

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV
MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN
SBK DI SD NEGERI 02 KEDAMAIAN
BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**NURTIA REFTIANI
NPM.1511100240**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

1441 H / 2020 M

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV
MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN SBK
DI SD NEGERI 02 KEDAMAIAN
BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi dan Memenuhi Syarat-syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

**NURTIA REFTIANI
NPM. 1511100240**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**Pembimbing I : Drs. Risgiyanto, M.Pd
Pembimbing II : Drs. Sa'idy, M.Ag**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1441 H / 2020 M**

ABSTRAK

Pembelajaran SBK di SD Negeri 02 Kedamaian Bandar Lampung masih cenderung pada metode ceramah dan hanya menggunakan buku sebagai bahan ajar serta tidak tersedianya media yang mendukung sehingga membuat peserta didik menjadi pasif. Pada permasalahan tersebut penulis akan melakukan penelitian dengan menggunakan media audio visual agar siswa tidak mudah merasa bosan dan membuat siswa menjadi lebih aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya pendidik dalam meningkatkan hasil belajar SBK peserta didik kelas IV. Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah media audio visual. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas.

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh kesimpulan bahwa adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan penggunaan media audio visual pada kelas IV di SD Negeri 02 Kedamaian Bandar Lampung tahun ajaran 2019/2020 mengalami kenaikan pada setiap siklusnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran audio visual pada mata pelajaran SBK dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada kelas IV di SD Negeri 02 Kedamaian Bandar Lampung.

Kata kunci: Media Audio Visual, Hasil Belajar





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS IV MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL DALAM
PEMBELAJARAN SBK DI SD NEGERI 02 KEDAMAIAN
BANDAR LAMPUNG**

Nama : **NURTIA REFTIANI**
NPM : **1511100240**
Prodi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk Dimunaqasyahkan dan Dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II


Drs. Risgivanto, M.Pd
NIP. 19681018 199903 1001


Drs. Sa'idy, M.Ag
NIP.19660310 199403107

Mengetahui,
Ketua Prodi PGMI


Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP.19691003199702002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin, Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN SBK DI SD NEGERI 02 KEDAMAIAN BANDAR LAMPUNG.** Disusun oleh **NURTIA REFIANI, NPM: 1511100240**, Jurusan **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.** Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari/Tanggal: **senin 04 Mei 2020, pukul 08.00-10.00 WIB** di Ruang Sidang PGMI.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : **Syofnidah Ifrianti, M.Pd**

Sekretaris : **Deri Firmansah, M.Pd**

Penguji Utama : **Nurul Hidayah, M.Pd**

Penguji Pendamping I : **Drs. Risgiyato, M.Pd**

Penguji Pendamping II : **Drs. Sa'idy, M.Ag**

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 19640828198803 2 002

MOTTO

وَأَخْفِضْ لَهُمَا جَنَاحَ الذُّلِّ مِنَ الرَّحْمَةِ وَقُلْ رَبِّ
أَرْحَمُهُمَا كَمَا رَبَّيَانِي صَغِيرًا ۚ ٢٤

Artinya : Dan rendahkanlah dirimu terhadap mereka berdua dengan penuh kesayangan dan ucapkanlah: “wahai tuhanku, kasihilah mereka kedaunya, sebagaimana mereka berdua telah mendidik aku waktu kecil”. (Q.S Al-Isra : 24)¹



¹ Usman El-Qurtuby, *Al-Quran Qordoba (Al-Quran Tajwid Alquran dan Terjemahan)*, (Bandung: Cordoba, 2013), hlm

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT Tuhan yang maha Esa, dengan penuh syukur skripsi ini kupersembahkan kepada :

1. Kedua orangtuaku Ayahku Imran dan Ibunda Yusrawati tercinta, yang telah bersusah payah membesarkan, mendidik, dan tak pernah terlepas dari resah dan gundah hati menunggu kesuksesanku, dan yang selalu memberikanku dorongan, materi, vitalitas, cinta dan kasih sayang yang tulus dan juga jerih payah serta doa-doa nya yang selalu dipanjatkan untukku. Semoga semuanya bernilai ibadah dimata Allah SWT.
2. Ketiga kakak ku tersayang (Edi sahputa, S.P, Albet Sanjaya, dan Windi Ariansah) yang selalu memberikan doa dan vitalitas yang tak terhingga selama penulis mengikuti studi hingga menyelesaikan penulisan skripsi. Semoga kita selalu mendapatkan Rahmat Allah SWT.
3. Ayuk iparku Nurhefni Tati, S.Pd, Siti Rasmita, dan ponakanku tercinta Almeera Izzaty Sanjaya dan Dimas Pratama. Yang selalu memberikan semangat dan keceriaan selama penulis mengikuti study hingga menyelesaikan sekripsi.
4. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Desa Sukaraja Kecamatan Waytenong Kabupaten Lampung Barat pada tanggal 27 Februari 1997, yang merupakan anak bungsu dari empat bersaudara dari pasangan Bapak Imran dan Ibunda Yusrawati.

Pendidikan yang penulis tempuh dimulai pada tahun 2003 di SD Negeri 01 sukaraja lulus pada tahun 2009, dan melanjutkan jenjang pendidikan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 02 Waytenong Lampung Barat lulus pada tahun 2012, kemudian penulis melanjutkan pendidikan sekolah menengah atas di SMA Negeri 01 Waytenong Lampung Barat, penulis lulus pada tahun 2015.

Pada tahun 2015 penulis melanjutkan studi S-1 di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Program S1 fakultas tarbiyah dan keguruan jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Selama menimba ilmu penulis mendapat banyak pengalaman dari proses pembelajaran dikelas dan dari KKN serta PPL. Dalam mengikuti KKN dan PPL tersebut penulis menyadari bahwa pengetahuan tidak hanya murni didapat dari dalam kelas saja, tetapi kita juga butuh informasi dari orang lain yang bisa menambah pengalaman.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Dengan menyebut nama Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang, tiada Tuhan selain Dia, yang berkuasa diatas seluruh alam semesta.

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena berkat taufik dan hidayah-Nyalah sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul **“MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN SBK DI SD NEGERI 02 KEDAMAIAN BANDAR LAMPUNG”**dapat diselesaikan.

Penulisan skripsi ini tidak dapat diselesaikan dengan baik tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak, oleh karenanya dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Moh Mukri, M.Ag selaku rektor Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
2. Bapak Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung
3. Ibu Syofnidah Ifriyanti, M.Pd selaku ketua jurusan pendidikan guru madrasah ibtidaiyah (PGMI) UIN Raden Intan Lampung.
4. Bapak Drs. Risgiyanto, M.Pd selaku pembimbing I dan Bapak Drs. Sa'idy, M.Ag selaku pembimbing 2 yang telah banyak meluangkan waktu

memberiku bimbingan, nasihat, petunjuk, motivasi sehingga dengan bantuannya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

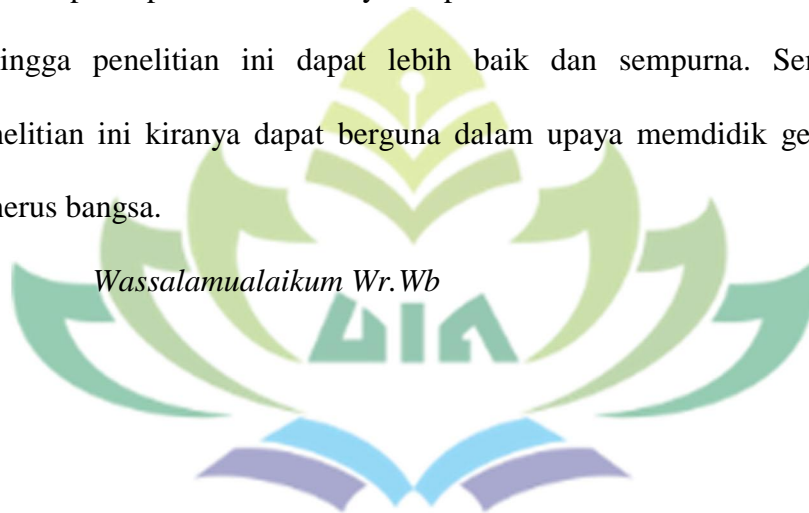
5. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan sumbangan pemikiran selama penulis menduduki bangku kuliah hingga selesai.
6. Ibu Yulianti, S.Pd selaku kepala sekolah, ibu Sri Aprilia, S.Pd selaku wali kelas IV A, dan Bapak Mulyono, S.Pd selaku dewan guru SD Negeri 02 Kedamaian Bandar Lampung yang telah menerima dan banyak memberikan waktu, bantuan dan memberikan data yang penulis perlukan sehingga penulis dapat melakukan penelitian dengan baik dan dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Ayahku Imran dan Ibunda Yusrawati tersayang yang selalu mendo'akan dan memberi semangat, motivasi, materi, dan dorongan sehingga penulis dapat menyelesaikan kuliah dan penulisan skripsi dengan baik. Semoga semua bernilai ibadah dimata Allah SWT.
8. Ketiga saudara kandungku (Edi sahaputra, S.P, Albet Sanjaya, dan Windi Ariansah) yang selalu memberikan vitalitas yang tak terhingga selama penulis mengikuti studi hingga menyelesaikan penulisan skripsi. Semoga kita selalu mendapat rahmat Allah SWT.
9. Ayuk iparku tersayang Nur Hefnitati dan Siti Rasmita serta ponakanku Almeera Izzaty Sanjaya dan Dimas Pratama yang selalu memberikan motivasi, semangat, doa dan banyak membantuku dalam penulisan skripsi.
10. Keluarga besarku yang selalu memberi semangat kepada penulis.

11. Teruntuk teman sejawat yang satu atap denganku Ayu Lestari, Femita Maharani serta sahabat-sahabatku Anti, Venti, Ria, Riska yang selalu memberikan dukungan dan tanpa lelah menemaniku dalam perjuangan penulisan skripsi.

12. Untuk sahabat seperjuangan PGMI D Herliyani dan Nanda Pratiwi serta teman-teman PPL dan KKN yang selalu setia membantu penulis dalam proses pembelajaran dan penulisan skripsi.

