

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Media audio visual

a) Pengertian Media audio visual

Hastuti (2024) mengonseptualisasikan media audiovisual sebagai medium pembelajaran yang mencakup dimensi historis dan evolusi perkembangannya, prinsip-prinsip fundamental, teknik produksi, hingga implementasi serta dampaknya dalam konteks kehidupan sehari-hari. Medium ini dirancang secara sistematis untuk memfasilitasi pemahaman pembaca terhadap berbagai aspek yang berkaitan dengan media audiovisual, baik untuk kepentingan mahasiswa, akademisi, praktisi, maupun profesional di bidang pendidikan.

Eksistensi media dalam proses pembelajaran memiliki signifikansi yang substansial dalam konteks proses belajar mengajar. Ambiguitas materi yang disampaikan dapat diminimalisir melalui kehadiran media sebagai perantara komunikasi edukatif. Kompleksitas bahan ajar yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan melalui bantuan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki kapasitas untuk merepresentasikan konsep yang sulit diverbalkan oleh pendidik melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan abstraksi materi dapat dikongkretkan melalui

kehadiran media pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik dapat lebih mudah mengasimilasi materi pembelajaran dibandingkan tanpa bantuan media.

Namun demikian, perlu ditekankan bahwa peranan media tidak akan optimal apabila penggunaannya tidak selaras dengan substansi dan tujuan instruksional yang telah dirumuskan. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran harus dijadikan sebagai acuan utama dalam menentukan media yang akan digunakan. Apabila hal ini diabaikan, maka media bukan lagi berfungsi sebagai instrumen bantu pembelajaran, melainkan dapat menjadi penghambat dalam pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa media merupakan instrumen bantu yang dapat difungsikan sebagai penyalur pesan untuk mencapai tujuan instruksional.

Setiap materi pembelajaran memiliki tingkat kompleksitas yang bervariasi. Pada satu sisi, terdapat materi pembelajaran yang tidak memerlukan alat bantu khusus, namun di sisi lain terdapat materi pembelajaran yang sangat memerlukan alat bantu berupa media instruksional seperti globe, grafik, gambar, dan sebagainya. Materi pembelajaran dengan tingkat kompleksitas yang tinggi cenderung sulit diproses secara kognitif oleh peserta didik, terlebih bagi peserta didik yang memiliki minat rendah terhadap materi yang disampaikan.

Kebosanan dan kelelahan yang dialami peserta didik merupakan konsekuensi yang tidak dapat dihindari, yang disebabkan oleh penjelasan pendidik yang sulit dicerna dan dipahami. Pendidik

yang bijaksana tentu menyadari bahwa kebosanan dan kelelahan peserta didik bersumber dari penjelasan yang tidak terstruktur dengan baik dan tidak fokus pada inti permasalahan. Kondisi ini memerlukan solusi alternatif. Apabila pendidik tidak memiliki kemampuan optimal untuk menjelaskan suatu materi dengan baik, kehadiran media sebagai instrumen bantu pembelajaran merupakan solusi yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelum pelaksanaan proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan bagian integral dari sumber belajar yang di dalamnya terkandung materi instruksional yang akan disampaikan. Terdapat dua unsur fundamental yang terkandung dalam media pembelajaran, yaitu: 1) pesan atau materi pembelajaran yang akan disampaikan, yang disebut sebagai perangkat lunak (software), dan 2) alat penampil atau perangkat keras (hardware). Sebagai ilustrasi, seorang pendidik yang akan mengajarkan tentang pengucapan kosakata bahasa asing dapat merekam materi tersebut dalam perangkat perekam suara. Selanjutnya, hasil rekaman tersebut dapat diperdengarkan kepada peserta didik di kelas atau laboratorium bahasa, dan peserta didik menirukan pengucapan kosakata tersebut (Sanjaya, 2013).

Sebagai bagian dari media pembelajaran, media audiovisual merupakan medium yang mengintegrasikan unsur audio (suara) dan unsur visual (gambar). Jenis media ini memiliki kapabilitas yang lebih superior karena mengkombinasikan dua jenis media, yakni media auditif (media yang mengandalkan kemampuan pendengaran semata,

seperti radio, perekam suara, dan piringan audio—media ini kurang sesuai untuk individu dengan gangguan pendengaran) dan media visual (media yang mengandalkan indera penglihatan—media visual dapat menampilkan gambar statis seperti film rangkai, slide, foto, gambar atau ilustrasi, dan cetakan, serta dapat pula menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film tanpa suara dan film animasi).

b) Klasifikasi Media Audiovisual

Klasifikasi media audiovisual dapat dikategorikan sebagai berikut:

1. Media Audiovisual Statis (Diam)

Media ini mengintegrasikan gambar statis dengan elemen audio. Contoh: slide bersuara, film bingkai bersuara, buku bergambar dengan rekaman audio.

