

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Media Pembelajaran Audiovisual

a. Pengertian Media Pembelajaran

Tafonao, T. (2018). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Sadiman, Arief S. (2006) Ada beberapa konsep atau definisi media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan. John A. Van De Walle (2008) Daratjat dalam buku ramayulis menyebutkan bahwa media pendidikan adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi siswa mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam Q.S Al-Baqarah Ayat 31 Allah berfirman:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي

بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Artinya:

Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkannya kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!”

Penulis berpendapat bahwa media merupakan sarana atau bahan yang sangat penting dalam proses pembelajaran dan harus dihadirkan saat proses mengajar. Dengan penggunaan media, pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan membantu siswa untuk lebih memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu, sebagai guru kita dituntut untuk bersikap kreatif dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Jika pesan yang disampaikan tidak dapat dipahami oleh siswa, maka hal tersebut menunjukkan bahwa guru belum berhasil dalam mengajarkan materi tersebut. Namun demikian, media bukan hanya sebuah alat atau bahan saja, akan tetapi hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan.

Sadiman, Arief S (2006), Para ahli mengklasifikasikan alat/media pendidikan kepada dua bagian, yaitu alat pendidikan yang bersifat benda (material) dan alat pendidikan yang bukan benda (non material). Yang termasuk alat pendidikan material menurut versi sadiman adalah media grafis dengan cara menuangkan pesan pengajaran ke dalam symbol-simbol komunikasi visual.

Yang termasuk dalam media grafis adalah gambar, foto sketsa, bagan, chart, diagram, papan, poster, dan kartun.

Oleh karena itu, media memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran, karena pembelajaran melibatkan interaksi antara guru dan siswa. Penggunaan media dalam proses pembelajaran melibatkan interaksi antara guru dan siswa. Penggunaan media dalam proses belajar dapat meningkatkan rasa ingin tahu, minat serta membangkitkan motivasi dan rangsangan selama kegiatan belajar mengajar, dan juga dapat mempengaruhi kondisi psikologis siswa.

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti „tengah“, “perantara” atau „pengantar“. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2016:3).

AECT (*Association Of Education And Communication Technology*, 1997) dalam Arsyad (2016:3) memberi

batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Batasan lain dikemukakan pula oleh (NEA) *National Education Association* dalam Nunuk Suryani,dkk (2012:135) memberikan batasan media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak, audio visual, serta peralatannya.

Menurut Yudhi Munadi (2008:55) media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan pengelihatn sekaligus dalam satu proses. Sifat pesan yang dapat disalurkan baik berupa pesan verbal dan non verbal yang terlihat seperti media audio visual, juga pesan verbal dan non verbal yang seperti media audio diatas.

Menurut Wina Sanjaya (2014:118) media audio visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah, dkk (2013:124) media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan gambar. Jenis media ini memiliki kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua.

Dari beberapa pendapat diatas dapat diasumsikan bahwa media audio visual adalah media yang memiliki unsur suara dan gambar yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Media Pembelajaran Audiovisual

Menurut Anderson (2020:99), media audio visual adalah merupakan rangkaian gambar elektronis yang disertai oleh unsur suara audio juga mempunyai unsur gambar yang dituangkan melalui pita video. Rangkaian gambar elektronis tersebut kemudian diputar dengan suatu alat yaitu video cassette recorder atau video player.

Sedangkan Barbabara (Miarso, 2019: 41) mengemukakan bahwa media audio visual adalah cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan peralatan mekanis dan elektronis untuk menyajikan pesan-pesan audio visual. Sesuai dengan namanya, media audio visual merupakan kombinasi atau perpaduan audio dan visual. Sudah barang tentu apabila menggunakan media ini akan semakin lengkap dan optimal untuk menunjang kegiatan pembelajaran dan penyajian bahan ajar kepada peserta didik, selain itu dengan media ini dalam batasan tertentu dapat menggantikan peran dan tugas guru. Dalam hal ini, guru

tidak selalu berperan sebagai penyaji materi tetapi karena penyajian materi bias digantikan oleh media, maka peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk belajar.

Arsyad (2020) juga menyatakan bahwa penggunaan media audiovisual dapat:

1. Meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa;
2. Menyediakan pengalaman belajar multisensorik (melibatkan pendengaran dan penglihatan);
3. Menyajikan materi yang kompleks secara lebih sederhana dan terstruktur;
4. Mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran.

Contoh dari media audio visual diantaranya program video/televisi pendidikan, video/televisi instruksional, dan program slide suara. Jadi pembelajaran menggunakan media audio visual dapat menyampaikan pesan pembelajaran. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptaan pesan belajar melalui bentuk visualisasi. Media ini juga berisikan gambar-gambar yang hidup dengan diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis dan menggunakan sound untuk mengeluarkan suaranya. Beberapa bentuk media pembelajaran

audiovisual yang lazim digunakan dalam kegiatan pembelajaran meliputi :

- a. **Video Pembelajaran: konten yang memuat narasi atau visualisasi konsep (YouTube Edu, Video Interaktif)**
- b. Program Televisi Pendidikan: seperti program TVRI belajar dari rumah *Discovery Education*, dll.
- c. Slide Suara (*Sound Slide*): kombinasi gambar diam (seperti power point) yang disertai narasi audio
- d. Film dokumenter dan animasi edukatif: media yang menyajikan informasi berbasis realitas atau simulasi.

Anderson (2020:102) mengemukakan tentang beberapa tujuan dari pembelajaran menggunakan media audio visual, antara lain:

1. Tujuan kognitif

Tujuan kognitif itu sendiri sebenarnya dapat diartikan antara lain membantu siswa mengenali, memahami, dan mengingat konsep melalui kombinasi visual dan narasi. Media ini juga efektif dalam menyajikan hukum, prinsip ilmiah, dan informasi kompleks yang memerlukan ilustrasi atau demonstrasi. Dengan penjelasan diatas, beberapa tambahan terkait tujuan kognitif daripada

pembelajaran menggunakan media audio visual menurut Anderson antara lain: (a) dapat mengembangkan mitra kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan gerak dan serasi, (b) dapat menunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagai media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis, (c) melalui media audio visual dapat pula diajarkan pengetahuan tentang hukum- hukum dan prinsip – prinsip tertentu. (d) media audio visual dapat digunakan untuk menunjukkan contoh dan cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya yang menyangkut interaksi siswa.

2. Tujuan afektif

Selain tujuan kognitif Anderson juga mengemukakan tujuan pembelajaran menggunakan media audio visual secara afektif, yakni: (a) media audio visual merupakan media yang baik sekali untuk menyampaikan informasi dalam matra afektif, (b) dapat menggunakan efek dan teknik, media audio visual dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa tujuan media pembelajaran dengan menggunakan audio visual secara afektik adalah membentuk sikap, minat, dan emosi siswa terhadap materi. Suara, efek visual, dan alur narasi yang menarik

mampu menciptakan keterlibatan emosional, yang penting dalam pembentukan nilai dan sikap positif.

3. Tujuan psikomotorik

Yang terakhir yakni tujuan secara psikomotorik, antara lain: (a) media audio visual merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh ketrampilan yang menyangkut gerak. (b) dengan alat ini dijelaskan, baik dengan cara memperlambat maupun mempercepat gerakan yang ditampilkan. Selain penjelasan diatas, kita bias menarik kesimpulan bahwa tujuan penggunaan media pembelajaran audio visual berdasarkan tujuan psikomotorik adalah bahwa media pembelajaran audio visual sangat efektif untuk menyajikan keterampilan motorik melalui simulasi atau video demonstrasi. Misalnya, dalam pelajaran olahraga, praktik laboratorium, atau keterampilan vokasional, media ini dapat menunjukkan gerakan secara rinci, bahkan dalam mode gerak lambat atau percepatan.

