

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu faktor terpenting dalam menghadapi arus globalisasi, bahkan bisa dikatakan bahwa pendidikan merupakan salah satu faktor kebutuhan primer bagi umat manusia dalam menghadapi tantangan zaman.

Menteri Pendidikan Nasional No. 16 Tahun 2007 tentang standar kualifikasi pendidikan dan kompetensi guru mengatur bahwa guru wajib menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pendidikan. Selain itu, guru menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan melakukan aktivitas lainnya untuk mengajar. Pemanfaatan teknologi yang begitu besar di era globalisasi ini sangat penting untuk kebutuhan pembelajaran dan dapat juga memfasilitasi pembelajaran sehingga tercipta kondisi pembelajaran yang efektif dan berkualitas sehingga tidak terlalu monoton terutama terkait dengan dunia pendidikan khususnya media berbasis teknologi masa kini.

Secara umum media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa macam yaitu: 1. Media Visual, yaitu suatu jenis media yang semata-mata hanya memanfaatkan indera penglihatan peserta didik untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran ini tergantung dari kemampuan penglihatan peserta didik. Sebagai contoh: media cetak, seperti buku, modul, jurnal, poster, dan peta, model seperti globe bumi dan miniatur; dan media realitas alam sekitar. 2. Media Audio, yaitu jenis media pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik, pesan dan informasi yang

diterimanya adalah berupa pesan verbal seperti bahasa lisan dan pesan nonverbal dalam bentuk bunyi-bunyian, musik, dan bunyi tiruan. 3. Media audio-visual, adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan indera penglihatan dan indera pendengaran dalam suatu proses atau kegiatan, pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran.

Media audio visual yang dapat diterapkan guru ketika pembelajaran berlangsung yaitu, penampilan power-point sebagai media, dan dengan penampilan vidio dari *youtube* dengan suara dan gambar yang jelas. Dengan menggunakan media audio visual peserta didik dapat memanfaatkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari informasi dengan menggunakan sumber-sumber yang ada.

Peran media akan semakin nyata jika guru mengetahui cara menggunakannya dengan baik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran menggunakan media akan memudahkan penyampaian materi, diharapkan dapat memudahkan pemahaman peserta didik sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar adalah perubahan positif yang terjadi pada diri peserta didik sebelum dan sesudah proses belajar mengajar dilaksanakan. Keberhasilan belajar juga merupakan perubahan situasi proses pembelajaran dari pasif menjadi aktif, yang tidak tau menjadi tau. Keberhasilan belajar mengajar juga dapat dilihat dari dua segi aspek yaitu, pertama dari segi aspek guru keberhasilan mengajar dapat dilihat dari ketepatan guru dan memilih bahan ajar, media dan alat pengajaran

dalam kegiatan proses pembelajaran. Suasana yang menyenangkan dan menggembirakan dapat membuat peserta didik menikmati kegiatan belajar mengajar. Kedua dilihat dari segi peserta didik, yang dimana keberhasilan mengajar dapat dilihat dari timbulnya keseriusan peserta didik dalam belajar serta keinginan yang kuat pada diri setiap peserta didik untuk belajar mandiri yang mengarahkan pada terjadinya peningkatan baik pada segi kognitif, afektif maupun psikomotorik. Keberhasilan belajar mengajar dari segi peserta didik tersebut dapat dilihat dari petunjuk pada sejumlah kompetensi yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar, seperti kemampuan dalam mengemukakan hasil pembelajaran melalui quis, soal-soal ulangan harian dan kemampuan mempraktikkan materi yang telah diajarkan di kehidupan sehari-hari khususnya di sekolah, peningkatan kepribadian dan sikap siswa akan terpengaruh terhadap hasil belajarnya.

Berdasarkan hasil pengamatan secara langsung, kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dalam mengajar masih menggunakan pembelajaran yang monoton yang hanya berfokus pada bahan ajar media buku paket saja, peserta didik menganggap pembelajaran IPS itu ialah pembelajaran yang tidak menarik untuk dipelajari dan berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan observasi SMP Negeri 1 Bandar Khalipah melalui wawancara dengan guru bidang studi IPS, beliau mengatakan bahwa hasil belajar peserta didik dimata pelajaran IPS masih rendah. Dari 27 peserta didik yang ada dikelas 8-A, jumlah peserta didik yang tidak mencapai nilai KKM 20 orang atau 74%, sedangkan yang mencapai nilai KKM 7 Orang atau 25,92 % peserta didik, nilai

KKM di SMP Negeri 1 Bandar Khalipah yaitu 75, dan beberapa peserta didik masih melakukan remedial disetiap ujian yang telah berlangsung.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 8-A”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Proses pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Bandar Khalipah tidak menggunakan media pembelajaran.
2. Guru kurang kreatif dalam mengajar.
3. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.
4. Kurangnya keseriusan peserta didik dalam memahami penjelasan materi yang sedang berlangsung.
5. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS , Hal ini dibuktikandari hasil nilai ulangan IPS yang masih dibawah KKM

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas untuk menghindari semakin besarnya masalah, maka peneliti membatasi masalah ini hanya mencakup pada penggunaan media audio visual pada mata pelajaran IPS terhadap meningkatnya hasil belajar peserta didik kelas 8- A SMP Negeri 1 Bandar Khalifah

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam peneliti adalah.

1. Apakah ada perbedaan penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik kelas 8-A di SMP Negeri1 Bandar Khalifah?
2. Apakah tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran yang kreatif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 8-A SMP Negeri1 Bandar Khalifah?

