

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Belajar adalah proses perubahan perilaku, pemahaman, atau keterampilan yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman, pengajaran, atau latihan. Proses ini melibatkan penyerapan informasi, penerapan pengetahuan, dan refleksi yang memungkinkan individu untuk mengembangkan potensi diri. Belajar dapat terjadi di berbagai konteks, baik formal di sekolah maupun informal dalam kehidupan sehari-hari. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang mendukung pertumbuhan pribadi dan sosial.

Adolf Bastian & Reswita, (2022:2), Menyatakan “Belajar adalah proses atau usaha yang dilakukan oleh setiap individu untuk mencapai perubahan perilaku, baik dalam beberapa hal, perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dihasilkan dari pengalaman berulang.” Sri Nurhayati, dkk, (2024:2), menyatakan “Belajar adalah proses yang kompleks dan multidimensional, di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap baru melalui pengalaman, Studi atau pengajaran.” Selanjutnya Menurut Ahdar Djamaludin & Wardana, (2019:6), berpendapat bahwa ”Belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari.”

Dari pendapat diatas penulis menyimpulkan bahwa belajar adalah proses yang kompleks dan berkelanjutan yang dilakukan individu untuk mencapai perubahan perilaku. Proses ini melibatkan penguasaan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai melalui pengalaman, studi, atau pengajaran. -  
\*Belajar bukan hanya sekadar penambahan informasi, tetapi juga transformasi

dalam cara berpikir dan berperilaku yang terjadi akibat interaksi dengan berbagai materi dan pengalaman.

### **2.1.2 Pengertian Mengajar**

Mengajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa dengan cara menciptakan kondisi lingkungan yang kondusif untuk melakukan proses belajar.

Menurut Dra.Sumiasi dan Asra, M.Ed. (2013:23) “Secara tradisional mengajar diartikan sebagai suatu proses penyampaian pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan suatu mata Pelajaran tertentu kepada siswa, Sebagaimana yang dituntut dalam penguasaan mata Pelajaran tersebut. Inti kegiatan mengajar berdasarkan rumusan pengertian di atas adalah menyampaikan materi pembelajaran. Jika rumusan pengertian ini dipegang, maka tujuan akhir pembelajaran adalah siswa menguasai materi pembelajaran dari suatu mata Pelajaran tertentu. Untuk mencapai tujuan itu, guru menyampaikan materi pembelajaran dengan cara menjelaskan, dan siswa menghafal yang dijelaskan oleh guru. Dewasa ini pengertian mengajar yang dirumuskan oleh para ahli berkembang, dan mengyangkut segi-segi yang lebih luas”.

Ahmad Rohani (2021:58) menyatakan bahwa mengajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh guru untuk memfasilitasi siswa dalam proses belajar, di mana guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa mengembangkan potensi diri mereka melalui interaksi dan bimbingan. Syaiful Bahri Djamarah, dan Aswan Zein (2019:39) menyatakan “Mengajar adalah suatu proses yaitu mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar anak didik, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong anak didik melakukan proses belajar”.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa mengajar bukan sekadar aktivitas penyampaian materi, tetapi merupakan suatu proses yang kompleks yang melibatkan pengaturan dan penciptaan lingkungan yang kondusif untuk belajar. Mengajar diartikan sebagai upaya guru untuk

memfasilitasi dan membimbing siswa dalam mengembangkan potensi diri mereka melalui interaksi yang efektif.

### 2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses sistematis yang dirancang untuk membantu individu atau kelompok dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui interaksi dengan materi, lingkungan, dan pengajar. Pembelajaran mencakup berbagai metode dan strategi yang digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan relevan, baik di dalam maupun di luar kelas.

Moh,Suardi (2018:7), Berpendapat bahwa” Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penugasaan kemahiran dan tabiat,serta pembentukan sifat dan kepercayaan pada peserta didik.Dengan kata lain,pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.Proses pembelajaran dalam sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku diamanapun dan kapanpun”.

Selanjutnya Shilphy A.octavi, (2020:6), Berpendapat bahwa” Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi tujuan,materi,metode dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan media,metode dan strategi serta pendekatan apa yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi anatar guru dan siswa ,baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun scara tidak langsung yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Didasari oleh adanya perbedaan interaksi tersebut maka kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai pola pembelajaran. “Menurut UU No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 1 ayat 20,”Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu

lingkungan belajar”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan sebuah proses terjadinya interaksi antara guru siswa dalam kegiatan pembelajaran baik secara tatap muka dan secara tidak langsung dan pembelajaran merupakan suatu proses untuk membantu peserta didik belajar dengan baik.

Dari pendapat diatas penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi yang sistematis antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Proses ini bertujuan untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan. Pembelajaran melibatkan berbagai komponen yang saling berhubungan, seperti tujuan, materi, metode, dan evaluasi, yang harus diperhatikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif. Selain itu, pembelajaran dapat berlangsung dalam berbagai bentuk, baik secara langsung maupun tidak langsung, dan dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja. Dengan demikian, pembelajaran merupakan proses yang esensial dalam mendukung perkembangan dan pembelajaran individu secara holistik.

