

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Media Audio Visual

a. Pengertian Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang menggabungkan antara media audio dan media visual. Media audio adalah media yang hanya dapat didengar dengan menggunakan indera pendengaran saja. Media ini mengandung pesan auditif sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kreativitas dan inovatif siswa tetapi menuntut kemampuan daya dengar dan menyimak siswa. Sedangkan media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan, misalnya guru menjelaskan dengan menggunakan beberapa media gambar mati/bergerak. Dan yang ketiga adalah gabungan dari kedua jenis media tersebut yaitu media audio visual adalah alat bantu yang dapat digunakan melalui pendengaran dan melalui penglihatan (Rusman dkk., 2012, hlm. 183). Media audio visual merupakan salah satu bentuk teknologi yang digunakan di dalam pembelajaran, media audio visual ini juga memiliki berbagai macam bentuk seperti berupa gambar, video, animasi, dan audio. Dengan media audio visual ini juga dapat membantu siswa dalam memahami materi yang sulit dengan lebih baik dan dapat memperluas pengetahuan dan wawasan siswa (Widhayanti, 2021, hlm. 1652-1657). Media audiovisual merupakan media pembelajaran yang dapat membantu dalam menyampaikan pengetahuan, gagasan, dan sikap dalam tulisan maupun lisan. Di dalam media audiovisual sendiri memiliki unsur audio dan visual yang berperan sebagai perantara penyampaian suatu pesan dalam proses belajar mengajar (Suhirno dkk., 2024, hlm. 33).

Dari definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa media audio visual merupakan salah satu media pembelajaran yang menggabungkan antara media audio dan media visual, dimana pada media audio visual ini merupakan salah satu bentuk teknologi yang digunakan di dalam pembelajaran yang dapat membantu dalam penyampaian materi dengan berupa video, animasi, dan audio sehingga

media audio visual ini merupakan media pembelajaran yang menarik dan dapat media yang bergerak serta mudah dalam memahami materi.

b. Karakteristik Media Audio Visual

Karakteristik media berbasis audio visual menurut Kustandi dan Sutjipto (2011) adalah sebagai berikut:

- 1) Bersifat linier.
- 2) Menyajikan visualisasi yang dinamis.
- 3) Digunakan dengan cara yang sudah ditetapkan sebelumnya oleh perancang atau pembuatannya.
- 4) Merupakan representasi fisik dari gagasan ril atau gagasan abstrak.
- 5) Dikembangkan menurut prinsip psikologi behaviorisme dan kognitif.
- 6) Umumnya berorientasi kepada guru, dengan tingkat keterlibatan siswa yang interaktivitasnya rendah.

Pengajaran melalui audio visual menurut Arsyad (2010) memiliki karakteristik pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti penggunaan proyektor, *tape recorder*, proyektor visual yang lebar. Jadi, pembelajaran dengan memanfaatkan media audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya bergantung pada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa (Suryani, 2018, hlm. 52).

Dari pemaparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik media audio visual yaitu bersifat linear, dalam penggunaannya yaitu bisa dengan proyektor dan dalam penerapan pembelajarannya yaitu melalui indera penglihatan dan pendengaran.

c. Jenis-Jenis Media Audio Visual

Teknologi dalam pendidikan pada dasarnya menggunakan media audio elektronik sebagai media komunikasi, untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan kepada para siswa. Adapun jenis-jenis dari audiovisual yaitu:

1) *Slide*

Slide adalah bahan informasi yang tersusun dalam satu unit yang dibagi menjadi perangkat *slide* yang disusun secara sistematis dan disajikan secara berurutan dari slide satu dengan *slide* yang lainnya terlepas-lepas dan tidak

bersuara. Oleh karena itu jenis *slide* ini harus disertai dengan penjelasan secara lisan atau dibarengi dengan rekaman yang telah disiapkan untuk melengkapi sajian dari *slide* tersebut.

2) *Flimstrip*

Filmstrip adalah satuan informasi dalam media yang disajikan secara berkesinambungan, tidak terlepas-lepas, tetapi sebagai satu unit bahan yang utuh. Media ini tidak bersuara, oleh karena itu perlu dilengkapi dengan penjelasan verbal atau bisa dikombinasikan dengan penjelasan melalui rekaman.

3) Rekaman

Rekaman yaitu bahan informasi yang dirancang dan direkam secara lengkap. Dalam penggunaan rekaman ini sama halnya seperti metode ceramah, maka siswa mencatat hal-hal yang dianggap penting, menulis pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan hal-hal yang belum dimenegerti. Media ini bersifat satu arah dan dapat digunakan untuk membantu media lainnya.

