

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Audio Visual

a. Pengertian Media Audio Visual

Media Pembelajaran adalah sarana yang digunakan guru untuk menyalurkan informasi atau materi pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dan karakter anak. Media pembelajaran digunakan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran melalui proses pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Media audio visual adalah media pembelajaran yang menyajikan informasi melalui dua unsur sekaligus, yaitu audio (suara) dan visual (gambar) sehingga dapat dilihat dan didengar secara bersamaan. Media pembelajaran audio visual memperjelas dalam menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan lebih mudah dipahami oleh siswa melalui penggunaan visual, audio, dan kombinasi keduanya. Pada dasarnya penggunaan media audio visual merupakan langkah yang baik untuk mengembangkan imajinasi anak. Saat menayangkan media audio visual, anak langsung membayangkan bagaimana materi yang akan disampaikan.

Menurut Syawaluddin (2022: 59), media pembelajaran audio visual merupakan media pembelajaran yang menghadirkan unsur audio dan visual secara bersamaan sehingga siswa mendapatkan pesan atau informasi dari

visualisasi baik berupa kata-kata atau gambar yang di lengkapi dengan suara.

Menurut Ichsan (2021: 186), media audio visual merupakan media yang dapat menyajikan gambar bergerak, warna dan disertai penjelasan berupa tulisan dan suara. Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran merupakan salah satu perencanaan yang telah seorang guru siapkan untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan dapat memotivasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang menyajikan informasi melalui perpaduan unsur suara (audio) dan gambar (visual) secara bersamaan, sehingga pesan pembelajaran dapat diterima siswa melalui indera pendengaran dan penglihatan. Media ini berfungsi sebagai sarana untuk menyalurkan materi pembelajaran secara lebih jelas, menarik, dan interaktif. Dengan adanya kombinasi gambar, tulisan, suara, serta gambar bergerak, media audio visual mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, meningkatkan motivasi belajar, serta mengembangkan imajinasi dan keterampilan mereka. serta penggunaan media audio visual dalam pembelajaran merupakan strategi yang efektif untuk menciptakan proses belajar yang bermakna serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

b. Fungsi Media Audio Visual

Penggunaan media sebagai salah satu faktor yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, hal ini dikarenakan media memiliki fungsi yang

secara langsung dan tidak langsung dapat mempengaruhi keinginan, minat, motivasi dan atensi siswa dalam proses belajar.

Menurut Susilana dan Riyana (2016: 10), dalam kaitannya dengan fungsi-fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal berikut ini:

- 1) Sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
- 3) Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar.
- 4) Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata.
- 5) Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar.
- 6) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.
- 7) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Menurut Susilana dan Riyana (2016: 9), menjabarkan beberapa fungsi yaitu:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra
- 3) Menimbulkan gairah belajar, intraksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Media audio visual merupakan komponen penting dalam pembelajaran yang berfungsi meningkatkan efektivitas dan kualitas proses belajar. Media ini tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi sebagai bagian integral yang harus digunakan sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran. Media audio visual memiliki fungsi untuk menarik perhatian (atensi), meningkatkan motivasi, mempermudah komunikasi dan pemahaman materi, menyamakan persepsi siswa, serta membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar. Dengan demikian, penggunaan media audio visual dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, dan hasil belajar siswa secara lebih optimal.

c. Jenis Media Audio Visual

Menurut Syawaluddin (2022: 60-61), Media ini dibagi menjadi dua jenis yakni Audio visual diam dan Audio visual gerak.

1. Audio Visual Diam

Audio visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam, contohnya foto bingkai (*foto slide*) yang dikombinasikan dengan suara atau foto di slide powerpoint yang diberikan efek suara. Jadi gambar atau teks dalam foto atau slide merupakan gambar atau teks yang statis atau tidak bergerak. Gambar atau teks dapat berpindah ke bagian selanjutnya dengan manual atau bisa diatur secara otomatis. Untuk memberikan penjelasan atau menambah efek maka ditambahkan suara, baik berupa announcer ataupun musik.

2. Media Audio Visual Gerak

Media audio visual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video-cassette. Film dan video dapat menyajikan informasi memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. Film dan video mampu menyuguhkan unsure gambar, suara dan gerak secara terpadu dan utuh sehingga mampu memberikan informasi yang menyeluruh.

Menurut Asmoro (2017: 98-99) , menjelaskan bahwa media audio visual terbagai menjadi empat, yakni:

1. Audio visual diam, merupakan media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slide*) film rangkai suara.

2. Audio visual gerak, merupakan media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, seperti film suara dan video cassette.
3. Audio visual murni, merupakan media yang memiliki unsur suara dan unsur gambar yang berasal dari satu sumber, seperti film, video cassette.
4. Audio visual tidak murni, merupakan media yang memiliki unsur suara dan gambar melalui sumber yang berbeda, seperti film bingkai suara yang unsur gambarnya bersumber dari slides proyektor dan unsur suaranya bersumber dari *tape recorder*.

