

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kata kreativitas sudah tidak asing di telinga kita. Kreativitas ternyata juga sangat penting dalam hal pendidikan terutama dalam suatu proses pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru. Adanya kreativitas berarti memiliki pandangan, cara, maupun inovasi baru dalam pembelajaran.

Menurut Gullford yang dikutip oleh Utami Munandar, “kreativitas melibatkan proses belajar secara *divergen*, yaitu kemampuan untuk memberikan berbagai alternatif jawaban berdasarkan informasi yang diberikan”.¹

Selanjutnya Samiun seperti yang dikutip oleh Retno Indayani menyebutkan kreatifitas adalah “kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru/melihat hubungan-hubungan baru diantara unsur data atau hal-hal yang sudah ada sebelumnya”.²

Sedangkan kreatifitas menurut Clark Monstakar dalam Utami Munandar menyatakan bahwa kreatifitas adalah “Pengalaman

¹Utami Munandar, *Kreatifitas dan Keterbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002), hal. 24

²Retno Indayani, *Kreatifitas Guru dalam Proses Pembelajaran*, (Tulungagung: STAIN Tulungagung, 2002), hal. 13

mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain”³

Dalam kamus Induk Istilah Ilmiah disebutkan bahwa kreativitas adalah perihal kreatif, daya cipta, kemampuan dalam berkreasi, kekreatifan.⁴ Guru yang kreatif adalah guru yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mudah dipahami, mampu mengoptimalkan media pembelajaran yang ada.

Menurut Supriyadi yang dikutip oleh Yeni Rahmawati kreatifitas adalah “Kemampuan untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada”⁵ Kreatifitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan sesuatu hal baru, cara-cara baru, model baru yang berguna bagi dirinya dan bagi masyarakat. Kreatifitas menurut David Campbell seperti yang dikutip Nana Syaodih Sukmadinata, “Kreatifitas adalah kemampuan untuk menciptakan hasil yang sifatnya baru, inovatif, belum ada sebelumnya, menarik, aneh dan berguna bagi masyarakat”⁶

Kreativitas merupakan kemampuan untuk mengekspresikan dan mewujudkan potensi daya pikir untuk menghasilkan sesuatu yang baru

³Munandar, *Kreatifitas dan Keterbukaan...*, hal. 24

⁴M. Dahlan. Y. Al-Barry dan L. Lya Sofyan Ycob, *Kamus Induk Istilah Ilmiah, Seri Intelektual*, (Surabaya: Target Press, 2003), hal. 427

⁵Yeni Rahmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak*, (Jakarta: Kencana Perdana Media Group, 2010), hal. 11

⁶Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, cet. Ke-5, 2009), hal. 104

dan unik/kemampuan mengkombinasikan sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang lain agar lebih menarik.

Dari berbagai pandangan tersebut, kreatifitas dalam mengajar besar pengaruhnya dalam kemajuan pelaksanaan pendidikan apalagi mengajar, kreativitas guru dalam melaksanakan tugas dapat memacu kemampuan untuk menghasilkan, merespon, mewujudkan ide, dan menggapai berbagai permasalahan pendidikan yang muncul serta keberadaan guru yang kreatif memungkinkan peserta didik juga lebih kreatif lagi.

b. Macam – Macam Kreativitas Pembelajaran

1) Kreativitas Ekspresi

Kreativitas ekspresi memuat kemampuan untuk mengevaluasi (kemampuan menangkap akar masalah, ketidakkonsistenan dan elemen yang hilang), berfikir *divergen* (fleksibel, orignalitas dan elaborasi) dan redefinisi. Guru dapat digunakan secara mandiri oleh siswa, dimana siswa dapat mengembangkan kreativitasnya serta imajinasi dan daya nalarnya dalam memahami materi yang diajarkan. Siswa akan memiliki kelancaran, keluwesan, orisinalitas dan keunikan dalam berpikir. Guru pada tahap ini diharapkan untuk merangsang siswa untuk melakukan apa yang dinamakan dengan *learning skills acquired*, misalnya dengan jalan memberi kesempatan siswa yang bertanya, menyelidiki, mencari, menerapkan, dan

menguji coba. Guru diharapkan mampu memberikan kesempatan bagi siswa untuk mendemonstrasikan perilaku yang kreatif.

2) Kreativitas Produktif

Pembelajaran kreatif produktif adalah model yang dikembangkan dengan mengacu kepada berbagai pendekatan pembelajaran yang diasumsikan mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Pendekatan pembelajaran kreatif produktif antara lain: belajar aktif, kreatif, konstruktif serta kolaboratif dan kooperatif. Karakteristik penting dari setiap pendekatan tersebut diintegrasikan sehingga menghasilkan satu model yang memungkinkan siswa mengembangkan kreativitas untuk menghasilkan produk yang bersumber dari pemahaman mereka terhadap konsep yang dikaji. Pembelajaran kreatif produktif ini berlandaskan pada prinsip-prinsip dasar:

- a. Keterlibatan siswa secara intelektual dan emosional dalam pembelajaran
- b. Siswa didorong untuk menemukan / mengkonstruksikan sendiri konsep yang sedang dikaji melalui penafsiran yang dilakukan dengan berbagai cara seperti observasi, diskusi atau percobaan.
- c. Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanggung jawab menyelesaikan tugas bersama.

d. Untuk menjadi kreatif, seseorang harus bekerja keras, berdedikasi tinggi, antusias serta percaya diri.

