru dalam

mengajar dan lebih memahami media yang sesuai dengan kemampuan sesuai dengan siswa tingkat sekolah dasar.

c. Manfaat Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan agar dapat memperluas wawasan dan pengalaman tentang proses kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat mendukung penelitian dalam menentukan hal-hal yang sesuai dengan penelitian ini.

d. Manfaat Bagi PGSD

Penelitian ini memberikan sesuatu hal positif untuk mahasiswa FKIP Universitas Pasundan terutama bagi mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar agar mempunyai bekal setelah lulus kuliah, agar menjadi guru yang professional, mempunyai kemampuan dan skill dalam bidang keguruan.

G. Definisi Operasional

1. Pengertian hasil belajar

Konsep hasil belajar dikemukakan Hamalik (2013, hlm 15) yang berpendapat bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, serta apresepasi dan abilitas. Kemudian Nawawi (2013, hlm 5) menyatakan juga bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh hasil tes mengenal sejumlah materi pembelajaran tertentu. Sependapat dengan Nawawi, Dimiyati & Mudijiono (2014, hlm 140) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan dari suatu interaksi tindak belajar, dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru. Sementara itu Sudjana (2014, hlm 140) membagi hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

Dalam proses belajar mengajar, aspek kognitif inilah yang paling menonjol dan bisa dilihat langsung dari hasil tes. Dimana disini pendidik dituntut untuk melaksanakan semua tujuan tersebut. Menurut Yanti (2020), Penilaian ranah kognitif bisa dilakukan dengan tes dan nontes. Penilaian

dengan tes memerlukan instrumen berupa tes tertulis dan tes lisan sedangkan Tes tertulis bisa berupa pilihan ganda , menjodohkan, menguraikan, isian singkat, tes lisan bila dilakakukan dengan wawancara dan tanya jawab.

Hal ini bisa dilakukan oleh pendidik dengan cara memasukkan unsur tersebut kedalam pertanyaan yang diberikan. Pertanyaan yang diberikan kepada siswa harus memenuhi unsur tujuan dari segi kognitif, sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Sifat kognitif inilah yang menunjukkan keberhasilan dari suatu proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan skor angka seperti berikut :

Kategori Nilai dan Hasil Belajar

Nilai	Kategori
85 – 100	Sangat baik
70 – 84	Baik
55 – 69	Cukup
40 – 54	Kurang
< 40	Sangat kurang

Berdasarkan tabel di atas inilah yang menunjukkan bahwa guru dapat memperoleh hasil belajar siswa dengan tinggi dan rendahnya nilai yang diperoleh

2. Pengertian media pembelajaran

Media pembelajaran yang memuat informasi dan pengetahuan, pada umumnya digunakan untuk membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membuat aktifitas belajar lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Dalam proses belajar dan pembelajaran, media pembelajaran berperan dalam menjabati proses penyampaian dan pengirim pesan dan informasi dari narasumber kepada khalayak. Khalayak dalam hal ini adalah siswa yang melakukan proses belajar.

Menurut Aqib (2013, hlm 50) media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa. Media merupakan alat bantu yang dapat memudahkan pekerjaan. Setiap orang pasti ingin pekerjaan yang dilakukan

dapat diselesaikan dengan baik dan dengan hasil yang memuaskan. Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Rusman, 2013, hlm 159). Berdasarkan pengertian di atas, dapat dijelaskan media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

3. Pengertian audio visual

Audio dalam kamus bahasa Indonesia artinya bersifat dapat didengar, sedangkan visual artinya dapat dilihat dengan mata, sedangkan audiovisual bersifat dapat dilihat dan didengar. Dari uraian yang sudah dipaparkan bisa kita tarik kesimpulan bahwa media audiovisual adalah teknologi atau alat pengantar pesan yang bersifat suara dan gambar (sesuatu yang dapat dipandang). Sedangkan dalam Djamara (2006, hlm. 124), media audio visual adalah media yang mampu merangsang indra penglihatan dan indra pendengaran secara bersama-sama, karena media ini mempunyai unsur suara dan unsur gambar.

Media audio visual pada hakikatnya adalah suatu representasi (penyajian) realitas, terutama melalui penginderaan, penglihatan dan pendengaran yang bertujuan untuk mempertunjukkan pengalaman-pengalaman pendidikan yang nyata kepada siswa. Cara ini dianggap lebih tepat, cepat, dan mudah dibandingkan dengan melalui pembicaraan, pemikiran, dan cerita mengenai pengalaman pendidikan. (Ishak Abdullah, 2013, hlm. 82).

Media audio visual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Sekali kita membeli tape dan peralatan, seperti tape recorder, maka hampir tidak diperlukan lagi biaya tambahan, karena tape dapat dihapus setelah digunakan dan pesan baru dapat direkam kembali. Disamping menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak, materi audio dapat digunakan untuk menyampaikan suatu informasi dari sumber kepada penerima.

Dengan demikian kesimpulan dari media pembelajaran yang banyak digunakan oleh guru-guru sekolah dasar di sini adalah media audio visual, yaitu media yang melibatkan pendengaran dan penglihatan sehingga pesan yang

disampaikan oleh guru lebih mudah dimengerti dan menarik. Contohnya seperti guru menampilkan video pembelajaran atau gambar-gambar dengan menggunakan laptop dan proyektor. Dari sinilah siswa dapat termotivasi minat belajarnya sehingga bisa mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.