4) Film

Film yaitu media yang menggabungkan antara media visual dengan media audio. Film ini yaitu suatu rangkaian cerita yang disajikan dalam bentuk gambar pada layar putih dengan disertai gerakan-gerakan dari para pelakunya. Keseluruhan bahan informasi ini disajikan lebih menarik dengan anda dan gaya serta tata warna, sehingga menjadi lebih menarik dan merangsang minat serta perhatian dari siswa.

5) Televisi

Televisi yaitu program siaran yang lebih unggul dibandingkan dengan film, karena wilayah jangkauannya lebih luas, dan lebih bervariasi dan menarik, dapat dirancang secara khusus melalui siaran langsung. Program siaran ini dapat memuat banyak informasi karena di dalamnya banyak berbagai siaran lainnya. Sistem komunikasi ini berlangsung satu arah, peningkatan efektivitasnya perlu diupayakan dengan bantuan komunikasi langsung.

6) Komputer

Dalam penggunaan komputer, komunikasi pembelajaran pada prinsipnya sama dengan *Computerized Assisted Instruction* atau CAI. Kemampuannya yaitu menerima informasi, menyimpan, dan mengolah serta memproduksikannya dalam jumlah yang banyak dan dengan jangka waktu yang lama, serta setiap saat dapat

digunakan dan dapat menggandakan informasi dalam jumlah tak terbatas, merupakan suatu media yang sangat canggih. (Abdulhak, 2017, hlm. 85)

d. Manfaat Media Audio Visual

Menurut Andrew (2021) manfaat dari media audio visual bisa dirasakan dalam berbagai bentuk aktivitas yaitu:

1) Memunculkan rasa penasaran atau ingin tahu

Dengan media audio visual maka bisa memunculkan rasa penasaran atau rasa ingin tahu karena adanya penampilan visual yang menarik dan disertai dengan audio.

2) Tidak membosankan

Media audio visual ini yaitu media yang tidak membosankan dikarenakan sangat bervariasi apabila digunakan dalam pembelajaran, yakni dengan penggabungan media auditif dan juga visual dengan penggabungan dua media tersebut maka bisa dikreasikan ke dalam berbagai jenis tayangan dalam proses pembelajaran.

3) Memudahkan penyampaian

Media audio visual ini dapat mempermudah penyampaian materi, yang akan diajarkan, karena media ini dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa tidak akan salah dalam mengetahui isi materi dan mudah untuk memahaminya.

4) Memastikan adanya pemahaman

Media audio visual ini bisa memastikan bahwa informasi yang diterima oleh siswa itu bisa tersampaikan dengan baik, karena tipe media yang auditif dan visual maka, penayangannya dapat membuat pemahaman siswa menjadi lebih cepat terserap.

Adapun manfaat media audio visual menurut (Nurfadillah, 2021, hlm. 408) yaitu dapat menambah kegiatan belajar, menghemat waktu dalam pembelajaran, dapat membantu siswa yang tertinggal dalam pembelajaran, dapat memberikan situasi yang menyenangkan dan dapat membangkitkan minat, perhatian, dan turut serta dalam berbagai kegiatan disekolah.

Dari pemaparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa manfaat media audio visual dapat meningkatkan minat dan pemahaman pada siswa di dalam pembelajaran dan dapat menghemat waktu serta membantu siswa yang tertinggal

dalam pembelajaran karena dengan media audio visual dapat diputar secara terus menerus sehingga siswa yang tertinggal bisa menonton penjelasan materi secara berulang-ulang.

e. Tujuan Media Audio Visual

Tujuan dari media audio visual menurut Anderson bahwa media audio visual ini memiliki beberapa tujuan, antara lain:

- 1) Untuk mengembangkan kognitif pada anak supaya bisa mengenal berbagai hal dan merangsang gerak mereka.
- 2) Untuk mengajarkan berbagai pengetahuan mengenai prinsip-prinsip dan juga hukum tertentu.
- 3) Untuk menunjukkan beberapa contoh dan juga cara bersikap yang menyangkut interaksi siswa.
- 4) Untuk menyampaikan materi informasi yang paling efektif. (Andrew, 2021)