2. Media Audiovisual Dinamis (Gerak)

Media ini mengintegrasikan gambar bergerak dengan elemen audio. Contoh: video pembelajaran, film edukatif, animasi, televisi (Hastuti, 2024).

3. Media dengan Jangkauan Luas dan Simultan

Penggunaan media ini tidak dibatasi oleh lokasi dan ruangan serta dapat menjangkau jumlah peserta didik yang besar dalam waktu yang bersamaan. Contoh media ini adalah radio dan televisi.

4. Media dengan Jangkauan Terbatas

Media yang dalam penggunaannya memerlukan ruangan dan lokasi khusus, seperti film, sound slide, film rangkai,

yang memerlukan ruangan tertutup dan kondisi pencahayaan yang terkontrol.

5. Media untuk Pembelajaran Individual

Media seperti modul berprogram dan pembelajaran berbasis komputer.

6. Media Sederhana

Media yang bahan dasarnya mudah diperoleh dengan biaya yang terjangkau, proses pembuatannya tidak kompleks, dan penggunaannya relatif mudah.

7. Media Kompleks

Media yang bahan dan instrumen pembuatannya sulit diperoleh dengan biaya yang tinggi, proses pembuatannya kompleks, dan penggunaannya memerlukan kompetensi teknis yang memadai.

2. Hasil Belajar

a. Konsep Hasil Belajar

Setiap proses pembelajaran selalu menghasilkan capaian belajar. Permasalahan yang dihadapi adalah mengenai tingkat pencapaian hasil belajar yang telah dicapai. Sehubungan dengan hal tersebut, keberhasilan proses pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam beberapa tingkatan atau taraf. Tingkat keberhasilan tersebut adalah sebagai berikut (Djamarah, 2022):

- 1) Kategori Istimewa/Maksimal: Apabila seluruh materi pembelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh peserta didik.
- 2) Kategori Baik Sekali/Optimal: Apabila sebagian besar (70% hingga 99%) materi pembelajaran dapat dikuasai oleh peserta didik.
- 3) Kategori Baik/Minimal: Apabila materi pembelajaran yang diajarkan hanya 60% hingga 75% yang dikuasai oleh peserta didik.
- 4) Kategori Kurang: Apabila materi pembelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai oleh peserta didik.

Dengan menganalisis data yang terdapat dalam format daya serap peserta didik dan persentase keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran, dapat diidentifikasi tingkat keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh peserta didik dan pendidik.

b. Hasil Belajar sebagai Objek Evaluasi

Terdapat empat elemen fundamental dalam proses pembelajaran, yaitu tujuan, materi, metode dan instrumen, serta evaluasi. Tujuan berfungsi sebagai arah dari proses pembelajaran yang pada hakikatnya merupakan rumusan perilaku yang diharapkan dapat dikuasai oleh peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran. Materi merupakan seperangkat pengetahuan ilmiah yang diderivasi dari kurikulum untuk disampaikan atau dibahas dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan yang

telah ditetapkan. Metode dan instrumen merupakan cara atau teknik yang digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan evaluasi adalah upaya untuk mengidentifikasi sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan tercapai. Dengan kata lain, evaluasi berfungsi sebagai instrumen untuk mengetahui keberhasilan proses dan hasil belajar peserta didik.

Proses pembelajaran adalah aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik dalam mencapai tujuan instruksional, sedangkan hasil belajar adalah kompetensi yang dimiliki peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran. Menurut Sudjana (2014), hasil belajar dapat diklasifikasikan ke dalam tiga kategori, yaitu: a) keterampilan dan kebiasaan, b) pengetahuan dan pemahaman, c) sikap dan aspirasi. Setiap kategori hasil belajar dapat diisi dengan materi yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