Selain itu, Chi & Wylie (2014) dalam kerangka *ICAP Framework* (*Interactive, Constructive, Active, Passive*) menjelaskan bahwa media audiovisual yang interaktif (misalnya: video dengan pertanyaan reflektif atau tombol interaksi) mendorong keterlibatan belajar pada tingkat *constructive* atau *interactive*, yang secara

signifikan meningkatkan hasil belajar dibandingkan hanya pasif menonton.

Dalam penelitian terbaru oleh Navarrete et al. (2023), media audiovisual yang didesain dengan baik seperti menyertakan narasi yang sinkron dengan gambar, menambahkan teks penting, dan menyisipkan pertanyaan reflektif terbukti meningkatkan pemahaman konseptual dan retensi informasi secara signifikan.

Berdasarkan berbagai pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audiovisual merupakan sarana pembelajaran yang memadukan unsur suara dan gambar untuk mendukung proses belajar secara lebih efektif. Media ini berperan penting dalam menjembatani konsep abstrak menjadi lebih mudah dipahami melalui visualisasi dan narasi yang selaras. Penggunaan media audiovisual tidak hanya mendukung pemahaman kognitif, tetapi juga membentuk sikap dan keterampilan peserta didik dalam konteks pembelajaran holistik.

c. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan penggunaan media pembelajaran secara umum adalah agar dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada peserta didik agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik dan

lebih menyenangkan bagi peserta didik. Dalam Q.S An-Nahl ayat 125 Allah berfirman:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ
أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ



Artinya:

Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk. Hikmah adalah perkataan yang tegas dan benar yang dapat membedakan antara yang hak dan yang batil.

Khairani, Miftahul, Sutisna Sutisna, and Slamet Suyanto (2019), Tujuan penggunaan media pembelajaran secara khusus yakni :

- 1) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat peserta didik untuk belajar.
- 2) Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam bidang teknologi
- 3) Untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif.

- 4) Untuk memberikan motivasi belajar kepada peserta didik.

Sejalan dengan itu, Sadiman et al. (2010) menyatakan bahwa tujuan utama media pembelajaran adalah untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa, serta meningkatkan partisipasi dan retensi dalam belajar. Media memungkinkan guru menyampaikan materi yang sulit atau abstrak secara konkret dan aplikatif.

Dalam konteks pembelajaran modern abad ke-21, Reiser dan Dempsey (2022) menekankan bahwa media pembelajaran bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kaya secara visual, interaktif, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik yang beragam. Penggunaan media berbasis teknologi seperti video interaktif, animasi edukatif, dan media sosial edukatif dapat meningkatkan *engagement* dan keterlibatan kognitif siswa.

Menurut Anderson (2020), media pembelajaran memiliki tiga dimensi tujuan utama, yang sudah saya jelaskan diatas dan saya akan membahas secara singkat, yakni: **(a) Kognitif**, yaitu membantu siswa memahami, mengingat, dan menerapkan informasi atau konsep pembelajaran. **(b) Afektif**, yaitu menumbuhkan minat, sikap positif, serta membangun keterlibatan emosional

siswa terhadap materi. **(c) Psikomotorik**, yaitu membantu siswa mempraktikkan keterampilan atau tindakan tertentu melalui visualisasi atau simulasi.

Mayer (2021), dalam *Multimedia Learning Theory*, menambahkan bahwa media pembelajaran bertujuan untuk menyajikan informasi secara selaras antara teks, gambar, dan suara, sehingga mengurangi beban kognitif dan meningkatkan pemahaman. Tujuan ini sangat penting khususnya dalam penggunaan media audiovisual, yang tidak hanya mentransmisikan informasi, tetapi membentuk pemahaman melalui *dual channel processing* (pengolahan informasi melalui saluran visual dan auditori).

Lebih lanjut, Aloraini (2020) dalam penelitiannya menegaskan bahwa media pembelajaran juga bertujuan untuk mendukung pembelajaran kolaboratif, partisipatif, dan berbasis proyek (*project-based learning*). Dalam model ini, media tidak hanya berperan sebagai penyaji informasi, tetapi juga sebagai jembatan kolaborasi antarsiswa melalui alat digital seperti video presentasi, infografis, dan animasi.

Dalam sudut pandang konstruktivisme, Jonassen (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran bertujuan untuk mendorong konstruksi pengetahuan oleh siswa melalui keterlibatan aktif dengan materi, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Oleh karena itu, media

sebaiknya dirancang untuk mendorong eksplorasi, pemecahan masalah, dan interaktivitas.

Table 2.1 Tujuan media pembelajaran menurut beberapa perspektif

Perspektif	Tujuan Utama
Intruksional	Mempermudah dan mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran
Psikologis	Meningkatkan motivasi, perhatian, dan sikap positif peserta didik
Teknologis	Memfasilitasi pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar
Konstruktivistik	Memberi ruang bagi siswa untuk membangun pemahaman melalui pengalaman
Konteksual	Menjadikan pembelajaran relevan dan bermakna melalui situasi nyata

Selain berdasarkan beberapa perspektif, Tujuan Media Pembelajaran juga dibahas Berdasarkan Penelitian Terkini (2020–2024):

- 1) Meningkatkan partisipasi aktif siswa (Rayhan, 2023; Prasanti et al., 2023) Media seperti video interaktif terbukti meningkatkan aktivitas siswa dalam diskusi dan tugas.

- 2) Memfasilitasi pembelajaran inklusif (Saptiani et al., 2024) Media audiovisual mendukung kebutuhan siswa dengan gaya belajar berbeda dan keterbatasan tertentu.
- 3) Mendorong kreativitas dan kolaborasi (Nurchayanti & Tirtoni, 2023) Penggunaan media digital mendorong siswa untuk berpikir kritis dan bekerja sama dalam tugas berbasis proyek.
- 4) Membantu siswa memahami materi yang abstrak dan kompleks (Afrilliyah & Sahronih, 2022) Visualisasi konsep melalui media seperti animasi membantu memperjelas materi yang sulit dijelaskan secara verbal.
- 5) Membangun keterampilan abad ke-21 (Ramadhani & Utama, 2024) Media yang dirancang dengan pendekatan interaktif dan digital terbukti meningkatkan keterampilan 4C (*critical thinking, creativity, communication, collaboration*).

Dari berbagai pandangan dan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan media pembelajaran bukan sekadar membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga menghadirkan proses belajar yang

lebih efektif, interaktif, dan bermakna. Media yang tepat mampu: Meningkatkan daya serap informasi, Membentuk sikap positif terhadap pembelajaran, Memfasilitasi latihan keterampilan praktis, Mendorong pembelajaran aktif dan kolaboratif, Serta memperluas akses belajar secara fleksibel. Dengan perkembangan teknologi pendidikan, media pembelajaran kini tidak hanya berperan sebagai alat bantu, melainkan sebagai pengarah strategi pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan kompetensi dan karakter peserta didik.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Miftah, Muhammad (2013), Rowntree dalam bukunya mengemukakan enam fungsi media pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Membangkitkan motivasi belajar
- 2) Mengulang apa yang telah dipelajari
- 3) Menyediakan stimulus belajar
- 4) Mengaktifkan respon siswa
- 5) Berikan umpan balik dengan segera dan
- 6) Menggalakan latihan yang serasi.