Penulis sadar bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, untuk itu kepada para pembaca kiranya dapat memberikan masukan dan saran sehingga penelitian ini dapat lebih baik dan sempurna. Semoga hasil penelitian ini kiranya dapat berguna dalam upaya memdidik generasimuda penerus bangsa.

Wassalamualaikum Wr. Wb



Bandar Lampung,
Penulis

2020

Nurtia Reftiani
NPM.1511100240

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul.....	1
B. Alasan Memilih Judul.....	2
C. Latar Belakang Masalah.....	3
D. Identifikasi Masalah.....	17
E. Rumusan Masalah.....	17
F. Batsan Masalah.....	18
G. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian.....	18
H. Manfaat Penelitian.....	19
BAB II. LANDASAN TEORI	
A. Tinjauan Media Audio Visual.....	20
B. Hasil Belajar.....	29
1. Pengertian Hasil Belajar.....	29
2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	31
3. Tujuan Penilaian Hasil Belajar.....	34
4. Bentuk Hasil Belajar.....	35

C. Materi Seni Budaya Dan Keterampilan (Sbk).....	37
D. Penelitian Yang Relevan.....	44
E. Kerangka Berfikir.....	45
F. Hipotesis Tindakan.....	46

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	47
B. Setting Penelitian.....	48
1. Subjek Penelitian.....	48
2. Tempat Penelitian.....	48
3. Waktu Penelitian.....	48
C. Disain Penelitian.....	49
D. Rencana Tindakan.....	51
E. Sumber Data.....	55
F. Teknik Pengumpulan Data.....	56
G. Instrumen Penelitian.....	58
H. Analisis Data.....	60
I. Indikator Keberhasilan Penelitian.....	61

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil Sekolah.....	63
B. Hasil Penelitian.....	68
1. Siklus I.....	69
2. Siklus II.....	75
3. Siklus III.....	82
C. Pembahasan.....	82

BAB V. KESIMPULAN

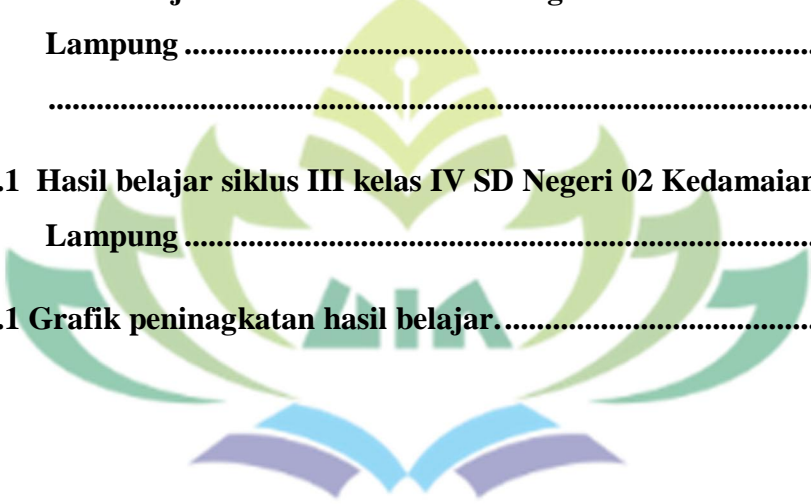
A. Kesimpulan.....	93
B. Saran.....	94
C. Penutup.....	95

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Hasil Belajar ulangan harian seni budaya dan keterampilan (SBK) peserta didik kelas IV SD Negeri 02 Kedamaian Bandar Lampung	15
.....	
Tabel 2.1 Matrik waktu penelitian	49
Tabel 3.1 Hasil belajar siklus I kelas IV SD Negeri 02 Kedamaian Bandar Lampung	74
Tabel 4. 1 Hasil belajar siklus II kelas IV SD Negeri 02 Kedamaian Bandar Lampung	81
.....	
Tabel 5.1 Hasil belajar siklus III kelas IV SD Negeri 02 Kedamaian Bandar Lampung	87
Tabel 6.1 Grafik peninagkatan hasil belajar.....	92



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model penelitian tindakan kelas dari kemmis dan Mc. Taggart	51
---	-----------



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) Kelas IV...	181
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	
Siklus I	200
Siklus II.....	215
Siklus III.....	230
Lampiran 3 Kisi-Kisi Soal Siklus I-III.....	231
Lampiran 4 Soal siklus I	232
Soal Siklus II.....	236
Soal Siklus III.....	242
Lampiran 5 Kunci Jawaban Siklus I-III.....	246
Lampiran 6 Lembar Observasi Aktivitas Pendidik Siklus I-III	247
Lampiran 7 Dokumentasi.....	249
Lampiran 8 Surat-Menyurat	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Didalam pembuatan skripsi ini mengetengahkan sebuah judul yang menurut penulis sendiri merupakan suatu usaha sehingga terjadinya kegiatan pembelajaran seni budaya dan keterampilan yang baik dan efisien, adapun judulnya adalah “**Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Melalui Media Audio Visual Dalam Pembelajaran SBK di SD Negeri 02 Kedamaian Bandar Lampung**”.

Agar lebih mudah dipahami judul di atas, maka disini penulis akan memaparkan arti dan maksud judul tersebut.

1. Meningkatkan yang dimaksud yaitu kenaikan serta bertambahnya nilai seni budaya dan keterampilan setelah diberi tes pada setiap siklus.
2. Hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti serangkaian kegiatan instruksional tertentu. Hasil belajar yang dicapai oleh guru sebelumnya. Hasil dan bukti belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku orang yang belajar yang terjadi karena proses kematangan dan hasil belajar bersifat relative menetap, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.
3. Media audio visual adalah suatu media dimana meliputi gambar dan suara yakni dapat dilihat dan didengar oleh peserta didik.

4. Materi seni budaya dan keterampilan adalah salah satu bagian mata pelajaran yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik mengenal, memahami dan menghayati.
5. SD Negeri 02 Kedamaian Bandar Lampung adalah sebuah lembaga pendidikan yang berdiri dibawah pimpinan ibu Ernina Agustina, S.Pd dimana di SD Negeri 02 Kedamaian inilah penulis melakukan penelitian. Berdasarkan pada uraian tentang maksud judul tersebut maka dapat di tarik intisari penjelasan yaitu sekripsi ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media audio visual kelas IV di SD Negeri 02 Kedamaian Bandar Lampung.

B. Alasan Memilih Judul

Adapun yang menjadi alasan pokok peneliti tertarik memilih judul tersebut adalah:

1. Pentingnya media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik agar hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan sehingga mencapai KKM.
2. Memberi kontribusi yang tepat dan akurat bahwa SBK adalah pelajaran yang harus diajarkan oleh orang yang benar-benar faham dan ahli disebabkan mengingat sulitnya pelajaran ini.
3. Penulis ingin mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik melalui media yang akan diterapkan yaitu media audio visual pada peserta didik kelas IV SD Negeri 02 Kedamaian Bandar Lampung.

C. Latar Belakang Masalah

Sistem pendidikan nasional bertujuan untuk mewujudkan manusia Indonesia seutuhnya. Dalam era informasi dan globalisasi sekarang ini, perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni berlangsung begitu cepat sehingga menuntut guru untuk selalu menyesuaikan diri dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.² Dalam Undang-undang RI nomor 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1. Pendidikan merupakan perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam hal mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.³ Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam proses kehidupan.

Pendidikan adalah hal yang terpenting dalam kehidupan seseorang merupakan salah satu faktor penting dalam pembangunan nasional, yang berfungsi sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas hidup manusia.⁴ Majunya suatu bangsa dipengaruhi oleh mutu pendidikan dari bangsa itu sendiri karena pendidikan yang tinggi dapat mencetak Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki

²Syofnidah Ifrianti, dkk, *Peningkatan Motivasi Belajar Pai Melalui Metode Pembelajaran Questions Students Have Pada Peserta Didik Kelas IV SDN I Hajimena Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016*, Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Volume 3 Nomor 1 Juni 2016, h. 2

³Dwijowati Asih Saputri, dkk, *Pengaruh Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Biologi Materi Pencemaran Lingkungan Kelas X Mia Sma N 6 Bandar Lampung*, Biosfer Jurnal Tadris Pendidikan Biologi Vol. 8 No.1 (2017), h. 40-41

⁴Rubhan Masykur, *Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Kelompok Matematika Ilmu Alam Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, Desimal: Jurnal Matematika, 1 (1), 2018, H. 29

kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan negara.⁵

pendidik merupakan faktor penentu kesuksesan dalam pembelajaran. Oleh sebab itu seorang pendidik dituntut untuk mempunyai berbagai keterampilan yang mendukung tugas dalam mengajar. Salah satu keterampilan tersebut adalah bagaimana seorang pendidik menggunakan media pembelajaran contohnya seperti media audio visual.

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh suatu masyarakat untuk memelihara kelangsungan hidup kebudayaan dan peradaban masyarakat. Sekolah merupakan tempat yang strategis untuk melaksanakan rekayasa pedagogis guna mewujudkan kelangsungan hidup kebudayaan dan peradaban masyarakat.⁶ Oleh karena itu untuk mencapai tujuan pendidikan secara optimal yaitu membantusumberdaya manusia yang berkualitas maka diperlukan seseorang guru yang sesuai dengan isi UU No. 14 Tahun 2005 Undang-undang Guru dan Dosen Pasal 1 Butir 4 yang berbunyi: “Guru adalah pendidik Profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik

⁵Aulia Novitasari, dkk, *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Keterampilan Proses Sains Peserta Didik Pada Materi Fotosintesis Kelas XII IPA di SMA Yadika Bandar Lampung*, BiosferJurnalTadrisPendidikanBiologi Vol. 8 No.1 (2017), h. 92

⁶ Karwano dan heni mularsih, *belajar dan pembelajaran serta pemanfaatan suber belajar*, (rajaGrafindoPersada)

pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikandasar, dan pendidikan menengah.”⁷

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dalam rangka membimbing dan mengarahkan perkembangan anak ke arah dewasa. Pendidikan adalah suatu proses yang dipegaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya. Yaitu lingkungan pendidikan yang menyediakan berbagai kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar dengan berbagai kesempatan belajar yang telah di sediakan tersebut.