Berdasarkan beberapa pendapat, maka diketahui bahwa media audio visual pada dasarnya dikelompokkan berdasarkan sifat gerak gambar serta sumber unsur suara dan gambarnya. Jenis media audio visual dapat dipahami sebagai pengelompokan media pembelajaran yang memadukan unsur suara dan gambar, baik dalam bentuk diam maupun bergerak, serta berdasarkan kesatuan atau perbedaan sumber unsur audio dan visualnya, yang penggunaannya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman, motivasi, retensi, serta pengalaman belajar siswa secara lebih efektif dan bermakna.

2. Media Film Pendek Edukatif

a. Pengertian Film Pendek

Film adalah media komunikasi audiovisual yang memproyeksikan rangkaian gambar diam secara cepat dan berurutan, menciptakan ilusi gerak yang halus dan berkelanjutan. Sebagai bentuk karya seni, hiburan, dan

industri, film menggabungkan narasi, suara, dan sinematografi untuk menyampaikan pesan, cerita, atau emosi kepada penonton.

Menurut Elvaretta, (2021: 189) film merupakan suatu media audio-visual yang menampilkan gambar bergerak yang dirangkai menjadi sebuah cerita, terdapat pesan-pesan didalamnya dan dapat mempengaruhi emotional seseorang yang menontonnya.

Menurut Asmoro (2017: 112), film pendek adalah salah satu bentuk film paling simpel dan paling kompleks. Secara teknis film pendek merupakan film yang memiliki durasi dibawah 50 menit, yang penting ide dan pemanfaatan media komunikasinya dapat berlangsung efektif. Hal yang menjadi menarik justru ketika variasi-variasi tersebut menciptakan cara pandang baru tentang bentuk film secara umum, dan kemudian berhasil memberikan banyak sekali kontribusi bagi perkembangan sinema.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media film pendek merupakan media audio-visual yang menampilkan rangkaian gambar bergerak dalam durasi singkat, yang dirancang untuk menyampaikan cerita, pesan, dan nilai secara efektif. Film pendek tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media komunikasi dan edukasi yang mampu mempengaruhi aspek emosional penonton.

b. Ciri – Ciri Film Pendek Edukatif

- 1) Durasi singkat
- 2) Mengandung nilai edukatif

- 3) Memiliki Pesan Moral/Edukasi yang Jelas
- 4) Tujuan untuk mengajar atau menyadarkan
- 5) Bahasa yang mudah dan visual yang Jelas

c. Kelebihan dan Kekurangan Film Pendek Edukatif

Menurut Susilana (2016 : 19-20), menyatakan dalam bukunya kelebihan dan kekurangan media film, antara lain sebagai berikut:

1. Kelebihan Media Film dan Video Yaitu:

- a) Membarikan pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa.
- b) Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses
- c) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
- d) Lebih realistis, dapat diulang-ulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan
- e) Membarikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa

2. Kelemahan Media Film dan Video.

- a) Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
- b) Pembuatannya memerlukan banyak waktu dan tenaga
- c) Memerlukan operator khusus untuk mengoperasikannya
- d) Memerlukan penggelapan ruangan

Berdasarkan kelebihan dan kelemahan tersebut, bahwa kelebihan dari media film adalah tampilan film yang sangat mudah bisa diatur sesuai

dengan kebutuhan peserta didik. Sedangkan kelemahan media film adalah dapat meragukan dan salah menafsirkan ketika video yang ditayangkan kurang tepat.

d. Langkah-langkah Pembelajaran dengan Media Film Pendek Edukatif

Penggunaan media film pendek edukatif dalam pembelajaran dilakukan melalui beberapa tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Tahapan-tahapan tersebut dirancang agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara aktif, menarik, serta mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa.

1. Kegiatan Pembuka

Pada kegiatan pembuka, guru membuka pembelajaran dengan memberi salam dan mengajak siswa berdoa bersama. Selanjutnya guru mengecek kehadiran siswa dan menyiapkan kondisi kelas agar siap mengikuti pembelajaran. Guru kemudian melakukan apersepsi dengan menanyakan pengalaman siswa tentang cerita yang pernah mereka dengar atau tonton sebelumnya. Setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai serta menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan selama proses pembelajaran menggunakan media film pendek edukatif agar siswa lebih memahami materi cerita fiksi.

2. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru terlebih dahulu menjelaskan materi tentang cerita fiksi yang meliputi pengertian cerita fiksi serta unsur-

unsur cerita fiksi seperti tokoh, latar, alur, tema, dan amanat. Setelah siswa memahami penjelasan awal dari guru, selanjutnya guru menayangkan film pendek edukatif yang berkaitan dengan materi cerita fiksi. Pada saat penayangan film, siswa diminta untuk menyimak dan memperhatikan isi video dengan baik.

Di tengah-tengah penayangan film tersebut, terdapat beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan unsur-unsur cerita fiksi yang harus dijawab oleh siswa berdasarkan bagian cerita yang sedang ditonton. Setelah kegiatan tersebut, guru membahas kembali jawaban siswa dan memberikan penjelasan ulang terhadap soal-soal yang telah dikerjakan agar pemahaman siswa menjadi lebih jelas. Selanjutnya guru memberikan tugas kepada siswa yang dikerjakan secara individu sebagai latihan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi cerita fiksi.

3. Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup, guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran tentang cerita fiksi yang telah dipelajari. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat atau kesan terhadap pembelajaran yang telah berlangsung menggunakan media film pendek edukatif. Selanjutnya guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari serta menyampaikan tindak lanjut pembelajaran. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama dan salam penutup.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Setelah berakhir suatu proses belajar mengajar, maka siswa pasti akan memperoleh suatu hasil belajar. dari sisi pendidik proses belajar akan diakhiri dengan evaluasi hasil belajar sedangkan disisi peserta didik, hasil belajar merupakan puncak dari sebuah proses belajar.

Menurut Purwanto (2016: 37), hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar dapat dilihat dari nilai ulangan harian (*formatif*), nilai ulangan tengah semester (*subsumatif*), dan nilai ulangan semester (*sumatif*).

Menurut Taufik (2023: 152), hasil belajar merupakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh siswa menguasai bahan yang sudah diajarkan atau kemampuan siswa setelah mengalami pengalaman belajarnya. Dari sini setiap kegiatan belajar mengajar harus berujung dan diakhiri dengan penggambaran hasil belajar siswa.

Menurut Awaliyah (2025: 111), hasil belajar adalah perubahan yang dihasilkan dari proses belajar tersebut, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Sehingga secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui dan melaksanakan proses belajar mengajar yang mengakibatkan perubahan dan informasi yang relatif.

Berdasarkan beberapa pendapat, maka hasil belajar adalah perubahan kemampuan atau perilaku siswa secara menyeluruh setelah melalui proses

pembelajaran. Perubahan tersebut mencakup aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan), yang dapat diukur melalui berbagai bentuk evaluasi seperti ulangan harian, tengah semester, maupun semester. Hasil belajar merupakan puncak dari proses belajar mengajar yang menunjukkan tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

b. Hasil Belajar Kognitif

Kognitif berasal dari kata *cognition* yang pada dasarnya kata *knowing*, yang berarti mengetahui. Istilah kognitif menjadi populer sebagai salah satu domain atau wilayah/ranah psikologis manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, dan keyakinan.

Menurut Nur (2022 : 2055), Hasil belajar kognitif yaitu kemampuan siswa setelah menerima proses pembelajaran yang berkaitan dengan hasil belajar intelektual. Hasil belajar kognitif siswa yang meliputi aspek mengingat, memahami, menerapkan, dan menganalisis. Hasil belajar kognitif diukur bertujuan untuk mendapatkan informasi yang akurat tentang aspek-aspek kemampuan dalam domain kognitif tersebut.

Menurut Nurlindayani (2021 : 55) hasil belajar kognitif merupakan kemampuan siswa dalam memahami suatu konsep yang dinyatakan dalam sebuah skor melalui tes. Hasil belajar kognitif merupakan hasil belajar yang penting sebagai dasar penguasaan kemampuan lainnya.

Berdasarkan beberapa pendapat, maka hasil belajar kognitif merupakan perubahan perilaku peserta didik yang terjadi dalam ranah kognisi setelah mengikuti proses pembelajaran. Ranah ini berkaitan dengan kemampuan berpikir, seperti memahami, mengingat, mengolah informasi, mempertimbangkan, memecahkan masalah, serta mengembangkan berbagai keterampilan intelektual. Hasil belajar kognitif mencerminkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran.

c. Indikator Hasil Belajar Kognitif

Menurut Taksonomi Bloom Revisi Anderson dan Kratwohl (dalam Oktaviana & Prihatin, 2018), kemampuan kognitif dapat diklasifikasikan menjadi enam kategori. Ranah kognitif yang telah direvisi Anderson dan Kratwohl yakni terdiri dari mengingat (*remember*), memahami atau mengerti (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*create*).

1. Mengingat (*Remember*)

Proses mengingat (*remember*) adalah mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang. Kategori mengingat terdiri dari proses kognitif mengenali dan mengingat kembali. Untuk menilai mengingat, siswa diberi soal yang berkaitan dengan proses kognitif mengenali dan mengingat kembali.

2. Memahami atau Mengerti (*Understand*)

Memahami (*understand*) adalah proses kognitif yang berpijak pada kemampuan transfer dan ditekankan di sekolah-sekolah dan perguruan-

perguruan tinggi. Proses-proses kognitif dalam kategori memahami meliputi menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan dan menjelaskan.

3. Menerapkan (*Apply*)

Proses kognitif mengaplikasikan (*apply*) melibatkan penggunaan prosedur-prosedur tertentu untuk mengerjakan soal latihan atau menyelesaikan masalah. Kategori mengaplikasikan terdiri dari dua proses kognitif, yakni mengeksekusi (ketika tugasnya hanya soal latihan) dan mengimplementasikan (ketika tugasnya merupakan masalah).

4. Menganalisis (*Analyze*)

Menganalisis (*analyze*) melibatkan proses memecahmecah materi jadi bagian-bagian kecil dan menentukan bagaimana hubungan antar bagian dan antara setiap bagian dan struktur keseluruhannya. Kategori proses menganalisis ini meliputi proses-proses kognitif membedakan, mengorganisasi, dan mengatribusikan.