Pandangan tersebut masih relevan hingga kini, namun seiring perkembangan teknologi dan pedagogi, fungsi

media pembelajaran mengalami perluasan baik secara bentuk maupun konteks penerapannya. Fungsi-fungsi ini terus berkembang seiring dengan perubahan paradigma pembelajaran, dari yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

1) Sebagai sumber belajar yang Representatif dan Akomodatif

Menurut Mayer (2021), media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyajian informasi yang mendukung *multimodal learning*, yakni pembelajaran yang mengaktifkan berbagai indera melalui perpaduan teks, gambar, dan suara. Dengan demikian, media membantu siswa memahami materi yang kompleks dan abstrak menjadi lebih konkret. Ini sangat bermanfaat untuk memfasilitasi gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik dalam satu platform. Selain itu, Reiser & Dempsey (2022) menyebut bahwa media memiliki fungsi untuk menyajikan berbagai format konten belajar, mulai dari simulasi interaktif, video pembelajaran, infografis, hingga *virtual reality*, yang semuanya dapat menjembatani antara dunia nyata dengan dunia abstraksi konseptual.

2) Sebagai pemantik dan pendorong motivasi belajar

Motivasi merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2020), media

pembelajaran dapat membangkitkan minat dan keingintahuan siswa karena tampilannya yang menarik, interaktif, dan bersifat aplikatif. Media dengan fitur visual dan audio mampu menciptakan keterlibatan emosional yang meningkatkan perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan. Hal ini didukung oleh penelitian Rayhan (2023) yang menemukan bahwa siswa yang belajar dengan bantuan media audiovisual menunjukkan tingkat keterlibatan dan motivasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode konvensional. Media mampu merangsang aktivitas mental dan emosional siswa sejak awal pembelajaran.

3) Sebagai sarana interaksi dan kolaborasi

Fungsi media pembelajaran juga terletak pada kemampuannya membangun interaktivitas antara siswa dengan materi, siswa dengan guru, serta siswa dengan sesama siswa. Menurut Jonassen (2021), media yang dirancang dengan pendekatan konstruktivistik dapat mendorong interaksi sosial dan kolaborasi dalam menyelesaikan tugas-tugas belajar. Contohnya adalah penggunaan platform video, forum diskusi daring, dan *digital storytelling* yang mendorong siswa untuk aktif menciptakan, bukan hanya menerima. Dalam pembelajaran daring dan hybrid learning, media menjadi jembatan utama interaksi dan kolaborasi. Hal

ini sejalan dengan temuan Nurcahyanti & Tirtoni (2023) bahwa media digital berbasis proyek mampu memperlancar kerja tim dan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

4) Sebagai alat evaluasi dan umpan balik

Media pembelajaran juga berfungsi untuk memberikan umpan balik yang cepat dan akurat kepada siswa. Dalam media berbasis aplikasi interaktif atau e-learning, siswa dapat mengetahui hasil belajarnya secara langsung. Menurut Aloraini (2020), fitur evaluatif dalam media digital memungkinkan guru memantau kemajuan belajar siswa secara real-time dan memberikan koreksi secara otomatis. Umpan balik yang cepat dapat mempercepat pemahaman siswa terhadap kesalahan mereka, dan hal ini sangat penting dalam proses belajar yang adaptif. Fungsi ini juga membantu guru melakukan penyesuaian terhadap metode atau strategi pembelajaran berikutnya.

5) Sebagai media untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21

Media pembelajaran modern tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi, tetapi juga untuk menumbuhkan keterampilan penting seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi (4C). Menurut Ramadhani & Utama (2024), media seperti

video interaktif, infografis digital, dan *gamification* terbukti efektif dalam mengembangkan keterampilan tersebut. Hal ini sejalan dengan kebijakan pendidikan yang menekankan *Higher-Order Thinking Skills (HOTS)*. Media yang interaktif dan reflektif memberikan ruang bagi siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan ide-ide baru.

6) Sebagai pendukung belajar mandiri dan fleksibel

Fungsi lain yang semakin penting adalah kemampuan media untuk mendukung pembelajaran mandiri, terutama dalam konteks pembelajaran daring atau jarak jauh. Media seperti video pembelajaran, podcast, dan modul digital dapat diakses kapan saja dan di mana saja, memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan ritme mereka sendiri (*self-paced learning*). Menurut Saptiani et al. (2024), media pembelajaran digital memungkinkan pembelajaran yang bersifat personal, adaptif, dan fleksibel. Hal ini membuka peluang lebih besar untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan dan kemampuan individual peserta didik.

Secara umum, fungsi media pembelajaran dalam konteks kontemporer telah berkembang dari fungsi teknis menjadi fungsi strategis dan pedagogis. Media tidak hanya berperan sebagai alat bantu visual, tetapi menjadi bagian penting dalam membentuk lingkungan belajar yang:

Interaktif, Inklusif, Menyenangkan, Efektif, dan Relevan dengan kebutuhan peserta didik saat ini dan masa depan. Fungsi media pembelajaran meliputi peningkatan motivasi, keaktifan siswa, mempercepat pemahaman, memperkuat memori, membangun kolaborasi, memberikan umpan balik, dan mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21.

e. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ada begitu banyak media audio visual yang dapat digunakan dalam media pembelajaran, namun penulis akan memaparkan beberapa media audio visual Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2013:125) Media ini terbagi menjadi 2 macam yaitu :

- 1) Media auditif adalah media pengajaran yang hanya menggunakan kemampuan dalam bentuk suara. Media ini sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. contoh media auditif seperti radio, tape recorder, piringan audio.
- 2) Media visual adalah media pengajaran yang hanya menggunakan gambar diam, seperti film strip (film rangkai), slides (film bingkai), foto, gambar, lukisan dan cetakan.

Yaumi, Muhammad. (2018), Ada juga media visual yang menampilkan gambar atau symbol yang bergerak seperti film bisu dan film kartun. Media visual terbagi

menjadi dua yaitu media visual diam dan media visual gerak.

- 1) Audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara atau gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), ilustrasi, *flash card*, gambar, film, bingkai, OHP grafik, bagan, diagram, poster, peta dan lain-lain.
- 2) Audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara atau gambar yang bergerak seperti gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya.

Menurut Wina Sanjaya (2020: 112) Media audiovisual adalah media yang mempunyai dua unsur yaitu suara dan gambar. Jenis media ini memiliki kemampuan yang lebih baik dari pada media yang lain karena media ini meliputi suara dan gambar seperti film, bingkai, ada suaranya dan ada pula gambar yang ditampilkannya.

Arga S Santino, dkk (2019: 67) memaparkan media audio visual dapat berupa :

- 1) Film

Menurut Arga S. Santino, dkk (2019:67), media audiovisual merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang menggabungkan unsur suara (audio) dan gambar (visual) secara bersamaan untuk

meningkatkan efektivitas penyampaian pesan dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk dari media audiovisual yang memiliki dampak signifikan dalam kegiatan belajar mengajar adalah film. Film dipandang sebagai media yang tidak hanya menyajikan informasi dalam bentuk visual dan auditif, tetapi juga mampu membangun keterlibatan emosional dan kognitif peserta didik terhadap materi pelajaran yang disampaikan.