Dalam sistem pendidikan nasional, rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan taksonomi hasil belajar dari Benjamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga domain, yaitu domain kognitif, domain afektif, dan domain psikomotorik. Domain kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam tingkatan, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Dua tingkatan pertama dikategorikan sebagai kognitif tingkat rendah, sementara empat tingkatan berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Domain

afektif berkaitan dengan sikap yang terdiri dari lima tingkatan, yaitu penerimaan, respons atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Domain psikomotorik berkaitan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Terdapat enam tingkatan dalam domain psikomotorik, yaitu: a) gerakan refleks, b) keterampilan gerakan dasar, c) kemampuan perseptual, d) keharmonisan atau ketepatan, e) gerakan keterampilan kompleks, dan f) gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ketiga domain tersebut menjadi objek evaluasi hasil belajar. Di antara ketiga domain tersebut, domain kognitif merupakan yang paling sering dievaluasi oleh pendidik di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai substansi materi pembelajaran.

c. Domain Kognitif

1) Tipe hasil belajar: Tingkat Pengetahuan

Terminologi pengetahuan dimaksudkan sebagai terjemahan dari istilah knowledge dalam taksonomi Bloom. Meskipun demikian, maknanya tidak sepenuhnya tepat karena dalam istilah tersebut termasuk pula pengetahuan faktual di samping pengetahuan hafalan atau yang perlu diingat seperti formula, definisi, terminologi, pasal dalam regulasi, nama tokoh, dan nama lokasi geografis. Ditinjau dari perspektif proses belajar, elemen-elemen tersebut perlu dihafalkan dan diingat

agar dapat dikuasai sebagai fondasi bagi pengetahuan atau pemahaman konsep-konsep selanjutnya.

Terdapat beberapa teknik untuk mengingat dan menyimpan informasi dalam memori seperti teknik mnemonic, jembatan keledai, pengurutan kronologis, dan pembuatan akronim bermakna. Tingkat hasil belajar pengetahuan termasuk kognitif tingkat rendah. Namun, tingkat hasil belajar ini menjadi prasyarat bagi tingkat hasil belajar berikutnya. Hafalan menjadi prasyarat bagi pemahaman. Hal ini berlaku untuk semua bidang studi, baik matematika, sains, ilmu sosial, maupun bahasa. Sebagai ilustrasi, menghafal suatu formula akan memfasilitasi pemahaman tentang cara menggunakan formula tersebut; menghafal kosakata akan memudahkan konstruksi kalimat.

2) Tipe hasil belajar: Tingkat Pemahaman

Tingkat hasil belajar yang lebih tinggi dari pengetahuan adalah pemahaman. Misalnya, menjelaskan dengan redaksi sendiri sesuatu yang dibaca atau didengar, memberikan contoh alternatif dari yang telah dicontohkan, atau mengaplikasikan petunjuk pada kasus lain. Dalam taksonomi Bloom, kapasitas memahami berada satu tingkat lebih tinggi daripada pengetahuan. Namun, hal ini tidak berarti bahwa pengetahuan tidak perlu dievaluasi, karena untuk dapat memahami, diperlukan pengetahuan terlebih dahulu. Pemahaman dapat dikategorikan ke dalam tiga tingkatan:

- a) Tingkat pertama adalah pemahaman translasi, mulai dari terjemahan dalam arti literal, misalnya dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia, menginterpretasi makna Bhinneka Tunggal Ika, menginterpretasi simbol Merah Putih, dan menerapkan prinsip-prinsip kelistrikan dalam instalasi sakelar.
- b) Tingkat kedua adalah pemahaman interpretasi, yaitu menghubungkan bagian-bagian sebelumnya dengan yang akan datang, atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang esensial dan yang tidak esensial.
- c) Tingkat ketiga atau tingkat tertinggi adalah pemahaman ekstrapolasi. Dengan ekstrapolasi, seseorang diharapkan mampu mengidentifikasi implikasi di balik informasi yang tersurat, dapat membuat prediksi tentang konsekuensi, atau dapat memperluas perspektif dalam dimensi waktu, ruang, kasus, maupun permasalahan.

3) Tipe hasil belajar: Tingkat Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi konkret atau situasi spesifik. Abstraksi tersebut dapat berupa ide, teori, atau petunjuk teknis. Menerapkan abstraksi ke dalam situasi baru disebut aplikasi. Pengulangan penerapan pada situasi yang sama akan bertransformasi menjadi pengetahuan hafalan atau keterampilan. Suatu situasi akan tetap dipersepsikan sebagai

situasi baru apabila tetap terjadi proses pemecahan masalah. Selain itu, terdapat satu elemen lain yang perlu dipertimbangkan, yaitu abstraksi tersebut perlu berupa prinsip atau generalisasi, yakni sesuatu yang bersifat umum untuk diterapkan pada situasi khusus.