#### **2.1.4 Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang artinya Tengah, perantara, atau pengantar. Media merupakan sarana yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi. Media juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampaian pesan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Menurut, (Pakpahan, dkk, Dalam, Nurfadhillah, dkk, 2021:22), menyatakan bahwa “Media secara sederhana dapat didefinisikan sebagai material apa saja yang dapat digunakan untuk mentransmisikan atau mengirimkan sesuatu. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.” Menurut, (Hamzah dalam, Nurfadhillah, dkk 2021:23), menyatakan bahwa “Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Selanjutnya, Menurut, (Gerlach & Ely Dalam, Jalinus & Ambiyar, 2016:2), menyatakan bahwa “Media jika dipahami secara garis besar

adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.”

Dari pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan, informasi, baik berupa materi, saluran, maupun kejadian yang membantu proses belajar. Media bisa berupa hal yang dapat dilihat, didengar, dibaca, dan dimanipulasi, dengan tujuan membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.”

#### **2.1.4.1 Tujuan Media Pembelajaran**

Heryana, dkk, (2024 :106-108), mengemukakan bahwa “Tujuan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi Pelajaran kepada peserta didik, proses tersebut dilakukan agar semua materi Pelajaran yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah oleh peserta didik, dan menjadikan pembelajaran yang menarik maupun mengasyikkan” berikut tujuan dari media dalam pembelajaran:

1. Menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik perhatian peserta didik.
2. Menjadikan bahan Pelajaran menjadi lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami.
3. Strategi mengajar akan lebih bervariasi dan menarik.
4. Peserta didik akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Media Pembelajaran juga berperan penting dalam meningkatkan mutu atau kualitas pendidik dan pengajar, karena mampu memudahkan guru dalam menjelaskan materi pengajaran, dan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran harus diadakan disekolah dan dimanfaatkan dengan baik sehingga:

1. Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami konsep, prinsip dan keterampilan tertentu melalui penggunaan media yang paling tepat menurut sifat bahan ajar.

2. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih dari minat dan motivasi peserta didik untuk belajar.
3. Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi , agar peserta didik tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media tertentu.
4. Menciptakan suasana belajar yang tidak dapat dilupakan oleh peserta didik.
5. Memperjelas informasi atau pesan dalam pembelajaran.
6. Meningkatkan kualitas belajar mengajar disekolah.

Dari pendapat diatas maka penulis menyimpulkan bahwa Media pembelajaran membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Tujuan utama media dalam pembelajaran adalah untuk menarik perhatian peserta didik, memperjelas makna bahan pelajaran, memberikan variasi dalam strategi mengajar, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik.

#### **2.1.4.2 Manfaat Media Pembelajaran**

Penggunaan Media pembelajaran membantu meningkatkan minat belajar siswa, mempermudah pemahaman materi, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Media mendukung berbagai gaya belajar, mempercepat pemahaman, dan mengatasi keterbatasan belajar dengan menyediakan alternatif seperti video dan alat peraga

Surani, dkk, (2024: 41-44), Menjelaskan bahwa “Penggunaan media pembelajaran memberikan berbagai manfaat dalam konteks proses belajar-mengajar.” Berikut adalah manfaat utama dari penggunaan media pembelajaran:

1. Meningkatkan Pemahaman Konsep:
  - a. Media pembelajaran dapat menyajikan informasi secara visual atau auditif, membantu siswa untuk lebih mudah memahami konsep-konsep yang kompleks.

- b. Penggunaan gambar, diagram, dan grafik dapat memberikan representasi visual yang kuat, memperjelas abstraksi dan memudahkan pemahaman
2. Memfasilitasi Pembelajaran Interaktif.
  - a. Media interaktif, seperti perangkat lunak pembelajaran atau simulasi, memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran.
  - b. Siswa dapat berpartisipasi dalam aktivitas interaktif yang memperdalam pemahaman mereka dan memungkinkan percobaan langsung
3. Meningkatkan Motivasi Belajar:
  - a. Penggunaan media yang menarik, seperti video, animasi, atau permainan pembelajaran, dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa terhadap materi pelajaran.
  - b. Media pembelajaran yang beragam dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.
4. Memfasilitasi Pembelajaran Mandiri:
  - a. Siswa dapat menggunakan media pembelajaran untuk belajar mandiri di luar jam pelajaran.
  - b. Materi pembelajaran yang dapat diakses secara online atau melalui aplikasi memungkinkan siswa belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing.
5. Meningkatkan Daya Serap Informasi:
  - a. Penggunaan media, terutama visual dan audiovisual, dapat meningkatkan daya serap informasi karena menyajikan konten dengan cara yang lebih menarik dan mudah diingat.
  - b. Penggunaan variasi media membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam.
6. Memfasilitasi Diferensiasi Pembelajaran:
  - a. Media pembelajaran dapat digunakan untuk mendukung diferensiasi pembelajaran dengan menyediakan materi yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa.