5. Mengevaluasi (*Evaluate*)

Mengevaluasi (*evaluate*) didefinisikan sebagai membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar. Kategori mengevaluasi mencakup proses-proses kognitif memeriksa (keputusan-keputusan diambil berdasarkan kriteria internal) dan mengkritik (keputusan-keputusan yang diambil berdasarkan kriteria eksternal).

6. Menciptakan (*Create*)

Mencipta (*create*) melibatkan proses menyusun elemen-elemen jadi sebuah keseluruhan yang koheren atau fungsional. Mencipta berisikan tiga proses kognitif: merumuskan, merencanakan, dan memproduksi.

d. Hasil Belajar Afektif

Afektif dalam kamus Bahasa Indonesia memiliki arti berkenaan dengan perasaan seperti takut, cinta memengaruhi perasaan dan emosi, mempunyai makna yang berkaitan dengan perasaan.

Hasil belajar afektif merupakan perubahan sikap, minat, nilai, dan perilaku peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Ranah afektif berkaitan dengan penerimaan, respons, penghargaan, pengorganisasian nilai, hingga penghayatan nilai yang tercermin dalam perilaku peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Menurut Rahman dan Nasryah (2019: 96) ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Sikap adalah salah satu istilah bidang psikologi yang berhubungan dengan persepsi dan tingkah laku. Sikap melibatkan beberapa pengetahuan tentang situasi, namun aspek yang paling esensial dalam sikap adalah adanya perasaan atau emosi, kecenderungan terhadap perbuatan yang berhubungan dengan pengetahuan.

e. Indikator hasil belajar kognitif

1. Penerimaan (*Receiving/Attending*).

Seseorang peka terhadap suatu perangsangan dan kesediaan untuk memperhatikan rangsangan. Atau kesediaan untuk menyadari adanya suatu fenomena di lingkungannya. Dalam pengajaran bentuknya berupa mendapatkan perhatian, mempertahankannya, dan mengarahkannya.

2. Tanggapan (*Responding*).

Tingkatan yang mencakup kerelaan dan kesediaan untuk memperhatikan secara aktif dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan. Memberikan reaksi terhadap fenomena yang ada di lingkungannya. Meliputi persetujuan, kesediaan, dan kepuasan dalam memberikan tanggapan.

3. Penghargaan (*Valuing*).

Kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap sesuatu dan membawa diri sesuai dengan penilaian itu. Berkaitan dengan harga atau nilai yang diterapkan pada suatu objek, fenomena, atau tingkah laku. Penilaian berdasar pada internalisasi dari serangkaian nilai tertentu yang diekspresikan ke dalam tingkah laku.

4. Pengorganisasian (*Organization*)

Memadukan nilai-nilai yang berbeda, menyelesaikan konflik di antaranya, dan membentuk suatu sistem nilai yang konsisten. kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan dalam kehidupan. Misalnya, menempatkan nilai pada suatu

skala nilai dan dijadikan pedoman dalam bertindak secara bertanggungjawab.

5. Karakterisasi Berdasarkan Nilai-nilai (*Value Complex*).

Kemampuan untuk menghayati nilai kehidupan, sehingga menjadi milik pribadi (internalisasi) menjadi pegangan nyata dan jelas dalam mengatur kehidupannya sendiri. Memiliki sistem nilai yang mengendalikan tingkah lakunya sehingga menjadi karakteristik gaya hidup. Kemampuan ini dinyatakan dalam pengaturan hidup diberbagai bidang, seperti mencurahkan waktu secukupnya pada tugas belajar atau bekerja. Juga kemampuan mempertimbangkan dan menunjukkan tindakan yang berdisiplin.

f. Hasil Belajar Meteri Cerita Fiksi

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang meliputi perubahan pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar menunjukkan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi yang telah diajarkan oleh guru. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi pada diri siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya pada materi cerita fiksi, hasil belajar dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam memahami pengertian cerita fiksi serta mengidentifikasi unsur-unsur

cerita fiksi yang meliputi tokoh, latar, alur, tema, dan amanat. Melalui pembelajaran cerita fiksi, siswa diharapkan mampu memahami isi cerita, menjawab pertanyaan berdasarkan cerita, serta menyampaikan kembali unsur-unsur cerita yang terdapat dalam teks atau film cerita fiksi.

Adapun indikator hasil belajar materi cerita fiksi dalam penelitian ini meliputi: siswa mampu menjelaskan pengertian cerita fiksi, siswa mampu menyebutkan tokoh dalam cerita fiksi, siswa mampu menentukan latar cerita, siswa mampu mengidentifikasi alur cerita, siswa mampu menentukan tema cerita, dan siswa mampu menemukan amanat yang terdapat dalam cerita fiksi. Indikator-indikator tersebut digunakan sebagai dasar dalam menyusun instrumen penilaian hasil belajar siswa pada materi cerita fiksi.