Pertumbuhan dan perkemangan peserta didik diarahkan dan di dorong pencapaian tujuan yang telah dicita-citakan. Sesuai firman Allah SWT surat An-Nahl ayat 78:



وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا
وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ
تَشْكُرُونَ

*Artinya : “dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu apapun, dan dia memberi kamu pendengaran, pengelihatatan dan hati, agar kamu bersyukur”.*⁸

⁷Syofnida Ifrianti, dkk, *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Mukti Karya Kecamatan Panca Jaya Kabupaten Mesuji*, Terampil Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Volume 2 Nomor 1 Juni 2015, h. 3

⁸Usman El-Qurtuby, *Al-Quran Qordoba (Al-Quran Tajwid Alquran dan Terjmahan)*,(Bandung: Cordoba, 2013), hlm

Ayat diatas menjelaskan bahwa Allah megajari kita apa yang sebelumnya tidak kita ketahui, yaitu sesudah Allah mengeluarkan dari perut ibu tanpa mengetahui sesuatu apapun. Allah mengkaruniakan akal kepada kita untuk memahami dan membedakan antara yang baik dan yang buruk. Allah membuka mata kita untuk melihat apa yang tidak kita lihat sebelumnya, dan memberi kita telinga untuk kita mendengar dan sebagian kita memahami perbincangan yang lain. Manusia haruslah bersyukur kepada Allah SWT atas segala karunia yang telah diberikan kepada kita. Dilarang bersikap sombong karena ilmunya. Sebab, pada waktu dilahirkan manusia tidak mempunyai ilmu sedikitpun dan ilmu yang dimiliki sekarang tidak seberapa jika dibandingkan dengan ilmu yang dimiliki Allah SWT.

Menurut Uno, belajar hanya bisa dipahami jika terjadi aktivitas dalam proses pembelajaran.⁹ Belajar adalah ciri penting yang membedakan jenis manusia dari jenis makhluk yang lain. Dengan kemampuan belajar dapat memberikan mafaat bagi individu dan juga masyarakat. Kelemahan proses dan hasil pendidikan dari sebuah jalur pendidikan akan mempengaruhi indeks keberhasilan pendidikan secara kerseluruhan.¹⁰

Bagi individu, dengan kemampuan nya untuk belajar secara terus menerus memberikan sumbangan bagi pengembangan berbagai gaya hidup. Kegiatan membaca, menulis, main gitar dan mendaki gunung ini merupakan contoh kegiatan belajar. Bagi masyarakat belajar memainkan peranan penting

⁹NurAsiah, *AnalisisKemampuanPraktikStrategiPembelajaranAktif (Active Learning) Mahasiswa PGMIFakultasTarbiyah Dan Keguruan Iain RadenIntan Lampung*, TerampilJurnalPendidikan Dan PembelajaranDasar Volume 4 Nomor 1 Juni 2017, h. 22

¹⁰H. Abdul Hamid, *PengaruhIklimKerjaTerhadapKinerja Guru Madrasah IbtidaiyahNegeri Kota Bandar Lampung*, h. 4

dalam meneruskan kebudayaan yang berupa kumpulan pengetahuan untuk diberikan kepada generasi berikutnya. Melalui belajar, dimungkinkan memperoleh temuan-temuan berdasarkan perkembangan dari waktu ke waktu. Sebab, pada hakikatnya, semua manusia adalah makhluk yang senantiasa berada dalam proses perkembangan menuju kesempurnaan, atau suatu tingkatan yang dipandang sempurna, dan proses itu berlangsung sepanjang hayat.¹¹

Belajar juga merupakan suatu perubahan yang relatif permanen di dalam *behavioral potentiality* (potensi behavioral) sebagai akibat dari *reinforced practice* (praktik yang diperkuat). Dan belajar juga menyangkut adanya perubahan perilaku yang relatif permanen pada pengetahuan atau perilaku seseorang karena pengalaman. Belajar juga dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam kemampuan (*competencies*) keterampilan (*skills*), dan sikap (*attitude*) yang diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan.¹²

Untuk merancang kegiatan belajar mengajar yang dapat merangsang peserta didik supaya aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar, diperlukan strategi yang tepat dalam penyampaian yaitu dimulai dari digunakannya metode, pendekatan atau bahkan tipe yang dapat membangkitkan siswanya untuk memotivasi belajar, berusaha menghadirkan

¹¹M. Indra Saputra, Hakekat Pendidik Dan Peserta Didik Dalam Pendidikan Islam, Al-Tadziyyah: Jurnal Pendidikan Islam, Volume 6, November 2015, h. 95

¹²Karwano dan Heni Mularsih, *belajar dan pembelajaran serta pemanfaatan sumber belajar*, (Raja Grafindo Persada)

pembelajaran yang menarik dan diminati oleh peserta didik, sehingga hasil belajar peserta didik bukan lagi menjadi masalah yang besar.¹³

Dan dalam proses belajar mengajar media pembelajaran sangat mempunyai arti dan makna yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut tidak jelas bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan antuan media. dengan kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”.¹⁴ *Association for Education and Communication Technology* (EACT) Mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi.

Kriteria penggunaan media pendidikan untuk sampai pada hasil yang maksimal diperlukan kesiapan yang baik serta mampu menimbulkan motivasi belajar peserta didik. Permasalahan tersebut pada kondisi obyektif bukanlah merupakan suatu hal yang mudah untuk dicapai. Karena harus mempertimbangkan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media, hendaknya sesuai dengan kriteria-kriteria tertentu yaitu:

1. Tujuan mengajar
2. Bahan pelajaran
3. Metode pengajaran

¹³Happy Komikesari, *Peningkatan Keterampilan Proses Sains Dan Hasil Belajar Fisika Siswa Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division*, Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah 01 (1) (2016), h. 16

¹⁴*Ibid*, hal 120

4. Tersedianya alat yang dibutuhkan
5. Jam pelajaran
6. Penilaian hasil belajar
7. Pribadi guru
8. Minat dan kemampuan peserta didik situasi pengajaran yang sedang berlangsung

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses hasil belajar dapat dipilah menjadi dua, yakni faktor dari dalam dan faktor dari luar. Faktor dari dalam yaitu faktor psikologis yang terdiri atas minat, kecerdasan, bakat, motivasi dan kemampuan kognitif. Faktor dari luar terdiri atas lingkungan (alami dan sosial), dan faktor instrumental terdiri atas kurikulum, program, sarana dan fasilitas dan prasarana, serta guru dan (tenaga pengajar).

Diantara faktor-faktor di atas faktor kecerdasan, bakat memegang peranan besar dan motivasi juga mempunyai pengaruh besar terhadap proses dan hasil belajar.¹⁵ Biasanya guru menyampaikan materi belajar dengan menggunakan metode ceramah, metode ceramah memang merupakan salah satu wujud dari interaksi. Namun, belajar dengan mendengarkan saja patut diragukan efektifitasnya, peran guru adalah menyediakan menunjukkan dan membimbing agar siswa dapat berhasil dalam pembelajarannya, dalam mata pelajaran seni budaya dan

¹⁵Esti ismawati dan faraz umaya, *belajar bahasa dikelas awal*, (ombak2017)

keterampilan (sbk) yang dianggap sulit bagi siswa kelas IV di SD 02 Kedamaian bandar lampung.

Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan merancang kegiatan belajar mengajar yang bisa membuat peserta didik aktif, kreatif, dalam suasana yang menyenangkan, bermakna bagi peserta didik, serta sesuai dengan tujuan yang diharapkan.¹⁶ Seni secara umum diartikan produk manusia yang mengandung nilai keindahan bukan pengertian yang keliru, namun tidak sepenuhnya benar, jika menelusuri arti seni melalui sejarahnya baik di barat maupun di indonesia, nilai keindahan menjadi suatu kriteria yang utama. Keindahan memiliki arti bagus, permai, cantik, elok, molek, dan sebagainya. Benda yang memiliki nilai indah adalah hasil seni (meskipun tidak semua hasil seni itu indah), seperti pemandangan alam (pantai, pegunungan, danau, bunga-bunga, dan lereng gunung), manusia (wajah, mata, bibir, hidung, rambut, kaki, tubuh) rumah (halaman, perabotan rumah tangga, dan sebagainya) suara warna dan sebagainya.

Kata seni dalam bahasa sankeserta berasal dari kata “*sani*” yang berarti pemujaan, pelayanan, donasi, permintaan atau pencarian dengan hormat dan jujur. Menurut *soedarso SP*¹⁷ dalam bahasa inggris, seni disebut “*Art*” yang mengandung arti:

1. Karya manusia yang mengandung kualitas dan nilai estetis.

¹⁶Syofnida Ifrianti, *Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah*, Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Volume 2 Nomor 2 Desember 2015, h. 151

¹⁷J. Umar, M.Hum, *Pengantar sejarah seni pertunjukan*, (Surabaya: Sakura Putra, 2016), hlm.2

2. Aneka keahlian yang didapatkan dari pengalaman yang memungkinkan seseorang memiliki kecakapan membuat, menyusun. Dan merencanakan sesuatu secara sistematis dan tujuan pengungkapan makna kejiwaan dan untuk mencapai hasil-hasil menyenangkan sesuai dengan prinsip-prinsip estetis baik secara inofatif maupun kognitif.¹⁸

Menurut *Aristoteles* mengartikan seni sebagai ilmu pengetahuan tentang prinsip-prinsip dalam menghasilkan benda-benda yang indah. Seni adalah turunan “*Falsafi*” atau ideal dan bersifat universal dari dunia alamiah dan dunia manusia. Karya seni diharapkan dapat menjadi lambang atau simbol.

Menurut *Melvin Rader* pandangan sejak zaman Yunani kuno sampai pertengahan abad ke-20 dalam bukunya *A Modern Book of Esthetics*, mencatat beberapa konsep pendukung definisi seni yaitu: permainan, ilustrasi, keindahan, ungkapan emosi imajinasi, pemenuhan keinginan, kenikmatan, teknik, perasaan, makna, fungsi, abstraksi, dan jarak estetis. Dari pendekatan tersebut, Rader mencoba mengajukan definisi seni sebagai kesatuan organisasi unsur-unsur yang bernilai ungkapan, meliputi representasi, konotasi dan nilai tanggap indrawi.