Adapun tujuan dari media audio visual menurut Artha (2021, hlm. 150) yaitu media pembelajaran ini dapat memberikan pemahaman kepada siswa dan memberikan penjelasan lebih lanjut yang menarik agar pembelajaran dapat berlangsung secara maksimal. Media audiovisual dapat menggantikan lingkungan alam dan menampilkan objek-objek yang biasanya tidak dapat dilihat oleh siswa dan media audio visual juga dapat menjelaskan proses secara efektif dan dapat dilihat berulang kali sehingga meningkatkan pemahaman siswa secara terus menerus. Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa media audio visual memiliki tujuan di dalam pembelajaran yaitu dapat mengembangkan kognitif pada siswa dan dapat memberikan penjelasan secara lebih efektif dan menarik bagi siswa.

f. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual

Adapun kelebihan media berbasis audio visual adalah sebagai berikut:

- 1) Lebih efektif dalam menerima pembelajaran karena dapat melayani gaya bahasa siswa auditif maupun visual.
- 2) Dapat memberikan pengalaman nyata lebih dari yang disampaikan media audio maupun visual.
- 3) Siswa akan lebih cepat mengerti karena mendengarkan disertai melihat langsung, sehingga tidak hanya membayangkan.

4) Lebih menarik dan menyenangkan menggunakan media audio visual.

Adapun kekurangan media berbasis audio visual adalah sebagai berikut:

- 1) Pembuatan media audio visual memerlukan waktu yang lama, karena memadukan 2 elemen, yakni audio dan visual.
- 2) Membutuhkan keterampilan dan ketelitian dalam pembuatannya.
- 3) Biaya yang digunakan dalam pembuatan media audio visual cukup mahal.
- 4) Jika tidak terdapat peraninya akan sulit untuk membuatnya. (Suryani, 2018, hlm. 53).

Adapun kelebihan dan kelemahan dari media audio visual dalam pembelajaran menurut Sutarmanto (Sutarmanto, 2013, hlm. 7) yaitu:

- 1) Memperjelas penyajian pesan yang disampaikan agar tidak bersifat verbalistik.
- 2) Mengatasi perbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- 3) Bisa berperan menjadi pembelajaran tutorial.

Adapun kelemahan pada media audio visual yaitu:

- 1) Terlalu menekankan pentingnya materi dari pada proses pembelajarannya dan memandang materi audio visual sebagai alat bantu di dalam proses belajar mengajar.
- 2) Terlalu menekankan pada penguasaan materi dari pada proses pengembangannya.
- 3) Tidak dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, karena media audio visual cenderung tetap di tempat.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh oleh siswa setelah kegiatan pembelajaran. Adapun menurut pandangan teori behaviorisme yang memandang bahwa belajar yaitu sebagai perubahan yang diukur melalui respon tindakan yang dapat diukur sampai ke konstruktivisme yang menyebutkan bahwa belajar adalah mengkonstruksi pengetahuan sendiri. Untuk mengukur seseorang yang sudah belajar atau belum, digunakan suatu indikator yang disebut dengan hasil belajar. Sudjana (2009) mendefinisikan hasil belajar sebagai suatu perbuatan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Adapun Dimiyati & Mujiono (2006) menggarisbawahi hasil belajar sebagai suatu

interaksi antara pembelajar dan tindakan mengajar. Belajar dan hasil belajar tidak mengenai usia. Henry Ford pernah berkata, bukan masalah usia dua puluh atau delapan puluh tahun. Siapapun yang berhenti belajar adalah orang tua, sementara yang terus belajar adalah orang tua. (Parwati, 2018, hlm. 24-25)

Adapun menurut Sanjaya (2010;87) dalam Afandi (2013, hlm. 3). mengemukakan bahwa hasil belajar bertingkah laku sebagai hasil belajar dirumuskan dalam bentuk kemampuan dan kompetensi yang dapat diukur atau dapat ditampilkan melalui performa siswa. Istilah-istilah tingkah laku dapat diukur sehingga menggambarkan indikator hasil belajar yaitu mengidentifikasi, menyebutkan, menyusun, menjelaskan, mengatur, dan membedakan. Sedangkan istilah-istilah untuk tingkah laku yang tidak menggambarkan indikator hasil belajar adalah mengetahui, menerima, memahami, mencintai, mengira-ngira, dan lainnya.

Dari definisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar juga dapat dirumuskan dalam bentuk kemampuan dan kompetensi yang ditampilkan dalam performa siswa.

b. Faktor-faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajarannya. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu (Rusman, 2017, hlm. 130).

Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar menurut Munadi (2008: 24) dalam (Rusman, 2017, hlm. 131-132) meliputi faktor internal dan eksternal, yaitu:

1. Faktor internal

a) Faktor Fisiologis

Secara umum, kondisi fisiologis, yaitu kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya. Karena hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.

b) Faktor Psikologis

Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, dalam hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya.

Beberapa faktor psikologis, yaitu meliputi inteligensi (IQ), perhatian minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar siswa.

2. Faktor Eksternal

a) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat memengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, dan kelembaban. Belajar pada tengah hari di ruang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda suasana belajarnya dengan yang belajar di pagi hari yang udaranya masih segar dan di ruang yang cukup mendukung untuk bernapas lega.

b) Faktor Instrumental

Faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya sudah dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor instrumental ini berupa kurikulum, dan guru. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Susanto (2013, hlm. 15-18), yaitu:

1) Kecerdasan anak

Kemampuan dalam berpikir siswa dapat mempengaruhi seberapa cepat dan lambat mereka dalam bertindak saat menyelesaikan suatu masalah. Kecerdasan siswa memegang peranan penting dalam kegiatan pembelajaran karena dapat membantu menentukan berhasil tidaknya siswa pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

2) Kesiapan atau kematangan

Kesiapan atau kematangan merupakan suatu tahap perkembangan di mana siswa atau organnya berfungsi dengan baik. Dalam kegiatan belajar, kesiapan atau kematangan siswa sangat penting dalam menentukan hasil belajar. Kematangan ini terkait dengan minat belajar siswa. Dengan demikian, seiring dengan meningkatnya tingkat kematangan siswa, maka minat pun akan meningkat.

3) Bakat siswa

Bakat adalah kemampuan potensi yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Sebenarnya setiap siswa memiliki bakat,

tetapi karena kurang dikembangkan maka tidak terlihat. Bakat sangatlah penting karena dapat mempengaruhi tingkat prestasi belajar siswa.

4) Kemampuan belajar

Kemauan adalah pendorong bagi anak untuk bersemangat dan aktif untuk meningkatkan hasil belajar. Meningkatkan kemampuan belajar siswa sebenarnya adalah tugas bagi guru. Hal ini dikarenakan siswa belum sepenuhnya memahami manfaat belajar bagi masa depan. Tugas guru harus selalu memberikan dorongan untuk meningkatkan kemauan belajar, sehingga aktivitas siswa lebih bermakna dalam meningkatkan hasil belajar.

5) Minat

Minat merupakan keinginan yang tinggi terhadap sesuatu. Ketika siswa tertarik untuk belajar, maka kegiatan pembelajaran terfokus pada apa saja yang meningkatkan hasil belajar, karena siswa lebih aktif dan cenderung mencoba sesuatu ketika mereka tahu bahwa hasil yang mereka peroleh memuaskan.

6) Model penyajian materi pelajaran

Model yang digunakan guru dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Model yang digunakan dalam pembelajaran sebaiknya dikemas dengan cara yang menarik agar siswa tidak jenuh dan bosan. Mengemas kegiatan yang menyenangkan, selalu memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan ide, memberikan peluang untuk mengembangkan kreativitas itu juga dapat membantu daya tarik siswa. Materi yang diberikan tentunya juga harus mudah dipahami, agar siswa tidak putus asa dalam belajar.

7) Pribadi atau sikap guru

Sikap yang dilakukan guru merupakan sebagai teladan siswa. Maka sebagai guru harus selalu memberikan contoh yang baik. Jika kepribadian dan sikap guru aktif dan kreatif dalam berperilaku, maka siswa akan menirukan kepribadian tersebut. Kepribadian dan sikap seorang guru tercermin dalam perilaku yang baik seperti ramah, menyayangi siswa, rajin, disiplin, sopan, membimbing siswa dengan kasih sayang, memberikan masukan demi membangun, dan bertanggung jawab dalam segala hal.

8) Suasana pengajaran

Pembelajaran yang menyenangkan dan menumbuhkan suasana yang aktif antar siswa maupun guru untuk saling berdiskusi dapat memberikan nilai yang lebih dalam proses pembelajaran. Untuk memaksimalkan hasil belajar siswa, guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang asyik, selain suasana kelas yang tenang, tugas guru adalah untuk mengelola dengan baik. Kemampuan- maksimal seorang guru menjadi kunci untuk memotivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya. Kemampuan yang dapat mendorong keberhasilan ini dimiliki seorang guru yang profesional. Profesional berarti guru ini benar-benar memiliki kemampuan dalam bidangnya, serta memahami betul materi atau bahan yang akan diajarkan.

