

BAB II KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran berupa alat atau bahan, alat dan bahan digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi agar materi pembelajaran tersampaikan dengan baik. Menurut Indriana (2011: 61) media pembelajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang digunakan untuk mengimplementasikan dan memfasilitasi prestasi siswa terhadap sasaran atau tujuan pengajaran.

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sanjaya (2012: 61) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya. Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan pesan (*the carries of message*) dari berbagai sumber kepada penerima pesan (*the reciver of massage*). Media pembelajaran tidak hanya meliputi benda-benda seperti foto, benda nyata, kunjungan ke luar kelas, namun juga dapat berupa benda elektronik seperti *slide*, *power point*, maupun *adobe flash*. Media merupakan segala sesuatu yang membantu siswa untuk memperoleh

informasi atau pengetahuan yang sesuai dengan kompetensi yang diencanakan.

Media terdiri atas dua unsur yaitu, unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibaca (*massage/ software*). *Software* merupakan informasi atau bahan ajar yang disampaikan kepada siswa, sedangkan *hardware* berupa peralatan atau sarana yang digunakan untuk menyajikan pesan atau bahan ajar tersebut yang diajarkan kepada siswa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang tersusun secara sistematis dan terencana, yang digunakan untuk menyiapkan pesan sehingga dapat menambah pengetahuan siswa. Media dapat menjadi jembatan siswa untuk mengetahui suatu hal yang abstrak menjadi konkrit sehingga siswa dapat memahami materi yang di sampaikan oleh guru.

b. Macam- macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklarifikasikan ke dalam beberapa macam media pembelajaran. Macam-macam media menurut Sanjaya (2012: 211) yaitu:

- 1) Dilihat dari sifatanya, media dibagi ke dalam:
 - a) Media Audio yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.

- b) Media Visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk kedalam media ini adalah film, *slide*, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.
- c) Media Audiovisual, yaitu jenis media selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, *slide*, suara dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

Berdasarkan uraian di atas, jenis media yang digunakan oleh peneliti menggunakan jenis media audiovisual karena media tersebut mengandung unsur suara dan unsur gambar yang dapat dilihat. Pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual siswa tertarik akan memperhatikan materi pembelajaran.

- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat dibagi ke dalam:
 - a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi, melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa menggunakan ruangan khusus.
 - b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film *slide*, film, video, dan lain sebagainya. Media yang digunakan peneliti menggunakan media yang mempunyai

daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu karena media audiovisual termasuk kedalam video.

- 3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaian, media dibagi ke dalam:
- a) Media yang diproyeksikan, seperti film, slide, film trip, transparansi dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus, seperti film proyektor untuk memproyeksikan film slide, OHP untuk memproyeksikan transparansi.
 - b) Media tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto lukisan, radio, dan lain sebagainya.

(1) Dilihat dari bentuk dan cara penyajiannya media dapat dibagi ke dalam:

- (a) Kelompok satu: media grafis, gambar cetak, dan gambar diam.
- (b) Kelompok kedua: media proyeksi diam, yakni media visual yang diproyeksikan atau media yang memproyeksikan pesan. Hasil proyeksi tidak bergerak atau tidak memiliki sedikit unsur gerakan. Jenis media ini diantaranya OHP/OHT, *opaque projector, slide dan filmtripe*.
- (c) Kelompok ketiga: media audio adalah media yang penyampaian pesannya hanya melalui pendengaran. Jenis pesan yang disampaikan berupa kata-kata, *sound effect*.

Beberapa hal yang termasuk media audio seperti radio, media alat rekam para magnetik.

- (d) Kelompok keempat: media audio visual diam adalah media yang penyampaian pesannya diterima oleh pendengaran dan penglihatan namun gambar yang dihasilkan yaitu gambar diam atau memiliki sedikit gerakan diantaranya media *soundslide*, *film sripe* bersuara.
- (e) Kelompok kelima: film (*motion picture*) adalah serangkaian gambar diam yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga memberi kesan hidup bergerak.
- (f) Kelompok keenam: media televisi adalah media yang menyampaikan pesan audiovisual gerak. Di antaranya adalah media *televise*, *televise* terbatas, dan video kaset *recorder*.
- (g) Kelompok ketujuh: multimedia adalah suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membantuk suatu unit atau paket. Misalnya modul yang terdiri dari bahan cetak, bahan audiovisual.