- b. Guru dapat menyediakan sumber daya tambahan atau alternatif untuk memenuhi kebutuhan beragam siswa di kelas.
7. Mengembangkan Keterampilan Teknologi:
  - a. Siswa akan terbiasa dengan penggunaan teknologi, yang merupakan keterampilan penting dalam era digital saat ini.
  - b. Mereka dapat belajar menggunakan berbagai alat dan platform digital untuk akses informasi, kolaborasi, dan produksi konten.
8. Mempermudah evaluasi dan feedback :
  - a. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyajikan tugas dan ujian secara online, mempermudah evaluasi dan memberikan feedback.
  - b. Sistem pembelajaran berbasis teknologi juga memungkinkan guru untuk melacak kemajuan siswa dengan lebih efisien.
9. Membantu Visualisasi Konsep Abstrak: .
  - a. Media visual, seperti animasi atau simulasi, dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep-konsep abstrak atau proses yang sulit dijelaskan dengan kata-kata saja.
10. Menyediakan Aksesibilitas:
  - a. Media digital memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran dari berbagai lokasi dan perangkat, meningkatkan aksesibilitas pendidikan.

Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan berbagai manfaat dalam proses belajar mengajar, pertama, media dapat meningkatkan pemahaman konsep dengan menyajikan informasi secara visual atau auditif, serta memberikan representasi visual yang jelas. Kedua, media interaktif memungkinkan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, yang memperdalam pemahaman mereka.

### 2.1.4.3 Fungsi Media Pembelajaran

Hamzah, dkk, (2022 :16-19), Menyatakan, Kedudukan media pembelajaran sebagai perantara proses komunikasi pembelajaran antara guru dengan siswa memiliki berbagai fungsi antara lain:

1. Pemusat Fokus Perhatian Siswa Media pembelajaran yang dirancang dan direncanakan dengan baik dapat berfungsi sebagai pemusat perhatian siswa, terutama bagi siswa sekolah dasar. Apalagi jika media pembelajaran itu bersifat menarik, interaktif dan menghadirkan hal baru.
2. Penggugah Emosi Dan Motivasi Siswa Reaksi siswa jika dihadirkan sesuatu yang biasa akan datar saja. Lain halnya jika guru menghadirkan materi pembelajaran dalam bentuk dan kemasan yang berbeda dengan di buku. Misal gambar yang lebih menarik dari sisi warna dan dimensi. Apalagi jika dihadirkan dalam bentuk video dan suara yang sesuai. Maka emosi dan motivasi siswa terhadap suatu hal (dalam hal ini materi pembelajaran) dapat dengan mudah digugah. Dengan demikian siswa akan terdorong lebih memaknai materi yang dipelajari. Guru yang menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas juga dapat membuat suasana kelas lebih hidup. Salah satu penyebabnya adalah karena media pembelajaran mempunyai fungsi penting yaitu sebagai pembangkit motivasi belajar. Siswa akan termotivasi untuk belajar bila guru mengajar di kelas mereka dengan menggunakan beragam media pembelajaran yang sesuai.
3. Pengorganisasian Materi Pembelajaran Media pembelajaran visual yang dirancang dengan baik dan mampu menyajikan tabel, grafik, bagan-bagan dan diagram, dapat membantu siswa mengorganisasi-kan materi pembelajaran dengan lebih mudah. Dengan pengorganisasian materi yang disajikan dalam bentuk yang menarik maka siswa akan lebih mudah memahami materi dan meningkatkan daya ingat siswa.
4. Penyama Persepsi Banyak konsep-konsep abstrak yang harus dipelajari oleh siswa ketika di kelas, apalagi bagi siswa sekolah dasar yang banyak mempelajari hal-hal baru. Cara termudah untuk menyajikan sesuatu yang

abstrak adalah dengan membantu mereka mengkonkretkannya melalui media pembelajaran. Dengan hal yang konkret maka persepsi siswa menjadi sama, jika tidak disampaikan secara abstrak dengan lisan, siswa akan memiliki persepsi yang berbeda-beda.

5. Pengaktif respon siswa Proses pembelajaran yang monoton mendorong siswa tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga cenderung menjadi peserta belajar yang pasif. Pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai tujuan pembelajaran dapat mengatasi hal ini. Siswa akan memberikan respon positif selama proses belajar mengajar berlangsung. Berbagai aktivitas yang dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam memahami makna pembelajaran. Bahkan dengan perencanaan dan penerapan yang baik, media pembelajaran mampu mendorong siswa untuk mencari tahu sendiri materi pembelajaran sebelum kemudian dikonfirmasi atau diberi tahu oleh guru.

Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran yang dirancang dengan baik memiliki berbagai fungsi penting dalam proses belajar mengajar. Pertama, media ini dapat memusatkan perhatian siswa, terutama bagi siswa sekolah dasar, dengan cara yang menarik dan interaktif. Kedua, media pembelajaran mampu menggugah emosi dan motivasi siswa, sehingga mereka lebih terlibat dan memaknai materi yang diajarkan. Ketiga, media visual yang efektif membantu siswa dalam mengorganisasi materi dengan lebih baik, meningkatkan pemahaman dan daya ingat.

### **2.1.5 Pengertian Media Audio Visual**

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses pembelajaran. Media juga merupakan alat bagi pendidik untuk mencapai tujuan pembelajarannya. Media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah bantuan atau alat bantu komunikasi. Dengan kata lain media adalah suatu komponen sumber belajar atau sarana fisik

yang memuat petunjuk-petunjuk di lingkungan siswa yang dapat merangsang belajar siswa. Media audiovisual adalah media yang memuat unsur audio dan visual. Jenis media ini berpotensi lebih baik karena mencakup media pendengaran (pendengaran) dan visual (penglihatan).

Media audiovisual adalah alat bantu audiovisual yang mengacu pada bahan atau alat yang digunakan dalam situasi pembelajaran untuk membantu kata-kata tertulis dan lisan menyampaikan pengetahuan, sikap, dan gagasan. Media audiovisual juga merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau.

Damayanti, (2021:2-3), menjelaskan bahwa “Media audio visual adalah media yang mengandalkan suara dan pengeliatan atau berkaitan dengan indra pendengaran dan indra pengelihatan.” Menurut, (Zaman, dkk, dalam, Nurfadhillah 2021:58), menyatakan bahwa “Media Audio visual adalah kombinasi antara media audio dan media visual, atau bisa disebut sebagai media pandang dengar” Selanjutnya Menurut, (Barbara Dalam, Mubarak, dkk, 2021:120), Mengemukakan bahwa “Media Audio Visual adalah cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan peralatan mekanis dan elektronis untuk menyajikan pesan-pesan audio visual.”

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah alat yang diserap oleh penglihatan dan pendengaran dan digunakan agar menncapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

#### **2.1.5.1 Tujuan Dan Manfaat Media Audio Visual**

Menurut (Fitria dalam Mudia Alti,Dkk 2022:36), menyatakan “tujuan pemakaian media audio-visual dalam pembelajaran adalah untuk mengkonstruk pengetahuan peserta didik dengan memberi rangsang berupa gambar gerak dan bersuara serta memperjelas penyajian pesan yang ingin disampaikan pendidik Berdasarkan tujuan tersebut, manfaat media audio-visual.”

Berdasarkan Tujuannya Manfaat media audio visual dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Menaruh minat peserta didik dalam penyampaian materi pembelajaran.
2. Pembelajaran dapat dilaksanakan dengan tidak terbatas ruang, waktu dan indra. Misalkan objek yang berukuran kecil bisa dilihat dengan menggunakan mikroskop. Objek yang berukuran besar bisa ditampilkan dengan menggunakan gambar, slide, miniatur model atau video. Objek yang sifatnya abstrak yaitu sulit dibayangkan seperti aliran peredaran darah dapat dilakukan simulasi dengan bantuan komputer. Objek yang sifatnya memiliki resiko keselamatan dapat pula dilakukan dengan simulasi bantuan komputer.
3. Memotivasi peserta didik untuk belajar.
4. Memberi pengalaman belajar melalui kesimpulan dari media audio-visual yang disajikan.

Menurut pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa Media audio visual dalam pembelajaran bertujuan untuk membangun pengetahuan peserta didik dengan memberikan rangsangan berupa gambar bergerak dan suara, serta memperjelas penyampaian pesan. Manfaatnya mencakup menarik minat peserta didik dalam memahami materi, memungkinkan pembelajaran tanpa batasan ruang, waktu, dan indra, serta memotivasi peserta didik untuk lebih aktif. Selain itu, media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dengan demikian, pemanfaatan media audio visual dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

#### **2.1.5.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual**

Marlina, Dkk, (2021:168-170), Menyatakan bahwa, secara ringkas media audio visual memiliki kelebihan dan kekurangan diantaranya :

1. Kelebihan
  - a. Memberi kesan pertama sesuai dengan kesan materi.
  - b. Menarik minat siswa dalam proses pembelajaran.
  - c. Meningkatkan pengertian yang lebih baik.
  - d. Menambah variasi media pembelajaran.
  - e. Meningkatkan keingintahuan intelektual.