Karena situasi bersifat lokal dan mungkin subjektif, tidak mustahil bahwa substansi suatu item baru bagi banyak individu, tetapi merupakan sesuatu yang sudah dikenal bagi beberapa individu tertentu. Penyajian problem baru hendaknya lebih didasarkan pada realitas yang ada di masyarakat atau realitas yang ada dalam teks bacaan. Problem baru yang dikonstruksi sendiri oleh penyusun instrumen evaluasi tidak mustahil menjadi naif karena dimensi yang dicakup terlalu simplisistik.

Prinsip merupakan abstraksi suatu proses atau suatu hubungan mengenai kebenaran fundamental atau hukum umum yang berlaku di bidang ilmu tertentu. Prinsip dapat berupa pernyataan yang berlaku pada sejumlah besar kondisi, dan dapat pula merupakan deduksi dari suatu teori atau asumsi.

Generalisasi merupakan sintesis sejumlah informasi atau sintesis sejumlah hal spesifik yang dapat diaplikasikan pada hal spesifik yang baru. Membedakan prinsip dengan generalisasi tidak selalu mudah dan akan lebih mudah dijelaskan dalam konteks bidang ilmu masing-masing.

4) Tipe hasil belajar: Tingkat Analisis

Analisis adalah upaya untuk memisahkan suatu kesatuan menjadi elemen-elemen atau komponen-komponen sehingga jelas hierarkinya dan/atau strukturnya. Analisis merupakan kapasitas yang kompleks, yang memanfaatkan kapasitas dari ketiga tingkatan sebelumnya. Dengan analisis, diharapkan seseorang memiliki pemahaman yang komprehensif dan dapat memisahkan kesatuan menjadi komponen-komponen yang tetap terpadu—untuk beberapa hal memahami prosesnya, untuk hal lain memahami mekanisme kerjanya, dan untuk hal lain lagi memahami sistematikanya. Apabila kapasitas analisis telah berkembang pada seseorang, maka individu tersebut dapat mengaplikasikannya pada situasi baru secara kreatif.

5) Tipe hasil belajar: Tingkat Sintesis

Penyatuan elemen-elemen atau komponen-komponen ke dalam bentuk menyeluruh disebut sintesis. Berpikir berdasarkan pengetahuan hafalan, berpikir pemahaman, berpikir aplikasi, dan berpikir analisis dapat dipandang sebagai berpikir konvergen yang satu tingkat lebih rendah daripada berpikir divergen.

Dalam berpikir konvergen, solusi atau jawaban sudah dapat diprediksi berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki. Berpikir sintesis adalah berpikir divergen. Dalam berpikir divergen, solusi atau jawaban belum dapat dipastikan. Mensintesis unit-unit yang tersebar tidak identik dengan mengumpulkannya ke dalam satu

kelompok besar. Menginterpretasi analisis sebagai memecah kesatuan menjadi komponen-komponen dan sintesis sebagai menyatukan elemen-elemen menjadi kesatuan perlu dilakukan secara cermat dan penuh pertimbangan

Berpikir sintesis merupakan salah satu tahapan untuk menjadikan seseorang lebih kreatif. Berpikir kreatif merupakan salah satu capaian yang hendak dicapai dalam pendidikan. Individu yang kreatif sering menemukan atau menciptakan sesuatu. Kreativitas juga beroperasi dengan cara berpikir divergen. Dengan kemampuan sintesis, individu dapat menemukan hubungan kausal atau urutan tertentu, atau menemukan abstraksi atau operasionalisasinya.

6) Tipe hasil belajar: Tingkat Evaluasi

Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang dapat ditinjau dari perspektif tujuan, gagasan, metode kerja, solusi, metode, materi, dan lain sebagainya. Ditinjau dari perspektif tersebut, maka dalam evaluasi diperlukan suatu kriteria atau standar tertentu.

d. Domain Afektif

Domain afektif berkaitan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli menyatakan bahwa sikap seseorang dapat diprediksi perubahannya apabila individu tersebut telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Evaluasi hasil belajar afektif kurang mendapat perhatian optimal dari pendidik. Para pendidik lebih

banyak mengevaluasi domain kognitif semata. Hasil belajar afektif tampak pada peserta didik dalam berbagai perilaku seperti atensi terhadap pembelajaran, disiplin, motivasi belajar, penghargaan terhadap pendidik dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan relasi sosial.

Meskipun materi pembelajaran bermuatan domain kognitif, domain afektif harus menjadi bagian integral dari materi tersebut dan harus tampak dalam proses belajar dan hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Oleh sebab itu, penting untuk mengevaluasi capaian domain afektif. Terdapat beberapa kategori dalam domain afektif sebagai hasil belajar, yang dimulai dari tingkat dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks:

1) Receiving/Attending (Penerimaan)

Yaitu semacam sensitivitas dalam menerima stimulus dari lingkungan eksternal yang datang kepada peserta didik dalam bentuk permasalahan, situasi, fenomena, dan lain sebagainya. Dalam tingkatan ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, kontrol, dan seleksi terhadap fenomena atau rangsangan dari luar.

2) Responding (Respons)

Yaitu reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulus yang datang dari lingkungan eksternal. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, dan kepuasan dalam

merespons stimulus dari lingkungan eksternal yang datang kepada dirinya.

3) Valuing (Penilaian)

Berkaitan dengan nilai dan kepercayaan terhadap fenomena atau stimulus. Dalam tingkatan ini termasuk kesediaan menerima nilai, latar belakang atau pengalaman untuk menerima nilai, dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.

4) Organization (Organisasi)

Yaitu pengembangan nilai ke dalam suatu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimiliki. Yang termasuk ke dalam organisasi adalah konseptualisasi nilai, organisasi sistem nilai, dan lain-lain.

5) Characterization (Karakterisasi Nilai)

Yaitu keterpaduan seluruh sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan perilakunya. Hal ini mencakup keseluruhan nilai dan karakteristiknya.

e. Domain Psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik termanifestasi dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu. Terdapat enam tingkatan keterampilan, yaitu:

- 1) Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak disadari)
- 2) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar

- 3) Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motorik, dan lain-lain
- 4) Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan
- 5) Gerakan-gerakan keterampilan, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks
- 6) Kemampuan yang berkaitan dengan komunikasi non-diskursif seperti gerakan ekspresif dan interpretatif
- 7) Klasifikasi hasil belajar yang mencakup domain kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sulistiasi, 2023).

f. **Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar memiliki ragam yang beragam, di antaranya faktor internal dan faktor eksternal (Slameto, 2018). Faktor internal meliputi faktor fisiologis, psikologis, dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, institusi pendidikan/organisasi, dan masyarakat. Hasil belajar pada hakikatnya merupakan perubahan perilaku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perubahan yang lebih positif sehingga mendapat manfaat sebagai berikut:

- 1) Dapat menambah pengetahuan
- 2) Lebih memahami sesuatu yang sebelumnya belum dipahami
- 3) Lebih dapat mengembangkan keterampilan
- 4) Memiliki perspektif yang lebih luas

5) Lebih menghargai sesuatu dibandingkan sebelumnya

3. **Motivasi Belajar**

Motivasi menurut Ridwan (2019) didefinisikan sebagai energi pada individu yang mendorong mereka untuk melakukan aktivitas spesifik dengan tujuan yang eksplisit. Apa pun yang dapat mendorong peserta didik atau individu untuk belajar disebut motivasi belajar. Tanpa motivasi belajar, seorang peserta didik tidak akan belajar dan selanjutnya tidak akan mencapai kemajuan belajar. Memotivasi bukan sekadar mendorong atau meminta seseorang untuk melakukan sesuatu; ini adalah kompetensi yang membutuhkan berbagai kapasitas untuk memahami dan mengelola emosi diri sendiri serta orang lain.

Motivasi adalah proses menggerakkan dan memperkuat motif agar dapat diwujudkan dalam tindakan konkret. Motif dan motivasi tidak dapat dipisahkan dalam suatu perilaku, sehingga motif dan penguatnya terdapat dalam konsep sesuai kebutuhan bagi peserta didik untuk berkembang secara optimal (Hamzah, 2017).

Djaali (2013) mendefinisikan motivasi sebagai kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan atau memenuhi kebutuhan. Berdasarkan definisi para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah sekumpulan upaya, baik berupa verbal, contoh teladan, maupun interaksi, untuk memberikan kondisi tertentu kepada seseorang agar terus termotivasi untuk melakukan sesuatu. Motivasi dapat bersumber dari eksternal maupun internal

individu, yang ditentukan oleh alasan, kebutuhan, atau keinginan dalam aktivitas pembelajaran sehingga menjadi pendorong utama peserta didik yang membuat pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diinginkan dan dapat tercapai.

a. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi belajar menurut para ahli ditandai oleh beberapa indikator. Uno (2008) mengemukakan 6 indikator, yaitu adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan aspirasi masa depan, penghargaan dalam belajar, lingkungan belajar yang kondusif, serta kegiatan yang menarik dalam belajar. Sardiman (2012) juga menekankan pentingnya ketekunan menghadapi tugas, keuletan menghadapi kesulitan, menunjukkan minat, senang bekerja mandiri, dan mempertahankan pendapat dalam indikator motivasi. Berikut adalah beberapa indikator motivasi belajar:

- 1) Ketekunan Menghadapi Tugas: Peserta didik tidak mudah menyerah dan terus berupaya menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran dengan konsisten.
- 2) Keuletan Menghadapi Kesulitan: Peserta didik mampu mengatasi tantangan dan hambatan dalam proses pembelajaran dengan resiliensi yang baik.
- 3) Menunjukkan Minat: Peserta didik menunjukkan ketertarikan dan terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 4) Preferensi Bekerja Mandiri: Peserta didik mampu belajar secara mandiri dan bertanggung jawab atas proses pembelajarannya.

5) Mempertahankan Pendapat: Peserta didik berani mengemukakan dan mempertahankan perspektif serta pemikirannya dalam diskusi akademik.

4. **Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)**

Menurut Marsidah dan Sartika (dalam Anggita dkk, 2023), IPAS merupakan studi terpadu yang membimbing peserta didik untuk mengembangkan kapasitas berpikir kritis dan rasional. Tujuan IPAS menurut Permendiknas No. 12 Tahun 2024 menetapkan bahwa IPAS tingkat Sekolah Dasar merupakan mata pelajaran intrakurikuler mulai dari kelas III sampai kelas VI. Untuk kelas III sampai kelas V, dalam satu tahun memiliki alokasi waktu 180 jam intrakurikuler dan 36 jam untuk Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Satu tahun setara dengan 36 minggu dan 1 jam pelajaran (JP) setara dengan 35 menit. Sedangkan untuk kelas VI, dalam satu tahun memiliki alokasi 192 jam dengan rincian 160 jam untuk intrakurikuler dan 32 jam untuk Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Satu tahun setara dengan 32 minggu dan 1 JP setara dengan 35 menit.

a) **Manfaat Pembelajaran IPAS**

Manfaat pembelajaran IPAS adalah:

- 1) Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu peserta didik untuk mengkaji fenomena tentang manusia, alam, dan kehidupannya.

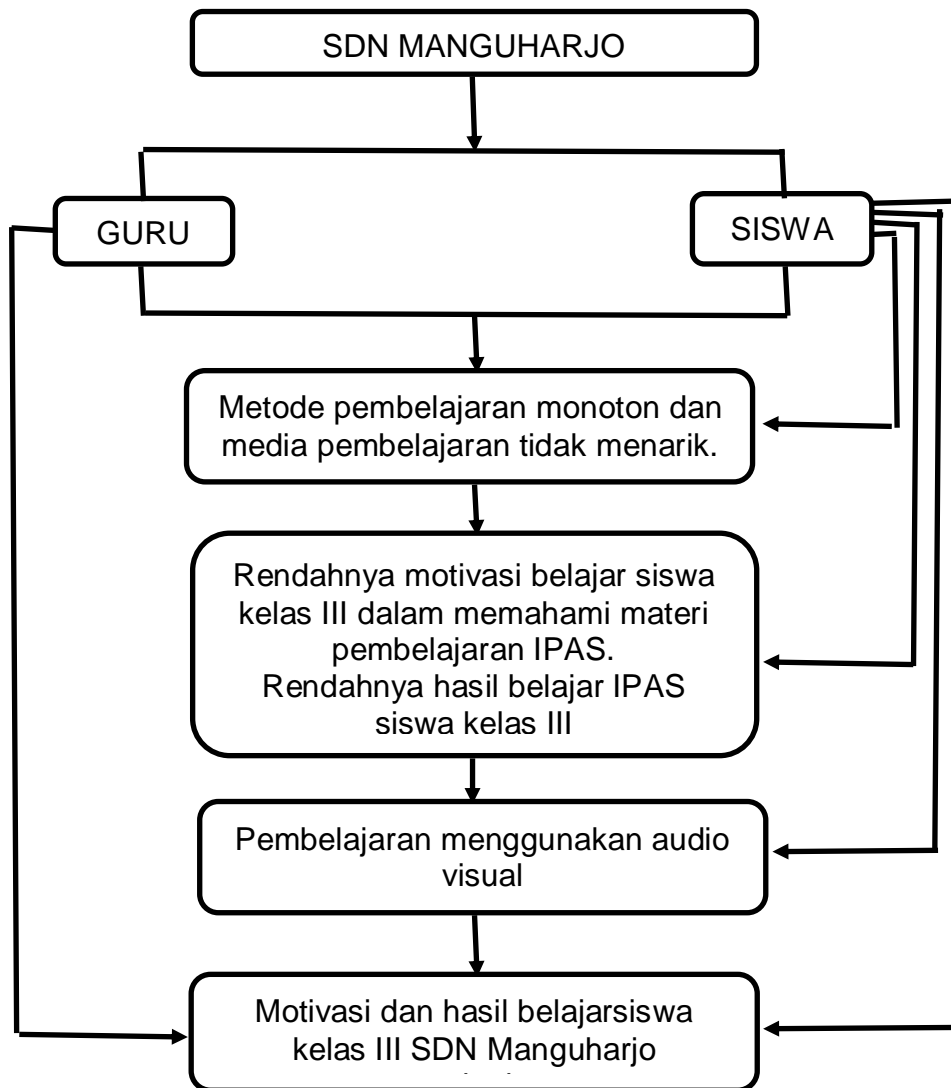
- 2) Berperan aktif dalam memelihara dan menjaga kelestarian lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijaksana.
- 3) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
- 4) Memahami identitas diri, memahami lingkungan sosialnya, memahami bagaimana manusia dan masyarakat berevolusi dari waktu ke waktu.
- 5) Memahami bagaimana menjadi anggota suatu kelompok masyarakat sehingga dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan diri dan lingkungan sekitarnya.
- 6) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep dalam IPAS dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari (Suhelayanti, dkk., 2023).

B. Kerangka Berpikir

Pada saat pendidik melaksanakan pembelajaran secara konvensional, ditemukan indikasi motivasi dan hasil belajar peserta didik yang rendah. Peserta didik cenderung bersikap pasif dalam menyimak penjelasan pendidik. Materi yang disampaikan kurang menarik perhatian peserta didik dan cenderung diabaikan. Oleh karena itu, motivasi peserta didik dalam pembelajaran perlu ditingkatkan. Salah satu strategi yang dapat diimplementasikan adalah pembelajaran menggunakan media audiovisual. Berdasarkan kajian pustaka, penggunaan media audiovisual dapat

memberikan stimulus dan membangkitkan motivasi peserta didik dalam belajar. Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa peningkatan pada motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Kerangka berpikir pada penelitian ini divisualisasikan sebagai berikut:



Bagan 2.1 Kerangka Pikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teoritis dan kerangka berpikir yang telah diuraikan, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Apabila implementasi penggunaan media audiovisual dilaksanakan secara optimal, maka motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas III SDN Manguharjo Kota Madiun dalam pembelajaran IPAS dapat meningkat.
- 2) Apabila media audiovisual digunakan dalam pembelajaran IPAS, maka motivasi belajar peserta didik kelas III SDN Manguharjo Kota Madiun dapat meningkat.
- 3) Apabila media audiovisual diimplementasikan dalam pembelajaran IPAS, maka hasil belajar peserta didik kelas III SDN Manguharjo Kota Madiun dapat meningkat

D. Kebaruan Penelitian

Berikut merupakan penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran:

Tahun	Judul	Nama	Hasil penelitian
2022	Penerapan Metode Cooperative Sript Perbantuan Media audio Visual Untuk meningkatkan hasil belajar IPS Pada Siswa Kelas V SDN 3 Karangn Badegan Ponorogo	Miftahul Mujib	Hasil Penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktifitas siswadalam pembelajaran setelah diterapkan strategi Cooperative Script dalam pembelajaran IPS.Peningkatan aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Dibuktikan dengan rata rata ketuntasan belajar pada tahap pra tindakan 30 % siklus I 75 % ,siklus II 98%.Kesimpulannya Penerapan strategi Cooperative perbantuan media Audio Visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa .

2023	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) PenggunaanMedia Audio Visual Mata Pelajaran PAI Materi Asmaul Husnah Untuk meningkatkan hasil belajarSiswa kelas X SMAN 12 Gowa	Hamsinah	Penggunaan media pembelajaran Audio visual dapat meningkatkan Hasil belajar siswa kelas X SMAN 12 GowaPeningkatan hasil belajar tersebut dibuktikan dengan hasil tes pada setiap akhir siklus .Peningkatan hasil belajar dilihat dari ketuntasanbelajar pada siklus I yaitu 79,93 % dan pada siklus II 93,60 %
------	--	----------	---

Tabel 2.1 State of The Art

1. Analisis Kebaruan Penelitian

Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas, terdapat persamaan dan perbedaan yang signifikan dengan penelitian ini:

1) Penelitian Pertama (Miftahul Mujib, 2022)

Penelitian ini memiliki kesamaan dalam penggunaan media audiovisual sebagai instrumen pembelajaran dan fokus pada peningkatan hasil belajar. Namun, terdapat perbedaan mendasar pada beberapa aspek: (1) mata pelajaran yang diteliti berbeda, yaitu IPS pada penelitian terdahulu

sedangkan IPAS pada penelitian ini; (2) tingkat kelas yang menjadi subjek penelitian berbeda, yaitu kelas V pada penelitian terdahulu dan kelas III pada penelitian ini; (3) penelitian terdahulu mengombinasikan media audiovisual dengan metode Cooperative Script, sedangkan penelitian ini fokus pada media audiovisual; (4) lokasi penelitian yang berbeda.

2) Penelitian Kedua (Hamsinah, 2023)

Penelitian ini memiliki kesamaan dalam hal penggunaan media audiovisual dan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) serta fokus pada peningkatan hasil belajar. Namun, terdapat perbedaan fundamental pada: (1) jenjang pendidikan yang berbeda, yaitu SMA pada penelitian terdahulu dan SD pada penelitian ini; (2) mata pelajaran yang berbeda, yaitu Pendidikan Agama Islam pada penelitian terdahulu dan IPAS pada penelitian ini; (3) penelitian ini tidak hanya fokus pada hasil belajar tetapi juga pada motivasi belajar peserta didik; (4) lokasi penelitian yang berbeda.

2. Kontribusi Kebaruan Penelitian

Berdasarkan analisis state of the art di atas, kebaruan penelitian yang berjudul "Penggunaan Media Audiovisual dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SDN Manguharjo Kota Madiun" terletak pada beberapa aspek berikut:

- 1) Fokus Ganda pada Motivasi dan Hasil Belajar: Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang cenderung fokus hanya pada hasil belajar, penelitian ini mengkaji dua variabel dependen sekaligus, yaitu motivasi belajar dan hasil belajar, sehingga memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang dampak penggunaan media audiovisual.

- 2) Konteks Mata Pelajaran IPAS: Penelitian ini mengisi kekosongan riset tentang penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran IPAS, yang merupakan mata pelajaran integratif antara IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka. Penelitian terdahulu lebih banyak fokus pada mata pelajaran tunggal seperti IPS atau PAI.
- 3) Subjek Penelitian Kelas III SD: Penelitian ini fokus pada peserta didik kelas III Sekolah Dasar, yang merupakan tahapan awal implementasi mata pelajaran IPAS. Hal ini berbeda dengan penelitian terdahulu yang dilakukan pada kelas tinggi SD atau jenjang SMA.
- 4) Konteks Lokal Kota Madiun: Penelitian ini dilakukan dalam konteks program "Kota Madiun sebagai Kota Pintar" dengan pemanfaatan fasilitas teknologi yang telah disediakan pemerintah daerah, sehingga memiliki relevansi dengan kebijakan pendidikan lokal.
- 5) Pendekatan Murni Media Audiovisual: Berbeda dengan penelitian Miftahul Mujib yang mengombinasikan media audiovisual dengan metode Cooperative Script, penelitian ini fokus pada penggunaan media audiovisual secara murni, sehingga dapat mengidentifikasi dampak spesifik dari media tersebut.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam khazanah keilmuan, khususnya dalam bidang teknologi pendidikan dan pembelajaran IPAS di tingkat Sekolah Dasar, yang belum pernah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya dengan konteks dan fokus yang sama.

