

**PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL DENGAN  
PENDEKATAN KONTEKSTUAL TERHADAP  
HASIL BELAJAR IPA**

**SKRIPSI**



Oleh:

Dhista Putri Pratiwi

12.0305.0029

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2017**

**PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL DENGAN  
PENDEKATAN KONTEKSTUAL TERHADAP  
HASIL BELAJAR IPA**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi pada  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang

Disusun Oleh:

**Dhista Putri Pratiwi**

12.0305.0029

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2017**

**PERSETUJUAN  
SKRIPSI BERJUDUL**

**PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL DENGAN  
PENDEKATAN KONTEKSTUAL TERHADAP  
HASIL BELAJAR IPA**

(Penelitian pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Mungseng Kab Temanggung)

Diterima dan disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi Fakultas Keguruan dan  
Ilmu Pendidikan, untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan



Magelang, 31 Desember 2016

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Hermahayu, M.Si

NIK:09820604

Astuti Mahardika, M.Pd

NIK.138706112

## PENGESAHAN

### PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPA

Oleh :  
Dhista Putri Pratiwi  
12.0305.0029

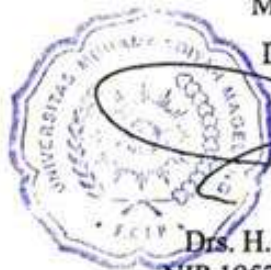
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan  
Studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh penguji  
Hari : Senin  
Tanggal : 23 Januari 2017

Tim Penguji Skripsi

1. Hermahayu, M.Si (Ketua/ Anggota) .....
2. Astuti Mahardika, M.Pd (Sekretaris/ Anggota) .....
3. Drs. Arie Supriyatna, M.Si (Anggota) .....
4. Ari Suryawan, M.Pd (Anggota) .....

Mengesahkan,  
Dekan FKIP



Drs. H. Subiyanto, M.Pd.  
NIP.19570807 198303 1 002

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini.

Nama : Dhista Putri Pratiwi  
NPM : 12.0305.0029  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : *Pengaruh Media Audio visual Dengan Pendekatan Kontekstual Terhadap Hasil Belajar IPA*

Menyatakan bahwa Skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui merupakan penjiplakan terhadap karya orang lain (plagiat), saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 23 januari 2017

Yang Menyatakan,



**Dhista Putri Pratiwi**  
NPM. 12.0305.0029

## **MOTTO**

*“Jika Allah menolong kamu, maka tak adalah orang yang dapat mengalahkan kamu; jika Allâh membiarkan kamu (tidak memberi pertolongan), maka siapakah gerangan yang dapat menolong kamu (selain) dari Allah sesudah itu? Karena itu hendaklah kepada Allah saja orang-orang mu'min bertawakkal.”*

**(QS. Ali-'Imran : 160)**

## **PERSEMBAHAN**

Dengan segenap rasa syukur kehadiran Allah SWT, karya sederhana ini penulis persembahkan untuk:

1. Allah SWT, yang senantiasa memberi kesehatan dan penolong pada hambanya.
2. Almamaterku Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Orangtuaku Tercinta Bpk.Mursid dan ibu Dwi Pranstyowati serta adikku Alike Sevia, yang selalu memberi semangat dan dukungan kepada saya.
4. Orang terdekatku Dodo Prastyoko yang memberi dukungan dan semangat.

# PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPA

Dhista Putri Pratiwi

## ABSTRAKSI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media audio visual dengan pendekatan kontekstual terhadap hasil belajar IPA.

Penelitian ini merupakan penelitian *kuasi eksperimen* dengan model *pre test – post test control group design* yang menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Variabel penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat, dimana variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media audio visual dengan pendekatan kontekstual dan variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar IPA. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Mungseng yang berjumlah 23 siswa dan seluruh siswa kelas V SD Negeri Giyanti yang berjumlah 27 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar IPA. Teknik pengumpulan data menggunakan uji-t untuk menguji pengaruh media audio visual dengan pendekatan kontekstual terhadap hasil belajar IPA.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perhitungan rata-rata *post test* kelas eksperimen sebesar 80 lebih tinggi daripada rata-rata kelas kontrol sebesar 74. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikan  $0.013 < 0,05$  Sedangkan Hasil analisis data menunjukkan nilai  $t_{hitung} 2.589 > t_{tabel} 1.68$ , artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil posttest kelas eksperimen yang menggunakan media audio visual dengan pendekatan kontekstual dengan kelas kontrol yang menggunakan ceramah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif media audio visual dengan pendekatan kontekstual terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 1 Mungseng.

**Kata kunci :** *Media Audio Visual, Pendekatan Kontekstual, Hasil Belajar IPA.*



## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Media Audio visual dengan Pendekatan Kontekstual Terhadap Hasil Belajar IPA “. Skripsi ini penulis selesaikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Stara 1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah magelang.

Skripsi ini selesai tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Ir. Eko Muh. Widodo, MT., Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs. Subiyanto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Rasidi, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Hermahayu, M.Si selaku Pembimbing I dan Astuti Mahardika, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan beserta Dosen dan Tata Usaha Universitas Muhammadiyah Magelang .
5. Kusnadi S.Pd.M.Pd Kepala Sekolah SDN 1 Mungseng dan Wagiyem S.Pd Kepala Sekolah SDN Giyanti, Yolanda Dwi Hapsari S.Pd selaku guru kelas V SDN 1 Mungseng dan Nanik Rositawati, S.Pd selaku guru kelas V SDN Giyanti.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang banyak membantu memberi dukungan kepada penulis.

Masukan dan saran untuk perbaikan penulisan skripsi ini diterima dengan senang hati, semoga skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak.

Magelang, 23 Januari 2017

Penulis

**Dhista Putri Pratiwi**  
NIM. 12.0305.0029

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I
HALAMAN PERSETUJUAN.....	II
HALAMAN PENGESAHAN.....	III
HALAMAN PERNYATAAN.....	IV
HALAMAN MOTTO.....	V
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	VI
ABSTRAKSI.....	VII
KATA PENGANTAR.....	VIII
DAFTAR ISI.....	XI
DAFTAR TABEL.....	XII
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
DAFTAR LAMPIRAN.....	
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Batasan Masalah.....	5
C. Perumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Hasil Belajar IPA Kelas V SD.....	8
B. Media Audio Visual dengan Pendekatan Kontekstual.....	15
C. Penelitian Relevan.....	22
D. Kerangka Pemikiran.....	23
E. Hipotesis.....	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
A. Rancangan Penelitian.....	26
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	27
C. Definisi Variabel Penelitian.....	27
D. Setting dan Subyek Penelitian.....	29

E. Metode Pengumpulan Data .....	31
F. Instrumen Penelitian .....	32
G. Uji Instrumen Penelitian .....	35
H. Prosedur Penelitian.....	41
I. Metode Analisis Data.....	42
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>45</b>
A. Hasil Penelitian.....	45
B. Pembahasan.....	56
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>60</b>
A. Kesimpulan.....	60
B. Saran.....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>62</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 struktur Desain <i>control group pretest and posttest design</i> .....	27
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Tes Penilaian Hasil Belajar Kognitif.....	33
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Penilaian Afektif.....	35
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Instrumen.....	37
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Soal Setelah Validasi.....	39
Tabel 3.6 Hasil Uji Reabilitas Instrumen.....	40
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Hasil skor <i>pretest</i> .....	47
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Hasil skor <i>posttest</i> .....	48
Tabel 4.3 Peningkatan Nilai <i>Pretest, Posttest</i> dan Perubahan Hasil Rata-Rata	49
Tabel 4.4 Rata-rata Hasil Belajar afektif IPA .....	51
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas.....	53
Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas.....	55
Tabel 4.7 Hasil Uji-T.....	56

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran.....	24
Gambar 4.1 Hasil Belajar <i>pretest</i> .....	48
Gambar 4.2 Hasil Belajar <i>Posttest</i> .....	49
Gambar 4.3 Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	51
Gambar 4.4 Hasil Belajar Afektif Siswa.....	52

