

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Audio Visual

a. Pengertian Media Audio Visual

Media berasal dari bahasa latin "medium" yang berarti perantara. Media pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai penyalur pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara pendidik dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Supadmi, dkk (2022:3).

Menurut *Association for Education and Communication Technologi* (AECT) mengartikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi. Sedangkan menurut Kustandi & Darmawan (2020:35) secara implisit mengatakan bahwa, media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video

recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan computer.

Dari beberapa definisi diatas dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk atau alat yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran, yang berfungsi untuk merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik sehingga tercipta interaksi edukatif yang efektif antara pendidik dan peserta didik. Media dapat berupa alat fisik seperti buku, gambar, video, komputer, dan sebagainya.

Media audio visual merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Neo Cipta Mahaputra (2021:24).

Menurut Damayanti (2021:14) Media audio visual adalah sarana komunikasi dengar pandang yang meliputi gambar dan suara. Media ini menyajikan isi formasi di mana audiens dapat mendengarkan informasi dan sekaligus menyaksikan langsung gambar hidup dan suara dari orang yang melakukannya. Damayanti menyatakan bahwa

media audio visual adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki audio visualitas dengan penggunaannya. Pengertian ini merujuk pada kemampuan media audio visual untuk berkomunikasi dengan penggunaannya. Tampilannya dirancang agar pengguna dapat memperoleh informasi secara audio visual.

Sedangkan menurut Yulaini Erma, dkk (2025:87) Audiovisual merupakan kombinasi teknologi yang mencakup fungsi pendengaran dan visual. Teknologi audiovisual juga termasuk dalam media pembelajaran karena dapat digunakan untuk mendukung penjelasan pada saat mempelajari suatu materi. Media audiovisual dapat digunakan guru untuk menjelaskan isi pembelajaran dan dapat dilihat dan didengar langsung oleh siswa. Audio visual biasanya hadir dalam bentuk video, televisi, YouTube, dan apa pun yang melibatkan fungsi pendengaran dan visual.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah media pembelajaran yang menggabungkan unsur suara (audio) dan gambar (visual) untuk menyampaikan

informasi. Media ini memungkinkan peserta didik untuk melihat dan mendengar secara langsung materi pembelajaran, sehingga meningkatkan pemahaman. Bentuk media ini dapat berupa video, televisi, YouTube, dan teknologi sejenis yang berfungsi sebagai sarana komunikasi yang interaktif dan informatif.

b. Jenis-Jenis Media Audio Visual

Adapun jenis-jenis media audio visual yang digunakan dalam konteks pembelajaran menurut Husnita Liza, dkk (2024:75) adalah sebagai berikut:

1) Video Pembelajaran

Media pembelajaran ini memanfaatkan kombinasi gambar bergerak dan suara untuk menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami.

Bentuk media ini bisa berupa film, video, maupun siaran televisi. Contoh aplikasi yang sering digunakan dalam pembuatan video pembelajaran antara lain: 1) Video PowerPoint, 2) Filmora, 3) Powtoon, 4) CapCut, 5) Canva, 6) YouTube dan lainnya.

2) Audio dan Podcast

Audio merupakan media yang hanya mengandalkan suara, seperti rekaman, musik,

wawancara, atau efek bunyi. Sementara itu, podcast adalah kumpulan rekaman audio yang bisa didengarkan secara daring atau diunduh untuk diputar kembali. Podcast umumnya membahas beragam tema seperti pendidikan, berita, hiburan, dan topik lainnya.

3) Animasi Edukasi

Animasi edukatif menawarkan keunggulan melalui tampilan visual bergerak yang mampu menjelaskan konsep rumit dengan cara yang lebih sederhana. Selain mempermudah pemahaman, animasi juga memberi ruang bagi penyampaian materi yang kreatif dan menjadikan proses belajar lebih menarik serta interaktif.