Dengan menggunakan media film pendek edukatif dalam pembelajaran cerita fiksi, diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat karena siswa lebih mudah memahami isi cerita melalui tampilan visual dan audio yang menarik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

4. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa. Seseorang akan mendapat hasil yang diinginkan dalam belajar apabila dalam dirinya terdapat keinginan untuk belajar. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong untuk pencapaian hasil yang baik. Seseorang akan melakukan suatu kegiatan karena ada motivasi dalam

dirinya. Adanya motivasi yang tinggi dalam belajar akan mencapai hasil yang optimal.

Menurut Purwanto (Lestari 2020: 4), motivasi belajar adalah dorongan seseorang yang timbul dari dalam maupun luar diri yang akan mempengaruhi keinginan belajar seseorang, dan suatu usaha yang didasari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.

Menurut Rahman, (2021: 292) motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan. Seseorang akan melakukan sesuatu kegiatan karena ada dorongan pada dirinya untuk mendapatkan suatu yang diinginkannya.

Berdasarkan pendapat diatas, motivasi belajar berhubungan erat dengan motif yaitu dorongan seseorang yang timbul dari dalam maupun luar diri yang akan mempengaruhi keinginan belajar seseorang, dan suatu usaha yang didasari untuk menggerakkan, mengarahkan, dan menjaga tingkah laku seseorang agar terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil dan tujuan tertentu.

b. Macam-Macam Motivasi

Motivasi dikenal dua macam motivasi, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

1. Motivasi Intrinsik

Menurut Sadirman (2014: 89), motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau fungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam setiap diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Bila seseorang telah memiliki motivasi intrinsik dalam dirinya, maka ia secara sadar akan melakukan suatu kegiatan yang tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya. Dalam aktivitas belajar, motivasi intrinsik sangat diperlukan, terutama belajar sendiri. Seseorang yang tidak memiliki motivasi intrinsik sulit sekali melakukan aktivitas belajar terus menerus. Seseorang yang memiliki motivasi intrinsik selalu ingin maju dalam belajar. Keinginan itu dilatarbelakangi oleh pemikiran yang positif, bahwa semua mata pelajaran yang dipelajari sekarang akan dibutuhkan dan sangat berguna kini dan di masa mendatang.

Menurut Mayasari (2023: 55) motivasi belajar intrinsik berkaitan dengan kesadaran seseorang untuk mencapai tujuan atau cita-citanya. Motivasi ini muncul karena dari dalam diri orang tersebut mempunyai keinginan untuk mencapai tujuan atau cita-cita dan tujuan atau cita-cita tersebut dapat di capai dengan belajar. Seorang siswa yang memiliki motivasi intrinsik pasti akan rajin dalam belajar, karena tidak memerlukan dorongan dari luar.

Berdasarkan beberapa pendapat, maka motivasi intrinsik adalah dorongan yang berasal dari dalam diri individu tanpa memerlukan

rangsangan dari luar. Dalam konteks belajar, siswa yang memiliki motivasi intrinsik akan belajar atas kemauan dan kesadaran sendiri, rajin, serta berusaha mencapai tujuan belajar karena adanya keinginan pribadi untuk berhasil.

2. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik dinamakan demikian karena tujuan utama individu melakukan kegiatan adalah untuk mencapai tujuan yang terletak di luar aktivitas belajar itu sendiri, atau tujuan itu tidak terlibat di dalam aktivitas belajar.

Menurut Sadirman (2014: 90) motivasi ekstrinsik adalah kebalikan dari motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Motivasi belajar dikatakan ekstrinsik bila anak didik menempatkan tujuan belajarnya di luar faktor-faktor situasi belajar. Anak didik belajar karena hendak mencapai tujuan yang terletak di luar hal yang dipelajarinya. Misalnya, untuk mencapai angka tinggi, diploma, gelar, kehormatan, dan sebagainya. Motivasi ekstrinsik bukan berarti motivasi yang tidak diperlukan dan tidak baik dalam pendidikan, motivasi ekstrinsik diperlukan agar anak didik mau belajar.

Menurut Prayitno (Lestari 2020: 17), ada beberapa dorongan ekstrinsik yang digunakan guru agar dapat merangsang minat siswa dalam belajar, seperti memberikan penghargaan dan celaan, persaingan

atau kompetisi hadiah dan hukuman, serta pemberitahuan tentang kemajuan belajar siswa.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi ekstrinsik adalah dorongan yang berasal dari luar diri individu yang menyebabkan seseorang melakukan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan di luar aktivitas itu sendiri. Motivasi Ekstrinsik muncul karena adanya rangsangan seperti penghargaan, hukuman, persaingan, hadiah, atau informasi tentang hasil belajar. Dengan demikian, aktivitas belajar dilakukan bukan semata-mata karena keinginan pribadi, tetapi karena adanya faktor pendorong dari luar.

c. Fungsi Motivasi

Fungsi motivasi sebagai pendorong usaha dalam mencapai prestasi, karena seseorang melakukan usaha harus mendorong keinginannya, dan menentukan arah perbuatannya kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian siswa dapat menyeleksi perbuatan untuk menentukan apa yang harus dilakukan yang berfungsi bagi tujuan yang hendak dicapainya.

Menurut Sardiman (2014 : 84-85) ada tiga fungsi motivasi :

1. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
2. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.

3. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Seseorang siswa yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain kartu atau membaca komik, sebab tidak serasi dengan tujuan.

d. Indikator Motivasi Belajar

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar mengadakan perubahan tingkah laku.

Menurut Uno (Lestari 2020: 9), indikator motivasi belajar diantaranya:

1) Adanya Hasrat dan Keinginan Berhasil

Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar dan dalam kehidupan sehari-hari pada umumnya disebut motif berprestasi, yaitu motif untuk berhasil dalam melakukan tugas dan pekerjaan motif atau untuk memperoleh kesempurnaan.

2) Adanya Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar

Penyelesaian suatu tugas tidak selamanya dilatarbelakangi oleh motif berprestasi atau keinginan untuk berhasil, kadang kala seorang individu menyelesaikan suatu pekerjaan sebaik orang yang memiliki motif berprestasi tinggi, justru karena dorongan menghindari kegagalan yang bersumber pada ketakutan akan kegagalan itu. Penyelesaian tugas yang didorong oleh kebutuhan intrinsic individu.

3) Adanya Harapan dan Cita-cita Masa Depan

Harapan didasari pada keyakinan bahwa orang dipengaruhi oleh perasaan mereka tentang gambaran hasil tindakan mereka contohnya orang yang menginginkan kenaikan pangkat akan menunjukkan kinerja yang baik kalau mereka menganggap kinerja yang tinggi diakui dan dihargai dengan kenaikan pangkat.

4) Adanya Penghargaan dalam Belajar

Pernyataan verbal atau penghargaan dalam bentuk lainnya terhadap perilaku yang baik atau hasil belajar siswa yang baik merupakan cara paling mudah dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kepada hasil belajar yang lebih baik. Pernyataan bagus atau hebat dan samping akan menyenangkan siswa.

5) Adanya Kegiatan yang Menarik dalam Belajar

Simulasi maupun permainan merupakan salah satu proses yang sangat menarik bagi siswa. Suasana yang menarik menyebabkan proses belajar menjadi dipahami, dan dihargai. Seperti kegiatan belajar seperti bermakna. Sesuatu yang bermakna akan selalu diingat. diskusi, brainstorming, pengabdian masyarakat dan sebagainya.

6) Adanya Lingkungan Belajar yang Kondusif

Pada umumnya motif dasar yang bersifat pribadi muncul dalam tindakan individu setelah dibentuk oleh lingkungan. Oleh karena itu motif individu untuk melakukan sesuatu misalnya untuk belajar dengan baik, dapat dikembangkan, diperbaiki, atau diubah melalui belajar dan

latihan, dengan perkataan lain melalui pengaruh lingkungan belajar yang kondusif salah satu faktor pendorong belajar anak didik, dengan demikian anak didik mampu memperoleh bantuan yang tepat dalam mengatasi kesulitan atau masalah dalam belajar.

Menurut Sardiman (2014 : 83), Indikator Motivasi belajar antaranya:

1. Tekun menghadapi tugas. Seorang peserta didik dikatakan tekun apabila ia dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai.
2. Ulet menghadapi kesulitan. peserta didik menunjukkan keuletannya apabila setiap kesulitan dihadapinya dengan tidak mudah putus asa dan tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya.
3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah. peserta didik menunjukkan kemauan untuk menyelesaikan berbagai macam permasalahan yang belum tentu disenangi oleh orang lain.
4. Lebih senang bekerja mandiri. Dalam menghadapi sebuah persoalan, peserta didik lebih senang bekerja mandiri dengan kemampuan yang dimilikinya.
5. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin. peserta didik merasa bosan dengan hal-hal yang sifatnya berulang-ulang begitu saja sehingga kurang dapat memunculkan kreatifitas yang diperlukan oleh peserta didik.

6. Dapat mempertahankan pendapatnya. Ketika peserta didik sudah merasa yakin terhadap apa yang dikehendakinya, dia akan mempertahankan keyakinan tersebut.
7. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini. Setelah merasa yakin terhadap sesuatu dan mempertahankannya, maka peserta didik juga tidak akan mudah melepaskan hal-hal yang diyakini itu.
8. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal. peserta didik dikatakan termotivasi dalam belajar apabila dia selalu mencari dan memecahkan masalah soal-soal yang tidak semua peserta didik melakukannya.

5. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran merupakan kegiatan pendidikan di sekolah yang berfungsi untuk membantu dalam pertumbuhan dan perkembangan anak ke arah yang positif dengan cara belajar yang diarahkan dan dilaksanakan dengan suatu tujuan. Sekolah dasar (SD) sebagai penggalan pertama pendidikan dasar, seyongyanya dapat membentuk landasan yang kuat untuk tingkat pendidikan selanjutnya. Dengan tujuan sekolah harus membekali lulusannya dengan kemampuan dan keterampilan dasar yang memadai, yaitu kemampuan proses strategis (Ali 2020 : 36).

Menurut Ali (2020 : 35), bahasa Indonesia di SD merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa. Bahasa merupakan alat komunikasi. Belajar bahasa berarti belajar

berkomunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap.