3) Kreativitas Inovatif

Hasil inovasi berupa instrumen bantu pendidikan akan memberikan data atau informasi yang utuh, hal ini terlihat pada aktifnya indera siswa, baik indera penglihatan, pendengaran, penciuman sehingga siswa seakan-akan menemui situasi yang seperti aslinya. Produk kreatifitas guru akan melangkapi gambaran abstrak yang sebelumnya dipahami siswa dan membetulkan pemahaman yang sala mengenai informasi yang didapatkan dari teks. Manajemen kelas adalah aktifitas guru dalam mengelola dinamika kelas, mengorganisasikan sumber daya yang ada serta menyusun perencanaan aktifitas yag dilakukan di kelas untuk diarahkan dalam proses pembelajaran yang baik. Dalam manajemen kelas, kreativitas guru dalam manajemen kelas diarahkan untuk membantu siswa di kelas dapat belajar secara kolaboratif dan kooperatif, menciptakan lingkungan akademik yang kondusif dala proses belajar.⁷

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreatifitas Guru

Proses perkembangan pribadi seseorang pada umumnya ditentukan oleh perpaduan antara faktor-faktor internal (warisan dan

⁷<http://imanrasiman99.blogspot.co.id/2012/06/kreativitas-guru-dalam -pembelajaran.html>, diakses pada tanggal 20 Agustus 2018

psikologis) dan faktor eksternal (lingkungan sosial dan budaya). Faktor internal adalah hakikat dari manusia itu sendiri yang dalam dirinya ada suatu dorongan untuk berkembang dan tumbuh ke arah usaha yang lebih baik dari semula, sesuai dengan kemampuan pikirnya untuk memenuhi segala kebutuhan yang diperlukannya. Begitu juga seorang guru dalam hal melaksanakan tugasnya sebagai pelaksana pendidikan pasti menginginkan dirinya untuk tumbuh dan berkembang ke arah yang lebih baik dan berkualitas.

Kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis yaitu intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian atau motivasi. Secara bersamaan tiga segi dalam pikiran ini membantu memahami apa yang melatar belakangi individu kreatif. Intelegensi meliputi kemampuan verbal, pemikiran lancar, pengetahuan, perumusan masalah, penyusunan strategi, representasi mental, keterampilan pengambilan keputusan dan keseimbangan serta integrasi intelektual secara umum. Gaya kognitif atau intelektual dari pribadi kreatif menunjukkan kelonggaran dan keterikatan konvensi, menciptakan aturan sendiri, melakukan hal-hal dengan caranya sendiri dan menyukai masalah yang tidak terlalu berstruktur.

Faktor eksternal juga sangat berpengaruh pada dorongan dan potensi dari dalam, yaitu pengaruh-pengaruh yang datangnya dari luar yang dapat mendorong guru untuk mengembangkan diri. Faktor ini dapat dikelompokkan menjadi empat, sebagai berikut:

1) Latar belakang pendidikan guru

Guru yang berkualitas profesional yaitu guru yang tahu secara mendalam tentang apa yang diajarkannya, cakap dalam mengajarkannya secara efektif dan efisien dan guru tersebut berkepribadian mantap. Untuk mewujudkan guru yang cakap dan ahli tentunya diutamakan dari lulusan lembaga pendidikan keguruan. Karena kecakapan dan kreativitas seorang guru profesional bukan sekedar hasil pembicaraan atau latihan-latihan yang terkondisi, tetapi perlu pendidikan pra jabatan yang terprogram secara relevan serta berbobot, terselenggara secara efektif dan efisien dan tolak ukur evaluasinya terstandar.

2) Pelatihan-pelatihan guru dan organisasi keguruan

Pelatihan-pelatihan dan organisasi sangat penting bagi guru dalam mengembangkan pengetahuannya serta pengalamannya terutama dalam bidang pendidikan. Dengan mengikuti kegiatan-kegiatan tersebut, guru dapat menambah wawasan baru bagaimana cara-cara yang efektif dalam proses pembelajaran yang sedang dikembangkan saat ini dan kemudian diterapkan atau untuk menambahkan perbendaharaan wawasan, gagasan yang inovatif dan kreatif yang akan semakin meningkatkan kualitas guru.

3) Pengalaman-pengalaman mengajar guru

Seorang guru yang telah lama mengajar dan telah menjadikannya sebagai profesi yang utama akan mendapat

pengalaman yang cukup dalam pembelajaran. Hal ini pun juga berpengaruh terhadap kreativitas dan keprofesionalismenya, cara mengatasi kesulitan, yang ada dan sebagainya. Pengalaman mendorong guru untuk lebih kreatif lagi dalam menciptakan cara-cara baru atau suasana yang lebih edukatif dan menyegarkan.

4) Faktor kesejahteraan guru

Tak dapat dipungkiri bahwa guru adalah juga seorang manusia biasa yang tak terlepas dari berbagai kesulitan hidup, baik hubungan rumah tangga, dalam pergalan sosial, ekonomi, kesejahteraan, ataupun masalah apa saja yang akan mengganggu kelancaran tugasnya sebagai guru dalam proses pembelajaran.⁸

d. Ciri-Ciri Guru Kreatif

Seorang guru pasti memiliki karakter pribadi tersendiri. Guru satu dengan yang lainnya pasti berbeda dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran dengan ciri khas yang dimiliki guru tersebut.

Mark Sun dalam bukunya *Guntur Talajan* mengatakan ciri-ciri atau karakteristik guru kreatif adalah sebagai berikut:

- 1) Guru kreatif memiliki rasa ingin tau yang besar, sehingga mendorong seorang guru untuk mengetahui hal-hal baru yang berkaitan dengan aktivitas dan pekerjaannya sebagai guru.