#### **1.5 Tujuan Peneliti**

Adapun tujuan peneliti yang dimaksud ialah, yang dimana untuk mengetahui penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS Kelas 8-A SMP Negeri 1 Bandar Khalifah.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Peneliti berharap hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Untuk memperluas pengetahuantentang pengaruh penggunaa media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS.
  - b. Memberikan manfaat pengembangan ilmu dan teknologi dalam dunia pendidikan terhadap penggunaan media audio visual pada mmata pelajaran IPS.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini, mampu melatih peneliti agar suatu saat menjadi seorang guru yang disiplin, jujur, bertanggungjawab dan berintegritas yang dapat melakukan penelitian yang bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat dan juga dapat menambah ilmu untuk peneliti tentang masalah yang dihadapi guru dan peserta didik dalam pembelajaran IPS.

### b. Bagi peserta didik.

Untuk meningkatkan hasil belajar dan memberikan pengalaman baru dalam kegiatan pembelajaran yang kreatif dan memberikan kesan bahwa konsep belajar IPS itu tidaklah membosankan melainkan dapat dengan mudah dipahami.

### c. Bagi guru

Sebagai bahan pertimbangan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual dan mampu memberikan sumbangsi untuk perbaikan dalam kegiatan pembelajaran didalam kelas, serta dapat menjadi pengetahuan baru dan pengalaman dalam pelaksanaan proses pembelajaran dikelas.

### d. Bagi peneliti lain

Semoga dapat menambah pengetahuan dari hasil penelitian ini serta dapat menjadi acuan dalam penelitian berikutnya.

## **BAB II LANDASAN**

### **TEORI**

#### **2.1 Media Audio Visual sebagai Media Pembelajaran**

##### **2.1.1 Pengertian Media Audio Visual**

Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari seorang guru kepada peserta didik, seperti: media power, penayangan vidio dari youtube mengenai pembahasan materi pembelajaran (Fitria, 2018). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar, media juga dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Media pembelajaran terbagi ke dalam tiga jenis yakni media visual, media audio, dan media audio-visual ketiga jenis tersebut berdasarkan denga karakteristik siswa, yang dimana setiap siswa memiliki kemampuan berbeda dalam menangkap pesan yang diterimanya ketika pembelajaran dan salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini adalah media audio visual. Audio visual berasal dari kata *audible* dan *visible*, *audible* yang artinya dapat didengar, *visible* artinya dapat dilihat.

Audio adalah hal-hal yang berhubungan dengan suara atau bunyi. Visual adalah hal-hal yang berkaitan dengan penglihatan, berfungsi sebagai melihat lalu diterima melalui indera mata terjadi sebagai gambaran dalam ingatan. Audiovisual adalah alat peraga yang bisa ditangkap dengan alat Indra mata dan pancaindra

pendengaran yakni yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. (Maharani et al., 2023).

Media audio-visual seringkali dikatakan multimedia, hal ini dikarenakan karakteristiknya yang merupakan penggabungan lebih dari satu unsur media dan melibatkan lebih dari satu anggota pancaindra. “Kelengkapan media dalam teknologi multimedia melibatkan pendayagunaan seluruh panca indera sehingga daya imajinasi, kreativitas, fantasi, emosi, peserta didik berkembang ke arah yang lebih baik” (Khalistiana et al., 2015).

Dari beberapa pendapat mengenai media audio visual, maka dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah kombinasi antara media, audio dan visual yang dikombinasikan dengan yang mempunyai unsur alat, suara dan gambar yang biasa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara.

### **2.1.2 Pengertian Media Audio Visual Sebagai Media Pembelajaran.**

Media pembelajaran audio visual adalah satu dari berbagai macam media yang memunculkan unsur suara dan gambar secara terintegrasi pada saat menyampaikan informasi atau pesan. (Setiyawan, 2021).

Media pembelajaran audio visual adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi pendidikan antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. (Hayati & Harianto, 2017).

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual adalah media perantara yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan,

keterampilan, atau sikap yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan belajar

### **2.1.3 Manfaat Media Audio Visual pada pembelajaran IPS**

Manfaat media audio visual pada pembelajaran IPS sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut. (Ayu Fitria, 2014) yaitu:

- a. Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami siswa, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- c. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar (guru), siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar (guru) saja, tetapi juga aktifitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Ada beberapa manfaat yang terdapat pada media pembelajaran, (Balandin et al., 2010) yaitu:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, daya indera.
- c. Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi langsung antara peserta didik dan sumber belajar.

- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- e. Memberi rangsangan yang sama mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Ada beberapa manfaat alat media audio visual dalam pengajaran, (Balandin et al., 2010) yaitu:

- a. Membantu memberikan konsep pertama atau kesan yang benar.
- b. Mendorong minat belajar.
- c. Meningkatkan pengertian yang lebih baik.
- d. Melengkapi sumber belajar yang lain.
- e. Menambah variasi metode mengajar.
- f. Meningkatkan keingintahuan intelektual.
- g. Cenderung mengurangi ucapan dan pengulangan kata yang tidak perlu.
- h. Membuat ingatan terhadap pelajaran lebih lama.

#### **2.1.4 Jenis - Jenis Media Audio Visual**

Jenis - jenis media audio visual. Media ini terbagi dalam dua kategori (Fauziah et al., 2023) yaitu:

- A. Audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slides), film rangkaian suara dan cetak suara.
- B. Audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video cassette.