Dilihat dari bentuk dan cara penyajiannya media yang digunakan oleh peneliti termasuk ke dalam kelompok keempat. Kelompok keempat yaitu media audiovisual diam karena media penyampaian pesannya diterima oleh

pendengaran dan penglihatan namun gambar yang dihasilkan yaitu gambar animasi atau memiliki sedikit gerakan.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media dapat bermanfaat bagi siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu manfaatnya yaitu media bermanfaat agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik, sehingga siswa dapat dengan mudah menerima materi. Sanjaya (2012: 70-72) berpendapat bahwa terdapat beberapa manfaat menggunakan media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu. Peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan sebagai pembelajaran yang diperlukan.
- 2) Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu. Guru dapat menyajikan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret melalui media dan mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme.
- 3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa. Penggunaan media dapat menambah motivasi siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran lebih meningkat.
- 4) Memiliki nilai praktis. Terdapat nilai praktis di antaranya pertama, media dapat mengatasi keterbatasan yang dimiliki siswa, media mengatasi keterbatasan ruang kelas. Hal ini terutama untuk menyajikan bahan belajar yang sulit dipahami secara langsung oleh siswa.

d. Peran Media

Media pendidikan diperlukan untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Media sangat membantu siswa tugas-tugas siswa. Sanjaya (2012: 244) mengemukakan bahwa, terdapat beberapa peran media pendidikan dikaitkan dengan perkembangan anak, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Media pendidikan diperlukan untuk membantu tugas-tugas perkembangan. Siswa memiliki tugas-tugas perkembangan. Apabila tugas-tugas tersebut tidak dicapai dengan optimal, maka akan mempengaruhi masa perkembanganselanjutnya. Media pendidikan diharapkan dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam menyelesaikan tugas-tugas secara optimal sehingga dapat dijadikan modal dasar dalam penyesuaian tugas perkembangan berikutnya.
- 2) Media pendidikan dapat memotivasi setiap siswa yang mencapai tujuan tertentu. Melalui alat bantu tertentu sebagai media pendidikan, maka dapat menambah gairah bagi setiap anak dalam menyelesaikan tugas untuk mencapai tujuan yang baik yang sengaja di deskripsikan maupun tidak.
- 3) Media pendidikan dapat memprediksi dan mendeteksi berbagai hal yang berkaitan dengan penyelesaian tugas-tugas perkembangan, sehingga dapat mengantisipasi berbagai jenis-jenis perlakuan pada tahapan berikutnya sehingga akan memberikan pemahaman pada

pengaturan dan kondisi yang diperlukan untuk melaksanakan pencapaian tugas.

e. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran membantu guru dalam mencapai pembelajaran. Media digunakan untuk memudahkan guru untuk berkomunikasi dengan siswa. Menurut Sanjaya (2012: 73-74) media pembelajaran mempunyai beberapa fungsi diantaranya sebagai berikut:

1) Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran yang digunakan untuk memudahkan komunikasi diantaranya penyampaian pesan dan penerima pesan. Kadang-kadang penyampaian dan penerimaan pesan mengalami kesulitan manakala harus menyampaikan pesan dengan hanya mengandalkan verbal saja. Demikian juga penerima pesan, sering mengalami kesulitan dalam menerima materi yang disampaikan, khususnya materi-materi yang bersifat abstrak.

2) Fungsi Motivasi

Pembelajaran hanya mengandalkan suara melalui ceramah tanpa melibatkan siswa secara optimal, bukan hanya dapat menimbulkan kebosanan pada siswa penerima pesan, akan tetapi juga mengganggu suasana belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih memotivasi dalam belajar dengan demikian pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memudahkan siswa

mempelajari materi pelajaran sehingga dapat lebih meningkatkan gairah siswa untuk belajar.

3) Fungsi Kebermaknaan

Penggunaan media menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna, yakni pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengemban aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan labih dari itu, dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.

4) Fungsi Penyamaan Persepsi

Pembelajaran diatur secara klasikal melalui Rencana Pembelajaran (RPP), namun faktanya proses belajar terjadi secara individual. Apabila sebuah kelas terdiri dari 42 siswa, maka kemungkinan terdapat 40 macam pemikiran atau ada 42 jenis persepsi yang akan datang dari masing-masing pemikiran siswa yang akan menginterpretasikan materi pembelajaran yang berbeda. Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.

5) Fungsi Individualitas

Siswa mempunyai latar belakang yang berbeda dilihat dari status sosial.

Dari kelima fungsi diatas media yang digunakan oleh peneliti termasuk kedalam fungsi kebemaknaan. Penggunaan media menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna, yakni pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengemban aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi.