Dalam perkembangan ditengah pesat nya kemajuan diberbagai aspek kehidupan, keindahan tidak lagi menjadi tujuan yang paling penting dalam berkesenian. Sedangkan *The Liang Gie* berpendapat bahwa jenis nilai yang melekat pada seni mencakup: nilai keindahan, nilai

¹⁸*Ibid*, Hlm.3

pengetahuan, nilai kehidupan. Fungsi seni serta tujuannya bisa dibagi menjadi:

1. Fungsi religi/keagamaan

Karya seni sebagai pesan religi atau keagamaan. Contoh karya seni grafi, busana muslim/muslimah, dan lagu-lagu rohani.

2. Fungsi pendidikan

Seni sebagai media pendidikan dapat dilihat dalam musik, misalnya Ansambel karena di dalamnya terdapat kerjasama, atau angklung dan gamelan pun ada nilai sosial, kerjasama dan disiplin. Karya seni yang sering digunakan untuk pelajaran/pendidikan seperti: gambar ilustrasi buku pelajaran film ilmiah/dokumenter, poster, lagu anak-anak, dan sebagainya.

3. Fungsi komunikasi

Seni dapat digunakan sebagai alat komunikasi seperti, kritik sosial, gagasan, kebijakan dan memperkenalkan produk pada masyarakat, bisa dilihat dalam pagelaran wayang kulit, wayang orang dan seni teater ataupun poster drama komedi dan reklame.

4. Fungsi rekreasi

Seni yang berfungsi sebagai sarana melepas kejenuhan atau mengurangi kesedihan yang khusus pertunjukan untuk berekspresi ataupun hiburan.

5. Fungsi artistik

Seni yang berfungsi sebagai media ekspresi seniman dalam menyajikan karya yang tidak untuk hal yang komersial, seperti: musik kontemporer

(seni pertunjukan yang tidak bisa dinikmati pendengar/pengunjung, hanya bisa dinikmati oleh para seniman dan komunitasnya).

6. Fungsi terapan

Karya seni yang dibuat tanpa memperhitungkan kegunaannya, kecuali sebagai media ekspresi (karya seni murni) ataupun dalam proses penciptaan mempertimbangkan aspek kegunaannya, seperti: perlengkapan/peralatan rumah tangga yang berasal dari gerabah atau pun rotan.

7. Fungsi kesehatan

Seni sebagai fungsi untuk kesehatan, seperti pengobatan penderita gangguan *physic* ataupun medis distrimulasi terapi musik (disesuaikan dengan latar belakang pasien). Musik telah terbukti mampu digunakan untuk menyembuhkan penyandang autisme, gangguan psikologis trauma pada suatu kejadian dan sebagainya. Pada tahun 1999 siegel menyatakan bahwa musik klasik menghasilkan gelombang alfa yang menenangkan dapat merangsang system *limbic* jaringan neuron otak dan gamma menurut gregorian dapat mempertajam pikiran.

Seni dibagi menjadi berbagai cabang berdasarkan visual seni yang dihasilkan, salah satunya yaitu seni tari contohnya tari daerah. Seni tari adalah seni yang di serap melalui indra penglihatan, tetapi kekhususannya adalah keindahan yang dinikmati pada gerakan-gerakan tubuh terutama gerakan kaki dan tangan, dengan ritme-ritme teratur, biasanya

mengikuti irama musik, seni tari juga tidak terlepas dari seni rupa karena gerak-gerak yang diperhatikan diserap dengan indra penglihatan.¹⁹

Media memiliki andil yang besar dalam kegiatan belajar mengajar, kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki anak didik, akan ditentukan oleh kerelevansian penggunaan suatu media yang sesuai dengan tujuan.

Adapun komponen-komponen proses belajar mengajar ialah:

1. Tujuan pembelajaran
2. Materi pembelajaran
3. Metode mengajar
4. Sumber belajar
5. Media untuk belajar
6. Manajemen interaksi belajar mengajar
7. Evaluasi belajar
8. Anak yang belajar
9. Guru yang mengajar
10. Pengembangan dalam proses belajar mengajar.²⁰

Dalam menggunakan media mengajar ada banyak ragamnya, akan tetapi seorang pendidik harus memilih dan menerapkan media mengajar yang sesuai dengan pembelajaran, sehingga tidak terjadi kejenuhan kepada peserta didik, seperti halnya pembelajaran seni budaya dan keterampilan (SBK), baiknya media pengajaran menggunakan media audio visual.

¹⁹*Ibid*, Hlm. 188

²⁰Karwano dan Heni mularsih, *belajar dan pembelajaran serta pemanfaatan sumber belajar*, (raja grafindo persada)

Terkait dengan paparan diatas, penulis akan melakukan penelitian di SDN 02 Kedamaian Bandar Lampung. Adapun media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media audio visual.

Sebagaimana saat melakukan kunjungan lapangan ketika observasi pra survey, penulis telah melakukan wawancara dengan salah seorang guru Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) di SDN 02 Kedamaian Bandar Lampung dan diperoleh data informasi bahwa terdapat beberapa masalah dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan disekolah tersebut antara lain: metode yang digunakan masih cenderung pada metode ceramah serta tidak tersedianya media yang mendukung pembelajaran. Selain itu dapat diketahui bahwa media audio visual belum pernah digunakan dalam pembelajaran seni budaya dan keterampilan (SBK) pembelajaran ini masih cenderung pada metode ceramah dan tanya jawab yang mengakibatkan peserta didik menjadi pasif.²¹ Hal ini dapat diketahui dari persentase ketuntasan belajar peserta didik pada pembelajaran seni budaya dan keterampilan (SBK) tahun pembelajaran 2019-2020 yaitu 52% dengan nilai rata-rata 50. Nilai yang dicapai tersebut belum mencapai KKM yang ditetapkan di SDN 02 Kedamaian Bandar Lampung yaitu 70. Dibawah ini nilai hasil pra survey di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 02 Kedamaian Bandar Lampung kelas IV A mata pelajaran seni budaya dan keterampilan (SBK) semester ganjil tahun ajaran 2018/2019 sebagai berikut:

²¹Wawancara dengan ibu sri aprilia, s.Pd guru seni budaya dan keterampilan SD 02 Kedamaian Bandar Lampung. 15 januari 2019

Tabel 1

**Data Hasil Belajar Ulangan Harian Seni Budaya dan Keterampilan
(SBK) Peserta Didik Kelas IV SD 02 Kedamaian Bandar Lampung**

No	KKM	Kriteria Ketuntasan	Jumlah Siswa	Persentase %
1	>70	Tuntas	6	30%
2	<70	Tidak Tuntas	14	70 %
Jumlah			20 Siswa	100 %

Sumber: Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas IV Tahun Ajaran
2018/2019

Dari data diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar seni budaya dan keterampilan (sbk) di SDN 02 Kedamaian Bandar Lampung masih sangat rendah. Hal itu dapat dilihat dengan persentase peserta didik yang tidak mencapai KKM 70% oleh sebab itulah maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Melalui Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembeajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) di Sd 02 Kedamaian Bandar Lampung”**.

Selama ini guru hanya menggunakan model pembelajaran ceramah, oleh karena itu guru harus memiliki metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama pada peserta didik yang memang sulit untuk menerima model pembelajaran ceramah. Maka

peneliti memilih untuk menggunakan media *Audio Visual*, untuk mencoba meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Melalui media yang akan penulis terapkan ini diharapkan para peserta didik dapat lebih efektif dalam melakukan pembelajaran. Harapannya, peserta didik akan belajar lebih efektif dan memahami pembelajaran. Selain itu, peserta didik dapat lebih mudah menyerap materi pembelajaran serta lebih matang dalam memahami materi pelajaran yang di berikan guru.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut terkait pelaksanaan pendidikan disana secara umum dan lebih khusus lagi terkait “ Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) di SDN 02 Kedamaian Banda Lampung” untuk mendapatkan informasi yang jelas.

D. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya minat siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) karena media yang digunakan oleh guru kurang menarik.
2. Kegiatan pembelajaran didominasi oleh guru, selama ini guru hanya menggunakan media gambar dan kurang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran, sehingga

perlu media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran, salah satunya adalah media audio visual.

E. Batasan Masalah

Masalah pada penelitian ini dibatasi pada nilai hasil belajar:

1. Penelitian dilakukan terhadap peserta didik kelas IV SD 02 Kedamaian Bandar Lampung.
2. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Seni Tari yang menggunakan media Audio Visual.

F. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan di atas, maka rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) di SD Negeri 02 Kedamaian Bandar Lampung?

G. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai peneliti dalam penelitian ini adalah:

1. Ingin mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media audio visual di SD Negeri 02 Kedamaian Bandar Lampung.

Adapun hasil penelitian ini penulis berharap:

1. Bagi peserta didik, sebagai motivasi melalui model pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar.

2. Bagi pendidik, sebagai masukan mengenai media pembelajaran yang afektif dan sesuai dengan karakteristik seni budaya dan juga kebutuhan peserta didik.
3. Bagi akademis atau lembaga pendidikan, sebagai informasi mengenai hasil belajar peserta didik sehingga dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, tujuan pendidikan dalam lingkup sekolah dan untuk mencapai kemajuan pendidikan.
4. Bagi peneliti, menjadi masukan dalam meneliti dan sebagai bekal untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran yang akan datang.

H. Manfaat Penelitian

1. Bagi pendidik dapat memberikan sumbangan pengetahuan kepada para pendidik, terutama untuk guru seni budaya dan keterampilan, tentang pentingnya penggunaan media audio visual pada pembelajaran seni budaya dan keterampilan (sbk) dalam menunjang belajar peserta didik dikelas.
2. Selalu memberikan kontribusi positif terhadap peserta didik dalam rangka lebih meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan (sbk).
3. Untuk menunjang kesuksesan siswa kelas IV sd 02 kedamaian bandar lampung dalam belajar seni budaya dan keterampilan (sbk).