Pembelajaran bahasa Indonesia yang diberikan kepada peserta didik bertujuan untuk melatih peserta didik agar terampil dalam berbahasa dengan menuangkan ide dan gagasannya secara kreatif dan kritis. Menurut Khair (2018: 89), pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah mengajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan tujuan dan fungsinya.

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Tujuan belajar bahasa Indonesia adalah untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan menggunakan bahasa Indonesia secara efektif dan tepat, baik dalam berbicara maupun menulis. Melalui proses belajar ini, siswa diharapkan mampu memahami dan menyampaikan informasi, ide, serta perasaan menggunakan bahasa yang sopan dan mudah dipahami. Selain itu, belajar bahasa Indonesia bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa melalui kegiatan seperti mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis.

Di tingkat sekolah dasar, belajar bahasa Indonesia juga bertujuan untuk membangun dasar kemampuan bahasa yang kuat sebagai persiapan untuk pendidikan lanjutan. Siswa diberi panduan agar mampu memahami berbagai jenis teks sederhana, menyampaikan pendapat secara lisan, serta menulis dengan jelas dan tepat. Selain itu, belajar bahasa Indonesia

bertujuan untuk membentuk sikap positif terhadap bahasa Indonesia sebagai bahasa penghubung, serta membangun kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari.

c. Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Capaian Pembelajaran adalah gambaran tentang kemampuan yang diharapkan siswa mampu kuasai setelah mengikuti proses belajar selama waktu tertentu. Capaian ini menunjukkan kemampuan siswa dalam memahami, menggunakan, dan menyampaikan bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan sesuai dengan tingkat perkembangan mereka. Dengan mengetahui capaian pembelajaran, guru bisa menilai seberapa jauh siswa telah mencapai tujuan belajar yang ditetapkan.

Di jenjang sekolah dasar, capaian pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup Menyimak, Memahami isi teks, berbicara dan menulis, siswa juga diharapkan mampu berbicara dengan bahasa yang jelas dan sopan, menyampaikan pendapat atau menceritakan pengalaman serta cerita secara terstruktur, serta menulis kalimat atau paragraf sederhana dengan struktur yang benar. Capaian pembelajaran ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya paham materi secara teori, tetapi juga bisa menggunakannya dalam berbagai situasi pembelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian Dwi Ulfa (2024), berjudul “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media Educaplay Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV”. Di latar belakang oleh rendahnya motivasi belajar siswa dalam

pembelajaran Bahasa Indonesia yang dianggap monoton dan kurang menarik. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV melalui penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi Educaplay. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Taggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan teknik pengumpulan data berupa observasi dan angket motivasi belajar berdasarkan indikator teori Uno. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat dari 76% pada siklus I menjadi 87% pada siklus II dan mencapai indikator keberhasilan. Penelitian ini relevan karena sama-sama meneliti peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV melalui penggunaan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi, yang sejalan dengan penelitian tentang penggunaan media film pendek edukatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia.

2. Penelitian Setia (2020), berjudul “Peningkatan Motivasi Belajar PKn Melalui Penggunaan Media Film Pada Siswa kelas II di SD Negeri Ungaran 02 Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang”. Di latar belakang oleh rendahnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PKn karena pembelajaran masih bersifat konvensional dan kurang menarik. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam beberapa siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media film dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. hasil data observasi aktivitas dan siswa selama kegiatan pembelajaran melalui

penggunaan media film juga menunjukkan peningkatan, yaitu 41,185% dari siklus I menjadi 90, 6% pada siklus II. Penelitian ini relevan karena sama-sama menggunakan media audio visual (film) sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

3. Penelitian Antoro dan Sridiyatmiko (2022), berjudul “penggunaan media audio visual untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar”. Di latar belakang oleh rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SDN Mangguljoyo pada mata pelajaran IPS karena pembelajaran masih berpusat pada guru dan kurang memanfaatkan media, sehingga murid merasa bosan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar melalui penggunaan media Audio Visual. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar dari 56,25% pada siklus I menjadi 90% pada siklus III serta peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan dilakukan karena sama-sama menggunakan media audio visual untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar, meskipun berbeda pada mata pelajaran yang diteliti.
4. Penelitian Suhandi (2020), berjudul “Efektivitas Media Film Pendek Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS Di Kelas V Sekolah Dasar”. Di latar belakang oleh rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Cibeber II Majalengka akibat pembelajaran yang masih berpusat pada guru.

Tujuan penelitian adalah meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media film pendek. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tiga siklus, menggunakan teknik observasi, tes, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar dari 30% pada pra-siklus menjadi 85% pada siklus III, dengan peningkatan nilai rata-rata secara signifikan. Penelitian ini relevan karena menunjukkan bahwa media film pendek efektif meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar, sejalan dengan penelitian yang berfokus pada penggunaan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar.