2. Media Audiovisual

a. Pengertian Media Audiovisual

Media audiovisual adalah satu unit media pembelajaran elektronik yang secara bersama-sama menampilkan auditif (pendengaran) dan visual (penglihatan) sebagai sumber belajar dan sebagai penyalur informasi dari bahan-bahan pelajaran yang disampaikan kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar. Menurut Djamarah (2006: 124) Media audiovisual adalah media yang mampu merangsang indra penglihatan dan indera pendengaran secara bersama-sama, karena media ini mempunyai dasar dan unsur gambar. Menurut Sanjaya (2012: 211) media audiovisual yaitu media yang hanya dapat di dengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.

b. Jenis-jenis Media Audiovisual

Media audiovisual dibedakan menjadi dua yaitu media audiovisual diam, dan media audiovisual gerak. Menurut Djmarah (2006:125) Media audiovisual dapat dibedakan menjadi beberapa jenis yakni:

- 1) Audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara, film Rangkaian suara, dan cetak suara.
- 2) Audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *video-cassette*.

Media audiovisual dibedakan menjadi dua yaitu media audiovisual diam, dan media audiovisual gerak. Jenis media audiovisual yang digunakan peneliti merupakan jenis media audiovisual diam, karena peneliti hanya menampilkan suara dan gambar diam.

c. Kelebihan Media Audiovisual

Media audiovisual memiliki beberapa kelebihan yakni dapat membantu guru dalam menyampaikan materi, siswa akan tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Kelebihan audiovisual menurut Sukiman dalam Mustofa (2012: 184-189) antara lain sebagai berikut: 1) media audiovisual dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari peserta didik ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain; 2) audiovisual dapat menggambarkan suatu proses secara tepat

yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu; 3) audiovisual menanamkan sikap dan segi-segi efektif lainnya; 4) audiovisual dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya jika dilihat secara langsung seperti lahar gunung berapi; 5) audiovisual dapat ditunjukkan pada kelompok besar, kecil, homogen, maupun heterogen.

3. Keaktifan Belajar

a. Pengertian Keaktifan Belajar

Keaktifan berasal dari kata aktif yang artinya giat bekerja, giat berusaha. Sedangkan arti kata keaktifan adalah kesibukan atau kegiatan (Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga, 2002). Keaktifan belajar ditandai oleh adanya keterlibatan secara optimal, baik intelektual, emosional, dan fisik jika dibutuhkan (Anurrahman, 2012).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa dalam belajar adalah kegiatan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran dengan mengaktifkan aspek jasmani maupun aspek rohaninya dan harus dipahami serta dikembangkan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan ditandai keterlibatan pada aspek intelektual, emosional, dan fisik. Keaktifan belajar siswa tersebut akan mempengaruhi hasil belajar yang akan dicapai.

b. Indikator Keaktifan Belajar

Penilaian proses belajar-mengajar terutama adalah melihat sejauh mana keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Menurut Sudjana (2013: 61) keaktifan siswa dapat dilihat dalam hal:

1. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya,

2. Terlibat dalam pemecahan masalah,
3. Bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya,
4. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah,
5. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru,
6. Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang dipeolehnya,
7. Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis,
8. Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

4. Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan, sedangkan hasil belajar meliputi aspek pembentukan atak peserta didik. Menurut Arifin (2013: 12) kata “prestasi” berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie*, kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi “prestasi” yang berarti “hasil usaha”. Istilah “prestasi belajar” (*achievement*) berbeda dengan “hasil belajar”(*learning outcome*).

Kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik akan menghasilkan prestasi belajar, berupa perubahan-perubahan perilaku, yang oleh Bloom dan kawan-kawan dikelompokkan ke dalam kawasan kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut Mulyasa (2013: 189) Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah

menempuh kegiatan belajar, sedangkan belajar pada hakikatnya merupakan usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk memenuhi kebutuhannya.

b. Fungsi Prestasi Belajar

Fungsi prestasi belajar antara lain yaitu sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan, prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap. Menurut Arifin (2013: 12-13) Prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat perenial dalam sejarah kehidupan manusia, karena sepanjang rentang kehidupan manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuan masing-masing. Prestasi belajar semakin terasa penting untuk dibahas, karena mempunyai beberapa fungsi utama antara lain:

- 1) Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik.
- 2) Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu. Para ahli psikologi biasanya menyebut hal tersebut sebagai “tendensi keingintahuan (*curiosity*) dan merupakan kebutuhan umum manusia”.
- 3) Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan . asumsinya adalah prestasi belajar dapat dijadikan pendorong bagi peserta didik dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi,

dan berperan sebagai umpan balik (*feedback*) dalam meningkatkan mutu pendidikan.