9) Masyarakat

Kepribadian siswa dapat dipengaruhi oleh masyarakat yang ada di sekitarnya. Karena masyarakat adalah lingkungan yang begitu luas, dan tercipta banyak tingkah laku serta karakter yang ada. Hal ini terjadi karena dalam masyarakat terdiri dari banyak latar belakang yang berbeda-beda.

Dari pemaparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar pada siswa yaitu faktor internal dan eksternal, lalu ada pula faktor lainnya yaitu faktor lingkungan, keluarga, masyarakat, suasana pengajaran, kemampuan belajar, minat, kesiapan dan kecerdasan pada siswa.

c. Klasifikasi Hasil Belajar

Perumusan aspek-aspek kemampuan yang menggambarkan pemikiran siswa yang dihasilkan dari proses pembelajaran dapat digolongkan ke dalam tiga klasifikasi itu dengan "*the taxonomy of education objectives*". Menurut Bloom, bahwa tujuan pembelajaran ini dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah (domain), yaitu:

- 1) Ranah kognitif, berkenaan dengan kemampuan dan kecakapan-kecakapan intelektual berpikir.
- 2) Ranah afektif. Berkenaan dengan sikap, kemampuan dan penguasaan segi-segi emosional, yaitu perasaan, sikap, dan nilai.
- 3) Ranah psikomotorik, berkenaan dengan suatu keterampilan-keterampilan atau gerakan-gerakan fisik.

Lebih lanjut, Bloom menjelaskan bahwa "domain kognitif terdiri atas enam kategori", yaitu:

- 1) Pengetahuan (*Knowledge*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut siswa untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya konsep, prinsip, fakta atau istilah tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya.
- 2) Pemahaman (*comprehension*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut siswa untuk memahami atau mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan guru dan dapat memanfaatkannya tanpa harus menghubungkannya dengan hal-hal lain. Kemampuan ini dijabarkan lagi menjadi tiga, yaitu menerjemahkan, menafsirkan, dan mengekstrapolasi.
- 3) Penerapan (*application*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut siswa untuk menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode, prinsip, dan teori dalam situasi baru dan konkret.
- 4) Analisis (*analysis*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut siswa untuk menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau komponen pembentukannya. Kemampuan analisis dikelompokkan menjadi tiga yaitu analisis unsur, analisis hubungan dan analisis prinsip-prinsip yang terorganisasi.
- 5) Sintesis (*synthesis*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut siswa untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menggabungkan berbagai faktor. Hasil yang diperoleh dapat berupa tulisan, rencana atau mekanisme.
- 6) Evaluasi (*evaluation*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut siswa untuk dapat mengevaluasi suatu situasi, keadaan, pernyataan atau konsep berdasarkan kriteria tertentu. (Rusman, 2017, hlm. 132)

d. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar adalah alat untuk mengukur perubahan yang terjadi pada suatu kejadian atau kegiatan. Agar dapat mengukur hasil belajar maka diperlukan adanya indikator-indikator sebagai acuan untuk menilai sejauh mana perkembangan hasil belajar seseorang. Indikator hasil belajar menurut Gagne (dalam Nasution, 2018, hlm. 112-119) di antaranya adalah sebagai berikut.

1) Keterampilan intelektual

Keterampilan intelektual merupakan penampilan yang ditunjukkan oleh siswa tentang operasi intelektual yang dapat dilakukannya. Keterampilan-keterampilan intelektual memungkinkan seseorang berinteraksi dengan lingkungannya melalui penggunaan simbol-simbol atau gagasan-gagasan.

2) Strategi kognitif

Di dalam strategi kognitif ini, siswa perlu menunjukkan penampilan yang kompleks dalam suatu situasi baru, dimana diberikan sedikit bimbingan dalam memilih dan menerapkan aturan dan konsep yang dipelajari sebelumnya. Kemampuan ini mampu mengatur individu itu sendiri, mulai dari mengingat, berpikir, dan berperilaku.

3) Sikap

Sikap yaitu perilaku yang mencerminkan pilihan tindakan terhadap kegiatan-kegiatan sains. Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai.

4) Informasi verbal

Pengetahuan verbal disimpan sebagai jaringan proposisi-proposisi. Dalam hal ini guru dapat memberikan berupa pertanyaan kepada siswa untuk melatih siswa dalam menjawab secara lisan, menulis, dan menggambar.