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Media Audio Visual

Media adalah saluran sarana penghubung dan alat-alat komunikasi serta segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik.²² Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”. Secara harfiah media dapat dipahami sebagai tengah, perantara, atau pengantar, dalam hal ini media merupakan perantara untuk menyampaikan pesan.²³

Secara sederhana media dapat dipahami sebagai segala bentuk atau saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi kepada pihak lainnya. *National Education Association* (NEA) menyatakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca. Selain pengertian tersebut, *Association of Education and Communication Technology* (AECT) Amerika mengemukakan bahwa media merupakan segala bentuk dan sarana yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.²⁴

²² Oktiyana, “Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemadirian Siswa Belajar Seni Budaya”, E-Jurnal sendartasik FBS Universitas Negeri Padang, Vol. 2 No. 1, Tahun 2015, h 66

²³ Karwati Euis dan Donni Juni Priansa, *Management Class*, hal.223.

²⁴ *Ibid.*, hal 224

Dari definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian media merupakan suatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (peserta didik) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien (peserta didik) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu menyeimbangkan seluruh potensi berpikir peserta didik.²⁵

Selanjutnya yang dimaksud dengan media audio visual menurut *Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A.* adalah penggabungan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian. Naskah yang menjadi bahan narasi disaring dari isi pelajaran yang kemudian disintesis ke dalam apa yang ingin ditunjukkan dan dikatakan. Narasi ini merupakan penuntun bagi tim produksi untuk memikirkan bagaimana video menggambarkan atau visualisasi materi pelajaran. Pada awal pelajaran media harus mempertunjukkan sesuatu yang dapat menarik perhatian semua siswa.²⁶

Media audio visual bertujuan untuk meningkatkan kemandirian siswa,

²⁵Henda Diani, *Pembelajaran Fisika Dengan Model Brain Based Learning (BBL): Dampak Pada Keterampilan Berpikir Kritis*, Indonesian Journal Of Science And Mathematics Education 02 (3) (2019), h. 345

²⁶Prof. Dr. Arsyad Azhar, M.A. *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Rajawali Pers, 2013), h. 91.

membuat siswa menjadi aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung, dan siswa bisa lebih serius dan lebih senang mengikuti pembelajaran.²⁷

Guru dalam menggunakan media sebaiknya memperhatikan langkah-langkah yang ditempuh sebagaimana yang dirumuskan oleh Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain diantaranya yaitu:

1. Merumuskan tujuan pengajaran dengan memanfaatkan media.
2. Persiapan guru. Pada fase ini guru memilih dan menetapkan media mana yang akan dimanfaatkan guna mencapai tujuan.
3. Persiapan kelas. Pada fase ini peserta didik dan kelas harus mempunyai persiapan, sebelum mereka menerima pelajaran dengan menggunakan media.
4. Langkah penyajian pembelajaran dan pemanfaatan media. pada fase ini penyajian bahan pelajaran dengan memanfaatkan media pengajaran. Keahlian guru dituntut disini media diperbantukan untuk membantu tugasnya untuk menjelaskan bahan pelajaran.
5. Langkah kegiatan belajar peserta didik. Pada fase ini peserta didik belajar dengan memanfaatkan media pengajaran.
6. Langkah evaluasi pengajaran. Pada langkah ini kegiatan belajar di evaluasi, sampai sejauh mana tujuan pengajaran tercapai, yang sekaligus dapat dinilai sejauh mana pengaruh media sebagai alat bantu dapat menunjang keberhasilan proses belajar peserta didik.²⁸

²⁷ Oktiyana, "Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemadirian Siswa Belajar Seni Budaya", E-Jurnal sendartasik FBS Universitas Negeri Padang, Vol. 2 No. 1, Tahun 2015, h 71

²⁸ Ibid., h. 93.

Pengajaran melalui audio visual menurut *Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A.* memiliki karakteristik pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti penggunaan proyektor, tape recorder, proyektor visual yang lebar. Jadi pembelajaran yang memanfaatkan media audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penerapannya melalui pandangan dan penerapan serta tidak seluruhnya tergantung pada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.²⁹

Penekanan utama dalam pengajaran media audio visual adalah pada nilai belajar yang diperoleh melalui pengalaman konkrit, tidak didasarkan atas kata-kata belaka. Materi audio visual hanya dapat berarti apabila dipergunakan sebagai bagian dari proses pengajaran. Peralatan audio visual tidak harus digolongkan sebagai pengalaman belajar yang diperoleh dari penginderaan pandang dan dengar, tetapi sebagai alat teknologis yang bisa memperkaya serta memberikan pengalaman konkret kepada peserta didik.

Penggunaan media audio visual dapat mempeprtinggi perhatian anak dengan tampilan yang menarik. Selain itu anak akan takut tertinggal jalannya video tersebut jika melewatkan dengan mengalikan konsentrasi dan perhatiannya.³⁰

Pengajaran media audio visual juga mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan antara lain yaitu:

²⁹ Ibid., h. 95.

³⁰ Ahmad Fujianto, Asep Kurnia, Dadang Kurnia, "Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup". Jurnal : Pena Ilmiah, vol. 1 No. 1 Tahun 2016, h 843

- a. 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 cepat mengerti karena mendengarkan disertai melihat langsung, sehingga tidak hanyamembayangkan.
 - 4) Lebih menarik menyenagkan menggunakan media audio visual.
- b. Kekurangan media audio visual adalah sebagai berikut:
- 1) Pembuatan media audio visual memerlukan waktu yang lama, karena memudahkan 2 elemen, yakni audio visual.
 - 2) Membutuhkan keterampilan dan ketelitian dalam pembuatannya.
 - 3) Biaya yang digunakan dalam pembuatan media audio visual cukup mahal.
 - 4) Jika terdapat pentingnya akan sulit untuk membuatnya (terbentur alat pembuatannya).³¹

Pendekatan yang lebih menguntungkan dalam arti memperoleh pengertian yang lebih efektif dan lebih efisien dibidang audio visual terdapat dalam konsep komunikasi. Orientasi terhadap proses komunikasi yang diaplikasikan dalam kegiatan instruksional telah mnegubah kerangka teoritis konsep teknologi instruksional. Dengan demikian maka tekanan tidak lagi diletakan pada benda atau bahan tetapi dipusatkan pada keseluruhan proses

³¹ Prof. Dr. Nunuk Suryanti, *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya* (Bandung: PT remaja rosdakarya, 2018) hlm 53

komunikasi informasi/pesan (*message*) dari sumber (*source*), yaitu guru kepada penerima (*receiver*) yaitu peserta didik.³² Media pembelajaran tidak hanya memudahkan pembelajaran, tetapi juga dapat memberikan penalaman yang abstrak menjadi kongkrit.³³

Hubungan audio visual dalam proses komunikasi instruksional melahirkan suatu model yang memperlihatkan dengan tegas bahwa peserta didik merupakan bagian integral dari proses teknologi instruksional. Dengan demikian teori ini memasukan teori belajar ditambah dengan unsur-unsur respon dan evaluasi terhadap respon peserta didik itu. Dalam model inipun dijelaskan kembali konsep komunikasi tentang umpan balik terhadap penerima pesan yaitu peserta didik.

Model proses komunikasi pengajaran ini memperlihatkan salah satu komponen didalam sistem, yaitu desain komunikasi audio visual yang diklarifikasikan menurut jenisnya:

- 1) Pesan merupakan informasi yang disampaikan berupa isi, makna, pengertian dari materi pengajaran atau bahan pelajaran.
- 2) Media yang terdiri dari perangkat lunak dan keras disampaikan untuk menyajikan pesan terpilih, misalnya model dan slides suara.
- 3) Instruktur adalah orang yang mengendalikan, menyajikan, atau mentransmisikan informasi, pesan, isi, makna, pengertian dan materi instruksional.

³² Ibid., h. 55

³³ Ahmad Fujianto, Asep Kurnia, Dadang Kurnia, "Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup". Jurnal : Pena Ilmiah, vol. 1 No. 1 Tahun 2016, h 844

- 4) Metode adalah teknik-teknik tertentu yang dipergunakan agar penyajian informasi menjadi efektif.
- 5) Lingkungan berupa kondisi-kondisi tertentu yang dikendalikan, diatur, atau dimanipulasi guna menciptakan situasi pengajaran yang kondusif.³⁴

Konsep komunikasi audio visual dipengaruhi oleh aplikasi konsep sistem yang memandang sistem sebagai hasil yang lengkap, tersusun, terintegrasi dalam suatu cara penyajian tertentu sehingga merupakan kegiatan pengajaran yang lengkap dengan pendaya gunaan fasilitas pengajaran yang optimal. Konsep sistem dalam teknologi pengajaran ditandai dengan adanya komponen-komponen dalam sistem, integrasi komponen-komponen sistem, meningkatnya efisiensi dalam sistem.

Adapun jenis dari media audio visual antara lain sebagai berikut:

1. Film

Dalam hal ini film merupakan sebuah media yang memiliki kemampuan besar dalam membantu proses belajar mengajar. Film yang baik adalah film dapat memenuhi kebutuhan siswa yang berhubungan dengan apa yang dipelajari. Secara singkat apa yang telah dilihat pada sebuah film, video, ataupun televisi hendaknya dapat memberikan hasil yang nyata kepada siswa. Film yang baik untuk sebuah pembelajaran memiliki beberapa ciri yaitu, film yang sesuai dengan tema pembelajaran.

³⁴ Prof. Dr. Nunuk Suryanti, *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya* (Bandung: PT remaja rosdakarya, 2018) h. 56-57

Film yang mampu menarik minat siswa. Film yang benar-benar autentik. Film harus up to date dalam setting, pakaian, dan lingkungan. Film harus sesuai dengan tingkat kematangan siswa. Dan film harus menggunakan perbendaharaan bahasa yang benar.³⁵

2. Televisi

Selain video dan film televisi juga termasuk dalam media audio visual. Televisi merupakan salah satu media yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio visual. Televisi adalah media yang sudah berkembang dan banyak diminati oleh masyarakat secara luas.³⁶

3. Video

Media ini merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Video berasal dari bahasa latin, *video-vidivisum* yang artinya melihat (mempunyai daya pengelihatan), dapat melihat. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, menerapkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.³⁷

Media ini telah banyak dipergunakan untuk berbagai keperluan komunikasi mulai dari hiburan sampai pendidikan dan pembelajaran.

³⁵ Rimawati Ega, S.Pd, *Ragam Media Pembelajaran (visua, audio visual, komputer, power point, internet, interactive video)*, (Kata Pena, 2016), H. 48

³⁶ Ibid., h. 49

³⁷ Wiarto Giri, *media pembelajaran dalam pendidikan jasmani* (yogyakarta: laksitas, 2016), h. 136

Video dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya. Dengan video memungkinkan peserta didik dapat melihat suatu proses dan peristiwa secara berkesinambungan. Perencanaan yang baik dalam menggunakan media ini akan membuat proses komunikasi pengetahuan dan informasi menjadi lebih efektif.

Media video memiliki kelebihan sebagaimana dengan media lain diantaranya adalah:

- a) Memiliki semua kemampuan yang dipunyai media audio, visual maupun film.
- b) Dapat merangkum beberapa jenis media dalam satu program.
- c) Dapat digunakan berbagai efek dan teknik yang tidak dipunyai oleh media yang lain.
- d) Dapat menghadirkan sumber yang sukar dan langka.
- e) Penggunaannya tidak memerlukan ruangan yang terlalu gelap.³⁸

Selain memiliki kelebihan media video juga memiliki kekurangan diantaranya yaitu:

- a) Tidak berdiri sendiri melainkan merupakan bagian dari rangkaian kegiatan produksi video.
- b) Harus memenuhi persyaratan teknis produksi.
- c) Memerlukan peralatan yang kompleks dan mahal.
- d) Memerlukan tenaga listrik atau baterai yang pendek umumnya.

³⁸ Ibid., h. 137

- e) Kesesuaian sukar dijamin karena jenis format/standar yang berbeda-beda.
- f) Persiapan memerlukan kontinuitas kerja yang berurutan.³⁹

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar atau *achievement* merupakan relasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Syah berpendapat bahwa hasil belajar ideal meliputi ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar peserta didik.⁴⁰ Menurut *Jenkins dan Unwin* hasil belajar atau *learning outcome* adalah pernyataan yang menunjukkan tentang apa yang mungkin dikerjakan peserta didik berkat adanya usaha atau fikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak perubahan tingkah laku pada diri inividu.⁴¹

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah melakukan pembelajaran.⁴² Beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik diantaranya adalah ciri khas/karakteristik peserta didik, sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar,

³⁹ Ibid., h. 137-138

⁴⁰ Dr. Euis Karwati, S.Kom., M.Pd dan Doni Juni Priansah., S.S., M., *Manajemen Kelas*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 214

⁴¹ Ibid., h. 216

⁴² Mukarramah Mustari, Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Fisika (PPTK Peserta Didik Kelas VII SMP Darul Arqam Gombara Makassar), Program Studi Pendidikan Fisika IAIN Raden Intan Lampung, h. 99

mengolah bahan belajar, menggali hasil belajar, rasa percaya diri dan kebiasaan belajar. Sedangkan menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku.

Dari beberapa definisi di atas belajar adalah suatu proses usaha dan perbuatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku. Seseorang yang melakukan aktivitas belajar akan memperoleh perubahan dalam dirinya dan akan memperoleh pengalaman baru dalam hidupnya. Perubahan yang terjadi dalam proses belajar yang ditampakan dalam bentuk peningkatan kecakapan tingkah laku, kecakapan tingkah laku, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan dan daya fikirnya. Selain itu seseorang yang melakukan aktifitas belajar akan terjadi perubahan yang bersentuhan dengan aspek yang mempengaruhi tingkah laku.

Menurut *Dr. Kunandar* hasil belajar peserta didik merupakan sesuatu yang sangat penting dan strategis dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan melakukan penilaian hasil belajar maka dapat diketahui seberapa besar keberhasilan peserta didik telah menguasai kompetensi atau materi yang telah diajarkan oleh guru. Melalui penilaian juga dapat diajarkan acuan untuk melihat tingkat keberhasilan atau efektifitas guru dalam pembelajaran. Hasil belajar harus dilakukan dengan baik mulai dari

penentuan instrumen, penyusunan instrumen, telaah instrumen, pelaksanaan penilaian, analisis hasil penilaian dan program tindak lanjut hasil penilaian.⁴³

Hasil belajar kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, efektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. *Hamalik* menjelaskan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, dan sikap-sikap serta kemampuan peserta didik. *Sudjana* berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya.⁴⁴

Menurut *Dr. Rusman, M.Pd* penilaian dilakukan oleh guru terhadap hasil pembelajaran untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik, serta digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar, dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian dilakukan secara konsisten, sistematis, dan terprogram dengan penggunaan tes dan nontes dalam bentuk tertulis dan lisan, pengamatan kinerja, pengukuran sikap, penilaian hasil karya berupa tugas, proyek atau produk, portofolio, serta penilaian diri. Penilaian hasil pembelajaran menggunakan standar penilaian pendidikan dan panduan penilaian kelompok mata pelajaran.⁴⁵

⁴³ Dr. Kunandar, *Penilaian Autentik*, (Jakarta: Rajawali Pers. 2013), h. 61

⁴⁴ *Ibid.*, h. 62

⁴⁵ Dr. Rusman, M.Pd, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: Rajagrafindo Pers. 2014), h.

Berdasarkan definisi yang dikemukakan oleh tokoh diatas, maka penulis dapat mengabil suatu kesimpulan , bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang merupakan sebagai akibat dari pengalaman atau bekerja atau aktifitas lainnya dan hasil merupakan perwujudan dai bakat dan profesionalisme. Hasil yang menonjol dari salah satu bidang mencerminkan bakat yang unggul dalam bidang tersebut.

2. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan perwujudan kemampuan akibat perubahan prilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan. Kemampuan tersebut menyangkut domain kognitif, efektif, dan psikomotorik.⁴⁶ Penggunaan model pembelajaran yang tidak sesuai dengan keadaan suatu sekolah akan berdampak pada keberhasilan siswa memahami konsep yang dipelajari. Hal ini akan terlihat dari hasil belajar siswa yang tidak memenuhi KKM yang di tetapkan sekolah. Pemilihan model pembelajaran disekolah harus mampu meningkatkan hasil belajar siswa sehingga hasil belajar siswa dapat memenuhi KKM yang di tetapkan sekolah.⁴⁷

Hasil sebagai bentuk gambaran keberhasilan individu setelah menyalurkan bakat, minat dan motivasinya dalam kegiatan belajar, jadi hasil belajar tidak terlepas dari faktor internal dan eksternal, secara

⁴⁶ Damayanti, Surtiah Yusran, La Ino, "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pebelajaran Seni Tari Tradisional Lumense". Tadriss: Jurnal Pembelajaran Seni Budaya, e-ISSN: 2502-4191, Vol. 4 No. 2 Tahun 2019. H. 54

⁴⁷ Nelfi Erlinda, "Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe Team Game Turnament Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X Di SMK Darma Bakti Lubuk Agung". Tadriss: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah, ISSN: 2301-7562, Tahun 2017. H. 50

spesifik faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

a. Faktor Psikologis

Belajar merupakan proses kegiatan yang mengubah tingkah laku peserta didik, ternyata banyak faktor yang mempengaruhinya diantaranya faktor-faktor yang mempengaruhi aktifitas belajar siswa adalah faktor psikologis. Faktor-faktor yang dikatakan memiliki peran penting dalam aktifitas belajar, karena dipandang sebagai cara-cara berfungsinya siswa dalam hubungan dengan pemahaman bahan pelajaran, sehingga penguasaan terhadap bahan pelajaran yang disajikan lebih mudah efektif.

Dengan demikian suatu aktifitas belajar akan berjalan dengan baik jika didukung oleh faktor-faktor psikologis peserta didik. Secara spesifik faktor-faktor yang mempengaruhi aktifitas belajar adalah sebagai berikut:

1) Motivasi

Seseorang yang akan berhasil dalam belajar atau melakukan aktifitas belajar dengan baik pada dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar.

Menurut sudirman bahwa motivasi yang berkaitan dengan aktifitas belajar yaitu mengetahui apa yang akan dipelajari dan memahami hal tersebut harus dipelajari.

2) Konsentrasi

Konsentrasi dimaksudkan memutuskan segenap kekuatan perhatian pada situasi belajar. Usaha motivasi dalam hal ini sangat membantu tubuhnya proses pemutusan perhatian. Didalam konsentrasi ini

keterlibatan mental serta detail sangat diperlukan. Jika seseorang berkonsentrasi dalam belajar maka aktifitas yang dilakukan akan memenuhi sasaran untuk mencapai tujuan itu sendiri.

3) Redaksi

Didalam kegiatan belajar diperlukan keterlibatan unsur fisik maupun mental, sebagai wujud reaksi. Dengan adanya diri siswa, maka proses belajar mengajar akan menjadi hidup, karena tidak hanya sebagai objek tetapi subyek dalam belajar.

b. Faktor Eksternal

Selain faktor yang telah disebutkan diatas, juga terdapat faktor eksternal yang mempengaruhi aktifitas belajar siswa yaitu:

1) Lingkungan keluarga

Lingkungan keluarga yang kondusif terhadap aktifitas belajar siswa, maka memungkinkan siswa untuk aktif belajar. Misalnya orang tua mendisiplinkan diri pada setiap habis magrib untuk membaca buku bersama anak-anak. Kebiasaan ini tentu akan berpengaruh terhadap pengalaman belajar anak selanjutnya, baik disekolah maupun diperpustakaan.

2) Lingkungan masyarakat

Masyarakat merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan anak-anak usia sekolah, dalam lingkungan masyarakat yang dipilih dalam menjaga anak-anak untuk belajar secara intensif, maka akan berpengaruh pada aktifitas belajar siswa.

3) Lingkungan sekolah

Kondisi sekolah yang mampu menumbuhkan persaingan positif bagi siswa yang dapat memberikan nilai yang memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif, misalkan sekolah memberikan hadiah bagi yang aktif belajar disekolah, dengan aktifitasnya itu akan berhasil.

3. Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Adapun tujuan hasil belajar menurut *Dr. Kunandar* sebagai berikut:

- 1) Melacak kemajuan peserta didik, artinya dengan melakukan penilaian maka perkembangan hasil belajar peserta didik dapat diidentifikasi, yakni menurun atau meningkat.
- 2) Mengecek ketercapaian kompetensi peserta didik, artinya dengan melakukan penilaian, maka dapat diketahui apakah peserta didik telah menguasai kompetensi tersebut ataukah belum menguasai.
- 3) Mendeteksi kompetensi yang belum dikuasai oleh peserta didik, artinya dengan melakukan penilaian maka dapat diketahui kompetensi mana yang belum dikuasai dan kompetensi mana yang telah dikuasai.
- 4) Menjadi umpan balik untuk perbaikan bagi peserta didik, artinya dengan melakukan penilaian, maka dapat dijadikan bahan acuan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang masih dibawah standar (KKM).

4. Bentuk-Bentuk Hasil Belajar

Bentuk kualitatif, misalnya minatnya tinggi, sedang atau rendah terhadap mata pelajaran tertentu. Penentuan kelulusan harus

memperhatikan aspek kognitif dan psikomotor. Sedangkan aspek afektif merupakan informasi tambahan mengenai kondisi peserta didik tentang minat, sikap, kerajinan, atau disiplin. Nilai ketiga aspek itu (kognitif, psikomotor, dan efektif) tak dapat dijumlahkan karena dimensi yang diukur berbeda. Guru dan orang tua berharap agar setiap peserta didik dapat lulus dengan nilai maksimal.

Penerima laporan penilaian mungkin akan bertanya peserta didik akan lulus atau tidak, maka dalam laporan penilaian perlu dicantumkan pula lulus tidaknya seseorang itu. Masalahnya sekarang adalah apa atau berapa batas lulus tersebut baik untuk tiap individu maupun kelas. Lulus dengan menggunakan kurikulum berbasis kompetensi mempunyai makna bahwa peserta didik telah menguasai semua atau pelajaran minimum memperoleh nilai 70 untuk aspek kognitif dan psikomotor.

Demikian pula nilai batas minimum 70. Tentang minat seseorang tidak memiliki jawaban yang benar atau salah. Seorang peserta didik yang tidak senang pada mata pelajaran tertentu tidak salah, namun guru hendaknya berusaha untuk membangkitkan motivasi agar peserta didik senang dengan mata pelajaran tersebut. Peserta didik yang senang atau berminat terhadap mata pelajaran dapat diharapkan prestasi belajarnya akan tinggi. Oleh karena itu nilai minat peserta didik harus ditafsirkan dalam bentuk kualitatif, misalnya minatnya tinggi, sedang atau rendah terhadap mata pelajaran tertentu.

Penentuan kelulusan harus memperhatikan aspek kognitif dan psikomotor. Sedangkan aspek afektif merupakan informasi tambahan mengenai kondisi peserta didik tentang minat, sikap, kerajinan, atau disiplin. Nilai ketiga aspek itu (kognitif, psikomoyor dan afektif) tidak dapat dijumlahkan karena dimensi yang diukur berbeda.

a. Materi Seni Budaya dan Keterampilan (SBK)

Pendidikan sei budaya dan pembelajaran meripakan suatu kegiatan yang melibatkan seorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai – nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar.⁴⁸

1. Seni Rupa Murni

karya seni rupa yang sengaja dibuat untuk media ekspresi atau sarana mengungkapkan perasaan disebut seni rupa murni. Ungkapan-ungkapan perasaan tersebut dapat dituangkan dalam bentuk karya seni rupa yang sederhana dan mudah dimengerti. Sebaliknya ada pula karya seni rupa murni yang aneh, penuh akna simbolis, dan sulit dimengerti.

Beberapa daerah diindonesia yang menjadi pusat tempat tinggal para seniman. Daerah-daerah tersebut yaitu bali, yogyakarta,surakarta, jakarta, dan bandung. Para seniman tinggal dan berkarya didaerah-daerah tersebutsehingga kegiatan kesenian didaerah yang bersangkutan menjadi berkembang. Jenis-jenis karya seni rupa murni

⁴⁸ Damayanti, Surtiah Yusran, La Ino, “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pebelajaran Seni Tari Tradisional Lumense”. Tadrís: Jurnal Pembelajaran Seni Budaya, e-ISSN: 2502-4191, Vol. 4 No. 2 Tahun 2019. H. 54

yang berkembang tersebut antara lain seni lukis, seni patung, seni kramik, dan seni batik.

2. Berkarya Relief

Relief adalah lukisan timbul yang diciptakan dengan cara memahat atau membentuk, menempel, dan memijit. Relief dapat dibuat pada media keras ataupun lunak. Pembuatan relief pada media lunak lebih mudah karena bahan lunak lebih mudah dibentuk dan tidak memerlukan alat berat semacam tatah. Dalam membuatnya pun tidak memerlukan tenaga yang berat seperti membuat relief pada bahan keras. Tanah liat atau bahan lempung merupakan jenis bahan lunak (plastis) yang murah dan mudah didapatkan. Bahan ini dapat dimanfaatkan untuk membuat relief.

Pembuatan relief dapat dilakukan dengan dua teknik yaitu teknik memijit dan teknik menempel. Berkarya relief dengan teknik memijit artinya menciptakan relief dengan cara memijit media atau bahan sedemikian rupa sehingga diperoleh suatu pola gambar timbul atau gambar yang lebih menonjol dari permukaan sekitarnya contohnya seperti lempengan tanah liat yang sudah diberi pola ragam hias. Relief dengan teknik menempel yaitu menciptakan relief dengan menempelkan media atau bahan pada suatu permukaan datar sehingga diperoleh pola gambar yang lebih menonjol dari permukaan sekitarnya. Bahan yang diperlukan dapat berupa bubur kertas, bubuk kayu serbuk gergajian, atau tanah liat.

Karya seni rupa murni dan relief juga bisa berfungsi sebagai pameran kelas. Pameran karya seni rupa artinya kegiatan yang menata dan memajang karya seni rupa agar dapat dilihat dan dinikmati oleh orang lain. Pameran kelas diselenggarakan oleh satu kelas saja. Pameran kelas biasanya diselenggarakan di ruang kelas atau dapat juga diselenggarakan ditempat lain. Ada dua tahap yang harus kita ketahui sebelum menyelenggarakan pameran, yaitu menyiapkan karya seni yang hendak dipamerkan dan menatanya.

Menyiapkan karya seni rupa yaitu sebelum menyiapkan pameran sebaiknya dibentuk panitia. Panitia pameran terdiri atas ketua, wakil ketua, bendahara, seksi dekorasi, seksi umum dan penanggung jawab. Seksi dekorasi dan seksi umum dapat bekerjasama untuk mengumpulkan karya-karya yang hendak dipamerkan. Karya yang dipamerkan dapat berupa karya seni tiga dimensi misalnya relief, patung, karya keramik, atau model benda.

Menata karya seni rupa pameran pada dasarnya yaitu menyajikan karya-karya seni rupa dalam pameran agar terlihat menarik dan dapat dinikmati oleh pengunjung dengan nyaman, enak, dan aman. Ukuran atau dimensi yang berbeda memuat tiap-tiap karya seni memerlukan perlakuan atau cara yang berbeda dalam penataannya. Karya seni yang memiliki ukuran dua dimensi seperti lukisan dapat dipajang dengan ditempel atau digantung pada dinding. Selanjutnya karya seni tiga

dimensi seperti patung, karya relief, atau kramik dapat dipajang pada bangku khusus.

3. Dinamka dan Alat Musik Melodis

Musik pada hakikatnya adalah bagian dari seni yang menggunakan bunyi sebagai media penciptaannya. Walaupun dari waktu ke waktu beraneka ragam bunyi, seperti klakson, maupun mesin sepeda motor dan mobil, handphone, radio, televisi, tape recorder, dan sebagainya senantiasa mengerumuni kita, tidak semuanya dapat dianggap sebagai musik harus memnuhi syarat-syarat dan ketentuan. Syarat-syarat tersebut merupakan suatu sistem yang ditopang oleh berbagai kompenen seperti melodi, harmoni, ritme, timbre (arna suara), tempo, dinamika,dan bentuk.⁴⁹

a. Dinamik

Dinamik merupan salah satu unsur musik yang menunjukkan keras lembutnya lagu yang dinyanyikan. Dinamik ditandai denan istilah bahasa itali. Beberapa tanda yang digunakan untuk menunjukkan bunyi keras maupun bunyi lembut dalam lagu:

- 1). *Piano (p)* artinya lelmbut
- 2). *Pianissimo (pp)* artinya lembut sekali
- 3). *Mezzo piano (mp)* artinya agak lembut
- 4). *Forte (f)* artinya keras
- 5). *Fortissimo (ff)* artinya keras sekali

⁴⁹ Umar. J, M, Hum, *Pengantar Sejarah Seni Pertunjukan* (surabaya : Sakura Putra. 2016), h. 20

6). *Mezzo forte (mf)* artinya agak keras

b. Alat musik melodis

Alat musik melodis merupakan alat musik yang mempunyai nada. Menurut peranan dan fungsinya, alat musik ini berfungsi memainkan melodi lagu. Macam-macam alat musik melodis antara lain :

- 1) Recorder berdasarkan cara memainkannya, recorder termasuk kelompok alat musik tiup, jenis recorder ada empat yaitu *recorder sopranino, sopran, alto, dan tenor*. Keempat recorder tersebut mempunyai ukuran yang berbeda. Ukuran recorder yang kecil disebut *recorder sopranino* ukuran recorder yang besar disebut *recorder sopran*, ukuran yang sedang disebut *recorder sopran*, ukuran yang agak besar disebut *recorder alto*, dan ukuran yang paling besar disebut *recorder tenor*. Recorder yang sering digunakan disekolah-sekolah yaitu *recorder sopran*.
- 2) Pianika tergolong dalam alat musik tiup yang berbentuk seperti piano. Alat musik ini digunakan dengan cara meniup udara langsung melalui lubang meniup atau melalui selang meniup. Kemudian, tuts ditekan seperti memainkan alat musik piano.
- 3) Harmonika juga tergolong alat musik tiup. Harmonika dimainkan dengan cara ditiup dan disedot sambil digeser kearah kanan dan kiri.