4) Presentasi dengan Multimedia

Slide adalah lembaran yang berisi ringkasan informasi atau poin-poin penting dalam bentuk teks dan gambar, yang bisa ditampilkan melalui proyektor. Dalam presentasi, slide sering digunakan sebagai media bantu dan merupakan versi modern dari media transparansi yang kini sudah tidak digunakan. Pembuatan slide bisa dilakukan secara manual atau menggunakan perangkat lunak seperti PowerPoint, Canva, atau Google Slides

5) E-Book Interaktif

E-book interaktif adalah jenis e-book yang memiliki fitur interaktif yang memungkinkan pembaca berinteraksi dengan konten yang disajikan, seperti gambar yang dapat diperbesar atau diperkecil, video, audio, animasi, dan lainnya

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual

Media audio visual merupakan salah satu media pembelajaran yang banyak digunakan karena mampu menggabungkan unsur suara dan gambar sehingga informasi yang disampaikan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Meskipun memiliki banyak keunggulan dalam mendukung proses pembelajaran, media audio visual juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu menjadi perhatian dalam penggunaannya. Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan media audio visual agar penggunaannya dapat memberikan hasil yang optimal.

Berikut ini kelebihan penggunaan media audio visual yaitu meliputi:

1. Memberikan suasana yang lebih hidup penampilannya lebih menarik, dan disamping itu dapat digunakan untuk memperlihatkan suatu proses lebih nyata serta guru tidak perlu menjelaskan berulang kali karena foto atau video dapat diputar berulang-ulang. Isdamayani, dkk (2024:4).
2. Mengakomodir gaya bahasa pembelajaran auditif maupun visual, maka lebih efektif dalam menerima pembelajaran.
3. Memberikan lebih banyak pengalaman dunia nyata dari yang tersampaikan media audio visual seperti video.
4. Peserta didik akan lebih mudah memahami sebab mereka akan dapat melihat apa dilihat dan tidak hanya memikirkannya.
5. Memanfaatkan media audio visual lebih menarik dan menyenangkan. Ramdhana Ulfa. (2023:21)

Kelebihan tersebut menunjukkan bahwa media audio visual tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga mampu meningkatkan perhatian, minat, serta pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Media audio visual juga memiliki beberapa kekurangan, yaitu sebagai berikut:

1. Terletak dalam segi teknis dan juga biaya. Penggunaan media tentunya membutuhkan sarana dan prasarana tertentu seperti listrik serta perlengkapan atau alat-alat khusus yang tidak selamanya mudah diperoleh serta biaya pemeliharannya yang cenderung menuntut biaya yang mahal. Isdamayani, dkk (2024:4).
2. Membutuhkan pengetahuan tentang laptop pemrograman.
3. Diperlukan hardware khusus untuk proses penggunaan dan proses pengembangan.
4. Pada sistem microprocessor resolusi gambar grafik sangat terbatas.
5. Tidak dapat mendownload dengan jenis lain yang ada. Ramdhana Ulfa. (2023:21)

Meskipun demikian, berbagai kekurangan tersebut pada umumnya dapat diatasi apabila tersedia fasilitas yang memadai serta guru memiliki kemampuan dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Dengan perencanaan yang baik, media audio visual tetap menjadi salah satu media yang efektif untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

2. Powerpoint Interaktif

a. Pengertian Powerpoint Interaktif

Aplikasi Microsoft PowerPoint pertama kali dikembangkan oleh Bob Gaskins dan Dennis Austin sebagai presenter untuk perusahaan bernama Forethought, Inc yang kemudian mereka ubah namanya menjadi PowerPoint. Pada tahun 1987, PowerPoint versi 1.0 dirilis, dan komputer yang didukungnya adalah Apple Macintosh. Pada waktu itu, PowerPoint masih menggunakan warna hitam/putih, yang mampu membuat halaman teks dan grafik untuk transparansi Overhead Projector (OHP). Pramono Joko (2019:118).