5) Keterampilan motorik

Keterampilan motorik ini tidak hanya mencakup kegiatan fisik, melainkan juga kegiatan motorik yang digabung dengan keterampilan intelektual. Untuk mengetahui seseorang memiliki kapabilitas keterampilan motorik, kita dapat melihatnya dari segi kecepatan, ketepatan, dan kelancangan gerakan otot-otot, serta anggota badan yang diperlihatkan orang tersebut. (Thabroni, 2022)

Adapun menurut Straus, et al. (Rini & Ricardho, 2017, hlm. 372) bahwa indikator hasil belajar yaitu:

- 1) Ranah kognitif, dimana pada ranah ini memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.
- 2) Ranah afektif, yaitu berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.
- 3) Ranah psikomotorik, yaitu keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktik dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar yaitu keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, informasi verbal, dan keterampilan motorik, selain itu indikator hasil belajar juga terdapat dalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

3. IPAS

a. Pengertian IPAS

IPAS adalah mata pelajaran yang menggabungkan antara mata pelajaran IPA dan IPS. Menurut Aly & Rahma (2010, hlm.18) IPA adalah pengetahuan teoritis yang diperoleh dengan cara yang khusus, yaitu dengan melakukan observasi eksperimen, penyimpulan, penyusunan teori, observasi dan seterusnya saling berkaitan antara cara yang satu dengan yang lainnya. Proses IPA ini tidak lain adalah suatu metode ilmiah. Untuk anak SD, metode ilmiah dikembangkan secara bertahap dan berkesinambungan, dengan harapan bahwa pada akhirnya akan berpaduan yang lebih utuh sehingga anak SD dapat melakukan penelitian sederhana.

Sedangkan IPS berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 (Permendiknas No.20 Tahun 2006) dikemukakan bahwa IPS adalah mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan sosiologi, ekonomi, sejarah, dan geografi.(Afandi, 2013).

Dalam kurikulum merdeka mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan harapan dapat memicu anak untuk mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan (Kemdikbud, 2022). IPAS adalah Ilmu Pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016).

Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil siswa Indonesia. IPAS membantu siswa menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi disekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu siswa untuk memahami bagaimana alam semesta

bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah yang melahirkan kebijaksanaan dalam diri siswa. (Kemdikbud, 2022)

Dari definisi diatas maka dapat disimpulkan IPAS merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, dimana mata pelajaran IPAS merupakan gabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS. Mata pelajaran IPAS adlah mata pelajaran yang mengkaji tentang makhluk hidup serta interaksinya dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

b. Tujuan Mata Pelajaran IPAS

Di dalam pembelajaran IPAS terdapat beberapa tujuan pada mata pelajaran IPAS yaitu:

- 1) Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga siswa terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
- 2) Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
- 3) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
- 4) Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimana kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
- 5) Memahami persyaratan yang diperlukan siswa untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya
- 6) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. (Kemdikbud, 2022)

Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari mata pelajaran IPAS yaitu dapat mengembangkan ketertarikan dan rasa ingin tahu pada siswa, siswa dapat berperan aktif dalam mengelola lingkungan di sekitarnya, dapat mengembangkan keterampilan, dapat memahami tentang bagaimana lingkungan sosial berada, dan dapat mengembangkan pengetahuan dan pemahan konsep IPAS dan menerapkannya di kehidupan sehari-hari.

c. Karakteristik Mata Pelajaran IPAS

Seorang dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan juga senantiasa mengalami perkembangan. Apa yang kita ketahui sebagai sebuah kebenaran ilmiah di masa lampau boleh jadi mengalami pergeseran di masa kini maupun masa depan. Itu sebabnya ilmu pengetahuan bersifat dinamis dan merupakan upaya terus menerus yang dilakukan oleh manusia untuk mengungkapkan kebenaran dan memanfaatkannya untuk kehidupan (Sammel, 2014).

Daya dukung alam dalam memenuhi kebutuhan manusia dari waktu ke waktu juga semakin berkurang. Pertambahan populasi manusia yang terjadi secara eksponensial juga muncul tidak dapat diselesaikan dengan melihat dari satu sudut pandang, keilmuan alam atau sudut pandang ilmu sosial saja, melainkan dibutuhkan pendekatan yang lebih holistik yang meliputi berbagai lintas disiplin ilmu (Yantisky, 2017). Untuk memberikan pemahaman ini kepada siswa, pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial perlu dipadukan menjadi satu kesatuan yang kemudian kita sebt dengan istilah IPAS. Dalam pembelajaran IPAS, ada 2 elemen utaa yaitu pemahaman IPAS dan keterampilan Proses.