Media audio visual terbagi 4 jenis (Fauziah et al., 2023) yaitu:

1. Film. Film merupakan media yang amat besar kemampuannya dalam membantu proses, belajar mengajar. Ada tiga macam ukuran film yaitu: 8 mm, 16 mm, dan 35 mm.
2. Televisi (TV) Selain film, Televisi adalah media yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio-visual dengan disertai unsur gerak. Saat ini televisi sudah begitu menjamur didalam masyarakat. Televisi tidak hanya digunakan sebagai media hiburan saja. Tetapi juga sebagai media pembelajaran.
3. Video. Vidio/ Gambar bergerak, yang disertai dengan unsur suara, dapat ditayangkan melalui medium video dan video compact disk (VCD). Sama seperti medium audio, program video yang di siarkan (*broadcasted*) sering digunakan oleh lembaga pendidikan jarak jauh sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran. Video dapat menyampaikan pesan yang bersifat fakta (kejadian/peristiwa penting, berita) mau-pun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksi. Video memiliki beberapa feature yang sangat bermanfaat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu feature tersebut adalah slow motion dimana gerakan objek atau peristiwa tertentu yang berlangsung sangat cepat dapat diperlambat agar mudah dipelajari oleh pembelajaran.
4. Proyektor LCD (*Liquit Crystal Display*) Proyektor LCD (*Liquit Crystal Display*) merupakan salah satu alat optik dan elektronik. Sistem optiknya efesien yang menghasilkan cahaya amat terang tanpa mematikan (menggelapkan) lampu

ruangan, sehingga dapat memproyeksikan tulisan, gambar, atau tulisan dan gambar yang dapat dipancarkan dengan baik kelayar pembelajaran.

### **2.1.5 Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual**

#### **1. Kelebihan Media Audio Visual**

Ada beberapa kelebihan penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran. (Vera & Wardani, 2018) yaitu,

1. Media audio visual dapat memberikan pengalaman belajar yang tidak mungkin dapat dipelajari secara langsung. Misalnya untuk mempelajari kehidupan didasar laut, siswa dapat belajar melalui film, sebab tidak mungkin siswa disuruh menyelam. Demikian juga untuk mempelajari materi-materi abstrak lainnya.
2. Media audio visual memungkinkan belajar lebih bervariasi sehingga dapat menambah motivasi dan gairah belajar.
3. Dalam batasan tertentu media audio visual dapat berfungsi sebagai sumber belajar, yang dapat dimanfaatkan siswa untuk belajar secara mandiri tanpa sepenuhnya tergantung pada kehadiran guru.

#### **2. Kekurangan Media Audio Visual**

1. Tergantung pada energi listrik sehingga tidak dapat dihidupkan disegala tempat.
2. Sifat komunikasi searah, sehingga tidak dapat memberi peluang untuk terjadinya umpan balik.
3. Membutuhkan jaringan internet yang kuat Dapat di simpulkan bahwa kelebihan-kelebihan dari penggunaan media audio visual sebagai berikut.

### **2.1.6 Langkah- Langkah Penggunaan Media Audio Visual Secara Umum**

Media audio visual memiliki langkah-langkah dalam penggunaannya (Susanti & Apriani, 2020) yaitu: langkah pembelajaran menggunakan media audio visual adalah sebagai berikut:

1. Persiapan. Kegiatan yang dilakukan oleh guru pada saat persiapan,
  - a) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran.
  - b) Mempelajari buku petunjuk penggunaan media.
  - c) Menyiapkan dan mengatur peralatan media yang digunakan.
2. Pelaksanaan/Penyajian. Pada saat melaksanakan pembelajaran menggunakan media audio visual, guru perlu mempertimbangkan seperti,
  - a) Memastikan media dan semua peralatan telah lengkap dan siap digunakan.
  - b) Memperjelasakan tujuan yang akan dicapai.
  - c) Menjelaskan materi pelajaran kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
  - d) Menghindari kejadian-kejadian yang dapat mengganggu konsentrasi peserta didik.
3. Tindak lanjut. Aktivitas ini dilakukan untuk memantapkan pemahaman peserta didik tentang materi yang telah disampaikan menggunakan media audio visual. Di samping itu aktivitas ini bertujuan untuk mengukur efektivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kegiatan yang bisa dilakukan di antaranya diskusi, observasi, eksperimen, latihan dan tes adaptasi.

## **2.2 Pengertian Belajar IPS**

### **2.2.1 Pengertian Belajar**

Pada dasarnya belajar merupakan tahap perubahan perilaku siswa yang relative positif dan mantap sebagai hasil interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Belajar merupakan suatu proses untuk mencari pengetahuan. Belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari.

Belajar adalah suatu proses dimana perilaku seseorang mengalami perubahan sebagai akibat pengalaman unsur. Belajar ditekankan agar bisa mengubah perilaku untuk lebih menguasai berbagai masalah dan menyelesaikan masalah tersebut dengan mencari solusi pemecahan masalah secara mandiri. (Sitorus et al., 2022).

Belajar adalah proses yang terjadinya perubahan potensi dan tingkah laku peserta didik yang diperoleh melalui latihan dan pengalaman (Laia et al., 2022). Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik. (Diariono, 2008)

Mengkaji lebih dalam tentang belajar (Festiawan, 2020) yaitu:

1. Belajar diukur berdasarkan perubahan dalam perilaku, dengan kata lain hasil dari belajar harus selalu diterjemahkan ke dalam perilaku atau tindakan yang dapat

diamati. Sehingga setelah menjalani proses belajar, pembelajar (*learner*) akan mampu melakukan sesuatu yang tidak bisa mereka lakukan sebelum belajar.