Sebagaimana dipaparkan oleh Asih Kurnia (2020:50), film memiliki karakteristik khas yaitu adanya gerakan visual yang berjalan secara cepat dan berkelanjutan, yang memungkinkan terciptanya ilusi gambar bergerak secara kontinu. Sifat dinamis dari film inilah yang memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan realistis bagi peserta didik. Dengan kemampuannya dalam menyajikan gambar hidup serta suara yang menyertainya, film menjadi media yang menarik dan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan interaktif. Film tidak hanya berfungsi sebagai media penyampai informasi, tetapi juga berperan

sebagai alat bantu pedagogis yang efektif dalam menyederhanakan konsep-konsep abstrak, memperlihatkan proses yang kompleks, serta memperagakan keterampilan yang sulit dijelaskan melalui metode konvensional.

Secara pedagogis, penggunaan film dalam pembelajaran memiliki multifungsi. Pertama, film dapat menjadi sumber informasi yang kaya dan konkret. Kedua, film mampu memvisualisasikan proses-proses ilmiah atau sosial yang sulit diamati secara langsung oleh siswa. Ketiga, film dapat digunakan untuk menyampaikan konsep-konsep yang rumit dalam bentuk naratif atau dramatik sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Keempat, film memungkinkan terjadinya pembelajaran afektif karena dapat menggugah emosi, nilai, dan sikap melalui penyajian cerita yang menyentuh dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Selain itu, film juga memiliki keunggulan dalam efisiensi waktu. Materi pelajaran yang seharusnya membutuhkan waktu lama untuk disampaikan secara konvensional dapat

disingkat melalui sajian film. Sebaliknya, film juga dapat memperpanjang waktu pembelajaran dengan memperlambat atau mengulang bagian-bagian tertentu sehingga memungkinkan pendalaman materi. Dari sudut pandang pembentukan sikap, film dapat berfungsi sebagai media persuasif yang mampu memengaruhi pandangan, keyakinan, dan perilaku peserta didik melalui representasi nilai-nilai yang terkandung dalam narasi visualnya.

Dengan mempertimbangkan karakteristik dan keunggulan yang dimiliki film sebagai media audiovisual, maka penggunaannya dalam proses pembelajaran sangat direkomendasikan, khususnya untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan partisipatif. Pendidik diharapkan mampu memilih dan merancang film edukatif yang relevan dengan tujuan pembelajaran agar potensi maksimal dari media ini dapat benar-benar dioptimalkan dalam meningkatkan kualitas proses maupun hasil belajar siswa.

2) Televisi (TV)

Selain film, televisi (TV) merupakan salah satu bentuk media audiovisual yang memiliki potensi besar dalam menunjang proses pembelajaran. Menurut Arga S. Santino, dkk (2019:67), televisi merupakan media yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara simultan melalui unsur suara dan gambar yang bergerak. Karakteristik audiovisual yang dimiliki televisi membuatnya efektif dalam menyampaikan informasi yang kompleks dengan cara yang menarik, konkret, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Pada era modern saat ini, keberadaan televisi telah menjadi bagian integral dalam kehidupan masyarakat. Penetrasinya yang luas dan aksesnya yang relatif mudah menjadikan televisi sebagai media yang tidak hanya berfungsi untuk hiburan, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang tinggi. Televisi mampu menjangkau berbagai lapisan masyarakat, termasuk peserta didik di berbagai jenjang pendidikan. Hal ini membuka peluang besar bagi televisi untuk berperan aktif dalam dunia

pendidikan sebagai media pembelajaran yang dinamis.

Dalam konteks pendidikan, televisi memiliki sejumlah keunggulan. Pertama, televisi menyajikan informasi secara *real-time* atau mendekati waktu kejadian, sehingga memungkinkan siswa untuk mengikuti perkembangan mutakhir di berbagai bidang, seperti ilmu pengetahuan, teknologi, sosial, budaya, dan politik. Hal ini sangat penting dalam memperluas wawasan siswa dan membangun literasi global. Kedua, tayangan televisi dapat memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit dipahami secara verbal melalui penyajian visual yang konkret dan atraktif. Visualisasi ini sangat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, khususnya yang bersifat abstrak atau teoritis.

Selain itu, televisi juga berperan dalam membentuk sikap dan nilai-nilai peserta didik melalui tayangan yang mengandung pesan moral dan sosial. Program-program edukatif yang dirancang dengan pendekatan pedagogis, seperti dokumenter, berita pendidikan, atau program ilmu pengetahuan populer, dapat

meningkatkan minat belajar siswa serta mendorong terbentuknya karakter yang positif. Dalam hal ini, televisi dapat menjadi media pembelajaran yang holistik tidak hanya mencakup ranah kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik.

Namun demikian, efektivitas televisi sebagai media pembelajaran sangat bergantung pada kualitas konten dan pengelolaan pemanfaatannya dalam proses belajar mengajar. Guru sebagai fasilitator pembelajaran harus mampu memilih tayangan televisi yang relevan dengan tujuan pembelajaran, menyelaraskan dengan kebutuhan peserta didik, dan mengintegrasikannya secara tepat dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan televisi secara tidak terarah justru dapat menimbulkan efek negatif, seperti distraksi atau penyampaian informasi yang tidak sesuai dengan nilai-nilai pendidikan.

Dengan demikian, televisi merupakan media audiovisual yang sangat potensial untuk digunakan dalam pembelajaran apabila dimanfaatkan secara strategis dan edukatif.

Kombinasi antara unsur audio, visual, dan gerak dalam tayangan televisi memungkinkan terciptanya pembelajaran yang lebih hidup, kontekstual, dan bermakna. Pemanfaatan televisi sebagai media pembelajaran juga sejalan dengan pendekatan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pentingnya literasi media, pemanfaatan teknologi, serta keterhubungan peserta didik dengan dinamika dunia nyata secara kritis dan reflektif.

3) Video

Dalam perkembangan teknologi pendidikan modern, video menjadi salah satu bentuk media audiovisual yang sangat efektif dalam menunjang proses pembelajaran.

Video, yang merupakan gabungan antara gambar bergerak (visual) dan suara (audio), mampu menyajikan materi pelajaran secara dinamis, kontekstual, dan komunikatif. Medium ini banyak dimanfaatkan dalam berbagai model pembelajaran, baik tatap muka, hybrid, maupun pembelajaran jarak jauh. Seperti dijelaskan oleh Arga S. Santino, dkk (2019:67), video dapat ditayangkan melalui berbagai format seperti video *compact*

disk (VCD), DVD, atau platform digital berbasis internet yang kini lebih umum digunakan, seperti YouTube, Vimeo, dan *Learning Management System* (LMS).

Menurut Mayer (2021), dalam *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, video merupakan bentuk representasi multimedia yang sangat kuat karena memadukan dua saluran utama pemrosesan informasi dalam otak manusia yaitu saluran visual dan auditorial. Ketika digunakan secara tepat, video dapat meningkatkan pemahaman konsep, mempercepat transfer informasi, dan memperkuat retensi memori siswa. Video memungkinkan siswa untuk melihat dan mendengar materi secara bersamaan, yang membuat proses belajar menjadi lebih efektif dibandingkan hanya dengan media visual atau audio saja.