- f. Meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang telah disampaikan

## 2. Kekurangan

- a. Ketika akan digunakan, peralatan video tentu harus sudah tersedia di tempat penggunaan dan harus mencocokkan ukuran dan formatnya dengan pica video yang akan digunakan.
- b. Menyusun naskah atau skenario video bukanlah pekerjaan yang mudah dan menyita waktu yang cukup lama.
- c. Biaya produksi video sangat tinggi dan hanya sedikit orang yang mampu mengerjakannya.
- d. Apabila gambar pada pica video ditransfer ke film hasilnya jelek.
- e. Layar monitor yang kecil akan membatasi jumlah penonton, kecuali jaringan monitor dan sistem proyeksi video diperbanyak.
- f. Jumlah huruf pada grafis untuk video terbatas, yaitu sebagian dari jumlah huruf grafis untuk film/gambar diam.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Media audio visual memiliki kelebihan seperti menarik minat siswa, meningkatkan pemahaman dan daya ingat, serta menambah variasi dalam pembelajaran. Namun, media ini juga memiliki kekurangan, termasuk kebutuhan akan peralatan yang sesuai, tantangan dalam menyusun naskah, biaya produksi yang tinggi, dan keterbatasan teknis seperti ukuran layar. Oleh karena itu, meskipun media audio visual sangat bermanfaat, penting untuk memperhatikan dan mengatasi kekurangan tersebut agar penggunaannya lebih efektif dalam proses pembelajaran.

### **2.1.6 Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Pembelajaran bahasa Indonesia seharusnya dikelola dengan sistem yang utuh dan menyeluruh. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar; kajian teoritis kearah implementasi pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai alat pemahaman kepada guru SD dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa

Indonesia secara benar. Guna menanggapi kemajuan masa kini dan yang akan datang, bangsa Indonesia perlu memosisikan dirinya menjadi bangsa yang berbudaya baca tulis. Untuk itu perlu dilakukan upaya pengembangan, baik melalui jalur pendidikan formal maupun nonformal. Pengembangan melalui pendidikan formal, dimulai dari Sekolah Dasar. Jenjang sekolah ini berfungsi sebagai pusat budaya dan pembudayaan baca tulis.

Berdasarkan Kurikulum 2013, pembelajaran bahasa Indonesia digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan menalar dengan menjadikan bahasa sebagai ilmu pengetahuan dan pembelajaran berbasis teks. Cholifa tur Rosidah, (2022:3), menyatakan “Pembelajaran Bahasa Indonesia mendapatkan peran penting untuk Pendidikan di Indonesia karena merupakan Bahasa resmi di semua bidang.

Berdasarkan pendapat di atas penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar sangat penting sebagai alat komunikasi dan pengembangan budaya baca tulis. Pembelajaran ini harus dikelola secara utuh dan menyeluruh, mengikuti pedoman Kurikulum 2013, yang menekankan pengembangan kemampuan berbahasa sebagai dasar penalaran dan pembelajaran berbasis teks.

### **2.1.7 Pengertian Apresiasi Cerpen**

Kata apresiasi dalam bahasa Indonesia ialah makna penghargaan, secara gramatika kata penghargaan itu dapat diberi makna atau dijelaskan sebagai proses hal yang memberi harga atau menghargai. Apresiasi dapat diartikan sebagai usaha pengenalan suatu nilai terhadap nilai yang lebih tinggi.

Ismail Kusmayadi, Dkk, (2008 :76), menyatakan “ Cerpen adalah cerita yang membatasi diri dalam membahas salah satu unsur fiksi dalam aspeknya yang terkecil. Kependekan sebuah cerita bukan karna bentuknya yang jauh lebih pendek dari pada novel, melainkan aspek masalahnya yang sangat dibatasi. Dengan pembatasan ini sebuah masalah akan tergambar jauh lebih jelas dan lebih mengesankan bagi pembaca.

Menurut (Nursito dalam, Murdianti & Assidik 2024 : 2) Menyatakan “ Cerpen adalah erita pendek yang hanya menceritakan satu peristiwa dari seluruh kehidupan pelakunya secara pendek. Namun tidak semua cerita pendek digolongkan dalam cerpen. Selanjutnya Noprina (2023 : 13) Menyatakan “ Cerpen merupakan salah satu karya sastra prosa yang tergolong pendek. Meskipun ccrita pendek cerpen tetap merupakan suatu kebulatan ide dan memiliki perincian peristiwa yang padat.

Menurut pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa apresiasi cerpen adalah Apresiasi cerpen adalah usaha untuk memahami, menghargai, dan menilai karya cerpen dengan memperhatikan unsur-unsur yang membentuknya, seperti tema, alur, karakter, dan gaya bahasa. Dalam apresiasi cerpen, pembaca berusaha mengenali nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen tersebut, baik dari segi kualitas cerita, pesan yang disampaikan, maupun dampak emosional yang ditimbulkan. Secara keseluruhan, apresiasi cerpen mengacu pada kemampuan untuk menggali makna lebih dalam dari cerita yang pendek namun padat ini, serta mengapresiasi cara pengarang menyampaikan ide dan perasaannya.

#### **2.1.7.1 Hakikat Pengajaran Apresiasi Cerpen**

Hakikat pengajaran apresiasi sastra adalah kegiatan memahami cipta sastra secara sungguh-sungguh, sehingga tumbuh pengertian, penghargaan, kepekaan kritis, dan kesepakaan perasaan yang baik terhadap cipta sastra atau karya sastra.