2. Perubahan behavioral ini relatif permanen, artinya hanya sementara dan tidak menetap.
3. Perubahan perilaku itu bertindak secara berbeda, potensi untuk bertindak ini mungkin tidak akan diterjemahkan ke dalam bentuk perilaku secara langsung.
4. Perubahan perilaku berasal dari pengalaman atau praktik.
5. Pengalaman atau praktik harus diperkuat, artinya hanya respon yang menyebabkan penguatan yang akan dipelajari. Didalam penguatan ada istilah mengenai *reward* dan *reinforcement* yang sering kali dianggap sebagai satu hal yang sama.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan pengetahuan baru yang diterima peserta didik yang tidak tau menjadi tau, dan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkung

### **2.2.2 Pengertian Belajar IPS**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari tentang masalah-masalah yang terjadi di masyarakat, dengan pertumbuhan teknologi, pengetahuan serta komunikasi. Mata pelajaran IPS adalah sebuah mata pelajaran yang mengkaji tentang masalah-masalah ataupun gejala sosial budaya di masyarakat serta lingkungannya, mengkaji tentang masa lalu dan masa sekarang, dan serta mengkaji tentang perubahan sosial budaya. Pembelajaran IPS

memerlukan sinergi atau kesatuan dari beberapa faktor internal dan eksternal dalam diri peserta didik supaya dapat mencapai hasil belajar yang baik, pembelajaran IPS terdiri dari mata pelajaran geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi.

### **2.2.3 Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (product) menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Dalam kegiatan belajar mengajar, setelah mengalami belajar siswa berubah perilakunya dibanding sebelumnya. (Diani, 2016).

Mengatakan bahwa “hasil belajar merupakan hal yang mencakup rana kognitif, efektif dan psikomotorik”. Maka, hasil belajar perubahan tingkah laku yang di alami oleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar, perubahan ini antara lain kognitif, afektif dan psikomotorik. (Laia et al., 2022). Hasil belajar merupakan salah satu perubahan belajar peserta didik dalam memahami sejauh mana pembelajaran yang disampaikan guru agar pembelajaran benar-benar tercapai. (Sitorus et al., 2022).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku, perubahan dalam memahami materi pembelajaran sehingga terjadi perubahan nilai terhadap peserta didik, dan dapat tercapainya tujuan pembelajaran dari kegiatan belajar yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik.

#### **2.2.4 Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya kecerdasan anak, kesiapan dan kematangan peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar, minat peserta didik dalam belajar, model penyajian materi pembelajaran yang disediakan oleh guru dan susunan belajar yang menyenangkan sehingga membuat siswa menjadi lebih senang dalam belajar (Surya et al., 2018).

Keberhasilan seseorang dalam belajar dipengaruhi oleh faktor intern dan faktor ekstern. Salah satu dari faktor internal dan eksternal (Reski, 2021) yaitu:

1. Faktor dari luar yaitu lingkungan alam, sosial serta instrumental seperti bencana alam, latar belakang keluarga dan masyarakat, kurikulum/bahan ajar, guru, sarana dan fasilitas serta administrasi/manajemen.
2. Faktor dari dalam baik dari segi fisik seperti kesehatan jasmani dan rohani maupun psikologi seperti bakat, minat, kecerdasan, motivasi, dan kemampuan kognitif anak. Segala macam bentuk faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar merupakan cerminan bagi diri sendiri untuk menjadi pribadi yang lebih baik lagi dalam memperbaiki kualitas hasil belajar. Hasil belajar merupakan efek yang akan diterima dalam pencapaian proses pembelajaran yang telah mendapat perlakuan berupa tes-tes selama proses belajar mengajar berlangsung.

### **2.3 Hakikat IPS Materi Mengenal Negara-Negara ASEAN**

#### **2.3.1 Hakikat IPS**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan konsep- konsep dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, yaitu

ekonomi, geografi, sejarah, hukum, politik, sosiologi, antropologi, filosofi dan psikologi.

Mata pelajaran IPS yang ada di Indonesia, sebagaimana bahwa “mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi serta pelajaran ilmu sosial lainnya. (Yuanta, 2020). Merumuskan tentang IPS di tingkat sekolah adalah “suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi negara, dan agama yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan” (Arsyad, 2019).

Dengan demikian, maka mata pelajaran IPS di Indonesia ialah penyederhanaan ilmu-ilmu sosial yang disajikan secara ilmiah dan psikologis yang memiliki tujuan untuk bidang pendidikan.

### **2.3.2 Materi Mengenal Negara-Negara ASEAN**

#### **A. Letak Geografis Negara-negara ASEAN**

*Association of South East Asian Nations* (ASEAN) merupakan organisasi negara-negara di Asia Tenggara; terdiri dari 10 negara: Indonesia, Malaysia, Singapura, Filipina, Thailand, Brunei Darussalam, Kamboja, Vietnam, Myanmar dan Laos. Letak astronomis ASEAN adalah  $28^{\circ}\text{LU} - 11^{\circ}\text{LS}$  dan  $93^{\circ}\text{BT} - 141^{\circ}\text{BT}$ . Letak geografis ASEAN terletak diantara 2 benua yaitu Asia dan Australia dan 2 samudra yaitu Hindia dan Pasifik. Negara ASEAN memiliki wilayah laut dengan luas sekitar  $5.060.100 \text{ km}^2$  dan luas daratan  $\pm 4.817.000 \text{ km}^2$ .

## B. Letak Koordinasi ASEAN

Letak koordinat adalah titik yang berpedoman pada garis *latitude* (garis lintang) dan *longitude* (garis bujur) suatu daerah pada peta. Letak koordinat sering disebut juga letak astronomis. Berdasarkan garis lintang pada peta sebagian besar negara-negara ASEAN terletak di wilayah iklim tropis dan lainnya subtropis. Perbedaan iklim ini berpengaruh terhadap budaya dan interaksi manusia pada masing-masing negara, seperti cara berpakaian, bentuk rumah, makanan dan lain-lain.