Salah satu keunggulan utama video adalah fleksibilitas kontennya. Video dapat digunakan untuk menyampaikan berbagai jenis pesan, baik yang bersifat faktual (misalnya peristiwa sejarah, kejadian aktual, berita ilmiah) maupun fiktif (seperti cerita

atau dramatisasi untuk pembelajaran karakter). Selain itu, video dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk: dokumenter, tutorial, simulasi, drama pendidikan, hingga animasi. Hal ini membuat video dapat memenuhi berbagai tujuan pembelajaran, mulai dari memberikan informasi (informatif), menanamkan nilai (edukatif), hingga membimbing tindakan atau praktik (instruksional).

Keunggulan lainnya yang menjadikan video sebagai media yang unggul adalah adanya fitur-fitur teknologi yang memperkuat fungsinya dalam pembelajaran. Salah satu fitur penting adalah *slow motion*, yang memungkinkan pemutaran ulang adegan atau proses tertentu secara perlahan. Fitur ini sangat berguna dalam pembelajaran yang memerlukan observasi detail terhadap gerakan cepat, seperti dalam olahraga, eksperimen sains, atau demonstrasi teknik tertentu. Dengan *slow motion*, siswa dapat mengamati setiap langkah atau gerakan secara teliti, sehingga meningkatkan pemahaman prosedural.

Selaras dengan hal tersebut, penelitian oleh Kay (2022) menunjukkan bahwa penggunaan video dalam pembelajaran berbasis digital memberikan peningkatan signifikan terhadap pemahaman konsep, terutama dalam bidang STEM (*Science, Technology, Engineering, and Mathematics*). Video memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, dengan kecepatan mereka sendiri, dan dapat diulang kapan saja jika diperlukan.

Dalam pembelajaran jarak jauh (*distance learning*), video juga memainkan peran sentral sebagai media penyampai materi. Lembaga pendidikan seperti *Open University* dan berbagai institusi berbasis *e-learning* telah lama memanfaatkan video untuk menjangkau siswa yang tidak dapat hadir secara fisik. Melalui video, interaksi pembelajaran tetap dapat berlangsung meskipun tidak dalam satu ruang yang sama. Menurut Moore & Kearsley (2019), video berperan dalam menciptakan “*presence*” atau kehadiran instruksional yang penting dalam pembelajaran daring, sehingga

peserta didik tetap merasa terhubung dengan materi dan pengajarnya.

Namun demikian, untuk memaksimalkan efektivitas video dalam pembelajaran, guru atau pendidik harus cermat dalam memilih dan merancang video yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran. Video yang terlalu panjang, kurang fokus, atau tidak relevan dapat menyebabkan kelelahan kognitif dan penurunan motivasi belajar. Oleh karena itu, prinsip desain multimedia seperti yang dikemukakan oleh Mayer (2021) misalnya prinsip segmentasi, personalisasi, dan pengurangan beban kognitif perlu diperhatikan dalam produksi maupun penggunaan video pembelajaran.

Dengan segala kelebihan yang dimilikinya, video bukan hanya alat bantu visual semata, tetapi merupakan instrumen pedagogis yang kaya akan potensi. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, pemanfaatan video secara strategis dapat mendorong terwujudnya pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan berorientasi pada

pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreatif, serta kolaboratif.

4) Proyektor LCD (*Liquid Crystal Display*)

Dalam era digital dan perkembangan teknologi pendidikan saat ini, proyektor LCD (*Liquid Crystal Display*) menjadi salah satu alat bantu pembelajaran yang sangat penting dan banyak digunakan di berbagai jenjang pendidikan. Teknologi ini memungkinkan visualisasi materi ajar secara jelas, besar, dan dinamis di hadapan peserta didik, baik dalam bentuk teks, gambar, grafik, animasi, maupun video. Menurut Herlian (2019:109), proyektor LCD merupakan perangkat elektronik yang memiliki sistem optik efisien sehingga mampu menghasilkan cahaya yang sangat terang tanpa harus mematikan lampu ruangan. Hal ini memungkinkan proyeksi materi ajar tetap terlihat jelas bahkan dalam kondisi pencahayaan normal.

Secara teknis, LCD *projector* bekerja dengan menggunakan panel kristal cair untuk mereproduksi gambar dari perangkat komputer atau media digital lainnya ke layar besar atau permukaan datar. Keunggulan

teknologi ini adalah kemampuannya dalam menyajikan materi visual berkualitas tinggi yang dapat mendukung proses pembelajaran, terutama dalam menjelaskan konsep-konsep abstrak, kompleks, atau prosedural. Dalam perspektif pedagogis, kehadiran gambar, warna, dan gerakan yang ditampilkan melalui proyektor dapat meningkatkan daya tarik materi pelajaran, memperkuat retensi informasi, serta menstimulasi keterlibatan peserta didik secara visual dan kognitif (Clark & Mayer, 2021).

LCD proyektor sebagai media presentasi interaktif memiliki beberapa manfaat utama dalam proses belajar mengajar. Pertama, media ini memungkinkan guru atau dosen untuk menyajikan materi secara lebih sistematis dan terstruktur, misalnya melalui tampilan slide presentasi yang dirancang dengan aplikasi seperti *Microsoft PowerPoint* atau *Canva*. Kedua, proyektor dapat memfasilitasi pembelajaran multimodal, yakni pembelajaran yang menggabungkan teks, gambar, dan suara secara bersamaan, yang menurut Mayer (2021) terbukti lebih efektif

dalam meningkatkan pemahaman dan transfer pengetahuan dibandingkan dengan metode pembelajaran tunggal. Ketiga, penggunaan proyektor LCD juga dapat mendukung pendekatan pembelajaran kolaboratif, karena siswa dapat bersama-sama mengamati, mendiskusikan, dan menganalisis materi yang ditayangkan.

Menurut penelitian terbaru oleh Fitria, dkk. (2022), penggunaan media proyektor dalam pembelajaran memiliki korelasi positif terhadap peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran yang bersifat visual seperti IPA, IPS, dan Matematika. Hal ini dikarenakan proyektor mampu menampilkan informasi secara visual yang lebih menarik, sehingga membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi pelajaran dengan lebih baik. Dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi, proyektor juga mendukung penerapan model pembelajaran modern seperti *project-based learning* (PjBL) dan *flipped classroom*, yang menuntut peran aktif siswa

dalam proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Selain digunakan di ruang kelas, *proyektor* LCD juga dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pelatihan, seminar, lokakarya, maupun pembelajaran luar kelas yang bersifat audiovisual. Penggunaan alat ini memberi kemudahan dalam aksesibilitas materi ajar secara visual, terlebih jika disertai dengan penggunaan *speaker* eksternal, maka pembelajaran berbasis audiovisual dapat terintegrasi secara utuh.

Namun demikian, efektivitas penggunaan proyektor sangat bergantung pada keterampilan guru dalam menyusun dan menyajikan materi ajar secara menarik dan pedagogis. Guru perlu memperhatikan prinsip-prinsip desain pembelajaran berbasis visual seperti *coherence principle*, *signaling*, dan *redundancy* sebagaimana dijelaskan oleh Mayer (2021), agar informasi yang disampaikan melalui media proyektor dapat diterima secara optimal oleh peserta didik tanpa menyebabkan kelebihan beban kognitif.

Dengan mempertimbangkan berbagai aspek tersebut, dapat disimpulkan bahwa proyektor LCD merupakan media pembelajaran yang relevan dan adaptif terhadap kebutuhan pendidikan masa kini. Alat ini tidak hanya memperluas jangkauan penyampaian materi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

f. Manfaat Media Pembelajaran

Karo-Karo, Isran Rasyid, and Rohani Rohani. (2018) Secara keseluruhan, manfaat media pembelajaran dalam proses pendidikan adalah untuk mempermudah interaksi guru dan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif. Namun lebih khusus lagi, Kemp dan Dayton menunjukkan banyak manfaat mengenai media pembelajaran dalam proses pengajaran sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang

lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.