Pemahaman IPAS (Sains dan Sosial) merupakan ilmu pengetahuan yang mengambil peran penting dalam mengembangkan teori-teori yang membantu kita memahami bagaimana dunia kita bekerja. Ilmu pengetahuan telah membantu kita dalam mengembangkan teknologi dan sistem tata kelola yang mendukung terciptanya kehidupan yang lebih baik. Oleh karena itu dengan menguasai ilmu pengetahuan kita dapat melakukan banyak hal untuk menyelesaikan permasalahan atau menghadapi tantangan yang ada. Dengan memiliki pemahaman IPAS merupakan bukti ketika seseorang memilih dam mengintegrasikan pengetahuan ilmiah yang tepat untuk mejelaskan serta memprediksi suatu fenomena atau fakta dan menerapkan pengetahuan tersebut dalam situasi yang berbeda. Pengetahuan

ilmiah ini berkaitan dengan fakta, konsep, prinsip, hukum, teori dan model yang telah ditetapkan oleh para ilmuwan.

Sedangkan pada elemen keterampilan proses dalam profil Pelajar Pancasila, disebutkan bahwa siswa Indonesia yang bernalar kritis mampu memproses informasi baik kualitatif maupun kuantitatif secara objektif, membangun keterkaitan antara berbagai informasi, menganalisis informasi, mengevaluasi, dan menyimpulkannya. Dengan memiliki keterampilan proses yang baik maka profil tersebut dapat dicapai. Keterampilan proses adalah sebuah proses intensional dalam melakukan diagnosa terhadap situasi, memformulasikan permasalahan, mengkritisi suatu eksperimen dan menemukan perbedaan dari alternatif-alternatif yang ada, mencari opini yang dibangun berdasarkan informasi yang kurang lengkap, merancang investigasi, menemukan informasi, menciptakan model, mendebat rekan sejawat menggunakan fakta, serta membentuk argumen yang koheren (Linn, Davis, & Bell 2004) dalam (Kemdikbud, 2022).

4. Hasil Penelitian Terdahulu

Beberapa hasil penelitian terdahulu di antaranya yaitu sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Hastuti (2014, hlm. 36-37) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas II SDN Bantargebang II Kota Bekasi”. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode yang digunakan yaitu bentuk penelitian Eksperimen Semu/ Berpura-pura (*Quasi Experiment*). Teknik yang di pilih yaitu dengan bentuk *pretest* dan *posttest nonequivalent group design* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil yang diperoleh yaitu berdasarkan data hasil belajar IPA menggunakan media audio visual dan media gambar, diketahui hasil rata-rata *posttest* yang menggunakan media audio visual yaitu 75.377 dan hasil rata-rata *posttest* tanpa menggunakan media audio visual (gambar) yaitu 62.14. jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual lebih unggul dalam meningkatkan hasil belajar IPA dibandingkan tanpa menggunakan media audio visual (gambar). Persamaan dengan penelitian terdahulu yaitu media yang digunakan adalah media audio visual, subjek yang diteliti adalah siswa, hasil yang diteliti adalah hasil belajar siswa, jenis metode pendekatan penelitian yang digunakan sama-sama menggunakan metode

eksperimen kuantitatif. Perbedaan dengan penelitian terdahulu yaitu terletak pada mata pelajaran yang diteliti, kelas yang diteliti, tahun, dan sekolah yang diteliti.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Fajrianti & Meilana (2022, hlm. 6630-6637) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Animaker terhadap Hasil Belajar siswa pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar”. Jenis penelitian menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode yang digunakan *Quasi Experimental design* menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik yang dipilih yaitu menggunakan teknik tes dan angket berdasarkan hasil *pretest dan posttest*. Hasil yang diperoleh penelitian penggunaan media Animaker terhadap hasil belajar IPS di kelas V SDN Pulo Gebang 05 Jakarta Timur dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa di kelas V dan penggunaan media animaker cukup efektif dalam pembelajaran di SDN Pulo Gebang 05 Jakarta Timur. Persamaan dengan penelitian terdahulu yaitu subjek yang diteliti adalah siswa, hasil yang diteliti adalah hasil belajar siswa jenis metode pendekatan yang digunakan sama-sama menggunakan metode eksperimen kuantitatif. Perbedaan dengan penelitian terdahulu yaitu terletak pada mata pelajaran yang diteliti, kelas yang diteliti, tahun, media, dan sekolah yang diteliti. Berdasarkan penelitian di atas, maka dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Nurcahyanti & Tirtoni (2023, hlm. 267-270) dalam penelitiannya yang berjudul “Media Pembelajaran Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Jenis penelitian menggunakan penelitian kuantitatif dengan teknik pengambilan sampel jenuh. Teknik yang dipilih yaitu menggunakan teknik tes berdasarkan hasil *pretest dan posttest*. Hasil yang diperoleh penelitian media pembelajaran audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas V di SDN Sugihwaras memiliki dampak yang besar dalam pembelajaran IPS dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS meningkat. Perbedaan dengan penelitian terdahulu yaitu terletak pada mata pelajaran yang diteliti, kelas yang diteliti, tahun, dan sekolah yang diteliti.