## C. Interaksi antar negara-negara ASEAN

Faktor yang mempengaruhi bentuk interaksi antar negara:

1. Iklim: wilayah ASEAN dipengaruhi oleh iklim matahari, muson dan fisis.
2. Geologi: kondisi tanah, batuan penyusun bumi dan kondisi tumbukan antar lempeng.
3. Ketersediaan Sumber Daya Alam: hampir semua negara ASEAN memiliki hasil tambang, kecuali Singapura. Namun, perdagangan dan industri di Singapura sangat maju. Perairan laut banyak di ekspor untuk meningkatkan devisa seperti perikanan, mutiara dan rumput laut.

## D. Pengaruh perubahan ruang dan Interaksi antarruang terhadap kehidupan:

1. Ekonomi: membentuk pasar tunggal yang disebut Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA).
2. Sosial: pada tahun 2015, negara-negara ASEAN menerima pengungsi manusia perahu dari Myanmar.
3. Budaya: diadakannya Festival Budaya ASEAN (FBA), perkemahan budaya serumpun ASEAN dan industri musik.

4. Politik: menyelesaikan sengketa perbatasan wilayah, perlindungan pekerja migran.
  5. Pendidikan: meningkatkan mutu pendidik, standarisasi pendidikan, dsb.
- E. Upaya meningkatkan kerjasama antar negara-negara ASEAN:
1. Memerlukan dorongan kekompakan.
  2. Konsistensi, keterbukaan, rasa ke-kitaan (we feeling).
  3. Saling menghormati, ketidak setia kawan sosial (a caring and sharing community) dan dinamis dalam kerjasama.

#### **2.4 Keberhasilan Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar**

Musfiqon mengemukakan bahwa pembelajaran yang menggunakan multimedia telah terbukti lebih efektif dan efisien serta bisa meningkatkan hasil belajar siswa". Media audio visual termasuk dalam multimedia yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya. Pada penggunaan media audio visual disini menggunakan rekaman video. Hal ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi hubungan antar makhluk hidup saat pembelajaran berlangsung. Karena dapat memberikan pengalaman yang bermakna yang belum pernah dilihat sebelumnya dan dapat meningkatkan gairah belajar pada siswa serta memudahkan siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi sesuatu yang kongkrit seperti yang dikemukakan oleh Benni Agus Pribadi (dalam Musfiqon 2012), media pembelajaran berfungsi untuk membantu memudahkan belajar bagi siswa dan juga memudahkan proses pembelajaran bagi guru, memberikan pengalaman lebih nyata

(abstrak menjadi konkret, menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan), semua indera siswa dapat diaktifkan, dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya dalam (Fujiyanto et al., 2016)

Media pembelajaran tidak hanya memudahkan pembelajaran, tetapi juga dapat memberikan pengalaman yang abstrak menjadi konkret. Guru dalam mengajarkan suatu materi pelajaran pada siswa umumnya selalu bersifat abstrak. Agar pesan pembelajaran yang diterima siswa itu tidak abstrak lagi yaitu dengan cara menggunakan media agar pembelajaran yang disampaikan menjadi konkret dan sesuai dengan realita seperti yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari.(Fujiyanto et al., 2016)

## **2.5 Penelitian yang Relevan**

Islam et al., 2015 Judul Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Islam Soerja Alam Ngajum Malang, Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data pada kelas eksperimen diperoleh hasil posttest berkategori tinggi dengan interval (90-100) dengan persentasi 73,91%. Sedangkan pada kelas kontrol hasil posttest nya berkategori sedang (65-79) dengan persentase 47, 62%. Hal ini berarti hipotesis di terima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan akibat penerapan media pembelajaran audio visual pada mata pelajaran PAI terhadap hasil belajar siswa. Penelitian sama-sama menggunakan posttest dan pretest, selain itu memiliki kesamaan dalam hal metode yang dilakukan yaitu quasi eksperimen. Namun Eka Fitri Aprillia melakukan penelitian terhadap mata pelajaran PAI sedangkan penulis terhadap mata pelajaran IPS, Eka Fitri Aprillia melihat seberapa

besar pengaruh dari media audio visual tersebut terhadap hasil belajar, sedangkan penulis melihat adanya perubahan kreatifitas guru dari penggunaan media audio visual tersebut terhadap hasil belajar peserta didik

Akmaliah, 2014. Judul Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IX. Kategori N-gain yang diperoleh dikelas eksperimen yaitu kategori tinggi 82% sedang 55%. Sedangkan N-gain yang diperoleh kelas kontrol yaitu kategori tinggi 74%, sedang 46%. Penelitian ini menggunakan uji "t" yang diperoleh  $t_{tabel} < t_{hitung}$  ( $2,02 < 4,71$ ). Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media audio visual dimana hasil belajar kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Penelitian sama-sama menggunakan quasi eksperimen. Namun Siti Akmaliah melakukan penelitian terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia sedangkan penulis terhadap mata pelajaran IPS

Arifin, 2016 Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap minat belajar pada mata pelajaran pendidikan agama islam di smp negeri 7 metro dikelas IX. "Desain dari penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian" Berdasarkan hasil perhitungan kontingensi diperoleh harga  $C=0,634$  dan dibanding  $C_{maks}= 0,816$  adalah  $0,776$ . Bila dilihat pada tabel koefisien kontingensi kemudian dilihat dari tabel koefisien C maksimal yaitu tingkat keeratan pengaruh penggunaan media audio visual terhadap minat belajar PAI di SMP Negeri 7 Metro adalah sangat erat, itu artinya ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap minat belajar PAI di SMP Negeri 7 Metro.