Tujuan pengajaran apresiasi sastra adalah memberikan kesepakatan pada siswa untuk memperoleh pengalaman sastra, sehingga sasaran akhirnya dalam wujud pembinaan apresiasi sastra dapat tercapai. Ini berarti bahwa setelah selesai mengikuti kegiatan belajar mengajar sastra diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengapresiasi sastra, yaitu mampu mengenal, memahami, menghayati, dan menghargai karya sastra Indonesia secara kreatif. Melalui tujuan pembelajaran sastra inilah peneliti dapat melihat sejauh mana tujuan pengajaran yang telah dilaksanakan. Walaupun demikian,

guru harus memperhatikan tujuan pengajaran apresiasi sastra yang terdapat di kurikulum dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Tujuan umum pengajaran apresiasi sastra adalah siswa mampu menikmati, menghayati, memahami, dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan bahasa. Sedangkan, tujuan khusus pengajaran sastra disajikan dalam tiga komponen yaitu kebahasaan, pemahaman, dan penggunaan

### **2.1.7.2 Kemampuan Memahami Cerpen**

Kemampuan Memahami Cerpen Kemampuan memahami merupakan kegiatan yang di dalamnya terdapat proses berpikir. Dalam kegiatan memahami cerpen ada dua hal yang akan pembaca lalui, yakni memahami isi bacaan dan memahami maksud penulis yakni siswa mampu mengapresiasi cerpen.

#### **1. Memahami Isi Bacaan**

Membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi terdapat dalam tulisan. Hal ini berarti membaca merupakan proses berfikir untuk memahami isi teks yang dibaca. Oleh sebab itu, membaca bukan hanya sekedar melihat kumpulan huruf yang telah membentuk kata. Kelompok kata, kalimat, paragraf, dan wacana saja. Tetapi, lebih dari itu bahwa membaca merupakan kegiatan memahami dan menginterpretasikan lambang/tanda/tulisan yang bermakna sehingga pesan yang disampaikan penulis dapat diterima oleh pembaca.

#### **2. Menghasilkan uang**

Namun ada juga yang menulis untuk keperluan atau menyalurkan hobi mereka untuk menuangkan ide pikiran kedalam tulisan. Untuk memahami pesan yang disampaikan oleh penulis pemahaman terhadap kosa kata sangat memegang peran penting. Menurut pendapat Djwandono mengatakan bahwa pemahaman yang tepat terhadap pesan yang disampaikan melalui bahasa, ditentukan oleh pemahaman terhadap kosa

kata yang digunakan dalam bacaan. Memahami Maksud Penulis Sebelumnya menjelaskan pengertian penulis, penulis adalah sebutan bagi orang yang melakukan pekerjaan menulis, atau menciptakan suatu karya tulis. Menulis merupakan suatu jenis pekerjaan sekaligus hobi, penulis profesional menuangkan karyanya dalam bentuk tulisan yang biasa.

### 2.1.7.3 Tujuan dan Fungsi Apresiasi Cerpen

Apresiasi memiliki tujuan dan fungsi sebagai berikut:

#### 1. Tujuan Apresiasi.

Juidah, dkk, (2023:2), mengemukakan, “Tujuan seseorang membaca karya sastra yaitu ingin memahami dan menemukan makna yang tersandung dalam karya yang dibacanya”.

#### 2. Fungsi Apresiasi

##### a) Fungsi eksperensial

Fungsi eksperensial merupakan fungsi yang berperan untuk menawarkan, menghadirkan dan menyuguhkan pengalaman manusia kepada apresiator. Ketika yang ditawarkan mampu berelaborasi, maka pengapresiasi akan ikut menjiwai, menghayati dan menikmati setiap pengalaman yang ditawarkan.

##### b) Fungsi Informatif

Fungsi informatif yakni fungsi yang menyuguhkan, menghadirkan dan menawarkan pengetahuan kepada apresiator sastra. Tujuannya agar dapat dihayati dan dinikmati.

##### c) Fungsi Penyadaran

Fungsi penyadaran merupakan upaya untuk menawarkan, menyediakan, melayani, dan menyajikan isyarat-isyarat penyadaran kepada penikmat karya sastra. Harapannya, penikmat karya sastra mampu menyadari pesan, hakikat hidup, kewajiban hidup, hakikat manusia, dan tanggung jawab manusia. Jadi, fungsi penyadaran berperan sebagai stimulus atau umpan atau isyarat agar penikmat karya sastra menyadari sesuatu.

##### d) Fungsi Kreatif

Fungsi rekreatif yakni fungsi yang menawarkan dan menghadirkan hiburan kepada apresiator sebagai penghibur yang sifatnya sebagai hiburan batiniah.