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian.....	64
Lampiran 2. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian.....	66
Lampiran 3. Silabus Pembelajaran.....	69
Lampiran 4. RPP Kekompok Eksperimen.....	71
Lampiran 5. RPP Kelompok Kontrol.....	104
Lampiran 6. Materi Ajar.....	134
Lampiran 7. Lembar Kerja Siswa.....	141
Lampiran 8. Soal Tes Sebelum Validasi dan Kunci Jawaban.....	145
Lampiran 9. Soal Tes Sesudah Validasi dan Kunci Jawaban.....	158
Lampiran 10. Lembar Observasi Afektif Siswa.....	165
Lampiran 11. Lembar Validasi Lembar Observasi Afektif Siswa.....	167
Lampiran 12. Data Hasil Observasi Afektif Siswa.....	169
Lampiran 13. Lembar Validasi RPP oleh Dosen Ahli dan Praktisi Guru	171
Lampiran 14. Tabel Hasil Uji Validitas Instrumen.....	177
Lampiran 15. Tabel SPSS Hasil Uji Reabilitas.....	179
Lampiran 16. Data Hasil Pretest Kelompok Eksperimen dan Kontrol	180
Lampiran 17. Data Hasil Posttest Kelompok Eksperimen dan Kontrol	184
Lampiran 18. Tabel SPSS Hasil Uji Normalitas.....	188
Lampiran 19. Tabel SPSS Hasil Uji Homogenitas.....	191
Lampiran 20. Tabel SPSS Hasil Uji-T.....	194
Lampiran 21 .Dokumentasi Kegiatan.....	195
Lampiran 22. Buku Bimbingan.....	197

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar. Proses pembelajaran dilakukan agar peserta didik menjadi aktif dan mengembangkan potensi dalam dirinya, untuk mengembangkan potensi peserta didik dibutuhkan sarana dan prasarana yang mendukung dalam pembelajaran. Salah satu masalah yang ada dalam dunia pendidikan di Indonesia adalah minimnya fasilitas sarana dan prasarana yang lengkap yang untuk menunjang proses belajar mengajar baik di sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), sekolah menengah atas (SMA) .

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional no 24 tahun 2007 menyebutkan “Standar sarana dan prasarana ini disusun untuk lingkup pendidikan formal, jenis pendidikan umum, jenjang pendidikan dasar dan menengah yaitu: Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI), Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs), dan Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah (SMA/MA). Standar sarana dan prasarana ini mencakup:

1. Kriteria minimum sarana yang terdiri dari perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, teknologi informasi dan komunikasi, serta perlengkapan lain yang wajib dimiliki oleh setiap sekolah/madrasah.



2. Kriteria minimum prasarana yang terdiri dari lahan, bangunan, ruang-ruang, dan instalasi daya dan jasa yang wajib dimiliki oleh setiap sekolah/madrasah.

Materi IPA di SD lebih berorientasi pada pengenalan tentang alam dan lingkungan di sekitar. Materi yang diajarkan juga mengacu cara berfikir, bersikap dan ketrampilan. Materi IPA di sekolah dasar banyak berupa fakta-fakta dan kejadian alam. Pembelajaran IPA di sekolah dasar banyak mengacu pada pembentukan pengalaman siswa melalui kegiatan praktek alat, mengamati, bahkan membuat peralatan sederhana.

Dengan adanya pengetahuan tersebut maka pengetahuan lebih mudah diingat oleh siswa sesuai dengan teori konstruktivisme. Menurut Budiningsih (2008:61) teori belajar konstruktivis mengakui bahwa siswa akan dapat menginterpretasikan informasi ke dalam pikirannya, hanya pada konteks pengalaman dan pengetahuan mereka sendiri, pada kebutuhan, latar belakang dan minatnya. Guru dapat membantu siswa mengkonstruksi pemahaman representasi fungsi konseptual dunia eksternal.

Pembelajaran IPA di sekolah dasar masih terbatas pada penggunaan media secara umum untuk pengetahuan dasar yang diajarkan. Penggunaan media belum dapat memaksimalkan pengetahuan siswa agar pemahaman siswa dapat secara nyata terbentuk, pengembangan media pembelajaran masih jarang dilakukan. Padahal media digunakan bukan hanya mengembangkan kognitif anak namun juga afektif dan psikomotornya serta untuk dapat menggali dan merangkai sendiri pengalaman yang dibuatnya sehingga akan menjadi sebuah

kerangka berfikir, dan menjadikan siswa aktif. guru akan menjadi fasilitator dan membantu siswa menemukan pengalamannya sesuai dengan ajaran teori konstruktivisme.

Hasil belajar IPA merupakan tingkat penguasaan terhadap suatu hal setelah mengalami proses dan aktivitas belajar mata pelajaran IPA dan dinyatakan dengan nilai yang meliputi keterampilan pengetahuan, keterampilan berfikir maupun keterampilan motorik. Hasil belajar IPA merupakan kemampuan yang dapat diukur berupa penguasaan ilmu pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai hasil dari kegiatan proses belajar mengajar mata pelajaran IPA.

Berdasarkan observasi dan pengamatan yang dilakukan di SD Negeri Mungseng 1 Temanggung pada kelas V yang terdiri dari 23 siswa, pembelajaran yang dilakukan belum sepenuhnya menggunakan media yang dapat memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan, sehingga pemahaman siswa hanya terbatas pada apa yang ada dibuku dan penyampaian guru, padahal media dapat berperan untuk memperjelas materi dan dapat menghadirkan objek yang sebenarnya untuk dapat dilihat dan diamati oleh siswa secara jelas, sehingga dapat meningkatkan daya pemahaman siswa sehingga hasil belajar akan meningkat.

Media merupakan alat bantu dari pembelajaran yang di lakukan untuk memperjelas materi pembelajaran. Media adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam proses belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi pembelajaran antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat

guna dan berdaya guna (Mufti, 2012:35). Media pembelajaran IPA bertujuan mengeksplorasi siswa agar lebih memahami isi materi pembelajaran serta mengasah kreativitas siswa. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah banyak berpengaruh terhadap penggunaan media pembelajaran di sekolah. Dengan kemajuan teknologi, perkembangan pendidikan di sekolah semakin mengalami perubahan dan mendorong berbagai usaha perubahan. Kemajuan dan peranan teknologi sudah sedemikian menonjol, sehingga penggunaan media pendidikan dan alat bantu pembelajaran semakin disesuaikan dengan teknologi yang ada.

Media audio visual merupakan media yang dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan guru terlebih penggunaannya yang mudah dipadukan dengan teknologi sekarang seperti *Liquid Crystal Display* (LCD) proyektor dapat lebih memudahkan guru dalam penyampaian pembelajaran. Audio visual dalam format video tersedia hampir untuk semua jenis topik dan seluruh ranah pengajaran kognitif, afektif, psikomotor, serta intrapersonal (Jhonson, 2012:404).

Media audio visual lebih efektif digunakan pada pembelajaran IPA dikarenakan akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal sehingga diharapkan siswa akan lebih tertarik dan mudah memahami materi pembelajaran yang diajarkan. Selain itu, media audiovisual ini juga tidak hanya digolongkan sebagai pengalaman belajar yang diperoleh dari penginderaan, tetapi sebagai alat teknologis yang bisa

memperkaya serta memberikan pengalaman yang bersifat konkrit kepada siswa.

Pembelajaran yang menarik ketika pembelajaran tersebut terarah dan terkonsep sesuai dengan pendekatan pembelajaran yang dilakukan. Pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran yang mengaitkan pembelajaran dengan dunia nyata siswa. Akhir dari pembelajaran adalah hasil belajar, hasil belajar merupakan tolok ukur berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran disampaikan. Dengan media ini diharapkan dapat membantu siswa dalam mempelajari materi secara mandiri. Media audiovisual dapat membantu proses pembelajaran khususnya IPA yang masih kurang dan belum banyak digunakan.

Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan maka perlu dilakukan penelitian yang berjudul. “Pengaruh Media Audio Visual Dengan Pendekatan Kontekstual Terhadap Hasil Belajar IPA”

## **B. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus, sempurna dan mendalam maka dalam penyusunan skripsi ini penulis membatasi masalah atau ruang lingkup penulisan pada hal-hal yang mengenai “Pengaruh media audio visual dengan pendekatan kontekstual terhadap hasil belajar IPA”. hasil belajar IPA yang akan diteliti dibatasi sampai hasil belajar secara kognitif dan afektif.

### **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di lakukan, masalah yang dapat dikaji dalam penelitian terhadap sekolah dasar adalah sebagai berikut “Adakah pengaruh media audio visual dengan pendekatan kontekstual terhadap hasil belajar IPA”

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas peneliti menentukan tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media audio visual dengan pendekatan kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

### **E. Manfaat Penelitian**

#### 1. Manfaat teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai pedoman bagi penelitian yang sejenis.

#### 2. Manfaat praktis

##### a. Bagi guru

- 1) Memudahkan guru mengetahui hasil pemahaman siswa dari pembelajaran yang telah dilakukan
- 2) Mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran agar lebih kongkret

b. Bagi siswa

- 1) Memudahkan siswa memahami pelajaran yang telah di sampaikan oleh guru
- 2) Terpenuhinya media yang dibutuhkan siswa dalam pembelajaran

c. Bagi penulis

- 1) Memperkaya pengalaman dan keterampilan dalam mengembangkan dan meningkatkan kualitas pendidikan.
- 2) Menambah pengetahuan untuk memecahkan masalah tentang pendidikan serta permasalahan pembelajaran di sekolah.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Hasil Belajar IPA Kelas V SD**

##### **1. Hasil Belajar IPA SD**

###### **a. Pengertian Belajar**

Belajar adalah suatu proses yang tak terlihat yang dilakukan seseorang untuk memahami keadaan maupun pengalaman-pengalaman baru di sekitarnya, pengalaman tersebut yang nantinya akan menjadi pembelajaran yang akan dikenang sepanjang masa.

Prastowo (2013:48) mengatakan bahwa, Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks sebagai tindakan, belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadi atau tidaknya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Lingkungan dipelajari oleh siswa berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia atau hal-hal yang dijadikan bahan belajar.

###### **b. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran adalah proses dua arah dari guru serta siswa untuk saling berkomunikasi dan berinteraksi untuk informasi dari guru ke siswa, sehingga terjalin stimulus dan respon.

Sagala (2013:1) mengatakan bahwa, pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-

kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan

Menurut Kurniawan (2011:19) ada beberapa prinsip belajar yang mempengaruhi hasil belajar

1. prinsip perhatian dan motivasi
2. prinsip keaktifan
3. prinsip keterlibatan langsung
4. pengulangan
5. tantangan
6. balikan dan penguatan
7. perbedaan individual

#### c. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah akhir dari proses belajar dan pembelajaran yang dilakukan, hasil belajar dapat menjadi tolok ukur apakah pembelajaran berhasil atau tidak dilakukan

Sudjana (2012:2) mengatakan bahwa, Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku, tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor.

#### 1. Penggolongan hasil belajar dari 3 aspek

##### a. Hasil belajar kognitif

Hasil belajar kognitif merupakan hasil belajar yang bersumber dari kemampuan berfikir. Sudjana (2012:22) mengatakan bahwa, hasil



belajar kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan dan ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Menurut Kurniawan (2011:13 ) Hasil belajar kognitif yaitu hasil belajar yang ada kaitannya dengan ingatan, kemampuan berfikir atau intelektual. Pada kategori ini hasil belajar terdiri dari enam tingkatan yang sifatnya hierakis. Keenam hasil belajar ranah kognitif ini meliputi :

- a) pengetahuan
- b) pemahaman
- c) aplikasi
- d) analisis
- e) sintesis
- f) evaluasi,
- g) kreativitas.

Hasil belajar pengetahuan meliputi kemampuan berupa ingatan terhadap sesuatu yang telah dipelajari. Sesuatu yang diingat bisa berupa fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip, dan atau metode, dengan kata lain hasil belajar adalah akhir dari rangkaian pembelajaran yang hasilnya dapat sebagai tolok ukur apakah pembelajaran itu berhasil atau tidak dilakukan kepada siswa.

## b. Hasil belajar afektif

Sudjana (2012:22) mengatakan bahwa ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban, atau reaksi penilaian, organisasi, dan internalisasi

Menurut Kurniawan (2011:15) Hasil belajar afektif yaitu merujuk pada hasil belajar yang berupa kepekaan rasa atau emosi. Jenis hasil belajar ranah ini terdiri dari lima jenis yang membentuk tahapan pula. Kelima jenis ranah afektif itu meliputi

- a) Kepekaan, yaitu sensitivitas mengenai situasi dan kondisi tertentu serta mau memperhatikan keadaan tersebut.
- b) Partisipasi, mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan
- c) Penilaian dan penentuan sikap, mencakup menerima suatu nilai, menghargai, mengakui, dan menentukan sikap.
- d) Organisasi, kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman atau pegangan hidup.
- e) Pembentukan pola hidup mencakup kemampuan menghayati nilai dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.

## c. Hasil belajar psikomotor

Menurut Kurniawan (2011:15) Hasil belajar psikomotor yaitu berupa kemampuan gerak tertentu. Kemampuan gerak ini juga bertingkat dari gerak sederhana yang mungkin dilakukan. secara

refleks hingga gerak kompleks yang terbimbing hingga gerak kreativitas. Melalui proses belajar diharapkan yang bisa terbentuk adalah gerak-gerak yang kompleks menurut suatu kaidah tertentu hingga gerak kreativitas.

Sudjana (2012:23) mengatakan bahwa ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

d. Fungsi hasil belajar

Hasil belajar merupakan tolok ukur dari keberhasilan proses belajar dan mengajar dalam pembelajaran. Adapun fungsi dari hasil belajar menurut Kurniawan (2011: 17) adalah :

- a) Membantu mengelompokkan tujuan-tujuan khusus sehingga bisa mengurangi beban kerja yang harus dilakukan dalam mendesain sistem instruksional.
- b) Pengelompokan tujuan akan membantu dalam menentukan pengurutan dan pembagian pembelajaran. Pengelompokan tujuan kedalam tipe-tipe kemampuan bisa berguna untuk membuat perencanaan kondisi internal dan eksternal belajar yang diperlukan untuk terjadinya belajar secara sukses.

e. Hasil belajar IPA SD

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2012:22).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA merupakan tingkat pemahaman terhadap suatu materi setelah mengalami proses pembelajaran dan aktivitas belajar mata pelajaran IPA dan dinyatakan dengan nilai yang meliputi keterampilan pengetahuan, keterampilan berfikir maupun keterampilan motorik.

Hasil belajar IPA merupakan kemampuan yang dapat diukur berupa penguasaan ilmu pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai hasil dari kegiatan proses belajar mengajar mata pelajaran IPA.

## 2. Materi Pembelajaran IPA Kelas V SD

### a. Materi IPA Kelas V SD

Materi pembelajaran IPA di kelas V SD mencakup tujuh standar kompetensi yang terbagi menjadi empat standar kompetensi di semester 1 dan tiga kompetensi dasar di semester 2. Adapun 7 standar kompetensi yang mencakup materi IPA kelas V yaitu :

#### Semester 1

1. Mengidentifikasi fungsi organ tubuh manusia dan hewan
2. Memahami cara tumbuhan hijau membuat makanan
3. Mengidentifikasi cara makhluk hidup menyesuaikan diri dengan lingkungan
4. Memahami hubungan antara sifat bahan dengan penyusunnya dan perubahan sifat benda sebagai hasil suatu proses.

## Semester 2

5. Memahami hubungan antara gaya, gerak, dan energi, serta fungsinya
6. Menerapkan sifat-sifat cahaya melalui kegiatan membuat suatu karya/model.
7. Memahami perubahan yang terjadi di alam dan hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan materi Daur Air dan kegiatan manusia yang mempengaruhi serta dampaknya bagi kehidupan yang terdapat dalam standar kompetensi 7 semester 2 yaitu memahami perubahan yang terjadi di alam dan hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam. Pemilihan materi tersebut karena pada materi daur air dapat dihubungkan dengan gejala-gejala alam saat ini dan dapat ditampilkan dengan media audio visual secara jelas.