Perbedaan penelitian ini ialah: Nur Arifin menggunakan metode perencanaan dan pelaksanaan terhadap mata pelajaran PAI, sedangkan peneliti menggunakan metode eksperimen terhadap mata pelajaran IPS (Arifin, 2016)

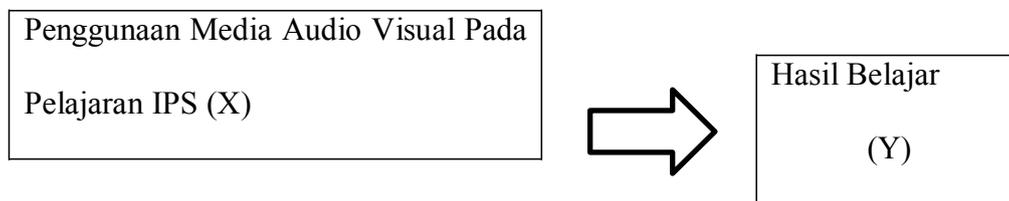
## **2.6 Kerangka Berfikir**

Berdasarkan kajian teoritis sebagaimana telah dipaparkan sebelumnya, maka dalam penyusunan penelitian ini penulis mengajukan anggapan dasar atau kerangka pemikiran sebagai berikut: Proses pembelajaran IPS yang kurang menarik membuat siswa jenuh dan bosan, hal tersebut tentunya menjadi bahan evaluasi bagi para guru atau pengajar untuk memberikan dan menyajikan pembelajaran yang berbeda, menarik, dan lebih kreatif untuk meningkatkan minat, motivasi, serta hasil belajar siswa pada pelajaran IPS.

Dalam hal ini yang memiliki peran sangat penting ialah guru, bagaimana mengidentifikasi masalah menjadi lebih spesifik dan menemukan solusi yang terbaik dalam penyelesaian masalah tersebut Pembelajaran IPS berbentuk media audio visual diharapkan mampu menjadi referensi bentuk pengajaran yang baru sesuai dengan perkembangan zaman dengan tetap mengedepankan pemahaman siswa akan materi pelajaran IPS namun menyenangkan, dinamis, dan interaktif sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar.

Untuk mengatasi hal tersebut peneliti tertarik menggunakan media audio visual pada materi potensi ekonomi lingkungan sebagai media pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi tertarik dan senang selama proses pembelajaran berlangsung. Perlakuan ini diberikan di kelas VIII semester ganjil 2022/2023

dengan empat kali pertemuan. Jadi, dengan penggunaan media audio visual ini diharapkan dapat membantu siswa membangkitkan hasil belajar peserta didik



**Tabel 2.1 Paradigma Penelitian**

(Sumber: Olahan Penelitian)

## **2.7 Hipotesis Tindakan**

Hipotesis berasal dari dua penggalan kata yaitu “hypo” yang artinya “dibawah” dan “thesa” yang artinya “kebenaran”. Jadi, hipotesis merupakan dugaan sementara yang kebenarannya masih perlu diuji. Dari pendapat tersebut, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah

Ha: Adanya perbedaan penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPS siswa kelas 8 SMP Negeri 1 Bandar Khalipah

Ho: Tidak adanya perbedaan penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPS siswa kelas 8 SMP Negeri 1 Bandar Khalipah

## BAB III

### METEDOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Metode dan Desain Penelitian

Metode eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen murni (*true experimental*) yaitu eksperimen yang paling mengikuti prosedur dan memenuhi syarat-syarat eksperimen terutama yang berkenaan dengan pengontrolan variabel, kelompok kontrol, pemberian perlakuan kegiatan serta pengujian hasil. Pada kelompok eksperimen di berikan perlakuan khusus (variabel yang akan diuji akibatnya) sedang pada kelompok kontrol diberikan perlakuan secara konvensional atau yang biasa dilakukan sebelumnya.

. Dalam penelitian ini desain eksperimen murni yang digunakan adalah *Pretest-posttest control group design*. Desain penelitian ini melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada penelitian ini sampel yang diambil dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media audio visual, dan kelas kontrol tanpa menggunakan media audio visual. *Pretest-posttest control group design* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3.1 *Pretest-posttest Two Control Group Design***

Kelompok/Kelas	Tes Awal	Perlakuan(X)	Tes Akhir V
Eksperimen	8-A	X	8-A
Kontrol	8-B	-	8-B

Sumber: Diolah oleh peneliti

Keterangan

8-A: Pretest kelas eksperimen

8-A: Posttest kelas eksperimen

8-B: Pretest kelas kontrol

8-B Posttest kelas kontrol

X: Pembelajaran IPS dengan menggunakan media audio visual.

- : Pembelajaran IPS tanpa menggunakan media audio visual

### **3.2 Populasi dan Sampel**

#### **1. Populasi Penelitian**

Menurut Sugiyono (Laia et al., 2022) populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Maka populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas 8 SMP Negeri 1 Bandar Khalipah tahun pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 189 peserta didik. Di SMP negeri 1 Bandar Khalipah Terdapat 7 kelas mulai dari kelas 81-87, sehingga populasi penelitian ini adalah 189 peserta didik berdasarkan data tersebut.

#### **2. Sampel Penelitian.**

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi. Jumlah populasi dalam penelitian ini relatif kecil, sehingga semua populasi dijadikan sampel peneliti. Sugiyono dalam (Sitorus et al., 2022).