⁸A. Samana, *Profesi Keguruan, Kanisius*, (Yogyakarta: 1994), hal 21

- 2) Guru kreatif memiliki sifat yang ekstrovert atau bersikap lebih terbuka dalam menerima hal-hal baru dan selalu ingin mencoba untuk melakukannya, dan dapat menerima masukan dan saran dari orang lain yang berkaitan dengan pekerjaannya, dan menganggap bahwa hal-hal baru tersebut dapat menjadi pengalaman dan pelajaran baginya.
- 3) Guru kreatif biasanya tidak kehilangan akal dalam menghadapi masalah tertentu, sehingga kreatif dan “pajangkal” untuk menemukan solusi dari setiap masalah yang muncul. Dan bahkan lebih cenderung menyukai tugas yang berat dan sulit karena akan menimbulkan rasa kepuasan tersendiri setelah mampu menyelesaikan tugas tersebut.
- 4) Guru kreatif sangat termotivasi dalam menemukan hal-hal baru baik melalui observasi, pengalaman, dan pengamatan langsung melalui kegiatan-kegiatan penelitian. Hal tersebut disebabkan karena guru kreatif cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan secara ilmiah.⁹

Padahal kiatnya mengajar jika dilakukan dengan baik telah dikatakan kreatif. Kunci keberhasilan pengembangan kreatif itu terletak pada mengajar dengan kreatif dan efisien dalam interaksi yang kondusif. Hal ini tidaklah mudah dan dibutuhkan keahlian dan kreativitas dalam kegiatan pembelajaran agar tercapai apa yang

⁹Guntur Talaja, *Menumbuhkan Kreativitas dan Prestasi Guru*, (Yogyakarta, Laksbang Pressindo, 2012), hal. 34

diharapkan. Kreativitas guru sangat penting dalam kegiatan pembelajaran karena akan membantu siswa untuk meningkatkan semangat belajarnya. Selain itu juga pembelajaran tidak terkesan monoton. Akan tetapi secara sederhana jika dihubungkan dengan perilaku guru dalam kegiatan pembelajaran, maka kreativitas guru adalah kemampuan guru untuk menemukan hal-hal baru dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan baik dari penggunaan media pembelajaran, penggunaan pendekatan pembelajaran, dan termasuk penggunaan metode pembelajaran.

2. Media Audio Visual

a. Pengertian Media Audio Visual

Media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Media Audio-visual merupakan sebuah alat bantu audio-visual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide.

Kata media merupakan bentuk jamak dari medium yang berarti perantara, sedangkan menurut istilah adalah wahana pengantar pesan. Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien sehingga dapat

mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.¹⁰ Kaitannya dengan pembelajaran maka media diartikan sebagai suatu perantara atau alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar agar materi yang disampaikan dapat diterima oleh peserta didik dengan baik.

Media audio visual merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media audio visual menggabungkan tayangan atau animasi, teks, grafik, audio, video, dan interaktif yang dapat digunakan untuk membantu menggambarkan sesuatu yang abstrak menjadi lebih nyata, juga dapat membantu mengatasi keterbatasan indera, ruang, waktu, dan dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi.

Audio visual adalah alat “*audivle*” artinya dapat didengar dan alat “*visible*” artinya dapat dilihat. Alat-alat audio visual gunanya untuk membuat cara berkomunikasi menjadi efektif. Media audio visual merupakan bentuk media pengajaran yang terjangkau.¹¹ Yudhi Munadi menuturkan bahwa

Menurut HM. Musfiqon “Media audio adalah media yang penggunaannya menekankan pada aspek pendengaran. Indra pendengaran merupakan alat utama dalam penggunaan media jenis ini. Menurut Angkowo dikutip dari buku HM. Musfiqon dalam penggunaan media audio pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang audiktif, baik verbal (keadaan kata-kata/bahasa lisan) maupun

¹⁰Azwanir, Basyarudin Usman, *Media Pembelajaran...*, hal. 34

¹¹Amir Hamzah, *Media Audio Visual*, (Jakarta: PT Gramedia, 1985), hal. 11

non verbal sehingga antara pengirim pesan dan penerima pesan dapat memahami makna dari lambang audiktif tersebut.¹² Sementara itu, Wina Sanjaya menyatakan bahwa pengertian media audio visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara gambar yang bisa dilihat. Misalnya rekaman video, berbagai rekaman film, slide suara, dan lain sebagainya.¹³

Media audio visual adalah sarana atau media yang butuh untuk mengolaborasikan bentuk-bentuk visual dan audio. Media ini digunakan untuk membantu penjelasan guru sebagai peneguh atau sebagai sarana yang dialami. Media ini tidak hanya dikembangkan dalam bentuk film saja, tetapi dapat dikembangkan melalui sarana computer dengan teknik *powerpoint* dan *flash player*. Menjalankan media ini perlu keterampilan dan sarana khusus.¹⁴

Berdasarkan pengertian media audio visual di atas, maka media audio visual adalah alat bantu dalam suatu pembelajaran yang dapat dilihat sekaligus dapat didengar berupa rekaman video, berbagai rekaman film, slide suara, dan lain sebagainya sehingga materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

¹²HM. Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya, 2012), hal. 89

¹³Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2007), hal. 172

¹⁴Ngainun Naim, *Menjadi Guru Inspiratif*, (Yogyakarta: Putaka Pelajar, 2009), hal. 224

b. Manfaat Media Pembelajaran Audio Visual

Manfaat Menggunakan Media Berbasis Audio-Visual (Film atau Video). Beberapa manfaat menggunakan media berbasis Audio visual (film atau video) yaitu:

- 1) Film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, praktik, dan lain-lain. Film merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat, seperti cara kerja jantung ketika berdenyut.
- 2) Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu.
- 3) Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi, film dan video menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya. Materi dirancang sedemikian rupa sehingga mampu memenuhi kebutuhan siswa, baik yang cepat maupun yang lambat membaca dan memahami.
- 4) Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
- 5) Mempermudah orang yang menyampaikan dan memudahkan dalam menerima suatu pelajaran atau informasi serta dapat menghindarkan salah pengertian.
- 6) Mendorong keinginan untuk mengetahui lebih banyak lagi tentang hal-hal yang berkaitan dengan materi yang telah disampaikan.