### b. Materi IPA kelas V Daur Air

Materi IPA kelas V pada penelitian ini terfokus pada materi daur air yang mencakup materi proses daur air, kegiatan manusia yang mempengaruhi daur air dan dampaknya bagi kehidupan.

Daur air adalah proses yang terjadi pada air dimana terjadi siklus yang tidak pernah berhenti mulai dari air yang ada di daratan berubah menjadi awan hingga menjadi hujan. Daur air akan selalu terjadi selama bumi ini masih ada, manusia sangat membutuhkan air yang bersih sehingga daur air dapat membuat air kotor dapat dikonsumsi kembali.

Begitu pentingnya air di bumi sehingga apabila air berkurang atau habis maka segala kehidupan akan musnah.

Di bumi air berperan dalam proses fotosintesis, proses pertumbuhan tanaman dan transportasi zat. Sedangkan bagi hewan dan manusia daur air sangat dibutuhkan untuk transportasi zat.

## **B. Media Audio Visual dengan Pendekatan Kontekstual**

### **1. Pengertian media pembelajaran**

Media merupakan perangkat pendidikan yang dapat membantu guru mempermudah penyampaian materi pembelajaran dengan media materi yang hanya dipahami secara abstrak menjadi lebih jelas. Hujair (2013:4) mengatakan bahwa, media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk dapat mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mncapai tujuan pengajaran. Dalam pengertian yang lebih luas, media adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas. Subtansi dari media pembelajaran adalah :

- a) Bentuk saluran, yang digunakan untuk menyalurka pesan,informasi atau pelajaran kepada penerima pesan atau pembelajar.
- b) Berbagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar.

- c) Bentuk alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar.
- d) Bentuk bentuk komunikasi dan metode yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar, baik cetak maupun audio, visual, dan audiovisual.

## 2. Media audio visual

### a. Pengertian Media Audiovisual

Prastowo (2013:368) mengatakan, Bahan ajar audiovisual juga terdiri dua jenis : video atau film, dan orang. Namun keduanya strukturnya berbeda. Pertama, untuk bahan ajar berbentuk video atau film, struktur meliputi enam komponen, yaitu: judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, latihan, dan penilaian. Kedua, untuk bahan ajar orang, strukturnya hanya meliputi lima komponen. Itu pun tidak semuanya terdapat pada bahan ajar. Karena, tiga komponen terdapat pada bahan ajar, yaitu : judul, kompetensi dasar atau materi pokok, dan informasi pendukung. Sementara itu, komponen latihan dan penilaian terdapat pada kertas lain.

### b. Audiovisual di dalam kelas

Smaldino (2012:404) mengatakan, Audio visual dalam format video tersedia hampir untuk semua jenis topik dan seluruh ranah pengajaran kognitif, afektif, psikomotor, serta intrapersonal. Audio visual dapat membawa siswa hampir kemana saja. Memperluas minat

siswa melampaui dinding ruang kelas. Benda-benda yang terlalu besar untuk dibawa ke dalam ruang kelas bisa dipelajari begitu pula dengan benda-benda yang terlalu kecil untuk dilihat dengan mata telanjang. Peristiwa yang terlalu berbahaya untuk diamati. Waktu dan biaya kunjungan lapangan yang bisa dipermudah dengan hanya melihat video.

c. Audio visual dalam ranah kognitif

Dalam ranah kognitif, para siswa mengamati reka ulang dramatis dari kejadian bersejarah dan perekaman aktual dari kejadian yang lebih belakangan. Warna, suara, dan gerakan mampu menghidupkan keperibadian. Video bisa membantu buku cetak memperlihatkan proses, hubungan, dan teknik. Para siswa bisa membaca buku bersama menonton video.

d. Audio visual dalam ranah afektif

Model dan peran dramatis dalam video bisa mempengaruhi sikap. Karena potensinya yang besar untuk dampak emosional, video bisa bermanfaat dalam membentuk sikap personal dan sosial. Pemahaman budaya bisa dikembangkan dengan menonton video yang menggambarkan orang-orang dari seluruh dunia.

e. Audio visual dalam ranah psikomotorik

Video dapat menampilkan bagaimana sesuatu bekerja. Video dapat memberi contoh dari tahap pertahap dan dapat ditampilkan dalam



waktu itu juga, mempercepatnya untuk memberikan tujuan, atau melambatkannya untuk memberi detail yang spesifik. Dapat memberikan umpan balik ke siswa untuk latihan.

f. Audio visual dalam kemampuan interpersonal

Dengan melihat sebuah video bersama-sama, berbagai kelompok pembelajar yang beragam bisa membangun kesamaan pengalaman sebagai katalis untuk diskusi.

g. Kelebihan audio visual

- a) gambar bergerak memiliki keuntungan yang jelas daripada gambar diam dalam menampilkan konsep dimana gerakan sangatlah penting sekali untuk kegiatan belajar
- b) pengoprasian seperti tahapan proses perakitan atau percobaan ilmiah, dimana gerakan berurutan sangatlah penting, bisa di tampilkan lebih efektif.
- c) Video memungkinkan para siswa untuk mengamati fenomena yang mungkin saja terlalu berbahaya untuk dilihat secara langsung
- d) Reka ulang yang dramatis dapat menghidupkan keperibadian dan kejadian bersejarah.
- e) Melalui video siswa bisa melihat sebuah penampilan berulang kali untuk bisa menyamai.
- f) Dapat bermanfaat dalam pembentukan sikap personal dan sosial

h. Kekurangan audio visual

a) Kecepatan yang tetap, meskipun bisa dihentikan ketika diskusi, ini tidak selalu dilakukan dalam kegiatan kelompok, karena dalam kecepatan tetap beberapa siswa mungkin akan tertinggal dan yang lainnya tidak sabar menunggu bagian selanjutnya.

b) Fenomena yang diam, meskipun memiliki keuntungan bagi konsep yang melibatkan gerakan, mungkin tidak akan cocok bagi topik lain dimana kajian terperinci mengenai sebuah visual tunggal yang dilibatkan seperti peta, diagram, dan lain-lain

### 3. Pembelajaran Kontekstual

#### 1. Model pembelajaran kontekstual

Pembelajaran kontekstual yaitu pembelajaran yang melibatkan keadaan nyata siswa untuk membentuk pengalaman belajar siswa secara jelas. Johnson (2014:65) mengatakan bahwa, Model kontekstual adalah konsep pembelajaran yang dilakukan dengan mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia siswa. Selain itu model kontekstual juga mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari, dengan melibatkan komponen-komponen utama pembelajaran efektif, yaitu konstruktivisme, bertanya, menemukan, masyarakat belajar, pemodelan, dan penilaian sebenarnya

Menurut Johnson (2014:65) Sistem kontekstual mencakup delapan komponen berikut :

- a. Membuat keterkaitan-keterkaitan yang bermakna
- b. Melakukan pekerjaan yang berarti
- c. Melakukan pembelajaran yang diatur sendiri
- d. Bekerja sama
- e. Berpikir kritis dan kreatif
- f. Membantu individu untuk tumbuh dan berkembang
- g. Mencapai standar yang tinggi
- h. Menggunakan penilaian autentik

Menurut depdiknas, dalam Prastowo (2013:86), pembelajaran berbasis kontekstual terdiri atas tiga model, yaitu :

- a. Sintaks model pembelajaran DI (*direct instruction*)
  - a) Menyampaikan tujuan dan persiapan siswa
  - b) Mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan
  - c) Memimbing penelitian
  - d) Mengecek pemahaman
  - e) Memberi kesempatan bertanya kepada siswa
- b. Sintaks model pembelajaran CL (*cooperative learning*)
  - a) Menyampaikan tujuan
  - b) Menyajikan informasi
  - c) Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar
  - d) Membimbing kelompok belajar
  - e) Evaluasi
  - f) Memberikan penghargaan

- c. Sintaks model pembelajaran PBI (*problem based learning*)
  - a) Orientasi siswa ke dalam masalah
  - b) Mengorganisasikan siswa untuk belajar
  - c) Membimbing penyelidikan dan kelompok
  - d) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
  - e) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Menurut Sagala (2013:87) Pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang di milikinya dengan penerapan dalam kehidupan mereka sehari hari.

- 4. Prosedur penggunaan media audio visual dengan pendekatan kontekstual
  - 1. Langkah pertama, mengembangkan pemikiran siswa untuk melakukan kegiatan belajar lebih bermakna apakah dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan baru yang harus dimilikinya.
  - 2. Langkah kedua, melaksanakan sejauh mungkin kegiatan menemukan sendiri untuk semua topik yang diajarkan.
  - 3. Langkah ketiga, mengembangkan sifat ingin tahu siswa dengan memunculkan pertanyaan-pertanyaan tentang materi daur air.
  - 4. Langkah keempat, menghadirkan model sebagai contoh pembelajaran, bisa melalui ilustrasi, model bahkan media yang sebenarnya.

5. Langkah kelima, menciptakan masyarakat belajar, seperti melalui kegiatan kelompok, berdiskusi, tanya jawab, dan sebagainya sesuai materi pada media audio visual.
6. Langkah keenam, membiasakan anak untuk melakukan refleksi dari setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dan menyimpulkan hasil pembelajaran sesuai video yang telah dipelajari.
7. Langkah ketujuh, melakukan penilaian secara objektif, yaitu menilai kemampuan yang sebenarnya pada setiap siswa.

### **C. Penelitian Relevan**

Penelitian oleh Guntara (2014) yang berjudul “Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Retensi Siswa Pada Konsep Fotosintesis” menunjukkan bahwa media audio visual mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi fotosintesis. Hasil belajar siswa SMP yang menjadi subjek penelitian mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hasil belajar yang semula rendah, dapat meningkat setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media audio visual.

Penelitian lain dilakukan oleh Sari (2014) dengan judul “Efektifitas Teknik Modeling Melalui Audio Visual Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Anak” menunjukkan bahwa media audiovisual juga dapat memberikan pengaruh terhadap perilaku anak dalam pembelajaran.

Penelitian lain dalam jurnal internasional yang disusun oleh Asadi dan Shaban (2015) diterbitkan oleh science publishing group dengan judul “*The*

*Effect of Audio-Visual Materials on Iranian Second Grade High School Students, Language Achievement*” menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual dapat meningkatkan hasil dan perubahan dipelajaran Bahasa Inggris dibandingkan hanya menggunakan buku bacaan.

#### **D. Kerangka Pemikiran**

Guru merupakan peran penting dalam pembelajaran, pembelajaran yang efektif dan inovatif dapat dikembangkan semuanya di tangan guru ,guru seharusnya mampu lebih kreatif menciptakan pembelajaran di kelasnya. Agar dapat mengembangkan seluruh potensi peserta didik secara optimal.

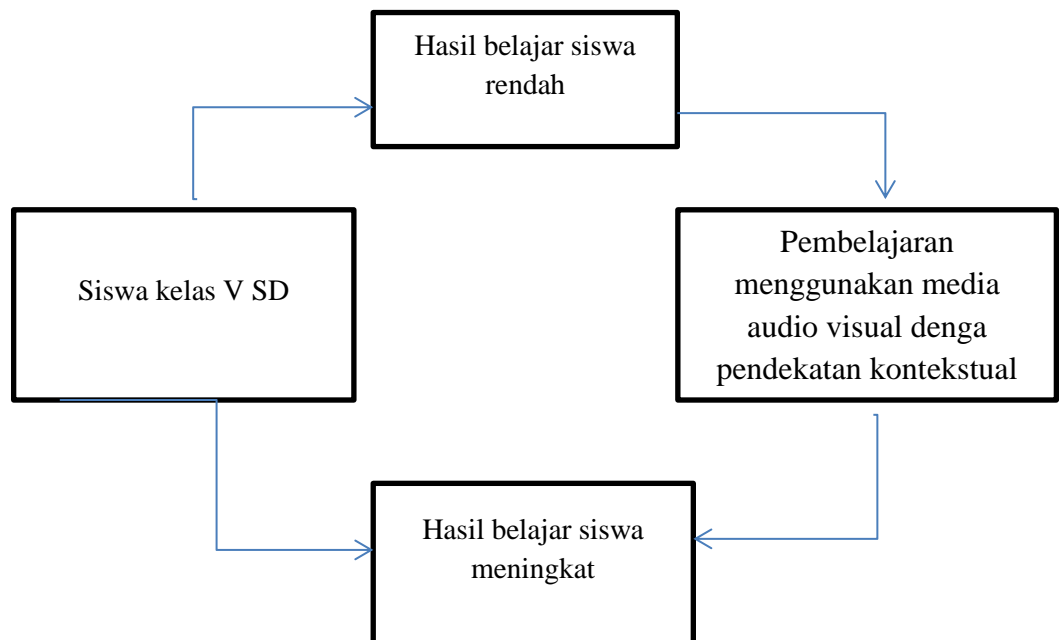
Prastowo (2013:56) mengatakan bahwa, pembelajaran perlu memberdayakan semua potensi siswa untuk menguasai kompetensi yang di harapkan. Untuk mencapai pembelajara yang maksimal, media untuk pembelajaran merupakan hal wajib untuk di gunakan guna memperjelas materi yang diajarkan. media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.

Media dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan sebagai penjelas materi yang di buku dan dapat menghadirkan objek yang sebenarnya. Jhonson (2012:404) mengatakan bahwa, media video tersedia untuk hampir seluruh jenis pembelajar di seluruh ranah pengajaran kognitif, afektif, psikomotor, dan intrapersonal.

Sagala (2013:87) mengatakan bahwa pendekatan kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang

diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang di miliknya dengan penerapan dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

Sehingga pembelajaran dengan menggunakan media audio visual dengan menggunakan pendekatan kontekstual akan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

### **E. Hipotesis**

Berdasarkan definisi teoritis variabel penelitian dan kerangka pemikiran, maka hipotesis pada penelitian eksperimen ini adalah media pembelajaran audio visual dengan pendekatan kontekstual dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa .



## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Rancangan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen. Arikunto (2013:207) mengatakan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subjek selidik. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat. Sejalan dengan pendapat tersebut Arifin (2011:68) mengatakan bahwa eksperimen merupakan cara praktis untuk mempelajari sesuatu dengan mengubah-ubah kondisi dan mengamati pengaruh atau hubungan sebab-akibat dengan cara membandingkan hasil kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan.

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen kuasi atau eksperimen semu. Trianto (2010:195) menyatakan bahwa pada penelitian eksperimen semu bertujuan untuk mengkaji kemungkinan hubungan sebab akibat dalam keadaan yang tidak memungkinkan ada kontrol/kendali, tetapi dapat diperoleh informasi pengganti bagi situasi dengan pengendalian.

Model desain dalam penelitian ini menggunakan model desain *control group pretest and posstest design* (Arifin, 2013:78), dalam desain ini, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dikenakan O1 dan O2, tetapi hanya kelompok eksperimen saja yang mendapat perlakuan X, sehingga struktur desainnya menjadi sebagai berikut :

Tabel 3.1 struktur Desain *control group pretest and posttest design*

Kelompok eksperimen	O1	X	O2
Kelompok kontrol	O1	-	O2

## B. Identifikasi Variabel Penelitian

Arifin (2011:185) mengatakan bahwa, penerapan atau penggunaan suatu variabel dapat dilakukan secara bervariasi sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang dilakukan. Dalam penelitian ini digunakan dua variabel yaitu variabel bebas dan terikat.

1. Variabel bebas atau Independent Variabel ( X) adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Pada penelitian ini, yang menjadi variabel bebas adalah media audio visual.
2. Variabel terikat atau Dependent Variabel (Y) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Pada penelitian ini, yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar.

## C. Definisi Operasional Variable Penelitian

1. Media audio visual dengan pendekatan kontekstual

Media pembelajaran merupakan media yang membantu guru dalam proses pembelajaran dan mempermudah guru menjelaskan materi yang diajarkan dan membantu siswa memahami materi agar lebih jelas.

Media audio visual merupakan media yang dipadukan penggunaannya dengan teknologi yang ada sekarang seperti komputer, LCD proyektor, serta perangkat penggunaan lain. Media audio visual merupakan media yang memadukan suara dan gambar secara bersamaan sehingga materi yang disampaikan lebih mudah diterima siswa. Dalam pembelajaran ini media audio visual memperjelas materi daur air dengan materi didalamnya membahas tentang proses terjadinya hujan serta beberapa proses daur air lainnya.

Media audio visual dengan pendekatan kontekstual efektif digunakan dalam pembelajaran IPA mengingat pembelajaran IPA yang banyak menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Sehingga mempermudah siswa mempelajari materi IPA yang sangat luas. Dengan menggunakan media audiovisual akan semakin lengkap dan optimal penyajian bahan ajar kepada siswa sehingga proses pembelajaran akan semakin menarik dan tidak membosankan. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru. Dalam hal ini, guru tidak selalu berperan sebagai penyaji materi tetapi karena penyajian materi bisa diganti oleh media audiovisual maka peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar.

## 2. Hasil belajar IPA kelas V SD

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dialami siswa setelah siswa menerima proses pembelajaran. Dapat dikatakan juga hasil belajar merupakan akhir dari sebuah proses pembelajaran terjadi hasil belajar tersebut akan menjadi tolok ukur guru untuk mengukur keberhasilan siswa dalam menyerap dan menerima pembelajaran.

Dalam pengukuran hasil belajar setelah sebelumnya proses pembelajaran disertai dengan media dan pendekatan model, hasil belajar yang diukur meliputi hasil belajar kognitif, hasil belajar kognitif merupakan hasil belajar yang berdasarkan kemampuan intelektual siswa, serta mengukur hasil belajar dalam ranah afektif yaitu hasil belajar yang mengukur sikap siswa ketika pembelajaran dilakukan dan perlakuan diberikan ke siswa serta pengaruh media terhadap siswa.

### **D. Setting dan Subyek Penelitian**

#### 1. Setting penelitian

##### a. Tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Mungseng sebagai kelas eksperimen dan SD Negeri Giyanti Temanggung sebagai kelas kontrol.

##### b. Waktu penelitian

Penelitian ini akan dilakukan pada bulan April-Mei 2016 .

## 2. Subyek penelitian

### a. Populasi

Populasi atau *universe* adalah keseluruhan objek yang diteliti, baik berupa orang, benda, kejadian maupun hal-hal yang terjadi Arifin (2011:215). Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SD Negeri 1 Mungseng dan SD negeri Giyanti berjumlah 50 siswa.

### b. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang akan diselidiki atau dapat juga dikatakan bahwa sample adalah populasi dalam bentuk mini (Arifin, 2011:215). Sedangkan menurut Trianto (2010:256) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas V di SD Negeri 1 Mungseng Temanggung sebagai kelas eksperimen berjumlah 23 siswa dan SD Negeri Giyanti Temanggung berjumlah 27 siswa sebagai kelas kontrol.

### c. Teknik sampling

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sample bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

## E. Metode pengumpulan data

### 1. Observasi

Observasi adalah suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu (Arifin,2012:153). Menurut Trianto (2010:266) observasi adalah sebuah penelitian diartikan sebagai pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan melibatkan seluruh indera untuk mendapatkan data. Observasi pada penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan afektif siswa dengan menggunakan tiga sub ranah afektif yaitu *reiciving*, *responding*, dan *valuing* yang terbagi menjadi tujuh butir indikator penilaian.

### 2. Tes tertulis

Tes tertulis digunakan untuk mendapat data tentang hasil belajar yang telah dilakukan sebelum dilakukan pembelajaran dan sesudah pembelajaran. Menurut Trianto (2010:264) mengatakan bahwa, tes dapat berupa serentetan pertanyaan, lembar kerja, atau sejenisnya yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, bakat, dan kemampuan dari subyek penelitian. Tes tertulis pada penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa atau untuk mengukur pemahan siswa setelah pemberian *treatment* . Terdapat 30 butir soal yang diberikan dua yaitu pada saat *pretest* dan *posttest*.

## **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari instrumen pembelajaran dan instrumen pengumpul data. Instrumen tersebut adalah sebagai berikut

### **1. Instrumen pembelajaran**

Instrumen pembelajaran yang digunakan terdiri atas rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Lembar kerja siswa.

#### **a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Pengertian perencanaan pembelajaran

Pada penelitian ini, terdapat dua RPP yang digunakan, yaitu RPP untuk kelompok kontrol dan RPP untuk kelompok eksperimen. Perbedaan dari kedua RPP ini terletak pada pendekatan dan media yang digunakan. Pada kelompok kontrol model yang digunakan adalah ceramah dengan media yang digunakan hanyalah papan tulis. Sedangkan pada kelompok eksperimen pendekatan yang digunakan adalah kontekstual dengan menggunakan media audio visual sebagai alat peraga pembelajaran.

#### **b. Lembar Kerja Siswa (LKS)**

LKS yang digunakan terdiri atas LKS untuk 4 kali pertemuan. Pada Kelompok kontrol, pengerjaan LKS dilakukan oleh siswa tanpa menggunakan media audio visual. Sedangkan pada kelompok

eksperimen, pengerjaan LKS dilakukan oleh siswa dengan bantuan media audio visual

2. Instrumen pengumpul data

a. Tes Penilaian Hasil Belajar Kognitif

Pada penelitian ini, tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif. Tindakan yang akan diukur menggunakan tes ini adalah tingkatan kognitif pada C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan) dan C4 (menganalisis). Sedangkan bentuk tes yang digunakan adalah tes tertulis pilihan ganda.

Pada materi tentang Daur air , terdapat tiga Kompetensi dasar. Kompetensi dasar tersebut yang menjadi acuan dalam pembuatan instrumen tes hasil belajar. Sebelum membuat tes, peneliti mengembangkan kisi-kisi tes hasil belajar. Kisi-kisi tersebut akan diuraikan pada tabel di bawah ini :

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Tes Penilaian Hasil Belajar Kognitif

Standar kompetensi	Kompetensi dasar	Indikator	butir soal				Jumlah Soal
			C1	C2	C3	C4	
7. Memahami perubahan yang terjadi di alam dan hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam	7.4 Mendeskripsikan proses daur air dan kegiatan manusia yang dapat mempengaruhinya	1. Menjelaskan pentingnya air.	6,12, 15,21	18	20,36	19	8



		2. Menggambar-kan proses daur air dengan menggunakan diagram atau gambar	25,26 ,27,29 ,30,32	28,44, 45,46	37,39 ,47	8,31 ,43, 49	17
		3. Mengidentifikasi kegiatan manusia yang dapat memengaruhi daur air.	41	3,11	2,5,24	1,4	8
	7.5 Mendeskripsikan perlunya penghematan air	4. Melakukan pembiasaan cara menghemat air	22		9,16	7,10	5
	7.6 Mengidentifikasi peristiwa alam yang terjadi di Indonesia dan dampaknya bagi makhluk hidup dan lingkungan	5. Menjelaskan dampak dari peristiwa alam terhadap kehidupan	13,14 ,34,35 ,42	17,38	23,48 ,50	33,4 0	12
JUMLAH							50

b. Lembar observasi Afektif

Lembar observasi digunakan untuk mengukur hasil belajar afktif, jenis lembar observasi yang digunakan adalah lembar observasi berupa

*check list*. Pada lembar observasi dengan check list peneliti hanya memberikan tanda (√) pada butir pernyataan. Aspek yang akan diamati pada penelitian ini meliputi tiga ranah afektif yaitu *receiving*, *responding*, dan *valuing*

Sebelum menyusun lembar observasi, peneliti menyusun kisi-kisi instrumen seperti pada tabel di bawah ini :

Tabel 3.3 Kisi – Kisi Penilaian Afektif

Indikator	Sub Ranah Afektif
1. Percaya diri dalam mempresentasikan hasil diskusi.	<i>Receiving</i>
2. Tanggungjawab dalam menyelesaikan tugas.	
3. Jujur dalam mengerjakan tugas.	
4. Menghargai guru ketika memberikan penjelasan.	<i>Responding</i>
5. Menghargai pendapat teman	
6. Mengeluarkan pendapat, ide atau gagasan dalam diskusi.	<i>Valuing</i>
7. Bekerjasama dalam menyelesaikan tugas kelompok	

## G. Uji Instrumen Penelitian

### 1. Uji Validitas

Menurut sugiono (2012 : 173) salah satu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang sebenarnya diukur. Artinya, instrumen itu dapat mengungkap data dari variable yang dikaji secara tepat. Validas yang dilakukan untuk mengaji instrumen pada penelitian ini adalah validitas isi dan validitas konstruk.