Sampling total atau sensus adalah teknik pengambilan sampel dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel. Hal ini jumlah populasi dalam penelitian di SMP Negeri 1 Bandar Khalipah dibawah 100 orang yaitu 54 peserta didik, maka seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Pada penelitian ini pengambilan sampel terdiri dari dua kelas yaitu 8-A sebagai kelas Eksperimen dan kelas 8 –B sebagai kelas kontrol. Sugiyono dalam (Laia et al., 2022)

### 3.3 Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu dan Tempat Penelitian Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Negeri 1 Bandar Khalipa, Kabupaten Serdang Bedagai, Kecamatan Bandar Khalipah, Provinsi Sumatera Utara. Waktu yang digunakan dalam penelitian ini semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023

**Tabel 3.2 Penelitian SMP Negeri 1 Bandar Khalifah Tahun 2023/2024**

<b>Hari/ Tanggal</b>	<b>Kelas</b>	<b>Jam/</b>	<b>Pertemuan</b>
Senin 31- Juli 2023			Surat penelitian
Kamis, 3- Agustus 2023	VIII-B	08.00-08.40	Pertemuan 1
Sabtu, 5- Agustus 2023	VIII-A	08.00-08.40	Pertemuan 1
Senin, 7- Agustus 2023	VIII-B	08.40-10.00, 10.20-11.00	Pertemuan 2
Senin, 7 - Agustus 2023	VIII-A	11.00-12.20, 12.40-13.20	Peremuan 2
Kamis, 10 – Agustus 2023	VIII-B	08.00-08.40	Pertemuan 3
Sabtu, 12 – Agustus 2023	VIII-A	08.00-08.40	Pertemuan 3
Senin, 14- Agustus 2023	VIII-B	08.40-10.00, 10.20-11.00	Pertemuan 4
Senin, 14 – Agustus 2023	VIII-A	11.00-12.20, 12.40-13.20	Pertemuan 4
Tanggal 15, 16.17,18,19	Seluruh kelas		Menghias kelas, lomba Acara 17 san
Senin 21- Agustus 2023			Surat Balasan Sekolah

### **3.4 Defenisi Operasional Variabel**

Variable adalah segala suatu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian. Menurut Sugiyono dalam (Laia et al., 2022) variable adalah suatu nilai dari orang, objek, organisasi atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel.

1. satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas (Penggunaan media audio visual) adalah variabel perlakuan untuk mengetahui intensitasnya terhadap variabel terikat.
2. Variabel terikat (Hasil Belajar) adalah variabel yang timbul akibat variabel bebas, oleh sebab itu variabel terikat menjadi tolok ukur atau indikator keberhasilan variabel bebas. (Indonesia, 2014)

### **3.5 Instrument Penelitian**

Selain dari teknik pengumpulan data, instrument penelitian juga dibutuhkan instrument penelitian merupakan alat ukur untuk teknik pengumpulan data yang dimaksud yaitu, uji tes, lembar observasi siswa yang mengisinya yaitu peneliti, sedangkan lembar observasi guru yang mengisinya yaitu guru yang mengawasi peneliti ketika melakukan pembelajaran dikelas.

#### **1. Tes**

Tes merupakan suatu tehnik atau cara yang digunakan dalam rangka melaksanakan kegiatan pengukuran, yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan, tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh peserta didik untuk mengukur aspek perilaku peserta didik. (Suratman et al., 2019).

Tes hasil belajar memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai, tes dilakukan sebelum perlakuan (pretes) dan setelah perlakuan (postes) terhadap kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen. Pretes dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan, sedangkan postes dilakukan untuk mengukur tingkat hasil belajar setelah diberikan perlakuan

## 2. Non Tes

### A. Dokumentasi

Pada bagian ini tujuan dari dokumentasi adalah sebagai tanda fisik bahwasanya peneliti terjun langsung ke lapangan mengadakan penelitian di sekolah yaitu foto atau gambar saat melakukan penelitian.

### B. Observasi

Menurut Tersiana (Imawati & Nasution, 2020) megatakan bahwa observasi adalah penelitian dengan melakukan pengamatan menyeluruh pada sebuah kondisi tertentu. Dalam penelitian ini observasi yang dilakukan yaitu dengan secara langsung dengan memberikan lembar observasi yang sudah disiapkan. Selama kegiatan pembelajaran observasi yang digunakan dalam kegiatan ini yaitu lembar observasi aktivitas guru. Observasi guru akan diisi oleh guru yang terkait.

**Tabel 3.3 Lembar Observasi Aktivitas Guru Experiment**

No	Hal yang dinilai	Hasil Pengamatan				
		1	2	3	4	Skor
1.	Menjelaskan konsep-konsep belajar Memaparkan materi serta konsep-konsep belajar					
2.	Membantu siswa menyelesaikan masalah-masaalah yang terdapat pada materi pembelajaran					
3.	Menilai sikap siswa aktif ketika pembelajaran berlangsung					

4.	Menjalankan langkah-langkah penggunaan media audio visual pada saat pembelajaran berlangsung					
5.	Memotivasi siswa untuk menyelesaikan tugas setiap kelompok Membantu siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan					
6.	Memerintah siswa untuk mempresentasikan hasil tugas kelompok Menyuruh siswa mempresentasikan hasil kerja di depan kelas					
7.	Guru membimbing siswa dalam menyusun rangkuman pembelajaran					
8.	Guru melakukan refleksi bersama peserta didik					
9.	Guru melakukan evaluasi pada akhir pembelajaran					
10.	Guru menutup pembelajaran dan meminta peserta didik untuk merapikan peralatan tulis					
<b>Rata- Rata</b>						