### 2.1.8 Materi Cerpen Rubah Yang Serakah

#### Rubah Yang Serakah

Pagi itu si rubah hendak memejamkan mata namun dia tidak bisa tidur, “aduh kalau perut lapar jadi gak bisa tidur, harus cari makanan, tapi males banget bawaanya, inginya sudah tersedia di depan, huh kalau harus mencari dulu ya capek dech..., tapi mau gak mau harus mencari makanan, kalau enggak ya bisa mati kelaparan” ucap si Rubah, Sambil berjalan si rubah masih saja menggerutu “waduh, panas sekali hari ini jadi malas dech berburu makanan hu hu hu panas”, ditengah jalan si rubah melihat burung kutilang yang sedang makan di atas pohon, “huf itu ada burung kutilang, makan apa ya dia? sepertinya makan keju, kayaknya nikmat banget” tanya rubah dalam hatinya.

“he hei kutilang yang cakep?. Kau sedang apa? Apa kabar? lama ya kita tidak berjumpa, akhirnya kita ketemu juga?” Tanya si Rubah, dan si rubah pun menceritakan pada burung kutilang bahwa banyak hewan lain yang sedang membicarakan dirinya hewan-hewan lain mengatakan bahwa burung kutilang telah kehilangan suaranya, namun burung kutilang hanya menggelengkan kepalanya saja dan si Rubah pun tetap tidak percaya sambil terus membujuk si kutilang agar berbicara dengan maksud agar saat kutilang berbicara keju itu pun jatuh, dan rubah tinggal mengambil dan langsung memakannya,

“hei. coba jawab dengan bicara, kalau cuma menggelengkan kepala aku masih ragu, jangan-jangan memang benar apa yang diberitakan oleh hewan-hewan itu, oh,, kok kamu tetap tidak bersuara? hanya memakai isyarat saja?, itu artinya benar, apa yang telah menjadi gunjingan hewan-hewan di hutan ini, bahwa kamu menjadi bisu, kalau memang begitu alangkah kecewanya diriku, karena tidak bisa menikmati indahny suaramu dan nyanyian merdumu wahai kutilang yang cantik?” si kutilang pun langsung menyahut dan seketika itu pun keju dalam mulutnya pun terjatuh “ah, cukup itu tidak benar aku masi bisa

bicara mana mungkin aku bisu? Ngawur, siapa yang mengatakan itu? Benar-benar tidak bertanggung jawab, terima kasih rubah sudah menyelamatkan kejuku, oh iya rubah apa kau mau aku menyanyikan sesuatu rubah, la la la la la, mau kemana kamu? katanya kamu mau mendengarkan suaraku? Dimana kejuku?" Namun si rubah justru pergi meninggalkan si kutilang dan tidak memperdulikan apa yang dilakukan oleh si burung kutilang, dan si kutilang baru menyadari bahwa dia sedang di tipu oleh si rubah yang licik.

Lalu si rubah pun santai sambil menikmati sepotong keju hasil membohongi si kutilang, sebelum keju itu habis si rubah melihat seekor monyet sedang bermain dengan buah apel yang sangat banyak, lalu ide buruk pun sudah ada di kepala si rubah untuk membodohi si monyet dan memiliki buah apelnnya, rubah melempar batu ke arah monyet sambil berkata "wah wah, ternyata aku hebat juga, ternyata lemparanku masih bagus dan mengenaimu, kalau begitu aku akan terus menggunakan batu ini dan manjadikanmu sasarannya," sambil terus melempar si rubah terus saja mengejek si monyet, namun ternyata si monyet terkena tipuan dari si rubah, si monyet membalas lemparan tersebut dengan menggunakan buah apel hingga habis, si rubah senang dan memunguti apel tersebut dan membawanya pergi, dan si monyet pun sedih melihat apelnnya telah habis di bawah si rubah.

Siang itu si kancil melihat rubah yang sedang membawa banyak makanan dari hasil menipu kutilang dan monyet "hai rubah, dari mana saja kamu?" sapa kancil "wah tumben kamu cil, pakai bertegur sapa segala ada urusan apa pakai nanyai aku? Mau minta makanan yang banyak ini ya? Hah hah ketahuan kamu ya, hahaha" jawab si rubah, namun si kancil kembali menjawab "ye kamu salah aku sudah kenyang, aku tadi diberi rubah sainganmu yang punya makanan jauh lebih banyak dari pada punyamu!" dengan perasaan penasaran si rubah kembali bertanya pada kancil "rubah siapa? Dimana dia? Jangan bikin aku cemas ya?" si kancil pun menjelaskan "makanya justru aku ingin kasih tau kamu, bahkan dia menantang kamu, sekarang dia enak-enakan tidur dirumah kamu hehe.", si rubah pun makin gergetan."Jangan mengada-ada, mana ada

yang berani masuk rumah aku tanpa izin dulu? Hehehe” tuh samperin saja, berani gak kamu? Ayo cepat sana” tantang si kancil.