- 7) Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan.
- 8) Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar, frame demi frame, film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan satu atau dua menit.¹⁵

c. Macam-Macam Media Audio Visual

1) Audio-Visual Murni. Audio-visual murni atau sering disebut dengan audio-visual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, unsur suara maupun unsur gambar tersebut berasal dari suatu sumber.

a. Film Bersuara. Ada berbagai macam jenis, ada yang digunakan untuk hiburan seperti film komersial yang diputar di bioskop-bioskop. Akan tetapi, film bersuara yang dimaksud dalam pembahasan ini ialah film sebagai alat pembelajaran. Film merupakan media yang amat besar kemampuannya dalam membantu proses belajar mengajar.

Film yang baik adalah film yang dapat memenuhi kebutuhan siswa sehubungan dengan apa yang dipelajari. Secara singkat apa yang telah dilihat pada sebuah film, video, ataupun televisi hendaknya dapat memberikan hasil yang nyata kepada siswa.

¹⁵Sanaky Hujair, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2010), hal.102

- b. Video. Sebagai media audio-visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang disajikan bisa bersifat fakta maupun fiktif, bisa bersifat informative, edukatif maupun instruksional. Sebagian besar tugas film dapat digantikan oleh video. Tapi tidak berarti bahwa video akan menggantikan kedudukan film. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual, selain film yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran.
- c. Televisi. Selain film dan video, televisi adalah media yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio-visual dengan disertai unsur gerak. Televisi dalam pengertiannya berasal dari dua kata, yaitu *tele* (bahasa Yunani), yang berarti jauh, dan *visi* (bahasa Latin), berarti penglihatan. *Television* (bahasa Inggris) bermakna melihat jauh. Kata melihat jauh mengandung makna bahwa gambar yang diproduksi pada satu tempat (stasiun televisi) yang dapat dilihat di tempat lain melalui sebuah perangkat penerima yang disebut televisi minitor atau televisi set.

Televisi merupakan suatu perlengkapan elektronik yang pada dasarnya sama dengan gambar hidup yang terdiri dari gambar dan suara. Dengan demikian peranan TV baik sebagai gambar hidup atau radio yang dapat menampilkan gambar yang dapat dilihat dan menghasilkan suara yang dapat didengar pada waktu yang sama.

2. Audio-Visual tidak murni

Audio Visual tidak murni yaitu media yang unsur suara dan gambarnya berasal dari sumber yang berbeda .Audio-visual tidak murni ini sering disebut juga dengan audio-visual diam plus suara yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti *Sound slide* (Film bingkai suara).*Slide* atau *filmstrip* yang ditambah dengan suara bukan alat audio-visual yang lengkap, karena suara dan rupa berada terpisah, oleh sebab itu *slide* atau *filmstrip* termasuk media audio-visual saja atau media visual diam plus suara. Gabungan slide (film bingkai) dengan *tape audio* adalah jenis system multimedia yang paling mudah diproduksi .

Media pembelajaran gabungan *slide* dan *tape* dapat digunakan pada berbagai lokasi dan untuk berbagai tujuan pembelajaran yang melibatkan gambar-gambar guna menginformasikan atau mendorong lahirnya respon emosional. Slide bersuara merupakan suatu inovasi dalam pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan efektif membantu siswa dalam memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkrit. Dengan menggunakan slide bersuara sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menyebabkan semakin banyak indera siswa yang terlibat (visual dan audio).

Dengan semakin banyaknya indera yang terlibat maka siswa lebih mudah memahami suatu konsep. Slide bersuara dapat

dibuat dengan menggunakan gabungan dari berbagai aplikasi komputer seperti power point, camtasia, dan windows movie maker.¹⁶

d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Media Audio Visual

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam kriteria pemilihan media pengajaran antara lain tujuan pengajaran yang diinginkan dicapai, ketepatangunaan, kondisi siswa, ketersediaan perangkat keras dan perangkat lunak, mutu teknis, dan biaya¹⁷. Oleh sebab itu, beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan sesuai dengan pendapat lain yang mengemukakan bahwa pertimbangan pemilihan media pengajaran sebagai berikut:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Tujuan ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan atau dipertunjukkan oleh siswa seperti menghafal, melakukan kegiatan yang melibatkan kegiatan fisik dan pemikiran prinsip-prinsip seperti sebab akibat, melakukan tugas yang melibatkan pemahaman konsep-konsep atau hubungan-hubungan perubahan

¹⁶<http://arsipmakalah.blogspot.com/2008/11/macam-macammedia-pembelajaran.html/> , diakses pada 16 Februari 2019

¹⁷Basyiruddin, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Cuputat Press, 2002), hal. 15

dan mengerjakan tugas-tugas yang melibatkan pemikiran tingkat yang lebih tinggi.

- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip yang generalisasi agar dapat membantu proses pengajaran secara efektif, media harus selaras dan menunjang tujuan pengajaran yang telah ditetapkan serta sesuai dengan kebutuhan tugas pengajaran dan kemampuan mental siswa.
- 3) Aspek materi yang menjadi pertimbangan dianggap penting dalam memilih media sesuai atau tidaknya antara materi dengan media yang digunakan atau berdampak pada hasil pengajaran siswa.
- 4) Ketersediaan media disekolah atau memungkinkan bagi guru mendesain sendiri media yang akan digunakan merupakan hal yang perlu menjadi pertimbangan seorang guru.
- 5) Pengelompokan sasaran, media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan.
- 6) Mutu teknis pengembangan visual, baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu misalnya visual pada slide harus jelas dan informasi pesan yang ditonjolkan dan ingin

disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen yang berupa latar belakang¹⁸

e. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual

Menurut Nana Sudjana dan Sudirman N. Menyimpulkan tentang beberapa kelebihan-kelebihan media audio visual yaitu:

- 1) Perpaduan teks dan gambar dalam halaman cetak sudah merupakan hal lumrah, dan ini dapat memperlancar pemahaman informasi yang disajikan dalam dua format, verbal dan visual.
- 2) Menampilkan obyek yang terlalu besar tidak memungkinkan untuk dibawa ke dalam kelas, misalnya: gunung, sungai, masjid, ka'bah. Obyek-obyek tersebut dapat ditampilkan melalui foto, gambar, dan film.
- 3) Memberikan pengalaman yang nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha pada setiap siswa.
- 4) Meletakkan dasar-dasar yang konkret dari konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme. Misalnya untuk menjelaskan bagaimana sistem peredaran darah manusia, maka digunakanlah film.¹⁹

Adapun kekurangan-kekurangan yang dapat ditampilkan pada media audio visual ini adalah :

¹⁸Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002), hal. 72

¹⁹Nana Sudjana dan Ahmad Rival, *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatan)*, (Bandung: Sinar Baru, 1991), hal. 131

- 1) Kecepatan merekam dan pengaturan trek yang bermacam-macam menimbulkan kesulitan untuk memainkan kembali rekaman yang direkam pada suatu mesin perekam yang berbeda dengannya.
- 2) Film dan video yang tersedia selalu sesuai dengan kebutuhan tujuan belajar yang diinginkan kecuali film dan video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.
- 3) Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang banyak.
- 4) Kekhawatiran yang muncul bahwa siswa tidak memiliki hubungan pribadi dengan guru, dan siswa bisa jadi bersikap pasif selama penayangannya.
- 5) Program yang tersedia saat ini belum memperhitungkan kreatifitas siswa, sehingga tersebut tentu tidak mengembangkan kreatifitas siswa.
- 6) Media ini hanya akan mampu melayani secara baik bagi mereka yang sudah mempunyai kemampuan dalam berfikir abstrak.²⁰

e. Film dan Video

Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam Frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinu. Sama halnya dengan film, video dapat menggambarkan

²⁰Suprijanto, *Pendidikan Orang Dewasa dari Teori Hingga Aplikasi*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal. 173

suatu obyek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan film dan video melukiskan gambaran hidup dan suara memberikannya daya tarik tersendiri. Kedua jenis media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan.

f. Kelebihan Film dan Video

- 1) Film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dll. Film merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat, seperti cara kerja jantung ketika berdenyut.
- 2) Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dirasa perlu. Misalnya, langkah-langkah cara berwudhu yang benar.
- 3) Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi, film dan video menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya. Misalnya, film kesehatan yang menyajikan proses berbangkitnya penyakit diare yang dapat membuat siswa sadar terhadap pentingnya kebersihan makanan dan lingkungan.
- 4) Film dan video yang mendukung nilai-nilai positif dapat mengundang pikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.

Bahkan, film dan video, seperti slogan yang sering di dengar, dapat membawa dunia didalam kelas.

- 5) Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung seperti lahar gunung berapai atau perilaku binatang buas.
- 6) Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besat ataupun kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun yang perorangan.
- 7) Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar frame dan frame, film yang dalam waktu normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit saja. Misalnya, proses kejadian mekarnya kembang mulai dari kuncup bunga hingga kuncup itu mekar.

g. Kelemahan Film dan Video

- 1) Pengadaan film dan video pada umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
- 2) Pada saat film dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.
- 3) Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang diinginkan kecuali film dan video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.²¹

²¹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal. 49

3. Kajian Tentang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) MI

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) MI

IPA merupakan singkatan kata “Ilmu Pengetahuan Alam”. Kata IPA terjemahan dari “*Natural Science*”. *Natural* artinya alamiah, dan *Science* artinya ilmu pengetahuan. Jadi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau *science* secara harfiah dapat disebut sebagai ilmu tentang alam. Ilmu Pengetahuan Alam adalah ilmu yang mempelajari peristiwa yang terjadi di alam. IPA menawarkan cara-cara agar dapat memahami kejadian-kejadian di alam.

IPA salah satu ilmu pengetahuan yang menyuguhkan teori dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori, dan demikian seterusnya yang saling berkaitan antara cara yang satu dengan cara yang lain, pendapat tersebut selaras dengan Sutrisno, dkk. Yang menyatakan bahwa IPA merupakan usaha manusia dalam memahami alam melakukan aktivitas belajar.²²

IPA mengandung tiga unsur yaitu: proses (usaha manusia memahami alam semesta), prosedur (cara yang dilakukan memahami alam) dan produk (kesimpulan atau hasil dari belajar). IPA dapat didefinisikan sebagai ilmu pengetahuan tentang alam dengan segala isinya yang merupakan usaha dan hasil dari temuan manusia yang diperoleh dari langkah-langkah ilmiah, yaitu dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori, dan demikian

²²Leo Sutrisno, Dkk, *Pengembangan Pembelajaran IPA SD*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2008), hal 19

seterusnya yang saling berkaitan antara cara yang satu dengan cara yang lain untuk menemukan suatu kesempurnaan.

Pendidikan IPA “suatu ilmu pengetahuan yang merupakan disiplin ilmu bukan bersifat teoritis melainkan gabungan (kombinasi) antara disiplin ilmu yang bersifat produktif.”²³ Pendidikan IPA merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar untuk mengungkap gejala-gejala alam dengan menerapkan langkah-langkah ilmiah serta untuk membentuk kepribadian atau tingkah laku siswa sehingga siswa dapat memahami proses IPA dan dapat dikembangkan dimasyarakat.

b. Karakteristik Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) MI

Mengajar tidak sama dengan membelajarkan. Hal ini terdeteksi dari hasil mengajar seorang guru yang tidak selalu dapat membelajarkan siswanya. Hasil belajar siswanya bervariasi. Apalagi jika kegiatan mengajar seseorang tidak mempunyai tujuan atau tidak mengacu pada tujuan. Mengajar tidak secara otomatis menjadikan siswa belajar. Tugas guru dalam mengajar antara lain adalah membantu transfer belajar. Tujuan transfer belajar adalah menerapkan hal-hal yang dipelajari pada situasi baru, artinya apa yang telah dipelajari itu dibuat umum sifatnya.

Keterampilan proses adalah salah satu pendekatan yang menekankan pada fakta dan pendekatan konsep, yang digunakan dalam pembelajaran sains yang didasarkan pada langkah kegiatan dalam

²³<http://id.syhoong.com/social-sciences/education/2120773-pengertian-mata-pelajaran-ipa>, diakses 27 Agustus 2018

menguji suatu hal yang biasa dilakukan oleh para ilmuwan pada waktu membangun atau membuktikan suatu teori. Khusus untuk ketrampilan pada waktu membangun atau membuktikan suatu teori. Khusus untuk ketrampilan proses dasar, proses prosesnya meliputi ketrampilan mengobservasi, mengklasifikasi, mengukur, mengklasifikasikan, menginferensi, mengenal hubungan, ruang dan waktu, serta mengenal hubungan-hubungan angka, menyampaikan bahwa ada beberapa macam pendekatan yang biasa digunakan dalam pembelajaran sains yaitu pendekatan yang mendekati pada fakta, mendekati pada konsep, dan mendekati pada proses. Pendekatan-pendekatan ini dalam praktiknya tidaklah berdiri sendiri tetapi seringkali merupakan suatu kombinasi tunggal lebih cenderung ke mana arah pengembangannya. Pendekatan proses didasarkan atas kegiatan yang bisa dilakukan oleh para ilmuwan dalam mengembangkan dan mendapatkan ilmu pengetahuan.

Ketrampilan proses dianggap sangat penting untuk pembelajaran sains. Dalam hubungannya dengan keseluruhan proses belajar mengajar tujuan pengajaran dan proses belajar-mengajar serta prosedur evaluasi sangat berkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu dari yang lain. Hal ini dikarenakan memiliki beberapa alasan yaitu :

- 1) Perubahan ide-ide ke arah yang lebih ilmiah (dengan fenomena yang lebih cocok) tergantung pada cara dan pengujian yang

digunakan. Pengujian yang digunakan ini berhubungan erat dengan penggunaan ketrampilan proses.

- 2) Pengembangan-pengembangan dalam sains tergantung pada kemampuan melakukan ketrampilan proses dalam perilaku ilmiah, itulah sebabnya mengapa pengembangan keterampilan proses mendapat perhatian.
- 3) Peranan keterampilan proses sangat besar dalam pengembangan konsep-konsep ilmiah.²⁴

Siswa diibaratkan kertas putih yang dapat ditulisi apa saja oleh gurunya atau diibaratkan kertas kosong yang dapat diisi apa saja oleh gurunya. Dengan pendapat ini seakan-akan siswa pasif dan memiliki keterbatasan dalam belajar. Setiap orang yang belajar sesungguhnya membangun pengetahuannya sendiri. Jadi siswa aktif dan dapat terus meningkatkan diri dalam kondisi tertentu. Pandangan konstruktifis tentang Pembelajaran IPA yaitu:

- 1) Belajar sebagai perubahan konsepsi. Menurut pandangan konstruktifisme keberhasilan belajar bukan hanya bergantung pada lingkungan atau kondisi belajar, tetapi juga pada pengetahuan awal siswa. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas daripada itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan.

²⁴M. Ngalim Purwanto, MP. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 4

- 2) Perubahan konsepsi dalam pembelajaran IPA (sains) Implikasi dari pandangan konstruktifisme di sekolah ialah pengetahuan itu tidak dapat dipindahkan secara utuh dari pikiran guru ke siswa. Namun secara aktif dibangun oleh siswa itu sendiri melalui pengalaman nyata. Senada dengan pernyataan ini peneliti pendidikan ini peneliti pendidikan sains mengungkapkan bahwa belajar sains merupakan proses konstruktif yang menghendaki aktif dari siswa, sehingga disini peran guru berubah dari sumber dan penerima informasi menjadi pendiagnosis dan fasilitator belajar siswa,
- 3) Melibatkan interaksi sosial (*social interaction*)
- 4) Terbentuknya kepekaan terhadap lingkungan (*sense making*) jadi dalam perspektif konstruktifisme belajar itu merupakan proses perubahan konsepsi oleh karena belajar dipandang sebagai pemerhati konsepsi maka dapat dikatakan belajar merupakan suatu kegiatan yang rasional.²⁵

c. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) MI

Pada dasarnya pembelajaran IPA sebagai suatu kerangka model dalam proses pembelajaran. Pembelajaran sains di sekolah dasar dikenal dengan pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA). Konsep IPA di sekolah dasar merupakan konsep yang masih terpadu, karena belum dipisahkan secara tersendiri, seperti mata pelajaran kimia, biologi, dan

²⁵Muhammad Nuh, *Menyemai Kreator Peradaban*,. (Jakarta: Zaman, 2013), hal. 56

fisika. Adapun tujuan pembelajaran Sains di sekolah dasar dalam Badan Nasional Standar Pendidikan dimaksudkan untuk:

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling memengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
- 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
- 5) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.
- 6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- 7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.²⁶

²⁶Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta:Prenadamedia Group, 2013), cet. 1, hal. 171

4. Pemanfaatan Media Audio Visual pada Mata Pelajaran IPA MI

Secara umum semua pembelajaran akan lebih efektif jika diajarkan dengan media yang sesuai. Oleh karena itu guru juga harus mengetahui terlebih dahulu materi dan tujuan pembelajaran. Audio visual merupakan salah satu cara untuk membuat pelajaran lebih dinamis dan menyenangkan.

Materi IPA MI yang sebagian bersifat abstrak, akan lebih menarik jika dikembangkan dengan menggunakan media seperti sound slide, dan menggunakan media video, sehingga memungkinkan siswa yang dapat kurang menerima pembelajaran dengan hanyamenggunakan indra pendengar mampu lebih memahami dengan adanya kombinasi gambar dan suara. Dalam pemanfaatannya seorang guru harus memiliki sebuah kreatifitas agar tidak berkesan monoton.

Berdasarkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi yang semakin cepat, banyak pembelajaran yang sudah memanfaatkan media audio visual, selain televisi adalah VCD, film yang digunakan dalam pembelajaran. Sehingga diharapkan siswa lebih menghayati dari apa yang disampaikan dan apa yang ia lihat dalam film tersebut.

Dalam pembelajaran IPA MI media audio visual dapat digunakan untuk tujuan kognitif,afektif, dan psikomotorik. Dalam hal kognitif mengajarkan pengenalan kembali atau pembelajaran simulasi gerak yang relevan. Seperti kecepatan obyek yang bergerak, penyimpangan

dalam gerakan, dan sebagainya. Untuk tujuan afektif video ataupun film paling sesuai jika digunakan untuk mempengaruhi sikap dan emosi yakni dengan menggunakan berbagai cara dan efek. Ia merupakan alat yang cocok untuk memeragamkan efektif, baik melalui gambaran visual yang berkaitan. Dalam tujuan psikomotorik film digunakan untuk keterampilan gerak. Dapat memperjelas gerak dan memperlambat atau mempercepat, mengajarkan cara menggunakan suatu alat, berenang, dan sebagainya²⁷Guru dianjurkan untuk selalu melakukan inovasi dan juga mampu untuk kreatif dalam proses pembelajaran. Salah satunya kreatif dalam hal pemanfaatan media audio visual pada pembelajaran IPA baik itu dari sisi kreatif ekspresi, produktif maupun inovatif.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini membahas tentang Kreativitas Pemanfaatan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran IPA MI Darussalama Wonodadi Blitar. Adapun penelitian yang dianggap relevan atau mendekati sama adalah penelitian yang dilakukan oleh:

1. Penelitian pertama yaitu penelitian Bahtiar Anas dengan judul Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pengembangan

Media Pembelajaran di SMK Budi Utomo GandusariTrenggalek. Penelitian ini dilakukan agar guru pendidikan Islam kreatif dalam pengembangan pada media pembelajaran sehingga tujuan

²⁷Ronald H. Anderson, *Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*, hal

pembelajaranakan tercapai secara maksimal. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana kreativitas guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam memilih media pembelajarandi SMK Budi Utomo Gandusari Trenggalek (2) Bagaimana kreativitas guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam menggunakan media pembelajaran di SMK Budi Utomo Gandusari Trenggalek.

Hasil penelitian tersebut bahwa untuk menggunakan media pelajaran, guru PAI di SMK Budi Utomo Gandusari, Trenggalek memakai Media Pembelajaran tergantung kondisi pelajaran yang diajarkan, ada kalanya memakai ada kalanya tidak tapi untuk beberapa media pelajaran, media yang bisa dipakai adalah media berbasis visual seperti gambar-gambar orang sholat, asmaul husna, ada juga kaligrafi islam. Kemudian media Audio seperti *Sound System, Tape recorder*, dan juga radio. Namun yang sering dipakai adalah media audio visual seperti televisi, kemudia LCD Proyektor yang dipadukan dengan menggunakan komputer sehingga lebih menarik peserta didik.²⁸

2. Penelitian kedua yaitu penelitian Nisa Pramitha Sari dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IV di MI Miftahun Najah Selopuro Blitar.

Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media audio visual terhadap motivasi dan hasil

²⁸Bahtiar Anas. Skripsi. *Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Di SMK Budi Utomo Gandusari Trenggalek*. Skripsi tidak diterbitkan. IAIN Tulungagung 2016.

belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Budaya Islam khususnya pada kelas IV MI Miftahun Najah Selopuro Blitar.

Terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar. Dengan adanya pembelajaran menggunakan media audio visual khususnya pada pelajaran SKI peserta didik menjadi lebih termotivasi, karena pembelajaran menjadi lebih menarik. Selain itu juga ada pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran SKI. Dalam penelitian tersebut menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa menggunakan media audio visual lebih tinggi dibanding pembelajaran yang menggunakan pembelajaran konvensional. Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran SKI membuat hasil belajar SKI siswa semakin meningkat sehingga membuat siswa merasa bahwa pelajaran SKI merupakan hal yang mudah dan menyenangkan.²⁹

3. Penelitian ketiga yaitu Becti Ratna Timur Astuti dengan judul Penggunaan Media Pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar TIK SMAN 1 Sragen.