Table 2.2 manfaat media pembelajaran

Manfaat Utama	Penjelasan Singkat
Kemudahan interaksi dan efisiensi	Mempercepat dan memperjelas komunikasi guru-siswa
Peningkatan pemahaman dan retensi	Visual-audio memperkuat konsep abstrak
Motivasi dan fokus belajar	Media audiovisual lebih menarik dan memotivasi
Stimulus mandiri dan variatif	Mengakomodasi berbagai gaya belajar
Mengatasi keterbatasan indera dan fasilitas	Visualisasi peristiwa yang tidak bisa diamati langsung
Kesamaan pengalaman belajar	Standar penyampaian yang konsisten
Interaktivitas dan umpan balik	System digital memungkinkan respons

	langsung	
Pengembangan abad ke-21	keterampilan	Mendukung berpikir kritis dan kolaborasi
Meningkatkan bahasa	literasi dan	Membantu pemahaman dan penguasaan kosakata

2. Pemahaman Konsep IPS

a) Pemahaman

a. Definisi Pemahaman

Anas Sudjiono (2020:50) Pemahaman (*comprehension*) dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Seorang siswa dikatakan memahami materi yang dipelajarinya apabila siswa dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang suatu materi yang dipelajarinya dengan menggunakan kata-katanya sendiri.

Nana Sujana (2019:24) Pemahaman merupakan tipe belajar yang lebih tinggi daripada sekedar pengetahuan. Misalnya siswa dapat menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri

sesuatu yang dibaca atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau menggunakan petunjuk penerapan dari kasus lain. Dalam taksonomi Bloom, kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi dari pada pengetahuan. Namun, tidaklah berarti bahwa pengetahuan tidak perlu ditanyakan sebab untuk dapat memahami, perlu terlebih dahulu mengetahui atau mengenal.

Ahmad Susanto (2018:6) Pemahaman juga dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari suatu materi yang dipelajari. Kemampuan memahami dapat di lihat dari beberapa aspek yaitu seberapa jauh siswa dapat menerima, menyerap dan mengingat materi yang telah disampaikan oleh guru maupun yang telah dia baca. Siswa akan lebih faham apabila siswa melihat, merasakan maupun mengalaminya sendiri.

Kesimpulan yang dapat diambil dari pengertian pemahaman diatas adalah pemahaman berarti kemampuan seorang siswa untuk dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian tentang suatu materi yang telah diajarkan oleh guru, dibaca, didengar, maupun didiskusikan dengan menggunakan kata-katanya sendiri.

b. Indikator Pemahaman

Penguasaan konsep dapat diukur dengan menggunakan kata kerja menurut taksonomi Bloom. Penguasaan konsep melibatkan proses kognitif sehingga sering disebut dengan kompetensi kognitif termasuk di dalamnya dalam proses mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Dimensi kognitif tersebut dijabarkan menjadi kata kerja sebagai berikut:

Tabel 2.3 Dimensi Kognitif dan Kata Kerja Taksonomi Bloom Dalam Pembelajaran

Dimensi Kognitif	Definisi	Kata Kerja Relevan
Mengingat (C1)	Mengkonstruksi makna atau pengertian berdasarkan pengetahuan awal yang telah diintegrasikan dengan pengetahuan baru	Menafsirkan, menerjemahkan
Memahami (C2)	Mengkonstruksi makna atau pengertian berdasarkan pengetahuan awal yang telah diintegrasikan dengan pengetahuan baru	Memberi contoh mengklasifikasi Menyimpulkan Memprediksi Membandingkan Menjelaskan

Mengaplikasikan (C3)	Menggunakan prosedur untuk menyelesaikan masalah atau tugas	Melaksanakan
		Mengimplementasikan
		Menggunakan
Menganalisis (C4)	Menguraikan suatu obyek ke dalam unsurunsurnya atau mengaitkan antar unsurunsur tertentu	Membedakan,
		mengurai,
		memilih
Mengevaluasi (C5)	Mengambil keputusan berdasarkan kriteria tertentu	Mengorganisasikan,
		Memeriksa,
		menguji
Mencipta (C6)	Menggabungkan unsur menjadi sesuatu yang baru	Mengkritik,
		menilai
		Merumuskan,
		membuat
		hipotesis
		Merancang,
		mendesain,
		memproduksi

Nur Wakhidah (2019:56) Siswa dikatakan dapat memahami suatu materi jika memenuhi beberapa indikator yang diinginkan. Indikator pemahaman yang dikehendaki berdasarkan kategori proses kognitif yakni sebagai berikut:

Tabel 2.4 Kategori Hubungan dan Dimensi Proses Kognitif

Kategori	Proses Kognitif	Contoh
Memahami (C2)		
2.1	Mengartikan menguraikan dengan kata-kata sendiri	Mengartikan menguraikan dengan kata-kata sendiri
2.2	Memberikan Contoh	memberikan contoh macam-macam jenis usaha dan kegiatan ekonomi yang ada di Indonesia.
2.3	Mengklasifikasikan	mengamati atau menggambarkan tentang jenis- jenis usaha.
2.4	Menyimpulkan	menulis kesimpulan pendek mengenai macam-macam jenis usaha dan kegiatan ekonomi yang ada di Indonesia.
2.5	Menduga	mengambil kesimpulan dari contoh yang diberikan guru mengenai kegiatan ekonomi yang ada di Indonesia.
2.6	Membandingkan	membandingkan perbedaan pengelolaan

Sumber : Wowo Sunaryo Kuswana (2021:117)

c. Tingkatan- Tingkatan Dalam Pemahaman

Nana Sudjana (2020:24) Pemahaman dapat dibedakan ke dalam tiga kategori.

1. Pemahaman Terjemahan, mulai dari terjemahan dalam arti yang sebenarnya, Pemahaman terjemahan berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk menerjemahkan atau mengartikan suatu informasi dalam bentuk yang lebih sederhana atau berbeda secara reflektif. Contohnya mengubah teks asing ke bahasa Indonesia, atau menjelaskan simbol “Bhineka Tunggal Ika” menjadi arti dan nilai yang terkandung di dalamnya. Peserta didik pada tingkat ini mampu menggunakan kata-kata sendiri untuk memaparkan pengertian materi, namun masih terbatas pada ranah literal.
2. Wowo Sunaryo (2021:44) Kedua adalah pemahaman tafsiran, yakni kemampuan yang digunakan untuk mengenal dan memahami. Menafsirkan dapat dilakukan dengan cara menghubungkan pengetahuan sebelumnya dengan pengetahuan yang diperoleh selanjutnya, menghubungkan antara grafik dengan kondisi yang dijabarkan sebenarnya, dan dapat membedakan yang pokok dengan yang tidak pokok.
3. Wowo Sunaryo (2021:49) Pemahaman tingkat ketiga atau tingkat tertinggi adalah pemahaman

ekstrapolasi. Dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, ataupun masalahnya.

b) Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Definisi Ilmu Pengetahuan Sosial

Mulyasa (2018:125) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai perguruan tinggi. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Masa yang akan datang siswa akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Kesimpulan yang dapat diambil dari pengertian IPS di atas adalah bahwa pelajaran IPS merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran di sekolah yang mempelajari berbagai kondisi sosial masyarakat baik di bidang geografi, sejarah dan ekonomi yang dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis siswa terhadap kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat.