Si rubah bergegas pergi ke rumahnya sebelumnya si kancil telah memasang cermin di depan rumah rubah, tentu saat masuk kerumah si rubah akan melihat bayangannya sendiri, si rubah mengira itulah rubah lain yang menjadi musuhnya, rubah langsung menyerang cermin itu, terang saja dia langsung terluka mengenai pecahan-pecahan kaca tersebut dia pun akhirnya mengeram kesakitan dan berjanji tidak akan mengulanginya lagi, sedang si kancil pun mengembalikan makanan yang dibawah rubah kepada pemiliknya masing-masing.

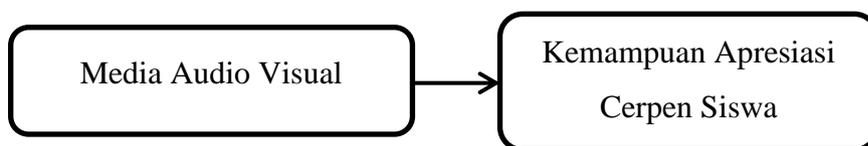
### 2.1.9 Indikator Capaian Mengapresiasi Cerpen

**Tabel 2.1 Indikator Capaian Mengapresiasi Cerpen**

Aspek	Indikator	Skor
Tema Utama Cerpen	Kemampuan mengidentifikasi tema dan menjelaskan kaitannya dengan peristiwa dalam cerita.	15
Analisis Karakter Tokoh	Kemampuan menganalisis karakter rubah dan sifat negatifnya.	15
Alur Cerpen	Kemampuan menjelaskan alur cerita dan menggambarkan keserakahan rubah.	15
Pesan Moral	Kemampuan mengidentifikasi pesan moral dan menghubungkannya dengan kehidupan modern.	20
Pembandingan Karakter Tokoh	Kemampuan membandingkan karakter rubah dengan tokoh lain yang serakah dan menganalisis akibatnya.	20

## 2.2 Kerangka Berfikir

Berdasarkan pemaparan teori-teori pada kerangka teoritis, kerangka berpikir pada penelitian ini dituangkan dalam bentuk bagan sebagai berikut ;



**Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir**

Pada proses apresiasi cerpen ada beberapa elemen-elemen yang perlu diperhatikan seperti: tema, alur, penokohan, serta latar cerita untuk meningkatkan kemampuan tersebut diperlukan inovasi pembelajaran yang baru salah satunya dengan penggunaan media audio visual.

Media audio visual merupakan alat bantu yang mengacu pada bahan atau alat yang digunakan dalam situasi pembelajaran, dalam hal ini media audio visual yang dipilih adalah video pembelajaran cerpen “Rubah yang licik”. Dengan bantuan media ini diharapkan siswa lebih mampu mengenali elemen-elemen penting didalam cerpen agar apa yang menjadi tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Penggunaan media audio visual memiliki dampak positif yang signifikan terhadap kemampuan apresiasi cerpen di Kelas IV SD Media ini mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat mereka melalui elemen visual dan audio yang menarik. Dengan cara ini, konsep, tema, dan karakter dalam cerpen dapat dipahami dengan lebih jelas, sekaligus merangsang imajinasi dan kreativitas siswa. Selain itu, elemen suara dan gambar dapat membangkitkan keterlibatan emosional, membuat siswa lebih merasakan nuansa cerita. Pembelajaran menjadi lebih kolaboratif ketika siswa mendiskusikan cerpen setelah melihat media tersebut, sehingga memperkaya perspektif mereka. Secara keseluruhan, media audio visual membuat pengalaman belajar lebih menarik dan mendalam, meningkatkan kemampuan apresiasi cerpen di kalangan siswa.

### 2.3 Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2018:121) menyatakan:” Hipotesis merupakan prediksi atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah peneliti,dimana rumusan masalah peneliti telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”.Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka berpikir yang telah dijelaskan maka hipotesis dalam penelitian ini ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan media pembelajaran audio visual terhadap apresiasi cerpen, khususnya kelas IV SD Negeri 101801 Deli Tua T.A 2024/2025

### 2.4 Defenisi Oprasional

1. Media pembelajaran adalah alat atau Teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran meliputi alat E yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran.
2. Audio visual adalah Alat atau sumber yang menggabungkan elemen suara (audio) dan gambar (visual) untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran, seperti video, film, animasi, dan presentasi multimedia, yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan pengalaman belajar siswa.
3. Apresiasi adalah Kemampuan dan proses memahami, menghargai, dan menilai karya seni atau sastra, termasuk kemampuan untuk mengidentifikasi elemen-elemen penting, seperti tema, karakter, dan pesan moral, serta merasakan nilai estetika dan emosional dari karya tersebut.
4. Cerpen adalah Karya sastra prosa pendek yang menceritakan satu tema atau peristiwa dengan fokus pada karakter dan alur, biasanya memiliki satu konflik utama dan diselesaikan dalam satu kesatuan waktu dan tempat, ditujukan untuk menyampaikan pesan atau moral kepada pembaca.