#### a. Validitas isi

menurut saifudin (2013 : 42) validitas isi merupakan validitas yang didestimasi lewat pengujian terhadap kelayakan atau relevansi isi

tes melalui analisis rasional oleh panel yang berkompetensi atau melalui *expert judgement*.

Validitas isi pada penelitian ini digunakan untuk menguji rencana pelaksanaan pembelajaran dan lembar observasi afektif yang digunakan. Pengujian validitas isi dilakukan oleh dhuta sukmarani, M.Pd selaku dosen dan ahli materi IPA.

Pada rencana pelaksanaan pembelajaran yang dikembangkan terdapat lampiran materi ajar, kisi-kisi soal tes, soal tes, kunci jawaban, dan teknik penilaian yang digunakan. Hasil penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran menunjukkan hasil bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran menunjukkan hasil bahwa rencana pelaksanaan pembelajaran layak untuk diuji cobakan di lapangan dengan revisi sesuai saran.

Pengujian lembar observasi afektif dilakukan untuk mengetahui apakah lembar observasi tersebut telah layak digunakan sebagai alat ukur hasil belajar afektif siswa atau belum. Hasil pengujian menunjukkan bahwa lembar observasi yang dikembangkan telah layak diujicobakan di lapangan revisi sesuai saran.

#### b. Validitas konstruk

Menurut Alien dan yen ( dalam saifudin, 2013:45) validitas konstruk adalah validitas yang menunjukkan sejauh mana hasil tes mampu mengungkap suatu trait atau suatu konstruk teoristik yang hendak diukurnya. Validitas konstruk digunakan untuk menguji validitas butir

soal tes kognitif. Tes yang diujicobakan berjumlah 50 soal pilihan ganda yang dibagi menjadi 2 tahap mengingat kemampuan siswa yang dirasa belum mampu mengerjakan 50 butir soal dalam waktu yang sama, dengan begitu peneliti membagi uji validitas menjadi 2 tahap yaitu tahap 1 dengan jumlah soal 25 butir soal dan tahap 2 sebanyak 25 butir soal. Dengan jumlah responden sebanyak 20 siswa.

Untuk mengetahui validitas item butir soal digunakan rumus korelasi product moment dengan bantuan SPSS 16.0 for windows. Kriteria pengujian yang dilakukan menggunakan taraf signifikansi 5%. Item butir soal dinyatakan valid jika nilai  $r_{hitung}$  lebih besar daripada  $r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5%.

Hasil validasi item butir soal akan disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Instrumen  
UJI VALIDITAS SOAL1

No soal	Korelasi	Signifikan	Kesimpulan sg (Valid < 0,05 < Tidak Valid )
1	0.551	0.006	Valid
2	0.321	0.135	Tidak valid
3	0.444	0.034	Valid
4	0.527	0.010	Valid
5	0.634	0.001	Valid
6	0.034	0.878	Tidak valid
7	0.316	0.142	Tidak valid
8	0.271	0.211	Tidak valid
9	0.356	0.096	Tidak valid
10	0.471	0.023	Valid
11	0.511	0.013	Valid
12	0.152	0.488	Tidak valid
13	0.339	0.113	Tidak valid

14	0.462	0.026	Valid
15	0.187	0.392	Tidak valid
16	0.444	0.034	Valid
17	0.520	0.011	Valid
18	0.431	0.040	Valid
19	0.502	0.015	Valid
20	0.711	0.000	Valid
21	0.546	0.007	Valid
22	0.536	0.008	Valid
23	0.251	0.247	Tidak valid
24	0.453	0.030	Valid
25	0.513	0.012	Valid

#### UJI VALIDITAS SOAL 2

No soal	Korelasi	Signifikan	Kesimpulan sg (Valid < 0,05 < Tidak Valid )
1	0.444	0.034	Valid
2	0.483	0.019	Valid
3	0.459	0.028	Valid
4	0.471	0.023	Valid
5	0.508	0.013	Valid
6	-0.001	0.996	tidak valid
7	0.539	0.008	Valid
8	0.185	0.398	tidak valid
9	0.423	0.044	Valid
10	0.148	0.499	tidak valid
11	0.469	0.024	Valid
12	0.448	0.032	Valid
13	0.428	0.042	Valid
14	0.090	0.684	tidak valid
15	0.570	0.005	Valid
16	-0.138	0.530	tidak valid
17	0.264	0.224	tidak valid
18	0.682	0.000	Valid
19	0.484	0,019	Valid
20	0.314	0.144	tidak valid

21	0.360	0.092	tidak valid
22	0.164	0.454	tidak valid
23	0.422	0.045	Valid
24	0.631	0.001	Valid
25	0.382	0,072	tidak valid

Berikut ini merupakan kisi-kisi soal kognitif setelah dilakukan validasi

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Soal Setelah Validasi

Standar kompetensi	Kompetensi dasar	Indikator	butir soal				Jumlah Soal
			C1	C2	C3	C4	
7. Memahami perubahan yang terjadi di alam dan hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam	7.4 Mendeskripsikan proses daur air dan kegiatan manusia yang dapat mempengaruhinya	1. Menjelaskan pentingnya air.	21	18	20,36	19	5
		2. Menggambar proses daur air dengan menggunakan diagram atau gambar	25,26,27,29,30,32	28,44	37	43,49	11
		3. Mengidentifikasi kegiatan manusia yang dapat memengaruhi daur air.		3,11	5,24	1,4	5

	7.5 Mendeskripsikan perlunya penghematan air	4.Melakukan pembiasaan cara menghemat air	22		16	10	3
	7.6 Mengidentifikasi peristiwa alam yang terjadi di Indonesia dan dampaknya bagi makhluk hidup dan lingkungan	5.Menjelaskan dampak dari peristiwa alam terhadap kehidupan	14,34	17,38	48	40	6
<b>JUMLAH</b>							31

## 2. Uji Reabilitas

Dalam penelitian ini, realibilitas instrumen dihitung dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dengan bantuan SPSS 16.0 For Windows. Kriteria yang digunakan untuk menentukan reabilitas instrumen didasarkan pada pendapat sumarna (dalam Sugiyono, 2015:198) yaitu apabila koefisien reliabelnya  $\geq 0,70$  maka cukup tinggi untuk suatu penelitian dasar. Berdasarkan penghitungan, didapatkan hasil uji realibilitas sebagai berikut

Tabel 3.6 Hasil Uji Reabilitas Instrumen  
UJI REALIBILITAS SOAL A

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.740	25

## UJI RELIBILITAS SOAL B

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.806	25

Pada soal tahap 1 , Nilai koefisien reabilitas adalah 0.740, secara kriteria nilai ini sudah lebih besar dari 0.60, sedangkan pada soal tahap 2 Nilai koefisien reabilitas adalah 0.806, secara kriteria nilai ini sudah lebih besar dari 0.60, maka hasil data soal tahap 1 dan 2, hasil tes kognitif memiliki tingkat reabilitas yang baik, atau dengan kata lain data hasil tes dapat dipercaya

## H. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini terbagi ke dalam tiga tahap yang akan diuraikan sebagai berikut

### 1. Tahap persiapan penelitian

#### a. Observasi Awal

Kegiatan observasi ini dilakukan pada Bulan Februari, Observasi dilakukan dengan mencari informasi mengenai hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Mungseng dan SD Negeri Giyanti pada mata pelajaran IPA dan masalah belajar yang terjadi di sekolah tersebut. Informasi tersebut digunakan untuk menentukan bentuk perlakuan dan instrumen yang diberikan.

#### b. Penyusunan Proposal Penelitian



Penyusunan proposal penelitian dilakukan melalui proses bimbingan oleh Dosen Pembimbing 1 dan Dosen Pembimbing 2.

c. Perijinan

Setelah penyusunan proposal, peneliti mengajukan permohonan ijin kepada pihak sekolah.

d. Persiapan bahan dan materi

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu mempersiapkan semua bahan dan materi yang digunakan dalam rangka melakukan pengukuran hasil belajar siswa. Persiapan ini meliputi materi, media, serta perangkat pembelajaran yang akan digunakan.

## 2. Pelaksanaan Penelitian

Pada tahap pelaksanaan penelitian, terdapat tiga kegiatan yang akan dilaksanakan. Kegiatan tersebut adalah sebagai berikut :

a. Penentuan Kelompok

Sebelum diberikan perlakuan, siswa terlebih dahulu dibagi menjadi dua kelompok. Satu kelompok bertindak sebagai kelas kontrol dan satu kelompok bertindak sebagai kelas eksperimen.

b. Pemberian *Pretest*

Pada pertemuan pertama, siswa dari kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan tes untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam materi daur air.

c. Pemberian Perlakuan

Pemberian perlakuan dilakukan selama empat kali pertemuan. Perlakuan berupa pelaksanaan pembelajaran kontekstual dengan media audio visual yang dilakukan pada eksperimen. Pada kontrol, pembelajaran dilakukan secara kontekstual dengan metode ceramah menggunakan media papan tulis.

## **I. Metode Analisis Data**

### **1. Uji Prasyarat Analisis**

#### **a. Uji Normalitas**

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu akan dilakukan pengujian normalitas. Uji normalitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa sampel diambil dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji normalitas pada penelitian ini dihitung dengan menggunakan uji Kolmogorov-smirnov dengan bantuan program SPSS 16.0 for Windows. Menurut sugiyono ( 2015 : 199) bila hasil pengujian tidak signifikan pada taraf 5% ( $p > 005$ ) maka artinya semua data pada penelitian ini berdistribusi normal.

#### **b. Uji Homogenitas**

Menurut Arifin ( 2011 : 286 ) uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians kedua data sampel homogen atau tidak. Jika varians kedua data sampel tidak homogen, maka pengujian hipotesis tidak dapat dilanjutkan.

Uji homogenitas varians dapat menggunakan levene's test dengan bantuan program SPSS 16.0 for windows, kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat nilai signifikansi dari hasil penghitungan. Menurut sugiyono (2015: 199) bila hasil penghitungan  $F_{hitung}$  tidak signifikansi 5% yang ditunjukkan dengan  $p > 0,05$ , hal ini berarti tidak ada perbedaan antara varians semua data, yang berarti data tersebut homogen.

## 2. Uji Hipotesis

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah hipotesis pengujian dua pihak dengan ketentuan sebagai berikut:

Ho :tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan hasil belajar kelompok kontrol

Ha :terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dengan hasil belajar kelompok kontrol

Untuk menganalisis data hasil penelitian dilakukan dengan menggunakan uji-t atau t-test. Menurut Arifin ( 2011 : 280 ) uji-t dilakukan untuk menguji perbedaan dua rata-rata dari dua sample tentang suatu variable yang diteliti.

Hasil dari perhitungan uji-t kemudian dibandingkan dengan nilai t pada tabel dengan signifikansi 5%. Setelah dihitung nilai t-test, maka dapat disimpulkan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Jika

nilai signifikan lebih dari 0,05 dan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.

Menerima  $H_o$  maka artinya hipotesis dari penelitian ini di tolak atau dengan kata lain Media pembelajaran audio visual dengan pendekatan kontekstual tidak berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Menerima  $H_a$  artinya hipotesis dari penelitian ini diterima, atau dengan kata lain, Media pembelajaran audio visual dengan pendekatan kontekstual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian mengenai pengaruh media audio visual dengan pendekatan kontekstual terhadap hasil belajar IPA, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

##### **1. Kesimpulan Teori**

Hasil belajar IPA SD merupakan segala sesuatu yang dimiliki peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran pada materi IPA tentang Daur Air meliputi hasil belajar siswa secara kognitif dan afektif. Sedangkan media audio visual dengan pendekatan kontekstual merupakan sebuah media pembelajaran dimana penggunaan media atau isi media dalam materi pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa mampu mengkonstruksi sendiri pemahamannya menggunakan media audio visual.

Hasil belajar siswa pada materi IPA mengenai Daur Air dapat ditingkatkan dengan media audio visual dengan pendekatan kontekstual karena dengan media dan pendekatan ini pembelajaran IPA yang di dalam materinya dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari mampu dipahami siswa secara jelas melalui gambar gerak/ *video* yang disertai suara/ *audio* sebagai penjelas materi yang diajarkan. Sehingga pemahaman siswa akan lebih baik dan hasil belajarnya akan meningkat.

## 2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media audio visual dengan pendekatan kontekstual terhadap hasil belajar IPA. Hal ini dibuktikan dengan nilai hasil uji-t yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar. Karena nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka penggunaan media audiovisual dengan pendekatan kontekstual berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan saran kepada beberapa pihak sebagai berikut :

### 1. Bagi Guru

Melihat hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dengan pendekatan kontekstual pada materi daur air, maka guru dapat menjadikan media ini sebagai salah satu alternatif media pembelajaran.

### 2. Bagi Peneliti Sebelumnya

Peneliti hanya memiliki waktu yang terbatas selama melakukan penelitian sehingga pemahaman siswa tentang penggunaan media audio visual dengan pendekatan kontekstual masih terbatas. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mempersiapkan waktu dengan sebaik-baiknya agar penggunaan media audio visual dengan pendekatan kontekstual dapat lebih maksimal pada siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Asadi, Fatemeh & Berimani, shaban. 2015.” The Effect of Audio-Visual Materials on Iranian Second Grade High School Students’ Language Achievement “*International Journal of Language and Linguistics*. 3 (II). Hlm 69-75
- Budiningsih, Asri. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Darmawan, Deni. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sari, Eka Novita. 2015. “*Efektivitas Teknik Modelling Melalui Media Audio Visual Untuk Mengurangi Perilaku Anak*”. Skripsi (Diterbitkan). Universitas Muhammadiyah Magelang
- Guntara, Rizal. 2014. “*Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Retensi Siswa Pada Konsep Fotosintesis*”.Skripsi (Diterbitkan). UIN Syarif Hidayatullah Jakarta
- Heroniati. 2012. *Intisari IPA*. Jakarta : Laskar Aksara.
- Hujair, AH. 2013.*Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*.Yogyakarta : kauba dipantra
- Johnson, Elaine B.2014.*Contekstual Teaching and Learning*. Bandung :MLC
- 2014.*Contekstual Teaching and Learning*. Bandung:Kaifa
- Kurniawan, Deni. 2011. *Pembelajaran terpadu : teori, praktik dan penialaian*.Bandung : CV. Pustaka Cendekia Utama
- Mufti Miranda. 2012. “*Penggunaan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Kelas III B Sananul Ula Piyungan Bantul*”. Skripsi (Diterbitkan). UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
- Prastowo,Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogjakarta :Diva Press

- Sadiman, Arif S. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada
- Sagala, Syaiful. 2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta
- Saifudin, Anwar. 2013. *Reabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Samatowa, Usman. 2011. *Pembeajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta : Indeks
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Smaldino, Sharon E., Lowter, Deborah L., & Russeli, James D. 2012. *Instructional Technology & Media For Learning*. Jakarta : KENCANA
- Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta
- . 2015. *Cara Mudah menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Bandung Alfabeta
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- . 2010. *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Zuldafrial. 2011. *Strategi Belajar mengajar*. Surakarta: Cakrawala Media