Menurut Maknunah (2022:53) powerpoint adalah perangkat lunak (software) yang dikembangkan oleh Microsoft yang berguna untuk membuat tayangan slide yang digunakan untuk presentasi dan dapat menampilkan program multimedia dengan menarik, powerpoint mempunyai kemampuan untuk menggabungkan berbagai elemen media, seperti pengolahan kata, warna, gambar, grafik dan animasi. Powerpoint merupakan alat bantu mengajar (teaching aids) untuk membuat paparan dalam bentuk slide presentasi yang interaktif sehingga materi yang

disampaikan dapat ditampilkan lebih efektif dan menarik bagi peserta didik.

Sedangkan Menurut Sukmawati (2022:17) PowerPoint Interaktif merupakan program untuk membuat dan mengolah presentasi interaktif yang menawarkan kemudahan dan banyak digunakan saat ini. Dengan PowerPoint anda dapat membuat lembar kerja presentasi mulai dari membuat slide, memformat teks, mengatur desain presentasi, menambahkan objek audio-video, mengolah transisi slide hingga menggunakan animasi. Rukmana & Fitrihidajati (2022:622) juga berpendapat bahwa Powerpoint interaktif adalah Media pembelajaran yang membantu siswa untuk mengintegrasikan seluruh elemen media seperti teks, gambar, audio terlebih video yang memungkinkan menjadi pembelajaran yang menarik perhatian siswa serta inovatif dan kreatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Powerpoint interaktif adalah perangkat lunak presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft dan berfungsi sebagai media pembelajaran yang menarik dan efektif. Dengan kemampuannya menggabungkan berbagai elemen

multimedia seperti teks, gambar, audio, video, grafik, dan animasi, PowerPoint memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi secara interaktif. Selain meningkatkan daya tarik pembelajaran, media ini juga mendorong kreativitas, inovasi, dan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Kelebihan dan kekurangan media audio visual berbasis powerpoint interaktif

Media audio visual berbasis PowerPoint interaktif memiliki berbagai kelebihan yang dapat mendukung proses pembelajaran, namun di sisi lain juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan oleh guru dalam penggunaannya. Oleh karena itu, guru perlu memahami kelebihan dan kekurangan media ini agar dapat memanfaatkannya secara optimal sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Ada beberapa kelebihan dan kekurangan ketika menggunakan media pembelajaran PowerPoint. Berikut ini adalah beberapa kelebihan dari PowerPoint: Sufa (2023:32)

1. Visualisasi menarik karena ada perpaduan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto.

2. Lebih menstimulasi siswa mencari tahu informasi lebih lanjut tentang bahan ajar yang disajikan.
3. Pesan informasi secara visual mudah dipahami siswa.
4. Guru tidak perlu menjelaskan terlalu banyak mengenai bahan ajar yang sedang dibawakan.
5. Dapat disebar massal sesuai kebutuhan dan dapat dipakai secara berulang kali.
6. Praktis, dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetic (CD/Disket/Flashdisk).

Selain itu berikut adalah kekurangan dari PowerPoint: Sukmawati (2022:20)

1. Dalam proses pembuatan membutuhkan waktu yang lama, tidak semua sekolah memiliki computer dan proyektor.
2. Jika tampilan fisik isi tidak dirancang dengan baik atau hanya merupakan tampilan seperti dibuku teks biasa, pembelajaran melalui media tersebut tidak akan mampu meningkatkan motivasi, perhatian belajar siswa.
3. Guru yang tidak memahami aplikasi program komputer tidak dapat merancang pembelajaran lewat media komputer, ia harus bekerja sama

dengan ahli komputer, juru kamera, dan teknisi komputer.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa media audio visual berbasis PowerPoint interaktif memiliki lebih banyak keunggulan dalam mendukung proses pembelajaran apabila dirancang dengan baik dan digunakan secara tepat. Meskipun demikian, beberapa kekurangan yang dimiliki dapat diminimalkan melalui kesiapan guru, ketersediaan sarana dan prasarana, serta kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

c. Manfaat Powerpoint Interaktif

PowerPoint merupakan sebuah software yang memberikan banyak manfaat kepada para penggunanya. Asas dalam pembuatan PowerPoint sendiri memang dirancang untuk mempermudah kegiatan presentasi, memberi kesan interaktif dan dapat terintegrasi dengan web. Sufa (2023:31)

Adapun beberapa manfaat yang dapat diperoleh ketika diintegrasikan dengan pembelajaran adalah :
Tumbunan, dkk (2023:29).

- 1) Tampilan serta materi pelajaran lebih menarik.
Dengan pemanfaatan fitur dalam powerpoint, pengeditan tampilan dapat dibuat menarik salah

satunya ialah ukuran huruf yang dapat disesuaikan, bentuk huruf, warna, gambar animasi, suara dan lainlainnya.

- 2) Penyampaian lebih efektif serta efisien. Penyampaian lebih efektif karena dengan powerpoint dapat disisipkan suara atau vidio yang sudah memuat penjelasan serta lebih efisien dalam menulis materi karena materi sudah ada dalam tampilan presentasi.
- 3) Materi-materi lebih ringkas, utuh dan cepat melalui pointer- pointer materi. Materi dapat dibuat lebih ringkas karena sudah dikelompokkan serta penyampaiannya cepat dengan memanfaatkan tools seperti hyperlink dimana setiap halaman materi dapat dihubungkan dengan utub dan cepat.

3. Partisipasi Aktif

a. Pengertian Partisipasi Aktif

Partisipasi aktif merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran karena menunjukkan keterlibatan siswa secara langsung dalam setiap kegiatan belajar. Melalui partisipasi aktif, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga menjadi subjek yang berkontribusi dalam membangun pengetahuan dan

pengalaman belajarnya. Dengan demikian, pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa cenderung lebih bermakna dan mampu meningkatkan hasil belajar.

Secara etimologis, istilah partisipasi berasal dari bahasa Inggris *participation*, yang berarti keikutsertaan ataupun keterlibatan untuk suatu kegiatan. Partisipasi mencakup kerelaan, perhatian, serta keterlibatan seseorang dalam suatu aktivitas tertentu. Fitriani (2022:277).

Menurut Kulsum (2025:22) partisipasi dapat dimaknai sebagai keterlibatan aktif, peran serta, dan penggabungan diri menjadi bagian dari suatu kegiatan. bentuk partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran dapat terlihat dari sejumlah tindakan seperti bertanya, menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam diskusi, menyampaikan argumen, menyelesaikan tugas, memecahkan masalah, serta menyusun kesimpulan dari materi yang dibahas.

Pendapat tersebut menunjukkan bahwa partisipasi tidak hanya diukur dari kehadiran siswa di dalam kelas, tetapi juga dari keaktifan mereka dalam memberikan respons, mengemukakan

pendapat, serta berinteraksi dengan guru maupun teman selama proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Aksi (2020:9) Partisipasi siswa dalam pembelajaran sering juga diartikan sebagai keterlibatan siswa dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Sedangkan Norma Monigir (2024:1) menjelaskan partisipasi siswa adalah penyertaan mental dan emosi siswa dalam situasi kelompok yang mendorong siswa untuk mengembangkan daya pikir dan perasaan siswa bagi tercapainya prestasi belajar yang memuaskan.

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut dapat dipahami bahwa partisipasi aktif tidak hanya melibatkan aktivitas fisik, tetapi juga mencakup keterlibatan mental, emosional, dan intelektual siswa dalam mengikuti pembelajaran. Semakin tinggi tingkat partisipasi siswa, maka semakin besar peluang terciptanya pembelajaran yang interaktif, efektif, dan berpusat pada siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran adalah keterlibatan aktif baik secara fisik maupun mental dalam proses belajar, yang meliputi peran serta dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Bentuk partisipasi ini tampak dari

tindakan seperti bertanya, menjawab, berdiskusi, mengemukakan pendapat, menyelesaikan tugas, memecahkan masalah, dan menyusun kesimpulan, serta mendorong pengembangan daya pikir dan perasaan untuk mencapai prestasi belajar yang optimal.

b. Jenis-jenis Partisipasi Aktif

Kulsum (2025:23) menyatakan bahwa bentuk partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam dua kategori, yakni partisipasi kontributif dan partisipasi inisiatif.

- 1) Partisipasi kontributif mencerminkan keterlibatan peserta didik yang bersifat responsif terhadap pembelajaran, seperti keberanian dalam menyampaikan refleksi kepada pendidik, baik melalui pengajuan pertanyaan, pemberian tanggapan, penyampaian pendapat atau usulan, serta sanggahan. Selain itu, bentuk partisipasi ini juga meliputi kepatuhan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran secara aktif serta kesungguhan dalam menyelesaikan tugas-tugas terstruktur, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah.

2) Partisipasi Inisiatif merujuk pada keterlibatan yang lahir dari kesadaran dan motivasi internal peserta didik, tanpa adanya dorongan langsung dari pihak guru. Bentuk partisipasi tersebut tercermin melalui berbagai tindakan, seperti mengerjakan tugas mandiri yang bersifat tidak terstruktur, mengajukan permintaan secara lisan terkait pelaksanaan ulangan formatif maupun sumatif, serta menunjukkan inisiatif dalam mempelajari atau mengerjakan materi yang belum diajarkan maupun yang akan dipelajari. Selain itu, inisiatif membuat catatan ringkas juga termasuk dalam upaya pemahaman mandiri terhadap materi pembelajaran.

Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran dapat dikenali melalui keterlibatan mereka dalam kegiatan fisik yang aktif. Ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi secara pasif, tetapi juga ikut terlibat secara langsung melalui aktivitas yang melibatkan gerakan tubuh, seperti membuat suatu karya, bermain, atau mengerjakan tugas tertentu. Oleh karena itu, partisipasi tidak hanya terbatas pada kegiatan pasif seperti duduk, mendengarkan, atau memperhatikan, melainkan

juga mencakup keseimbangan antara keterlibatan fisik dan mental. Nufus (2021:1168)

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Partisipasi Aktif

Menurut Nuralan (2022:2) terdapat beberapa faktor yang memengaruhi partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran. Faktor-faktor tersebut saling berkaitan dan berperan penting dalam menciptakan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Faktor-faktor tersebut meliputi:

1) Stimulus Pembelajaran

Stimulus pembelajaran merupakan rangsangan yang diberikan guru kepada peserta didik untuk mendorong keterlibatan mereka dalam proses belajar. Stimulus dapat disampaikan melalui berbagai bentuk, seperti bahasa lisan, visual, audio, maupun kombinasi keduanya. Penggunaan media PowerPoint interaktif memungkinkan guru menyajikan stimulus pembelajaran secara lebih menarik melalui tampilan gambar, animasi, warna, serta penyajian materi yang sistematis, sehingga pesan pembelajaran dapat diterima dengan lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.

2) Perhatian dan Motivasi

Keterlibatan peserta didik dalam belajar sangat bergantung pada perhatian dan motivasi mereka. Tanpa keduanya, tujuan pembelajaran sulit tercapai karena stimulus dari guru tidak akan efektif jika siswa tidak tertarik atau terlibat secara aktif.

3) Respon yang Dipelajari

Respon Yang Dipelajari Pembelajaran merupakan proses aktif, sehingga peserta didik harus terlibat secara langsung dalam aktivitas belajar sebagai bentuk respon terhadap stimulus yang diberikan oleh guru. Respon yang dipelajari harus mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dengan mengubah perilaku peserta didik sesuai dengan target yang diharapkan.

4) Penguatan

Penguatan dapat berasal dari luar (eksternal) seperti penghargaan, nilai, atau hadiah, maupun dari dalam diri siswa (internal), yaitu perasaan puas dan terpenuhi kebutuhannya setelah memberikan respon. Kedua jenis penguatan ini dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif.

5) Transfer dan Penggunaan Hasil Belajar

Kemampuan peserta didik dalam menerapkan apa yang telah dipelajari pada situasi lain dapat

ditingkatkan melalui pembentukan asosiasi yang kuat. Hal ini dapat dilakukan dengan menyajikan materi yang bermakna, relevan dengan pengetahuan siswa, menggunakan contoh konkret, latihan rutin, serta pembelajaran yang dilakukan dalam suasana yang menyenangkan

4. Pembelajaran IPAS

a. Pengertian IPAS

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diterapkan pada Kurikulum Merdeka di jenjang Sekolah Dasar. Mata pelajaran ini dirancang untuk membantu siswa memahami berbagai fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar melalui pendekatan yang terpadu. Dengan mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial, siswa diharapkan mampu memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna serta dapat mengaitkan konsep-konsep yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari.

Farhan (2025: 281) Pembelajaran IPAS merupakan gabungan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dengan ilmu pengetahuan social (IPS) yang ada di tingkat SD/MI yang sudah menggunakan kurikulum merdeka. Perpaduan 2

mata pelajaran ini dilakukan karena pengetahuan siswa SD/MI masih tahap konkrit/serhana, sehingga pembahasan materi yang ada di mata pelajaran IPAS masih seputar fenomena-fenomena alam yang bersifat umum seperti tentang makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam serta berhubungan dengan kehidupan manusia sebagai makhluk.

Pendapat tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik di sekolah dasar. Oleh karena itu, materi yang diberikan lebih menekankan pada pengalaman nyata dan lingkungan sekitar agar siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang dipelajari.

Tukiyo, dkk. (2024: 230) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari fenomena alam kehidupan di sekitar kita, termasuk materi, energi, organisme hidup, dan interaksi antara mereka, sedangkan ilmu pengetahuan social (IPS) adalah mempelajari berbagai aspek kehidupan manusia dalam konteks sosial. Mencakup manusia dan lingkungannya, sejarah (kejadian masa lalu dan perkembangan masyarakat), geografi (ruang, tempat, dan interaksi

manusia dengan lingkungan), ekonomi (kegiatan memenuhi kebutuhan hidup), sosiologi (interaksi sosial dan struktur masyarakat), antropologi (budaya dan kebiasaan manusia).

Melalui penggabungan kedua disiplin ilmu tersebut, siswa tidak hanya mempelajari gejala alam, tetapi juga memahami hubungan antara manusia dengan lingkungan sosialnya. Pembelajaran yang terintegrasi ini diharapkan dapat membentuk kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, serta kepedulian terhadap lingkungan alam maupun lingkungan sosial.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran IPAS di SD/MI dalam Kurikulum Merdeka merupakan penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS yang disesuaikan dengan kemampuan berpikir konkret siswa. Materi yang diajarkan berfokus pada fenomena alam dan kehidupan manusia yang sederhana dan dekat dengan pengalaman sehari-hari. IPA mempelajari fenomena alam, makhluk hidup, materi, energi, serta interaksinya, sedangkan IPS mempelajari berbagai aspek kehidupan manusia dalam masyarakat, termasuk sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, dan antropologi. Dengan demikian, IPAS menghadirkan

pembelajaran terpadu yang menghubungkan alam dengan kehidupan sosial untuk memudahkan pemahaman siswa.

b. Tujuan Pembelajaran IPAS di SD

Setiap proses pembelajaran tentu memiliki tujuan tertentu untuk mengembangkan berbagai aspek dalam pendidikan, begitu pula dengan pembelajaran IPAS di tingkat SD/MI. Tujuan dari pembelajaran IPA menurut Nisa (2021:35) meliputi:

- 1) Menumbuhkan keyakinan terhadap keberadaan, keagungan, dan kekuasaan Tuhan Yang Maha Esa melalui pengamatan terhadap fenomena alam yang menakjubkan.
- 2) Memperluas wawasan dan pemahaman peserta didik terhadap teori-teori IPA serta mengembangkan ilmu tersebut agar bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Menanamkan sikap positif, rasa ingin tahu yang tinggi, serta kesadaran akan keterkaitan antara ilmu pengetahuan, teknologi, lingkungan, dan masyarakat yang saling memengaruhi.
- 4) Melatih keterampilan dalam menyelidiki lingkungan sekitar, agar terbiasa dalam memecahkan masalah dan membuat keputusan secara mandiri.

- 5) Mendorong rasa cinta terhadap alam semesta dengan berperan aktif dalam menjaga dan merawat lingkungan.
- 6) Meningkatkan kesadaran dan penghargaan terhadap keteraturan alam sebagai wujud ciptaan Tuhan.
- 7) Memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan dasar dalam IPA yang berguna untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya.

Sedangkan tujuan pembelajaran IPS menurut Suhelayanti, dkk (2023: 21) mencakup:

- 1) Mengenalkan konsep-konsep yang berhubungan dengan kehidupan manusia/masyarakat dan lingkungannya.
- 2) Mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, pemecahan masalah, dan keterampilan sosial dalam kehidupan bermasyarakat.
- 3) Mengembangkan rasa komitmen dan kesadaran pada nilai-nilai sosial kemanusiaan.
- 4) Mengembangkan kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, dan mampu berkompetensi di tengah masyarakat baik di tingkat lokal, nasional bahkan tingkat internasional.

c. Ruang Lingkup IPAS SD/MI

Adapun ruang lingkup pembelajaran IPA untuk MI menurut Baeti (2020:18) tentang standar isi meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, dan tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan serta kesehatan,
- 2) Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi cair, padat dan gas,
- 3) Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet dan listrik,
- 4) Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya dan benda-benda langit lainnya.

Sedangkan ruang lingkup pembelajaran IPS menurut Suhelayanti, dkk (2023: 22) mencakup:

- 1) Manusia, tempat, dan lingkungan.
- 2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan.
- 3) Sistem sosial dan budaya.
- 4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

B. Penelitian Yang Relevan

Kajian hasil penelitian terdahulu yang relevan digunakan untuk menghasilkan penelitian yang lebih baik dan sempurna, untuk itu peneliti mengambil referensi yang berasal dari penelitian terdahulu berupa skripsi dari penulis lain, dan beberapa jurnal lainnya.

1. Adapun referensi pertama yaitu dilakukan oleh Nur Intan Burhan pada tahun 2024 dengan judul *Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Powerpoint Interaktif Dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMPN 7 Bulukumba*. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media audio visual PowerPoint interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII SMPN 7 Bulukumba. Terdapat persamaan dan perbedaan penelitian dari referensi ini dan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, dengan persamaan yaitu sama-sama menggunakan media audiovisual berbasis Powerpoint interaktif, sedangkan perbedaan pada penelitian ini yaitu penelitian Nur Intan Burhan menekankan pada penggunaan media audiovisual untuk melihat efektivitas dalam meningkatkan keterampilan menulis teks cerita fantasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di jenjang kelas VII SMP. Sementara itu, penelitian ini lebih menekankan pada pemanfaatan media audiovisual yang difokuskan untuk menumbuhkan partisipasi aktif siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SD.

2. Sedangkan referensi kedua yaitu penelitian yang dilaksanakan oleh Mohammad Raafif William Sufa pada tahun 2023 yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Pada Pembelajaran Tematik Di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang*. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran PowerPoint interaktif yang dikembangkan layak, menarik, dan efektif digunakan dalam pembelajaran tematik, serta berpengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas III SD. Adapun persamaan yaitu media yang dipakai yaitu sama-sama membahas powerpoint interaktif sebagai media pembelajaran dan konteks jenjang Pendidikan dasar, sedangkan perbedaan pada penelitian ini yaitu penelitian Wiliam menekankan pada pengembangan media dan bertujuan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran tematik kelas III SD, sedangkan penelitian ini menekankan pada pemanfaatan media audiovisual berbasis PowerPoint interaktif untuk menumbuhkan partisipasi aktif siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 69 Seluma.

3. Referensi ketiga yaitu penelitian yang dilaksanakan oleh Sindi Aulia pada tahun 2022 yang berjudul *Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Microsoft Power Point Pada Materi Keanekaragaman Hayati Untuk Siswa Kelas X SMA*. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media audio visual berbasis Microsoft PowerPoint yang dikembangkan juga menarik, layak, dan dapat membantu siswa memahami materi keanekaragaman hayati dengan lebih baik. Persamaannya yaitu terletak pada penggunaan media audiovisual berbasis powerpoint interaktif sebagai media inovatif dalam menyampaikan materi, perbedaannya yaitu penelitian Sindi Aulia menekankan pada pengembangan media untuk meningkatkan pemahaman konsep keanekaragaman hayati pada siswa SMA kelas X, sedangkan penelitian ini menekankan pada pemanfaatan media audiovisual berbasis PowerPoint interaktif untuk menumbuhkan partisipasi aktif siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SD.
4. Referensi yang keempat yaitu penelitian yang dilaksanakan oleh Andri Setyawan pada tahun 2023 yang berjudul *Pemanfaatan Media Powerpoint Interaktif Dalam Pembelajaran IPAS Materi*

Perkembangbiakan Tumbuhan Di Sekolah Dasar.

Penelitian ini menggunakan metode pra-eksperimen (*pra-experimental research design*) dengan desain *one group pretest-posttest*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 61,81 pada pretest menjadi 84,09 pada posttest, dengan peningkatan sebesar 37%. Hasil uji t-test menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi perkembangbiakan tumbuhan. Persamaannya yaitu sama-sama memanfaatkan media powerpoint interaktif sebagai sarana pembelajaran, perbedaannya yaitu peneliti Andri Setyawan mengukur peningkatan hasil belajar (kognitif) siswa melalui pretest-posttest hasil belajar IPAS materi perkembangan tumbuhan.

5. Referensi yang terakhir yaitu penelitian yang dilaksanakan oleh Umu Sulkah pada tahun 2023 yang berjudul *Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Microsoft Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas IV SDN Pakis 1/368 Surabaya*. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian

Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis Microsoft PowerPoint mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa secara signifikan. Pada siklus I, ketuntasan belajar siswa mencapai 42%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 96%. Selain itu, aktivitas guru meningkat dari 76% (kategori baik) pada siklus I menjadi 95% (kategori sangat baik) pada siklus II, dan aktivitas siswa meningkat dari 75% (kategori baik) menjadi 96% (kategori sangat baik). Persamaan penelitian ini dengan penelitian saya yaitu sama-sama memandang bahwa pemanfaatan media audio visual berbasis PowerPoint bukan sekadar sebagai alat penyampai materi, tetapi sebagai strategi pedagogis untuk menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih interaktif, partisipatif, dan berpusat pada siswa (student centered learning). Perbedaannya yaitu penelitian ini berfokus pada meningkatkan hasil belajar siswa (kognitif) pada mata Pelajaran IPAS.

C. Kerangka Berpikir

Bagan 1.1 Kerangka Berpikir Pemanfaatan Media Audio Visual Berbasis Powerpoint Interaktif dalam Menumbuhkan Partisipasi Aktif Siswa