5. Penelitian Arieshandy, Angganing, dan Riyadi (2022), berjudul “Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Melalui Penggunaan Media Audio Visual”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa karena pembelajaran masih menggunakan metode konvensional dan kurang memanfaatkan media yang menarik. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan teknik pengumpulan data melalui tes, observasi, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dari 30,76% menjadi 84,61% dan hasil belajar siswa dari 30% menjadi 92% pada siklus II. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan karena sama-sama menggunakan media berbasis audio visual untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, penggunaan media pembelajaran yang menggunakan teknologi dan gambar terbukti memengaruhi peningkatan semangat

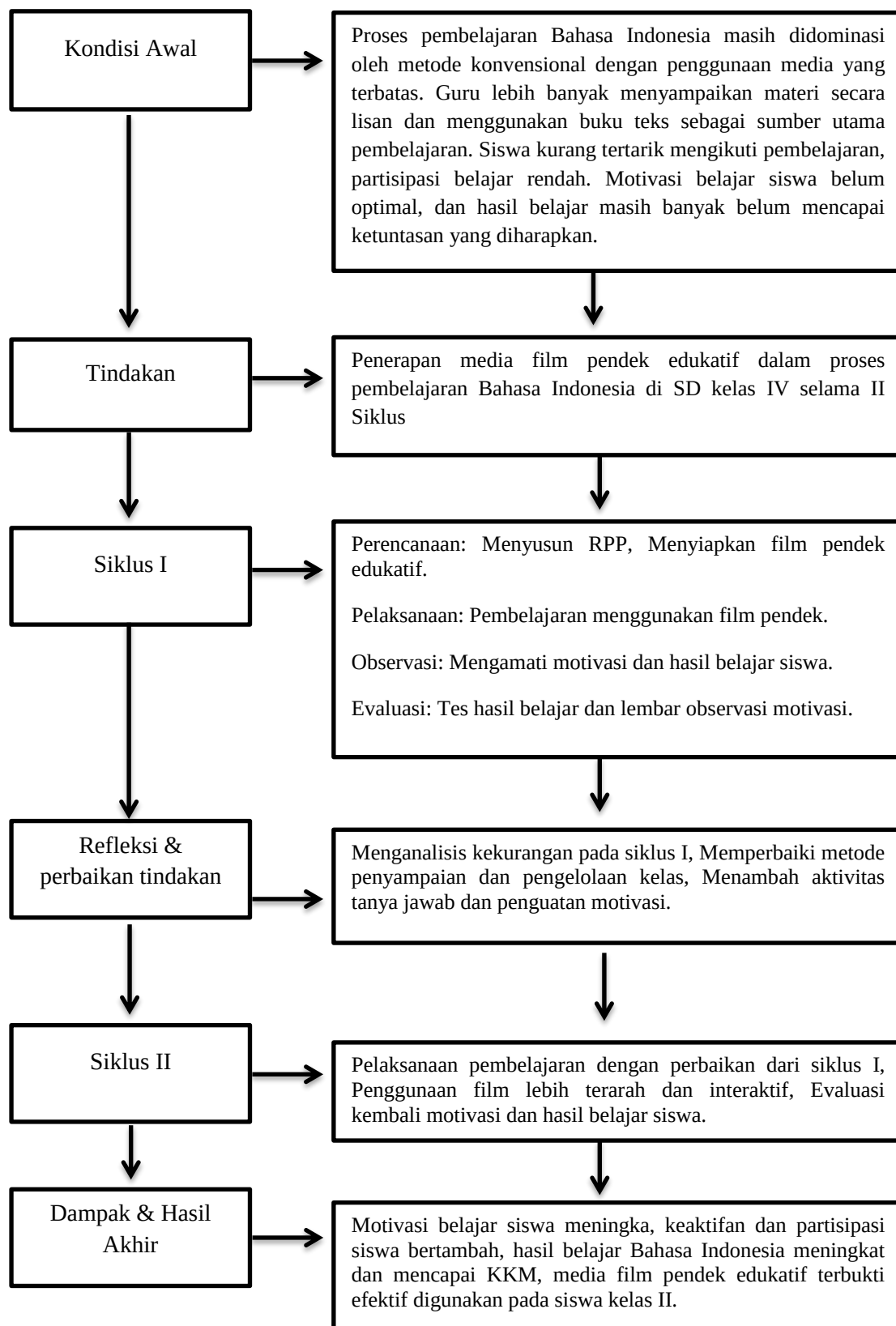
belajar siswa. Karena itu, penelitian ini memilih film pendek edukatif sebagai media pembelajaran karena mampu menyajikan materi secara visual dan mendengar dengan cerita yang menarik dan durasi yang singkat. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan perhatian, rasa ingin tahu, dan keterlibatan siswa, yang pada akhirnya berdampak baik terhadap semangat belajar dan hasil belajar siswa.

C. Kerangka Konseptual

Pembelajaran yang baik bergantung pada pemilihan media yang tepat. Jika media yang digunakan tidak bervariasi, siswa cenderung tidak aktif, kurang tertarik, dan hasil belajarnya pun bisa menurun. Karena itu, diperlukan pengembangan metode pembelajaran dengan memanfaatkan media yang menarik dan sesuai dengan sifat siswa SD.

Menurut Peneliti, media film pendek edukatif sebagai bentuk media audio-visual mampu menyampaikan materi melalui gambar dan suara yang menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi belajar ini berdampak positif pada keaktifan dan pemahaman siswa, yang akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka.

Kerangka konseptual dapat dilihat dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2.1



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual