

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUDIO VISUAL* PADA MATERI
KLASIFIKASI MATERI DAN PERUBAHANNYA TERHADAP MINAT BELAJAR
IPA DI SMP PERSIAPAN DISTRIK SUPNIN KABUPATEN RAJA AMPAT**

SKRIPSI



OLEH :

NAMA : MATIUS RUMBEWAS

NIM : 148420618020

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN ALAM

FAKULTAS PENDIDIKAN EKSAKTA

UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH (UNIMUDA)

SORONG 2023

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUDIO VISUAL* PADA MATERI
KLASIFIKASI MATERI DAN PERUBAHANNYA TERHADAP MINAT BELAJAR
IPA DI SMP PERSIAPAN DISTRIK SUPNIN KABUPATEN RAJA AMPAT**

Skripsi

**Untuk memperoleh derajat sarjana pada
Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong (UNIMUDA)
Sorong**

**Dipertahankan dalam ujian
Skripsi Pada tanggal**

**Oleh
Matius Rumbewas**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
FAKULTAS PENDIDIKAN EKSAKTA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH (UNIMUDA)
SORONG 2023**

LEMBAR PENGESAHAN

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUDIO VISUAL*
PADA MATERI KLASIFIKASI MATERI DAN PERUBAHANNYA TERHADAP
MINAT BELAJAR IPA DI SMP PERSIAPAN DISTRIK SUPNIN
KABUPATEN RAJA AMPAT

Nama : Matius Rumbewas
NIM : 148420618020

Skripsi ini telah di sahkan oleh Dekan Fakultas Pendidikan Eksakta Universitas
Pendidikan Muhammadiyah(Unimuda) Sorong.

Pada: Rabu, 08 November 2023

Dekan Fakultas Pendidikan Eksakta

Sahiji, M.Pd.
NIDN : 1425088701

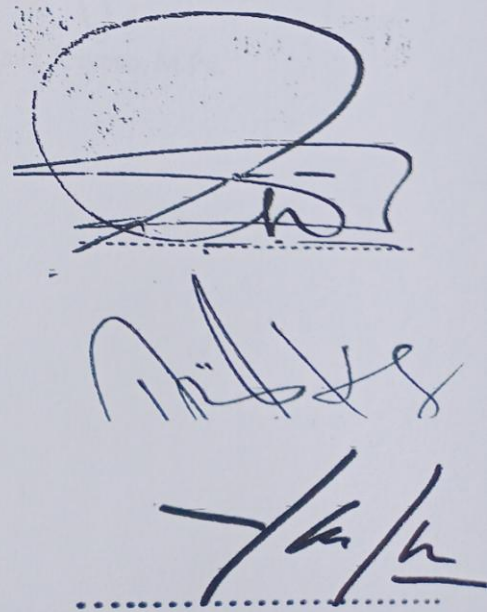
Tim penguji Skripsi

1. Edi Sutomo, M.Pd.

2. Lina Kumalasari, M.Pd.

3. Yannika Nidasai, M.Pd.

2024/04/01 11:15

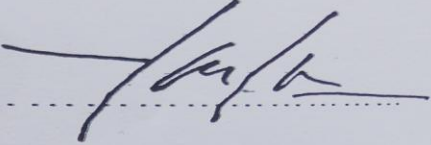


HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi ini di setuju oleh Tim pembimbing :

Pembimbing 1

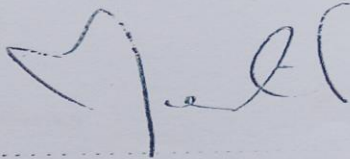
Yannika Nidiasari, M.Pd
NIDN.1427019101



Handwritten signature of Yannika Nidiasari, M.Pd, positioned above a horizontal dashed line.

Pembimbing II

Mustika Irianti, M.Pd.
NIDN. 1402039201



Handwritten signature of Mustika Irianti, M.Pd., positioned above a horizontal dashed line.

Pernyataan

Dengan ini Saya Menyatakan bahwa Dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau Pendapat yang pernah di tulis atau di terbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan di sebut dalam daftar pustaka.



MOTTO

1. Segalah perkara dapat kutanggung di dalam dia yang memberi Kekuatan kepada ku (Filipi,4 ayat 13).
2. Kejujuran merupakan kunci dan kesuksesan

PERSEMBAHAN

1. Kepada Almamater tercinta UNIMUDA Sorong
2. Kepada Bapak dan Ibu yang tercinta Erdanus Rumbewas dan Tidora Umpes telah Memberikan doa, semangat, motivasi,motifasi dan materi.
3. kepada kaka,ade dan keluarga semua yang telah memberikan doa, motivasi, Semangat, untuk selalu berjuang demi berjalannya impian dan cita citaku
4. Kepada teman-teman Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) ANGKATAN III UNIMUDA SORONG.

ABSTRAK

Matius Rumbewas 148420618020. / PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUDIO VISUAL* PADA MATERI KLASIFIKASI MATERI DAN PERUBAHANNYA TERHADAP MINAT BELAJAR IPA DI SMP PERSIAPAN DISTRIK SUPNIN KABUPATEN RAJA AMPAT.

Skripsi. Program studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong. 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *audio visual* pada materi klasifikasi materi dan perubahannya terhadap minat belajar ipa di **SMP Persiapan Distrik Supnin Kabupaten Raja Ampat**. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif yaitu suatu penelitian yang berusaha mengumpulkan, menganalisis dan menyajikan data menggunakan kata-kata atau kalimat bukan dengan angka-angka. Adapun desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *One Shot Case Study* untuk mengukur sikap ilmiah dan minat belajar siswa. . Ada dua variabel dalam penelitian ini yang pertama variabel bebasnya adalah penggunaan media pembelajaran audio visual. Sedangkan variabel terikatnya adalah Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Persiapan Supnin Kabupaten Raja Ampat sebanyak 15 peserta didik. Uji validasi menggunakan instrumen penelitian berupa media audio visual dan angket yang berjumlah 15 item pertanyaan. Hasil uji coba menghasilkan jumlah butir angket yang memilih ‘ya’ sebanyak 9 butir. Sedangkan yang memilih ‘tidak’ sebanyak 6 butir. Jadi jumlah keseluruhannya sebanyak 15 butir dengan memiliki nilai rata rata 100 %. Sedangkan jawaban ‘ya’ nilai rata-ratanya 60 % sedangkan yang menjawab ‘tidak’ rata-ratanya 40 %. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *audio visual* pada materi klasifikasi materi dan perubahannya terhadap minat belajar IPA di **SMP Persiapan Distrik Supnin Kabupaten Raja Ampat** dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Kata kunci : Penggunaan media pembelajaran *audio visual*

ABTRAC

Mateus Rumbewas 148420618020. / THE USE AUDIO LEARNING MEDIA ON MATERIAL CLASSIFICATION AND ITS CHANGES IN INTEREST IN LEARNING SCIENCE IN PREPARATION JUNIOR HIGH SCHOOL SUPNIN DISTRICT RAJA AMPAT DISTRICK.

Thesis. The natural science education course course at the faculty of teachery and education at the university of muhammadiyah education (unimuda) sorong. 2023.

The study aims to find out how to improve the use of audio-visual learning media on material classifications and changes in the interest of learning science at SMP Persiapan Supnin Kabupaten Raja Ampat. It is a kind of quantitative study that attempts to collect, analyze and present data using words or sentences instead of Numbers. As for the research design used in this study is the design of the *one shot case study* to measure the scientific attitude and interest in student learning. There are two variables in this study which are the first free variables are the adoption of the audio-visual learning media. Whereas the variable would be. This research sample is the class VII SMP Persiapan Supnin Kabupaten Raja Ampat as many as 15 students. Validation tests use research instruments of visual and angketted media of 15 question items. The results of the test result in an angkette selection of 'yes' by 9. Those who choose 'no' have as many as six grains. So the aggregate is 15 grains, with a 14.6 percent average. Whereas the 'yes' answer is 90 percent average and the 'no' is at average 60 percent. It may thus be concluded that the use of audio-visual learning media on material classifications and changes in an interest in learning science at SMP Persiapan Supnin Kabupaten Raja Ampat Can increase students' interest in learning.

Keyword: use of audio-visual learning medium

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan yang Maha Kuasa, atas kasih dan karunia-Nya Sehingga dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul 'Penggunaan Media Pembelajaran Pada Materi Klafikasi Materi Dan Perubahannya Terhadap Minat Belajar IPA Di SMP Persiapan Distrik Supnin Kabupaten Raja Ampat Tahun Akademik 2023/2024'' ini dapat diselesaikan.

Menyadari bahwa terwujudnya Skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh sebab itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Dr. H. Rustamadji, M.Si. selaku Rektor Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong
2. Lina kumalasari, M.Pd. selaku ketua program studi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
3. Yannika Nidiasari, M.Pd. selaku pembimbing 1 yang selalu memberi nasihat kepada penelitian agar tetap semangat dalam menyelesaikan Skripsi ini dengan baik.
4. Mustika Irianti, M.Pd. selaku pembimbing 2 yg selalu membantu dan menasihati
5. Orang tua sanak saudara dan teman teman yg memberi dukungan motivasi dan doa selama penulisan penelitian ini.

Saya menyadari bahwa dalam pembuatan Skripsi ini masih jauh dari sempurna untuk hari ini saya menerima saran dan krikitik yang bersifat membangun demi perbaikan proposal ini Terima kasih.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SUB JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Hiptesis Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Definisi Oprasinal	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Kajian Teori	5
2.2 Penelitian Terdahulu	19
2.3 Kerangka Penelitian	20
BAB III METODE PENELITIAN	21
3.1 Jenis dan Desain Penelitian	21
3.2 Instrumen Penelitian Angket	21
3.3 Waktu dan Tempat Penelitian	22
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	22
3.5 Variabel Penelitian	23
3.6 Teknik Pengumpulan Data	24
3.7 Teknik Analisis Data	27

BAB IV PEMBAHASAN	30
4.1 Hasil Penelitian	30
4.2 Uji Validasi	38
4.3 Analisis Data Tes	38
4.4 Analisis Deskriptif	38
4.5 Pengujian Hipotesis	42
4.6 Pembahasan	43
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	46
5.1 Kesimpulan	46
5.2 Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan sifat unsur, senyawa, dan campuran (Thabrni, 2022).....	16
Tabel 3.1 Desain penelitian.....	21
Tabel 3.2 Jumlah kelas dan seluruh populasi sumber data: daftar kelas VII, SMP distrik Supnin	22
Tabel 3.3 Sampel Sumber data : daftar absen kelas VII SMP Persiapan distrik supnin.....	23
Tabel.3.4 Variabel Penelitian.....	24
Tabel 3.5 Kisi Kisi Angket Minat Belajar.....	25
Tabel 3.6 Hasil Normalitas angket minat belajar.....	39
Tabel 3.7 hasil angket minat belajar.....	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar. 2.1 Benda padat (Ananda, 2021.....	17
Gambar 2.2 Benda cair (Ananda, 2021.....	17
Gambar 2.3 Benda Gas (Ananda,2021.....	18
Gambar 2.4 Kerangka Berpikir.....	20

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat dan bangsa (Kurniawan, 2013)

Berdasarkan UU Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 diatas, salah satu tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi dan keterampilan siswa sehingga potensi dan keterampilan siswa juga semakin berkembang. dengan berkembangnya potensi dan keterampilan siswa, maka berbagai bidang dalam kehidupan juga ikut berkembang. dunia informasi adalah salah satu bidang yang berkembang pesat dan paling berpengaruh di berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk aspek pendidikan. Saat ini banyak teknologi modern yang sering digunakan oleh masyarakat. Baik itu televisi, radio, *tape recorder*, VCD, bahkan LCD dan komputer. Pada awalnya teknologi seperti VCD, LCD, komputer adalah barang mewah yang jarang dimiliki masyarakat, tetapi saat ini telah menjadi barang yang umum digunakan. Tidak hanya digunakan untuk konsumsi pribadi, hiburan atau digunakan kantor perusahaan, kini produk teknologi modern juga telah merambah di dunia pendidikan.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam pembelajaran di Sekolah menengah Pertama (SMP) adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pada dasarnya IPA memiliki tiga komponen utama seperti yang diungkapkan bundu (2006,) yaitu komponen proses ilmiah, produk ilmiah, dan sikap ilmiah. dengan demikian IPA bukanlah mata pelajaran yang berisikan kumpulan materi saja. Oleh karena itu, pembelajaran IPA perlu didesain sebaik mungkin tidak hanya bertujuan menyampaikan materi, namun juga dapat menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja, dan dapat mengembangkan keterampilan proses siswa.

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya lebih menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi dasar agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah (Sunati, dkk., 2013).

Oleh karena itu penilaian guru sebaiknya tidak hanya memperhatikan pengetahuan kognitif saja, namun juga psikomotorik dan afektif. Hal ini sesuai dengan hakekat IPA. Hakekat IPA adalah sebagai proses, produk, dan sikap. IPA sebagai proses berarti IPA sebagai kegiatan ilmiah untuk menyempurnakan pengetahuan tentang alam maupun menemukan pengetahuan baru. IPA sebagai produk, berarti IPA merupakan pengetahuan yang diajarkan didalam sekolah atau di luar sekolah ataupun bahan bacaan untuk penyebaran pengetahuan. Sebagai suatu tahap kegiatan, IPA adalah metodologi atau cara yang dipakai untuk mengetahui sesuatu (dalam hal ini biasanya riset) yang lazim disebut metode ilmiah (Wijaya, dkk 2014).

Permasalahan lainnya adalah banyak siswa yang masih menganggap materi IPA itu sulit dipahami. Anggapan seperti itu yang membuat beberapa siswa-siswi kelas VII di SMP Persiapan Distrik Supnin Kabupaten Raja Ampat merasa sulit dalam mengerjakan tugas praktek dan sulit untuk memahami materi-materi yang berkaitan dengan IPA sehingga hasil belajar siswa kurang memuaskan. Terbukti dengan data hasil UTS siswa kelas VII tentang tema Klasifikasi Materi dan Perubahannya. Karena adanya kurang perhatian kepada siswa – siswi pada proses pembelajar berlangsung.

Hal tersebut perlu mendapat perhatian penuh setiap guru mata pelajar, agar selalu berusaha menciptakan suasana kelas yang kondusif, menarik dan tidak membosankan untuk siswa-siswi menjadi lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran. Salah satu caranya yaitu menggunakan media video pembelajaran. dengan banyaknya manfaat dari media video pembelajaran, maka guru dapat memanfaatkan media video dalam proses belajar mengajar untuk menarik perhatian siswa dan memudahkan dalam menyampaikan materi kepada siswa. salah satu materi yang diajarkan pada materi IPA kelas VII adalah mengenai. Pada Klasifikasi Materi dan Perubahannya guru kesulitan menghadirkan media benda asli. Materi ini sulit apabila disampaikan menggunakan benda aslinya. Salah satu alternatif agar pembelajaran dapat berlangsung secara efisien adalah menggunakan media video pembelajaran

Penelitian media pembelajaran karena media pembelajaran dapat menampilkan informasi yang tidak bisa dilihat secara langsung oleh indra penglihatan siswa. Siswa dapat melihat benda-benda sekitar halaman rumah dengan objek aslinya, dengan video siswa juga akan melihat langsung proses klasifikasi terhadap materi dan perubahannya pada. Media video pembelajaran yang dapat mewujudkan visualisasi materi klasifikasi materi dan perubahannya tersebut. dari uraian permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa media video dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar pada materi IPA, untuk itu peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul” Penggunaan Media Pembelajaran *Audio Visual* Pada Materi Klarifikasi Materi dan Perubahannya Terhadap Minat Belajar IPA di SMP Persiapan Distrik Supnin Kabupaten Raja Ampat Tahun Ajaran 2022/2023”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut

- a. Bagaimana penggunaan video pembelajaran *Audio Visual* terhadap minat belajar IPA di SMP persiapan Distrik Supnin kabupaten Raja Ampat

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin peneliti capai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan video pembelajaran *Audio Visual* terhadap minat belajar di IPA di SMP persiapan distrik supnin kabupaten raja ampat.

1.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian pada kajian latar belakang dan kerangka Rumusan Masalah Di atas maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Adanya pengaruh media video pembelajaran *Audio Visual* terhadap minat Belajar IPA pada siswa kelas VII SMP Persiapan Distrik Supnin Kabupaten Raja Ampat tahun ajaran 2021/2022.

1.5 Manfaat Penelitian

a. Bagi Guru

Pada penelitian ini peneliti berharap bisa bermanfaat dan menambah pengetahuan bagi guru mengenai media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan kognitif siswa dengan menggunakan video pembelajaran

b. Bagi Peneliti

Pada penelitian ini peneliti berharap bisa menjadi bekal ketika peneliti terjun dalam pembelajaran dikelas dan peneliti akan lebih memahami media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan.

c. Bagi Sekolah

Sebagai sumbangan pemikiran dalam usaha peningkatan mutu pendidikan dalam waktu yang akan datang dan dapat dijadikan acuan dalam memilih media Pembelajaran yang tepat bagi guru-guru lainnya

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran terdapat proses komunikasi yang berlangsung dalam suatu sistem, dan di dalamnya terdapat media pembelajaran sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran tersebut. menggunakan media dalam proses pembelajaran harus didasarkan filosofi atau alasan teoritis yang benar. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Berdasarkan pengertian di atas dapat dikatakan bahwa, media adalah sesuatu (hardware dan software) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan. Apapun bentuknya bila digunakan untuk menyalurkan pesan dapat disebut media. media dapat dimanipulasi bagi pembentukan dan tujuan yang ingin dicapai dalam proses belajar mengajar. bahwa media dalam lingkup pendidikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan belajar mengajar. Media dalam prospek pendidikan adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan dan terkendali. Media pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam kegiatan belajar mengajar menurut *Encyclopedia of Education Research* yang dikutip oleh Moh. Azer Usman bahwa; Media pembelajaran memiliki manfaat yaitu:

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berpikir dan mengurangi verbalisme.
- 2) Memperbesar perhatian siswa.
- 3) Membuat pelajaran lebih menetap atau tidak mudah dilupakan.
- 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu.
- 6) Membantu tumbuhnya pengertian dan membantu perkembangan kemampuan bahasa.

Dengan demikian, media pembelajaran adalah semua bentuk yang digunakan sebagai perantara pembawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan untuk pengajaran atau pendidikan. Peran media dalam pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini semakin penting artinya mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa praoperasional. Oleh karena itu salah satu prinsip pendidikan untuk anak usia dini harus berdasarkan realita artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata.

A. Ciri – Ciri Media Pembelajaran Adalah Suatu Kombinasinya.

A . Ciri-ciri Media Pembelajaran

Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan pendidik mungkin mempunyai penafsiran yang beraneka ragam tentang sesuatu hal.

Melalui media penafsiran yang beragam ini dapat direduksi dan disampaikan kepada peserta didik secara seragam. (Isran Rasyid, 2018).

1. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik
Media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio) dan dapat dilihat (visual), sehingga dapat mendeskripsikan prinsip, konsep, proses atau prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
Jika dipilih dan dirancang dengan benar, media dapat membantu pendidik dan peserta didik melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, pendidik mungkin akan cenderung berbicara “satu arah” kepada peserta didik.
3. Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi.

Seringkali pendidik menghabiskan waktu banyak untuk menjelaskan materi pembelajaran. Jika mereka memanfaatkan media pembelajaran dengan baik maka pembelajaran akan membutuhkan waktu yang lebih sedikit.

4. Kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan Selain menciptakan pembelajaran yang lebih efisien, penggunaan media pun dapat membantu siswa dalam menyerap materi secara lebih mendalam dan utuh.
5. Proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja.
Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja mereka mau, tanpa tergantung pada keberadaan pendidik.
6. Sikap positif peserta didik terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Dan hal ini dapat meningkatkan kecintaan dan apresiasi peserta didik terhadap ilmu pengetahuan dan proses pencarian ilmu.
7. Peran pendidik dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif dengan media, pendidik tidak perlu mengulang-ulang penjelasan dan mengurangi penjelasan
8. Verbal (lisan), sehingga pendidik dapat memberikan perhatian lebih banyak kepada aspek pemberian motivasi, perhatian, bimbingan dan sebagainya.

B. Fungsi Media Pembelajaran

Media pendidikan adalah menciptakan interaksi langsung dan tak langsung antara sumber pesan, guru, media dan siswa untuk membantu mengatasi berbagai hambatan-hambatan dalam proses belajar mengajar, sehingga proses komunikasi akan berhasil. Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaankegunaan, sebagai berikut.

Penggunaan media pengajaran hendaknya dipandang sebagai bagian integral dari suatu sistem pengajaran dan bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu.

Media pengajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar-mengajar.

Guru hendaknya benar-benar menguasai teknik-teknik dari suatu media pengajaran yang digunakan.

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya: objek yang terlalu besar, objek yang kecil, gerak terlalu lambat atau cepat, kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu, objek terlalu kompleks, konsep terlalu luas.
- c. Mengatasi sikap pasif anak didik, dalam hal ini media pendidikan berguna: menimbulkan kegairahan belajar; memungkinkan interaksi lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
- d. Mendorong terjadinya interaksi langsung antara siswa dan guru, siswa dengan sesama mereka, serta siswa dengan lingkungannya.

mungkinkan kegiatan belajar mengajar siswa berlangsung sesuai dengan pilihannya dan dengan kemampuan serta kesenangannya. Penggunaan media IPA mempunyai fungsi yang sangat penting untuk menjelaskan serta menanamkan konsep yang sulit dipahami siswa. Ada enam fungsi pokok dari media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yang dikembangkan yaitu:

- 1) alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif,
- 2) merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar,
- 3) bersifat integral dengan tujuan dan isi pelajaran
- 4) bukan semata-mata alat hiburan atau pelengkap,
- 5) lebih dimaksudkan untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru, dan
- 6) diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar. Jadi, dapat disimpulkan bahwa fungsi media dalam suatu pembelajaran adalah untuk menjelaskan atau memvisualisasikan suatu materi yang sulit dipahami jika hanya menggunakan ucapan verbal. (Rizqi Ilyasa Aghni, 2018).

C. Macam-macam Media Pembelajaran

Ada macam-macam media pembelajaran sederhana yang dapat Anda coba untuk dipraktekkan Banyak sekali macam-macam media pembelajaran yang bisa Anda manfaatkan. Apalagi di zaman sekarang ini peran teknologi sudah masuk ke

berbagai aspek, termasuk dunia pendidikan. Media pembelajaran berfungsi di antaranya adalah untuk menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan.

Pada kenyataannya, media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap fasilitator telah mempunyai pengetahuan dan keterampilan mengenai media pembelajaran. (Ayu Rifka Sitoresmi, 2021).

1) Media visual.

Media Visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang di sajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indra pengelihatan. Jadi media visual ini tidak dapat di gunakan untuk umum lebih tepatnya media ini tidak dapat di gunakan oleh para tunanetra.

2) Media Audio.

Media Audio adalah atau media dengar adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif

3) Media Audio Visual Media audio.

Visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indra pendengaran dan penglihatan. media ini berupa suara dan gambar

4) Media visual diam

Berupa foto, ilustrasi, flashcard, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rmgkai, OHP, grafik, bagan, diagram, poster, peta, dan lain-lain.

5) Media visual gerak Berupa gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya.

6) Media Audio Visual

Macam-macam media pembelajaran audio visual merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar. Ditinjau dari karakteristiknya media audio visual dibedakan menjadi 2 yaitu media audio visual diam, dan media audio visual gerak. berikut penjelasannya :

a. Media audiovisual diam

Berupa TV diam, film rangkai bersuara, halaman bersuara, buku bersuara.

b. Media audio visual gerak

Berupa film TV, TV, film bersuara, gambar bersuara, dan lain-lain.

7) Media Serbaneka

Macam-macam media pembelajaran serbaneka merupakan suatu media yang disesuaikan dengan potensi di suatu daerah, di sekitar sekolah atau di lokasi lain atau di masyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengajaran. Contoh macam-macam media pembelajaran serbaneka di antaranya adalah papan tulis, media tiga dimensi, realita, dan sumber belajar pada masyarakat. Berikut penjelasannya :

- a. Papan (board) yang termasuk dalam media ini di antaranya papan tulis, papan buletin, papan flanel, papan magnetik, papan listrik, dan papan paku.
- b. Media tiga dimensi di antaranya model, mock up, dan diorama. Realita adalah benda-benda nyata seperti apa adanya atau aslinya. Contoh pemanfaatan realita misalnya guru membawa kelinci, burung, ikan atau dengan mengajak siswanya langsung ke kebun sekolah atau ke peternakan sekolah.
- c. Sumber belajar pada masyarakat di antaranya dengan karya wisata dan berkemah.

8) Gambar fotografi

Gambar fotografi diperoleh dari beberapa sumber, misalnya dari surat kabar, lukisan, kartun, ilustrasi, foto yang diperoleh dari berbagai sumber tersebut dapat digunakan oleh guru secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan tertentu. Terdapat lima macam gambar fotografi yang harus diperhatikan antara lain:

- a) Gambar fotografi itu harus cukup memadai.
- b) Gambar-gambar harus memenuhi persyaratan artistik yang bermutu.
- c) Gambar fotografi untuk tujuan pengajaran harus cukup besar dan jelas.
- d) Validitas gambar, yaitu apakah gambar itu benar atau tidak.
- e) Memikat perhatian anak, ini cenderung kepada hal-hal yang diamatinya, misalnya, binatang, kereta api, kapal terbang dan sebagainya.

9. Peta dan Globe

Macam-macam media pembelajaran berikutnya adalah peta dan globe ini berfungsi untuk menyajikan data-data lokasi. Seperti keadaan permukaan (bumi, daratan, sungai sungai, gunung-gunung), dan tempat-tempat serta arah dan jarak. Kelebihan lain dari peta dan globe, dalam kegiatan belajar mengajar adalah:

- a. Memungkinkan siswa mengerti posisi dari kesatuan politik, daerah kepulauan dan lain lain.
- b. Merangsang minat siswa terhadap penduduk dan pengaruh-pengaruh geografis.
- c. Memungkinkan siswa memperoleh gambaran tentang padat cair dan gas

D. Media audio visual.

a. Pengertian Media Audio Visual

Sebelum beranjak pada pengertian media audio visual maka terlebih dahulu kita mengetahui arti kata media itu sendiri. Apabila dilihat dari etimologi “kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar, maksudnya sebagai perantara atau alat menyampaikan sesuatu” Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Media audio visual merupakan sebuah alat bantu audio visual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide. Pengajaran secara luas dapat diartikan, setiap orang, bahan, alat atau kejadian yang memantapkan kondisi memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

b. Jenis – Jenis Media Audio Visual.

Media merupakan sarana dan prasarana untuk menunjang pelaksanaan kegiatan pembelajaran serta menunjang pendidikan, pelatihan dan tentunya perlu mendapat perhatian tersendiri. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media tidak dapat diabaikan begitu saja. Hal ini dikarenakan tanpa adanya media pembelajaran, maka pelaksanaan pendidikan tidak akan berjalan dengan baik. Seperti umumnya media sejenis media audi-visual mempunyai tingkat efektivitas yang cukup tinggi, Menurut riset, rata rata di atas 60 % samapi 80% kemampuan menggunakan media

visual memiliki nilai yang sangat tinggi di pada saat Pengajaran melalui media audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor, televise, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar. media audio visual dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran yang berfungsi memperjelas atau mempermudah dalam memahami bahasa yang sedang dipelajari. Adapun jenis – jenis media audio visual adalah sebagai berikut:

1. Audio-Visual Murni

Audio-visual murni atau biasa disebut juga dengan audio-visual gerak adalah media yang dapat menampilkan unsur suara serta gambar yang bergerak, unsur suara atau unsur gambar itu berasal dari suatu sumber.

- Film Bersuara

Film bersuara ada berbagai macam jenis, ada yang digunakan untuk hiburan, misalnya film komersial yang diputar di bioskop-bioskop. Namun, film bersuara yang dimaksud dalam pembahasan ini ialah film sebagai alat pembelajaran.

- Video

Video adalah sebuah media audio-visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang disampaikan bisa bersifat fakta ataupun fiktif, bersifat informative, edukatif serta instruksional.

- Televisi

Selain film dan video, televisi adalah media yang menyajikan pesan-pesan pembelajaran secara audio-visual serta unsur gerak didalamnya.

2. Fungsi media visual

Dapat di lihat dari kenikmatan siswa ketika belajar teks yang di sertai gambar . media pembelajaran visual mampu menggugah emosi dan sikap siswa, siswa dapat menganalisis dan menanggapi dengan perbuatan terhadap feneo itu

C. Video Pembelajaran.

Media diartikan *dengan the storage of visuals and their display on television-type screen* (penyimpanan/perekaman gambar dan penayangannya pada layar televisi). Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa video itu berkenaan dengan apa yang dapat dilihat, utamanya adalah gambar hidup (bergerak; motion), proses perekaman dan penayangannya yang tentunya melibatkan teknologi. dengan pembelajaran ini, guru dapat memecahkan masalah yang menjadi penyebab waktu yang terbatas untuk menjelaskan materi.

Ini juga membantu peserta didik untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi mereka ketika mereka mendapatkan masalah selama belajar di kelas. Dengan menggunakan video pembelajaran, peserta didik juga dapat mengulangi pelajaran mereka sebanyak yang mereka inginkan dengan memutar video yang memiliki penjelasan guru. Video merupakan media penyampai pesan termasuk media audio visual atau media pandang - dengar. Kelebihan media video yaitu menyajikan objek belajar secara konkret atau pesan pembelajaran secara realistik, sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar, memiliki daya tarik tersendiri dan dapat menjadi pemacu atau memotivasi pembelajar untuk belajar, sangat baik untuk pencapaian tujuan belajar psikomotorik, dapat mengurangi kejenuhan belajar, terutama jika dikombinasikan dengan teknik mengajar secara ceramah dan diskusi persoalan yang ditayangkan, menambah daya tahan ingatan atau retensi tentang obyek belajar yang dipelajari pembelajar, portable dan mudah didistribusikan, sedangkan kelemahan media video yaitu:

Pengadaanya memerlukan biaya mahal, tergantung pada energi listrik, sehingga tidak dapat dihidupkan di segala tempat, sifat komunikasinya searah, sehingga tidak dapat memberi peluang untuk terjadinya umpan balik, mudah tergoda untuk menayangkan kaset VCD yang bersifat hiburan, sehingga suasana belajar akan terganggu

Manfaat Penggunaan Video Pembelajaran Keberadaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri. dengan adanya media, penyampaian materi pembelajaran yang susah dan rumit dapat

sampai kepada peserta didik secara efektif dan efisien. media video sangat tidak disangsikan lagi di dalam kelas. Dengan video peserta didik dapat menyaksikan suatu peristiwa yang tidak bisa disaksikan secara langsung, berbahaya, maupun peristiwa lampau yang tidak bisa dibawa langsung ke dalam kelas. Peserta didik pun dapat memutar kembali video tersebut sesuai kebutuhan dan keperluan mereka. Pembelajaran dengan media video menumbuhkan minat serta memotivasi peserta didik untuk selalu memperhatikan pelajaran.

Manfaat Media Video Pembelajaran, Antara Lain :

- 1). Memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik.
- 2). Memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat.
- 3). Menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu.
- 4). Memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu.
- 5). Menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas, keberadaan media video sangat tidak disangsikan lagi di dalam kelas. Dengan video peserta didik dapat menyaksikan suatu peristiwa yang tidak bisa disaksikan secara langsung, berbahaya, maupun peristiwa lampau yang tidak bisa dibawa langsung ke dalam kelas. Peserta didik pun dapat memutar kembali video tersebut sesuai kebutuhan dan keperluan mereka. Pembelajaran dengan media video menumbuhkan minat serta memotivasi peserta didik untuk selalu memperhatikan pelajaran. Salah satu kelebihan media video yaitu memiliki penggambaran yang bersifat tiga dimensi sehingga peserta didik dapat melihat bangun ruang dengan jelas tanpa harus membayangkan bangun ruang tersebut

D. Audio visual

Macam-macam media pembelajaran audio visual merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar. Ditinjau dari karakteristiknya media audio visual dibedakan menjadi 2 yaitu media audio visual diam, dan media audio visual gerak. Berikut penjelasannya:

- a. Media audio visual diam
Berupa TV diam, film rangkai bersuara, halaman bersuara, buku bersuara.
- b. Media audio visual gerak
Berupa film TV, TV, film bersuara, gambar bersuara, dan lain-lain

2.1.2 Materi Klasifikasi Dan Perubahannya

- Cara Mengklasifikasikan Materi
 - Alam semesta terdiri atas planet-planet dan salah satu contohnya adalah planet bumi. Di bumi terdapat gunung, udara, laut, dan begitu banyak hal lain. Segala sesuatu yang berada di bumi tersusun atas materi, yang terdiri atas unsur, seperti air, udara, tanah, dan api. Oleh karena itu, untuk mengklasifikasikannya kita harus melakukan observasi keragaman materi tersebut.
- Klasifikasi Materi
 - Bagaimana caranya untuk melakukan observasi terhadap berbagai keragaman materi? Langkah mudah yang dapat dilakukan untuk melakukan klasifikasi materi adalah sebagai berikut.
 - Mengamati karakteristik benda tersebut.
 - Mencatat persamaan dan perbedaan sifat benda masing-masing.
 - Memasukkan benda-benda yang memiliki persamaan sifat ke dalam satu kelompok.
 - Memberi nama yang sesuai pada setiap kelompok benda tersebut.
 - Salah satu klasifikasi paling mudah untuk mengklasifikasikan materi adalah berdasarkan wujudnya. Berdasarkan wujudnya, materi dapat dikelompokkan menjadi:

- **Zat padat**, seperti besi, seng, dan emas;
- **Zat cair**, yang meliputi air, minyak, dan bensin; dan
- **Gas**, seperti udara, asap, dan uap air.
- Perbedaan masing-masing wujud materi adalah sebagai berikut.