Keempat penelitian yang dilakukan Windasari (2014, hlm. 1-12) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Jenis penelitian menggunakan

penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen desain penelitian yang digunakan *pre-experimental design* jenis *one grup pretest-posttest design*. Data yang diperoleh menggunakan angket dan soal. Hasil yang diperoleh penelitian pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar pada siswa kelas IV SDN Duri Kepa 05 Pagi, Jakarta tahun ajaran 2018/2019 berpengaruh secara signifikan yang artinya dengan menggunakan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV Sekolah Dasar. Perbedaan dengan penelitian terdahulu yaitu terletak pada mata pelajaran yang diteliti, tahun, dan sekolah yang diteliti.

Kelima, penelitian yang dilakukan Gabriela (2021, hlm 104-113) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Jenis penelitian menggunakan meta-analisis dengan hasil penelitian secara kuantitatif. Data yang diperoleh melalui penelusuran sejumlah jurnal nasional dan analisis dilakukan dengan mencari selisih skor di kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hasil yang diperoleh penelitian bahwa menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual mampu meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar. Perbedaan dengan penelitian terdahulu yaitu terletak pada mata pelajaran, tahun, dan sekolah yang diteliti.

B. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir adalah pemikiran dasar dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi dan kajian pustaka. Kerangka berpikir juga merupakan perlengkapan peneliti untuk menganalisis perencanaan dan berargumentasi kecenderungan asumsi yang akan digunakan. Menurut sugiyono (2019) kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang teori yang berhubungan dengan beragam aspek yang sudah diidentifikasi. Kerangka berpikir dapat disajikan dalam bentuk bagan yang menunjukkan alur berpikir peneliti serta keterkaitan antar variabel yang diteliti. Kerangka berpikir yaitu dasar dari pemikiran yang disintesis dari fakta-fakta, observasi, dan kajian pustaka, dimana dalam kerangka berpikir ini memuat teori atau konsep-konsep yang akan dijadikan dasar di dalam penelitian. Di dalam variabel-variabel penelitian dijelaskan secara mendalam dan relevan dengan permasalahan yang diteliti, sehingga dapat dijadikan

dasar untuk menjawab permasalahan yang ada di dalam penelitian. (Syahputri, 2023, hlm. 161)

Pada penelitian ini, variabel yang akan diteliti yaitu hasil belajar siswa. Sampel yang akan dilakukan yaitu menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan media audio visual, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Kerangka berpikir ini dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir

C. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Menurut Hoy & Miskel dalam Sugiyono (2013, hlm. 54) menyebutkan bahwa asumsi merupakan pernyataan diterima kebenarannya tanpa pembuktian. Asumsi

dasar dalam penelitian adalah hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 277 Margahayu Utara lebih tinggi dengan menggunakan media audio visual dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

2. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2013, hlm. 64) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, adapun hipotesis dalam penelitian ini yang menjawab rumusan masalah kedua yaitu peningkatan hasil belajar IPAS siswa yang menggunakan media audio visual lebih tinggi dari pada siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, hipotesis merupakan jawaban sementara yang diberikan yang masih didasarkan pada teori, tetapi belum didasarkan pada jawaban yang empirik dengan data yang akan diperoleh dari pengumpulan data. Adapun hipotesis statistik pada penelitian ini yaitu:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan :

H_0 : Tidak terdapat peningkatan hasil belajar IPAS pada siswa sekolah dasar yang menggunakan media audio visual.

H_1 : Terdapat peningkatan hasil belajar IPAS pada siswa sekolah dasar yang menggunakan media audio visual.