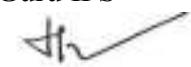
Sumber diolah peneliti

Persentase Guru di kelas Experiment

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase peran aktif guru} &= \frac{\text{Jumlah Peran Aktif Guru}}{\text{Jumlah Peran Total}} \times 100\% \\
 &= \frac{36}{40} \times 100\% = 90 \text{ (Sangat Aktif)}
 \end{aligned}$$

Yang bertanda tangan

Guru IPS

  
 Surjadi - 1.51d-Msi  
 NIP. 19650812 199103 1 009

**Tabel 3.4 Lembar Observasi Aktivitas Guru Control**

No	Hal yang dinilai	Hasil Pengamatan				
		1	2	3	4	Skor
1.	Menjelaskan konsep-konsep belajar Memaparkan materi serta konsep-konsep belajar					
2.	Membantu siswa menyelesaikan masalah-masalah yang terdapat pada materi pembelajaran					
3.	Menilai sikap siswa aktif ketika pembelajaran berlangsung					
4.	Menjalankan metode ceramah					
5.	Memotivasi siswa untuk menyelesaikan tugas setiap kelompok Membantu siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan					
6.	Memerintah siswa untuk mempresentasikan hasil tugas kelompok Menyuruh siswa mempresentasikan hasil kerja di depan kelas					
7.	Guru membimbing siswa dalam menyusun rangkuman pembelajaran					
8.	Guru melakukan refleksi bersama peserta didik					
9.	Guru melakukan evaluasi pada akhir pembelajaran					
10.	Guru menutup pembelajaran dan meminta peserta didik untuk merapikan peralatan tulis					
<b>Rata- Rata</b>						<b>87,5</b>

Persentase Guru di kelas Control

$$\text{Persentase peran aktif guru} = \frac{\text{Jumlah Peran Aktif Guru}}{\text{Jumlah Peran Guru}} \times 100\%$$

$$= \frac{35}{40} \times 100\% = 87,5(\text{Aktif})$$

Yang bertanda tangan

Guru IPS

  
Suriadi, S.Pd-Msi  
N.I.P. 19600812 199103 1 009

### 3.6 Validasi Instrument

Analisis data di peroleh dari validitas lembar instrumen observasi siswa, lembar instrumen observasi guru, RPP pertemuan 1, 2,3,dan 4, Instumen Pre-test dan Instrumen Post-test yang dilakukan dengan validitas konstruk oleh 3 dosen ahli yaitu 1). Elisabeth Margareta S.Pd.,M.Si. 2). Dr.Sanggam Pardede, SE.,M.Pd.,3). Surya Darma Pardede,S.Pd.,MM. Hasil Validitas konstruk sesuai dengan tabel di bawah ini

#### 3.6.1 Validitas Instrument

**Tabel 3.6.1 Validasi Instrument**

No	Instrument	Validator			Rata-rata	Keterangan
		I	II	III		
1.	observasi aktivitas belajar siswa	3,72	3,38	3,72	3,60	Valid
2.	Observasi aktivitas guru	3,77	3,55	3,77	3,69	Valid
3.	RPP Pertemuan I	3,58	3,56	3,56	3,56	Valid
4.	RPP Pertemuan II	3,58	3,56	3,58	3,56	Valid
5.	RPP Pertemuan III	3,58	3,56	3,58	3,56	Valid
6.	RPP Pertemuan IV	3,63	3,56	3,63	3,60	Valid
7.	Pretest	3,38	3,66	3,66	3,56	Valid
8.	Postest	3,38	3,66	3,66	3,56	Valid

Sumber diolah peneliti

### 3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam sebuah penelitian adalah untuk mengelola data yang sudah diperoleh. Berikut beberapa rumusan yang akan digunakan untuk mengolah data yang sudah didapat pada penelitian ini.

#### 3.7.1 Analisis Statistika Deskriptif

Dalam hal ini hasil observasi mengenai keterlaksanaan penggunaan media audio visual dalam pembelajaran diukur dengan menggunakan sbg:

1. Skor maksimum keseluruhan observasi
2. Menjumlahkan skor yang diperoleh dari hasil observasi
3. Mencari persentase hasil observasi dengan rumus,

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

**Tabel 3.7.1 Tabel Keberhasilan Observasi**

Interval	Kriteria
90-100	Sangat Aktif
70-89	Aktif
50-69	Cukup Aktif
30-49	Kurang Aktif
10-29	Tidak aktif

#### 3.7.2 Uji Prasyarat

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan pendekatan menggunakan uji kolmogrovsmimov untuk data diatas 50 sampel. Jika data berdistribusi normal maka analisis menggunakan statistik non parametrik. Dalam pengujian, bantuan

SPPSS 2 2 suatu data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih dari 0.05(sig.>0.05) apabila signifikansi kurang dari 0.05 maka data tidak dikatakan berdistribusi normal

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk membuktikan bahwa kedua sampel penelitian (kels kontrol dan eksperiment) merupakan kelompok-kelompok yang memiliki variansi yang sama dengan homogen

### 3.7.3 Pengujian Hipotesis

#### 1. Uji t-Test

Setelah uji prasyarat dilakukan dan terbukti bahwa data-data yang diperoleh normal dan homogen, maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Uji hipotesis digunakan untuk menjawab hipotesis yang dipaparkan dalam penelitian ini. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t dua sampel independen

#### 2. N-gain

Untuk mengukur sejauh mana peningkatan peserta didik dari awal sebelum perlakuan (pretest) sampai setelah memberikan perlakuan (posttest) digunakan

$$\text{rumus N-gain. } g = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{pretest}}$$

**Tabel 3.7.3 Klasifikasi Indeks Gain**

Nilai g	Interpretasi
0,71-1,00	Tinggi
0,31- 0,70	Sedang
0-0,30	Rendah

Sumber diolah peneliti