- 4) Belira merupakan bilah-bilah logam yang diatur berderet seperti gambang. Alat musik belira dimainkan dengan cara dipukul dengan laot pemukul yang dibuat ladi logam. Alat musik ini biasanya digunakan untuk musik lapangan seperti *drumb band*.
- 5) Saksofon merupakan alat musik tiup yang terbuat dari logam. Bentuknya seperti pipa rokok dan berklep logam. Pada libang tiupnya menggunakan lidah-lidah. Alah musik ini dapat digunakan untuk bebagai jenis alat musik.

4. Karya Seni Tari Nusantara Daerah Lain

Iringan atau musik merupakan unsur tari yang tidak dapat ditinggalkan. Dalam tari iringan mempunyai peranan yang sangat penting. Selain mengiringi karya tari, iringan juga dapat membangun suasana. Iringan tari dapat menggunakan berbagai alat musik tradisional, alat musik modern, maupun perpaduan keduanya. Permainan alat musik disesuaikan dengan karakter dan gerak karakternya dan gerak tarinya. Namun, juga tidak menutup kemungkinan jika gerak tari menyesuaikan dengan musiknya.

Langkah-langkah memeragakan gerak tari yaitu kesesuaian sikap anggota tubuh dalam melakukan gerak tari. Kesesuaian iringan atau kesesuaian iringan dengan gerak tari yang dilakukan dan kesesuaian rasa, baik itu rasa irama maupun rasa dalam melukan gerak tari. Dalam bentuk tari terdapat gerak sebagai media utama, sedangkan

unsurunsur pendukung karya tari yaitu busana, tat rias, properti, dan irigan.

5. Karya Kerajinan Daerah dan Model Benda Konstruksi

a. Jenis karya kerajinan daerah

Suatu karya kerajinan seringkali dihubungkan dengan daerah penghasilnya sebagai contoh ukir jepara, batik pekalongan, keramik lombok, patung bali, dan tenun sumba. Tiap daerah memang memiliki ciri khas tersendiri kendati demikian ada juga suatu daerah yang sangat produktif dan menghasilkan lebih dari satu jenis karya kerajinan.

Karya kerajinan daerah istimewa yogyakarta mempunyai bebrapa jenis karya kerajinan. Jenis karya kerajinan tersebut tersebar di beberapa daerah, kerajinan tersebut antara lain kerajinan keramik dikasongan, kerajinan perak dikota gede, kerajinan sepatu dibantul, kerajinan batik di ngasem, kerajinan bambu di sleman, dan erajinan wayang kulit didesa wukisari, imogiri.

Karya kerajinan di daerah surakarta dan yogyakarta memiliki jenis dan ciri-ciri kesenian yang hampir sama. Demikian juga jenis kerajinan yang dihasilkan di surakarta, hampir sama dengan jenis karya kerajinan yogyakarta. Jenis kerajinan yang sama tersebut antara lain batik, kipas, dan wayang serta kerajinan bambu. Jenis kerajinan yang lain yaitu mebel kayu batik dan payung kertas.

Karya keajinan daerah bali dibandingkan dengan daerah lain bali lebih kaya akan karya kerajinan. Karya kerajinan dibali sangat digemari masyarakat baik domestik maupun manca negara jenis-jenis karya kerajinan dibali antara lain patung, topeng, lukisan wayang, ukiran kayu dan anyaman.

b. Apresiasi karya kerajinan daerah

Bentuk atau penampakan karya kerajinan tiap-tiap daerah berbeda. Sebagai contoh bentuk atau penampakan patung di yogyakarta berbeda dengan bentuk atau penampakan patung di daerah bali. Patung-patung di yogyakarta yang dijual ditoko sebagai cendramata kebanyakan berupa objek sepasang pengantin jawa yang disebut *loro blonyo*. Selanjutnya patung-patung cendramata dari bali objeknya berupa penari bali, tokoh-tokoh dalam cerita ramayana, dan tokoh-tokoh dari dunia mistik bali, misalnya rangda atau penyihir yang dipercaya sebagai penjelmaan dewi durga. Demikian juga kerajinan anyaman tiap daerah memiliki keunikan bentuk dan penampakan anyaman.

c. Berkarya benda kerajinan model benda konstruksi

Model adalah tiruan benda yang akan dibuat ukuran model selalu lebih kecil dari ukuran benda yang sebenarnya. contoh model benda konstruksi antara lain model meja, model kursi, model gazebo, dan model lemari. Fungsi model yaitu untuk rencana proyek, misalnya pembuatan mebel, renovasi kamar atau

pembangunan gedung, pembuatan produk, untuk hiasan atau benda pajangan, atau bisa juga sebagai benda mainan.

C. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian Restu Redho Recky Relandi yang berjudul “Meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII melalui penggunaan media audio visual dalam pembelajaran pai di smp assafina bandar lampung” skripsi universitas islam negeri raden intan lampung. Pembelajaran yang dikembangkan memiliki kualitas baik dengan pesentase keidealan 83,90%.
2. Penelitian Titin Sumarni yang berjudul “pengaruh layanan informasi menggunakan media audio visual untuk meningkatkan pengetahuan tentang pubertas pada peserta didik kelas VII” skripsi universitas islam negeri raden intan lampung. Respon siswa terhadap media itu positif hal ini terlihat dari respon siswa yang mencapai skor 3,8% yang memiliki kriteria sangat baik.
3. Penelitian sudaryanto yang berjudul pengembangan multi media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa skripsi universitas negeri yogyakarta. Berdasarkan hasil pre-tes dan post-tes peningkatan hasil belajar 29,12% dan terdapat 82,5% siswa yang dapat mencapai KKM yang di tetapkan 7.0 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk multi media pembelajaran bahasa inggris telah memenuhi

kaidah penelitian dan pengembangan interaktif dan efektif, dipakai dalam proses pembelajaran bagi siswa SMP kelas VII semester dua.

Berdasarkan dari hasil penelitian-penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa *media audio* visual cocok digunakan sebagai salah satu media pembelajaran seni budaya.

D. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang teori berhubungan dengan beberapa faktor yang telah diidentifikasi sebagai hal yang penting jadi dengan demikian kerangka berfikir adalah sebuah pemahaman yang melandasi pemahaman-pemahaman yang lain nya, sebuah pemahaman yang paling mendasar dan menjadi pondasi bagi setiap pemahaman atau suatu proses dari keseluruhan pemahaman atau suatu proses dari keseluruhan dari penelitian dari pemahaman.

Belajar tentunya memerlukan alat bantu untuk menyampaikan pembelajaran agar lebih menarik dan mudah diterima oleh siswa. Alat bantu itulah yang disebut dengan media pembelajaran. Media pembelajaran hendaknya membantu siswa untuk memahami materi materi pemelajarn dengan lebih mudah, menarik dan membuat siswa merasakan kejadian nyata sesuai dengan simulasi.

Materi seni yang di pelajari siswa kelas IV SD Negeri 02 Kedamaian Bandar Lampung ini memerlukan pemahaman siswa untuk menyelesaikan soal-soal. Pengembangan media pembelajaran materi seni

tari menggunakan media audio visual bertujuan membantu siswa agar lebih mudah untuk memahami materi.

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah dugaan sementara yang mungkin benar atau mungkin juga salah. Sebuah hipotesis yang diajukan memiliki fungsi yang sangat penting dalam satu penelitian yakni memebrikan arah yang jelas terhadap pelaksanaan penelitian, sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji terlebih dahulu, berfungsi sebagai pemberi arah yang jelas terhadap pelaksanaan penelitian.

Berdasarkan uraian yang peneliti paparkan diatas, maka hipotesis tindakan yang akan dilakukan adalah dengan menerapkan media audio visual, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan (SBK) di SD Negeri 02 Kedamaian Bandar Lampung.

DAFTAR PUSTAKA

Usman El-Urtuby, *Al-Quran Ordoba (Al-Uran Tajwid Al-Quran Dan Terjemahan)*, (Bandung: Qordoba.2013),

Karwano, Heni Mularsih, *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*, (Raja Grafindo Persada),

Esti Ismawati, Faraz Ummaya, *Belajar Bahasa Dikelas Awal*, (Ombak. 2017),

Umar, *Pengantar Sejarah Seni Pertunjukan*, (Surabaya: Sakura Putra. 2016), h. 2

Karwati Euis, Doni Priansa, *Management Class*, (Bandung: Alfabeta. 2015), h. 223

Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajawali Pers, 2013), h. 91

Nunuk Suryanti, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), h. 53

Rismawati Ega, *Ragam Media Pembelajaran (Visual, Audio Visual, Komputer, Power Point, Internet, Interactive Video)*, (Kata Pena, 2016), h. 48

Wiarso Giri, *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*, (Yogyakarta: Laksitas, 2016), h. 136

Kunandar, *Penilaian Autentik*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 61

Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Pers, 2014), h. 13

Kunandar, *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 45

Ridwan Abdullah Sani, Sudiran, *Penelitian Tindakan Kelas Pengembangan Profesi Guru Edisi Revisi*, (Jakarta: Tira Smat, 2016), h. 1

Saur Tampubolon, *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Profesi Pendidik dan Keilmuan*, (Jakarta: Erlangga, 2014), h. 19

Miftahul Huda, *Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Praktik*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), h. 48

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 145

Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supriadi, *Penelitian Tindakan Kelas* (Bumi Aksara, 2017)

Damayanti, Surtiah Yusran, La Ino, “*Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Seni Tari Tradisional Lumense*”. *Tadris: Jurnal Pembelajaran Seni Budaya*, e-ISSN: 2502-4191, Vol. 4 No. 2 Tahun 2019. H. 54

Nelfi Erlinda, “*Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe Team Game Turnament Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X Di SMK Darma Bakti Lubuk Agung*”. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, ISSN: 2301-7562, Tahun 2017. H. 50

Ahmad Fujianto, Asep Kurnia, Dadang Kurnia, “*Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup*”. *Jurnal : Pena Ilmiah*, vol. 1 No. 1 Tahun 2016, h. 843

Oktyana, “*Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemadirian Siswa Belajar Seni Budaya*”, *E-Jurnal sendartasik FBS Universitas Negeri Padang*, Vol. 2 No. 1, Tahun 2015, h. 71