- 4) Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan. Indikator intern dalam arti bahwa prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat produktivitas suatu institusi pendidikan. Asumsinya adalah kurikulum yang digunakan relevan dengan kebutuhan masyarakat dan anak didik. Indikator ekstern dalam arti bahwa tinggi rendahnya prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat kesuksesan peserta didik di masyarakat. Asumsinya adalah kurikulum yang digunakan relevan pula dengan kebutuhan masyarakat.
- 5) Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik. Dalam proses pembelajaran, peserta didik menjadi fokus utama yang harus diperhatikan, karena peserta didiklah yang diharapkan dapat menyerap seluruh materi pembelajaran.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang mengkaji tentang keaktifan dan prestasi belajar telah dilaksanakan di dalam negeri maupun luar negeri. Pembahasan mengenai topik tersebut dengan berbagai macam fokus pembahasan dengan secara keseluruhan membahas mengenai keaktifan dan prestasi belajar. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain:

Penelitian dilakukan oleh Utomo (2008: 35) dengan judul “Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Audiovisual dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Sejarah pada Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri di Kecamatan Kota Kudus”. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh menggunakan media pembelajaran audiovisual terhadap prestasi belajar. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara pembelajaran dengan menggunakan media Audiovisual dibandingkan pembelajaran dengan menggunakan media Gambar non elektronik terhadap prestasi belajar mata pelajaran sejarah. Memperhatikan nilai rata-rata Prestasi Belajar dengan pembelajaran menggunakan Media Audiovisual = 76,46, nilai rata-rata Prestasi Belajar dengan pembelajaran menggunakan Media Gambar non elektronik = 70,99, nilai tersebut dapat diartikan bahwa pembelajaran menggunakan Media Audiovisual lebih baik dari pembelajaran menggunakan Media Gambar non elektronik.

Penelitian dilakukan oleh Sekarini (2014: 7-8) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran TPS (*Think, Pair, Share*) Berbantuan Media Audiovisual terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang dibelajarkan menggunakan TPS berbantuan Media Audiovisual dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional di SD Gugus 1 Gusti Ngurah Rai Penatih. Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara kelompok siswa yang dibelajarkan melalui model

TPS (*Think, Pair, share*) berbantuan media *Audio Visual* dan kelompok siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional pada kelas V SD gugus I Gusti Ngurah Rai Penatih tahun ajaran 2013/2014. Hal ini disebabkan karena dengan menerapkan model pembelajaran TPS (*Think, Pair, Share*) berbantuan media *Audio Visual* siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dengan model pembelajaran *Think, Pair, Share* selama kegiatan pembelajaran siswa berdiskusi bersama dengan pasangan untuk memecahkan sebuah permasalahan pada suatu topik yang dibahas sehingga memungkinkan siswa untuk saling berinteraksi untuk mengutarakan pendapatnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Hativa (1987: 301) dengan judul "*Effect Of Audiovisual Stimuli On Learning Through Microcomputer-based Class Presentation*". Hasil penelitian ini mendukung hipotesis pertama bahwa penggunaan fungsional variabel stimulus untuk memberi isyarat menghasilkan efek yang menguntungkan, baik secara langsung maupun tidak langsung/ tertunda pada pembelajaran siswa. Tampaknya isyarat yang berfungsi untuk menarik dan mempertahankan perhatian siswa, mengarahkan perhatian pada sifat-sifat spesifik dari angka-angka geometris, membedakan antara unsur-unsur yang serupa atau menekankan hubungan dan saling keergantungan, memfasilitasi fungsi pembelajaran seperti mengikuti guru presentasi, pengorganisasian dan penataan tugas-tugas pembelajaran.