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Irfan Tamwif (2018:12) adapun tujuan pembelajaran IPS yang ada di SD/ MTS adalah sebagai berikut:

- 1) Membekali siswa dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan masyarakat.
- 2) Membekali siswa dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisa dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
- 3) Membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan dengan berbagai bidang keilmuan serta berbagai keahlian.
- 4) Membekali siswa dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan terhadap

pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian kehidupannya.

- 5) Membekali siswa dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, perkembangan masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Tujuan IPS dalam konteks kontemporer (2020-2025) Berdasarkan penelitian dan kajian terbaru, tujuan pembelajaran IPS semakin berkembang untuk mengakomodasi tuntutan abad ke-21, yakni berpikir kritis, kolaborasi, kretivitas, dan digital literasi:

- 1) Mengembangkan warga Negara yang berpengetahuan dan berpikir kritis Hopeman et al. (2022) menyatakan bahwa tujuan IPS adalah menumbuhkan pemahaman mendalam tentang hubungan individu, masyarakat, dan lingkungan, sehingga siswa menjadi warga negara aktif, kritis, dan responsif terhadap isu sosial,
- 2) Menumbuhkan literasi geografi dan ekonomi lokal Studi Muhtadin et al. (2024) menerapkan IPS berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan pemikiran ilmiah siswa sebagian tujuan spesifik IPS modern adalah meningkatkan koneksi siswa

terhadap identitas daerahnya dan kemampuan analisis sosial-ekonomi lokal

- 3) Menanamkan kepekaan sosial dan nilai-nilai multikultural Rachmadyanti et al. (2025) menyebut tujuan IPS adalah membangun kesadaran toleransi dan inklusivitas, serta nilai sosial global melalui pendekatan pendidikan berdasarkan SDGs dan keberagaman budaya

c. Pentingnya Ilmu Pengetahuan Sosial

Oemar Hamalik (2022:98) Siswa sekolah dasar perlu mempelajari IPS sebab-sebabnya sebagai berikut:

- 1) Dalam masyarakat dan dalam kehidupan sehari-hari sangat banyak masalah-masalah sosial luas, kompleks dan sulit yang perlu mendapat pemecahan. Tentu saja siswa belum sampai pengetahuan dan tingkat pemecahannya untuk turut memecahkan masalah-masalah itu, namun mereka perlu memahami/ mengerti masyarakat dan kondisi-kondisi yang dapat menyebabkan masalah-masalah tersebut. Karena kelak akan membantu mereka selaku orang dewasa yang mampu mengembangkan diri guna turut memecahkan masalah-masalah sosial yang telah dan akan dihadapi oleh masyarakat.

- 2) Melalui pengajaran IPS siswa akan melihat perubahan-perubahan dalam masyarakat yang berlangsung sangat cepat, seperti masalah transportasi umum dalam kota, masalah kecelakaan di jalan raya, masalah konflik antar suku dan sebagainya.
- 3) Siswa perlu menyadari bahwa mereka hidup dalam keadaan yang sangat sulit yang tidak mungkin dapat dengan segera diatasi, seperti masalah peledakan penduduk, masalah kemiskinan, kelaparan dan kekurangan air, dan sebagainya.
- 4) Pelajaran IPS memberikan berbagai informasi, ide-ide dan metode untuk menyelidiki yang dapat memberikan kepuasan dan kehidupan intelektual yang kreatif dan meletakkan dasar toleransi bagi kehidupan antar kelompok.

d. Hakikat Pemahaman IPS

Dependikbud (2019), Konsep pembelajaran sendiri dikemukakan oleh Corey adalah : Suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tngkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset

husus dari pendidikan. IPS mempelajari manusia pada intinya, dengan mempelajari manusia maka IPS bisa mengambil permasalahan yang terjadi di dalamnya. Dan menganalisis dengan pendekatan pemecahan masalah, proses pembuatan keputusan, dan pendekatan inkuiri. Artinya IPS mempelajari suatu masalah di masyarakat dan memecahkannya agar dapat meningkatkan mutu IPS yang akan datang. Pendekatan terpadu dalam IPS sering disebut dengan pendekatan interdisipliner. Pada hakekatnya, model pembelajaran terpadu merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik secara individual maupun kelompok aktif mencari menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip secara holistik dan otentik.

Sabri, Alisuf. (2017), Pembelajaran IPS bertujuan membentuk warga negara yang berkemampuan sosial dan yakin akan kehidupannya sendiri di tengah-tengah kekuatan fisik dan sosial, yang pada gilirannya akan menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab. Namun tujuan umum pembelajaran IPS adalah memberdayakan siswa agar memiliki kecakapan berpikir, membentuk warga negara yang aktif dan bertanggung jawab serta mampu memecahkan

masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari. Bilamana sasaran dan tujuan-tujuan pembelajaran IPS di atas dikaitkan dengan *taxonomy of education objective* yang dikemukakan oleh Bloom, maka secara garis besar terdapat tiga sasaran pokok dari pelajaran IPS, yaitu:

- 1) Pengembangan aspek pengetahuan (*cognitive*)
- 2) Pengembangan aspek nilai dan kepribadian (*affective*)
- 3) Pengembangan aspek keterampilan (*psyscomotoric*).

Rumusan tentang pengertian IPS telah banyak dikemukakan oleh para ahli IPS atau Social Studies. Di sekolah-sekolah Amerika pengajaran IPS dikenal dengan social studies, jadi istilah IPS merupakan terjemahan social studies. Berikut pengertian IPS yang dikemukakan oleh beberapa ahli pendidikan IPS di Indonesia :

- 1) Moeljono Cokrodikardjo mengemukakan bahwa, IPS adalah perwujudan dari suatu pendekatan interdisipliner dari ilmu social. Ia merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu social yakni sosiologi, antropologi, budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan ekologi manusia, yang diformulasikan untuk tujuan

instruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dipelajari.

- 2) Nu'man Soemantri menyatakan bahwa, IPS merupakan pelajaran ilmu-ilmu social yang disederhanakan untuk pendidikan tingkat SD, SLTP, dan SLTA. Penyederhanaan mengandung arti : a) menurunkan tingkat kesukaran ilmu-ilmu social yang biasanya dipelajari di universitas menjadi pelajaran yang sesuai dengan kematangan berfikir siswa Sekolah Dasar dan lanjutan; b) mempertautkan dan memadukan bahan aneka cabang ilmu-ilmu social dan kehidupan masyarakat sehingga menjadi pelajaran yang mudah dicerna.

- 3) S. Nasution mendefinisikan IPS sebagai pelajaran yang merupakan fusi atau paduan sejumlah mata pelajaran social. Dinyatakan bahwa, IPS merupakan bagian kurikulum sekolah yang berhubungan dengan peran manusia dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai subjek sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, dan psikologi social.

Nasution, Toni, and Maulana Arafat Lubis (2018), Dari beberapa pengertian di atas, pada intinya bahwa hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial

(IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu social seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya, yang mana di dalamnya berisi tentang kajian manusia dan dunia sekelilingnya.

B. Penelitian Yang Relevan

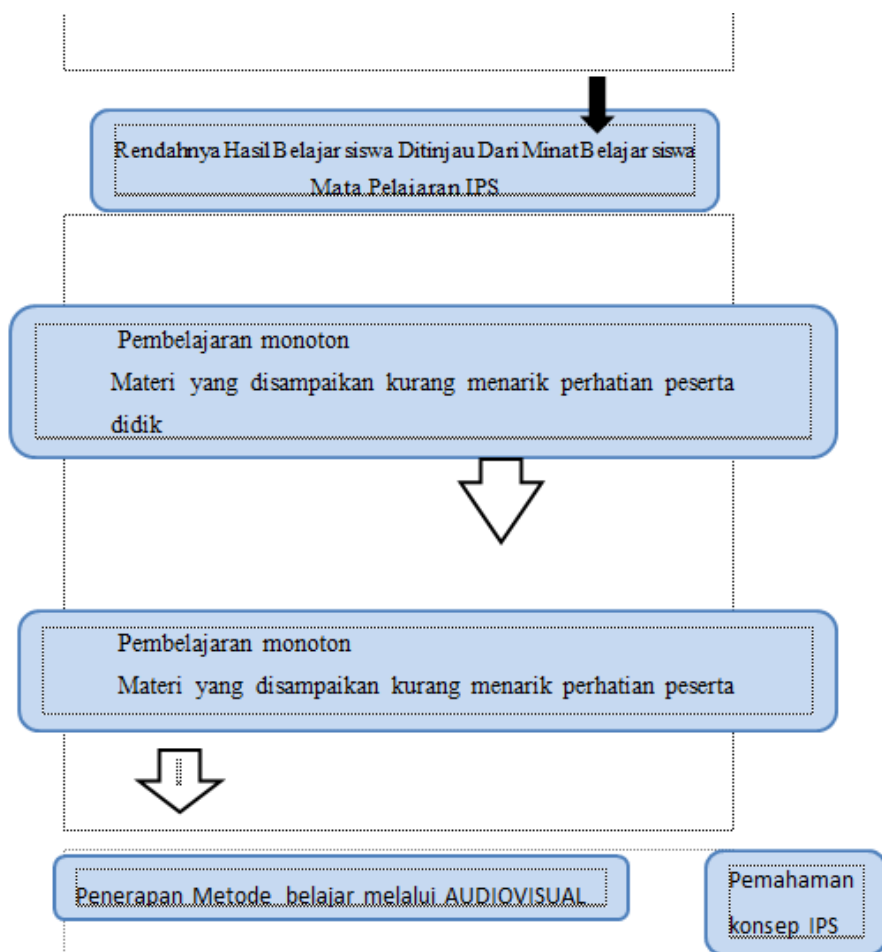
1. Martin Kahfi, Wawat Setiawati, Yeli Ratnawati, Asep Saepuloh (2021) **EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA AUDIOVISUAL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS TERPADU**, Penelitian ini merupakan penelitian Pembelajaran yang efektif dapat ditunjang dengan hubungan komunikasi antara pendidik dan peserta didik serta lingkungan belajar yang baik. Berdasarkan hasil pengamatan disekolah sebagian besar prestasi belajar siswa masih rendah maka perlu diterapkan suatu inovasi baru untuk mengoptimalkan proses dan hasil belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan pendekatan kontekstual berbantuan media audiovisual dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa pada pembelajaran IPS Terpadu. Desain penelitian ini menggunakan metode Experimental quasy design menggunakan Pretest-Posttest Control Group Design. Hasil penelitian menunjukan prestasi belajar pada kelas

eksperimen lebih tinggi yaitu dengan rata-rata 82 dibandingkan kelas kontrol dengan rata-rata 65 artinya penggunaan pendekatan kontekstual berbantuan media audiovisual lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPS Terpadu. Peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kontekstual berbantuan media audiovisual.

2. Ani Hanipah, Erwin Rahayu Saputra (2022), **EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL BERBASIS POWTOON PADA MATA PELAJARAN IPA DI KELAS IV**, penelitian ini merupakan penelitian Penggunaan media pembelajaran buku yang masih banyak digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPA menyebabkan siswa jenuh dan kesulitan dalam memahami materi. Hal ini pun menjadikan kurangnya pemanfaatan fasilitas yang ada di sekolah, seperti proyektor dan laptop. Media pembelajaran audio visual berbasis powtoon menjadi salah satu media yang dapat digunakan untuk mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar. Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran audiovisual berbasis Powtoon merupakan langkah untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi.

Penelitian dilakukan pada siswa-siswi kelas IV SDN 1 Dangi, Kecamatan Banjarwangi Kabupaten Garut. Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Powtoon diterapkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Penelitian dilakukan pada tanggal 2 Desember 2021. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode Deskriptif dengan pendekatan Kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu Observasi dan Wawancara. Observasi dilakukan saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Dan wawancara dilakukan pada murid kelas IV sebagai informan kunci penelitian. Penilaian aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis powtoon dilakukan menggunakan skala likert. Skor pada setiap kriteria yaitu 4 (Sangat Baik), 3 (Baik), 2 (Cukup), dan 1 (Kurang). Berdasarkan hasil penelitian terlihat bahwa aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis powtoon pada mata pelajaran IPA memiliki rata-rata 83,3%. Rata-rata aktivitas siswa ini termasuk dalam kategori sangat baik.

C. Kerangka Berpikir



D. Asumsi Penelitian

1. Asumsi tentang Media Pembelajaran

- a. Media pembelajaran audiovisual dapat meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional seperti ceramah.
- b. Penggunaan media audiovisual mampu membantu siswa memahami konsep pemberdayaan masyarakat dalam mata pelajaran IPS dengan lebih konkret dan mudah dipahami.

2. Asumsi tentang Pemahaman Konsep

- a. Siswa kelas VII di MTs Humairah memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda terhadap konsep pemberdayaan masyarakat dalam IPS.
- b. Peningkatan pemahaman konsep dapat diukur melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test setelah menggunakan media audiovisual.

3. Asumsi tentang Efektivitas Pembelajaran

- a. Media pembelajaran yang lebih interaktif cenderung meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.
- b. Efektivitas penggunaan media audiovisual dapat dilihat dari peningkatan nilai tes, partisipasi aktif dalam diskusi kelas, serta kemampuan siswa dalam menjelaskan kembali konsep yang telah dipelajari.

4. Asumsi tentang Konteks Sekolah

- a. Siswa di MTs Humairah Kota Bengkulu memiliki akses dan keterampilan dasar dalam menggunakan media audiovisual.
- b. Lingkungan sekolah mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran, termasuk media audiovisual

Asumsi-asumsi ini akan menjadi dasar dalam menganalisis hasil penelitian dan menentukan apakah penggunaan media audiovisual benar-benar efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep pemberdayaan masyarakat dalam IPS.

E. Hipotesis

Menurut Nachimas dalam Muri (2017) mengatakan “Hipotesis merupakan jawaban tentatif terhadap masalah penelitian, jawaban dinyatakan dalam hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat”. Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir yang telah dipaparkan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah :

- 1) H_a : Ada perbedaan pemahaman konsep IPS siswa kelas VII di MTsHumairah Kota Bengkulu dengan sesudah menggunakan media pembelajaran audiovisual.
- 2) H_0 : Tidak ada perbedaan pemahaman konsep IPS siswa kelas VII di MTs Humiarah Kota

Bengkulu dengan sesudah menggunakan media pembelajaran audiovisual.

Hipotesis ini nantinya akan diuji melalui metode penelitian yang digunakan, seperti pre-test dan post-test atau analisis statistik lainnya, untuk menentukan apakah penggunaan media pembelajaran audiovisual benar-benar efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa.