Pertanyaan peneliti dari penelitian ini adalah bisakah hasil belajar TIK materi program pengolah kata dengan Ms. Word siswa kelas XF SMAN 1 Sragen semester 2 tahun pelajaran 2008/2009 dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran Power Point dalam setiap proses belajar mengajar?

²⁹Nisa Pramitha Sari. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IV Di MI Miftahun Najah Selopuro Blitar*. Skripsi tidak diterbitkan. IAIN Tulungagung. 2018.

Sedangkan hasil penelitian menunjukkan bahwasannya pada proses tindakan terdapat peningkatan keaktifitasan siswa dalam pembelajaran dapat mengurangi siswa mengantuk, kreatifitas siswa dalam mengerjakan/praktik meningkat. Pada hasil belajar nilai terendah pada siklus 1 adalah 61 menjadi naik pada siklus 2 terendah 66 atau kenaikan sebesar 15,63%. Nilai tertinggi siklus 1 adalah 87 dan pada siklus 2 tertinggi adalah 86 atau penurunan nilai tertinggi dari siklus 1 dan siklus 2 sebesar 3,13%. Nilai rata-rata meningkat 8,12% dari nilai rata-rata pada siklus 1 nilai rata-rata 74,87 pada siklus 2 nilai rata-rata 77,38. Nilai keseluruhan dari nilai terendah, tertinggi meningkat dan nilai rata-rata nilai siklus 1 ke siklus 2 menurun 3,13% karena turunnya hanya sedikit bisa dikatakan dinilai tidak mengalami perubahan. Meningkatnya nilai tersebut karena materi soal ulangan dalam pokok bahasan yang sama dan menggunakan alat peraga dalam proses belajar mengajar.³⁰

³⁰Bekti Ratna Timur Astuti. *Penggunaan Media Pembelajaran Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar TIK SMAN 1 Sragen. Skripsi tidak diterbitkan.* UNS Solo. 2010.

Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Bahtiar Anas. 2016: Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMK Budi Utomo Gandusari Trenggalek.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Jenis penelitiannya kualitatif ➤ Teknik pengumpulan data: observasi, wawancara, dokumentasi 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Fokus penelitian: <ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana kreativitas guru PAI dalam memilih media pembelajaran di SMK Budi Utomo Gandusari Trenggalek. 2. Bagaimana kreativitas guru PAI dalam menggunakan media pembelajaran di SMK Budi Utomo Gandusari Trenggalek. ➤ Lokasi penelitian: SMK Budi Utomo Gandusari Trenggalek 	Guru PAI di SMK Budi Utomo Gandusari, Trenggalek memakai Media Pembelajaran tergantung kondisi pelajaran yang diajarkan. Media yang bisa dipakai adalah media berbasis visual seperti gambar-gambar orang sholat, asmaul husna, ada juga kaligrafi islam. Kemudian media Audio seperti <i>Sound System</i> , <i>Tape recorder</i> , dan juga radio. Namun yang sering dipakai adalah media audio visual.

2.	<p>Nisa Pramitha Sari. 2018: Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IV di MI Miftahun Najah Selopuro Blitar</p>	<p>➤ Mengkaji tentang hal yang berkaitan dengan media audio visual.</p>	<p>➤ Jenis penelitiannya kuantitatif</p> <p>➤ Dalam penelitian ini terdapat dua variabel</p> <p>➤ Metode pengumpulan data menggunakan wawancara dan metode angket</p>	<p>Terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar. Dengan adanya pembelajaran menggunakan media audio visual pada pelajaran SKI peserta didik menjadi lebih termotivasi. Selain itu juga ada pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran SKI. Dalam penelitian tersebut menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa menggunakan media audio visual lebih tinggi dibanding pembelajaran yang menggunakan pembelajaran konvensional.</p>
----	---	---	---	---

3.	Bekti Ratna Timur Astuti: Penggunaan Media Pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar TIK SMAN 1 Sragen.	➤ Mengkaji tentang hal yang berkaitan dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran.	➤ Jenis penelitiannya penelitian tindakan kelas ➤ Pertanyaan difokuskan pada bisakah hasil belajar TIK SMAN 1 Sragen ditingkatkan melalui penggunaan pembelajaran Power Point dalam setiap proses belajar mengajar?	Pada hasil belajar nilai terendah pada siklus 1 adalah 61 menjadi naik pada siklus 2 terendah 66 atau kenaikan sebesar 15,63%. Nilai tertinggi siklus 1 adalah 87 dan pola siklus 2 tertinggi adalah 86 atau penurunan nilai tertinggi dari siklus 1 dan siklus 2 sebesar 3,13%. Nilai rata-rata meningkat 8,12% dari nilai rata-rata pada siklus 1 nilai rata-rata 74,87 pada siklus 2 nilai rata-rata 77,38. Nilai keseluruhan dari nilai terendah, tertinggi meningkat dan nilai rata-rata nilai siklus 1 ke siklus 2 menurun 3,13%
----	---	--	---	--

				karena turunnya hanya sedikit bisa dikatakan dinilai tidak mengalami perubahan.
--	--	--	--	---

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

C. Kerangka Konsep Penelitian

Kerangka penelitian sama halnya dengan kerangka berfikir. Kerangka berfikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Setelah melihat apa yang sudah peneliti sampaikan baik secara teoritis maupun empiris bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran IPA tidak terlepas dari kreativitas seorang guru. Media pembelajaran sendiri merupakan suatu alat yang sangat penting untuk memepermudah dan menunjang seorang guru dalam memecahkan persoalan-persoalan pembelajaran. Penulis menuangkan kerangka pemikiranya dalam bentuk skema paradigma penelitian seperti gambar 2.1

Kerangka Konseptual Penelitian