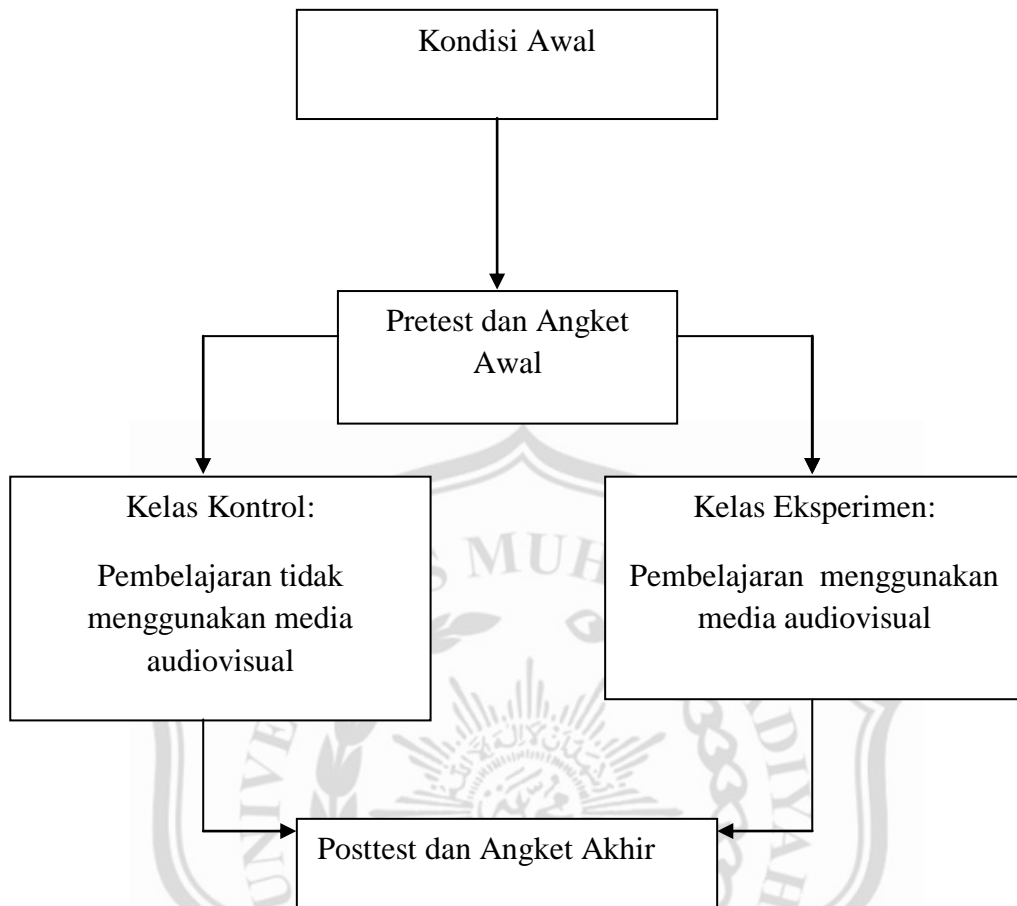
Penelitian yang dilakukan oleh Kalliris (2015: 840-841) dengan judul "*Investigating Quality of Experience and Learning (QoE & QoL) of Audiovisual Content Broadcasting to Learners over IP Networks*". Hasilnya yaitu mendukung hipotesis pertama bahwa penggunaan fungsional stimulus

variabel untuk memberi isyarat menghasilkan efek menguntungkan, baik langsung maupun tertunda, pada pembelajaran siswa. Tampaknya cueing yang berfungsi untuk menarik dan mempertahankan perhatian siswa, mengarahkan perhatian pada sifat-sifat geometris tertentu angka-angka, membedakan antara unsur-unsur yang serupa, atau menekankan hubungan dan saling ketergantungan, memfasilitasi fungsi pembelajaran seperti mengikuti guru presentasi, pengorganisasian dan penataan tugas-tugas pembelajaran.

C. Kerangka Berpikir

Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan untuk mendukung proses belajar mengajar sehingga mendapatkan prestasi belajar yang maksimal. Untuk mewujudkan peningkatan prestasi belajar siswa terhadap mata pelajaran haruslah dapat membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa salah satunya adalah menggunakan media audiovisual.

Penggunaan media pembelajaran audiovisual bagi peserta didik tentunya lebih menarik dibandingkan dengan media gambar, karena di dalam media tersebut terdapat unsur suara dan gambar. Pembelajaran menggunakan media audiovisual diharapkan dapat berdampak positif terhadap keaktifan dan prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Karanganyar. Proses pembelajaran tersebut diberikan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui kondisi awal dari kelas sebelum mendapatkan pelajaran dan sesudah pelajaran.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Pembelajaran menggunakan media audiovisual diharapkan terdapat pengaruh positif terhadap keaktifan dan prestasi belajar siswa di Kelas IV SD Negeri 1 Karanganyar. Proses pembelajaran dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas IVA sebagai kelompok Kontrol dan kelas IVB sebagai kelas eksperimen. Kedua kelompok diberikan angket awal dan *pretest* untuk mengetahui kondisi awal di kedua kelas sebelum mendapatkan pembelajaran. Pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran, sedangkan pada kelas kontrol tidak menggunakan media pembelajaran.

D. Hipotesis

Hipotesis penelitian merupakan dugaan sementara terhadap permasalahan, hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh positif terhadap keaktifan siswa antara siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual dan siswa yang tidak menggunakan media audiovisual pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Karanganyar.
2. Terdapat pengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa antara siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual dan siswa yang tidak menggunakan media audiovisual [ada kelas IV SD Naegeri 1 Karanganyar.