Tabel 2.1 Perbedaan sifat unsur, senyawa, dan campuran (Thabrni, 2022)

Padat	Cair	Gas
Mempunyai bentuk dan volume tertentu	Mempunyai volume tertentu, tetapi tidak mempunyai bentuk yang tetap, bergantung pada media yang digunakan.	Tidak mempunyai volume dan bentuk yang tertentu
Jarak antarpartikel zat padat sangat rapat	Jarak antarpartikel zat cair lebih renggang.	Selisih jarak antarpartikel gas sangat renggang.
Partikel-partikel zat padat tidak dapat bergerak bebas.	Partikel-partikel zat cair dapat bergerak bebas, namun terbatas.	Partikel-partikel gas dapat bergerak dengan sangat bebas.

Unsur, Senyawa, dan Campuran

Berdasarkan susunannya, materi yang ada di alam dapat diklasifikasikan menjadi zat tunggal (unsur/senyawa), dan campuran. Apa maksud dari zat tunggal (unsur/senyawa), dan campuran? Berikut adalah penjelasan lengkapnya.

Unsur

Unsur adalah zat tunggal yang tidak dapat dibagi lagi menjadi bagian yang lebih sederhana dengan proses kimia biasa dan akan tetap mempertahankan karakteristik asli dari unsur tersebut (Tim Kemdikbud, 2017,). Misalnya, seongkah emas apabila dibagi terus sampai bagian yang terkecil akan menjadi atom emas. Atom adalah bagian terkecil dari suatu unsur. Contoh unsur lain meliputi: besi, timah, seng, tembaga, dan nikel.

- **Contoh-Contoh Perubahan Wujud Benda** – Perubahan wujud benda adalah suatu peristiwa perubahan bentuk benda menjadi bentuk benda yang lain. Hal ini terjadi karena adanya proses pelepasan atau penyerapan kalor. Perbedaan ketika terjadi perubahan wujud benda terletak pada titik beku serta titik didihnya.

Setiap benda akan mengalami perubahan wujud yang berbeda-beda. Ada tiga jenis benda yaitu benda cair, padat dan gas. Pada kehidupan sehari-hari perubahan wujud sering terjadi, namun sedikit dari kita yang menyadarinya.

1. Benda Padat



(Ananda, Gramedia di <http://gramedia.com> 2021).

Benda padat merupakan sebuah benda yang berwujud padat. Dalam kehidupan sehari-hari kita banyak menemukan benda padat seperti kunci, buku, batu, penghapus dan lain sebagainya. Benda padat dari sifat, bentuk dan ukurannya tetap walaupun tempatnya dipindah-pindahkan. Berat pada benda padat berbeda-beda tergantung dari jenis benda tersebut. Misalnya pada ukuran besi, semakin besar ukuran besi akan semakin berat bendanya. sekarang kita akan membahas benda cair. Benda cair memiliki sifat berubah-ubah sesuai dengan wadah yang ditempatinya. Air yang berada di dalam baskom akan berbentuk baskom, berbeda ketika air berada di dalam gelas atau botol.

2. Benda Cair.



(Ananda, Gramedia di <http://gramedia.com> 2021)

Sifat lain benda cair ialah kemampuan mengalir. Semua benda cair dapat mengalir dari tempat yang tinggi ke tempat yang rendah akibat pengaruh gravitasi.

Benda cair memiliki ciri sebagai berikut:

1. Bentuknya dapat berubah mengikuti wadahnya.
2. Mempunyai massa.
3. Permukaan benda cair yang tenang akan selalu datar
4. Dapat melarutkan suatu zat tertentu

Beberapa contoh benda cair ialah minyak, air minum, jus, susu, dan lain sebagainya. sering terjadi, namun sedikit dari kita yang menyadarinya

3. Benda Gas



(Ananda, Gramedia di <http://gramedia.com> 2021)

Dari antara dua jenis benda sebelumnya, gas dikenal sebagai benda yang asing karena tidak terlihat dan tidak dapat disentuh. Benda gas sebenarnya dapat dirasakan bahkan dicium baunya. Seperti benda cair, benda gas memiliki sifat menempati ruang. Ada pula ciri benda gas seperti berikut.

1. Dapat mengisi ruang.
2. Berubah bentuk.
3. Menekan ke segala arah.
4. Bergerak ke segala arah.
5. Volumennya berubah-ubah karena gas dapat memuai (MH).

Meskipun tidak terlihat, benda gas sebenarnya ada di sekitar kita lho. Mulai dari udara yang biasa kita hidup, gas yang Mama gunakan untuk memasak. Udara atau Oksigen adalah salah satu contoh bendah gas yang kita hirup setiap hari sebagai kebutuhan untuk tetap bertahan hidup.

2.2 Penelitian Terdahulu

- a. Umi Wuryanti dan Badrun Kartowagiran (2016) berjudul penggunaan media pembelajaran *Audio visual* pada materi klasifikasi materi dan perubahannya untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa sekolah dasar”

(1) menghasilkan media pembelajaran; dan

(2) mendeskripsikan efektivitas media untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa.

Hasil penggunaan media pembelajaran. Media audio visual untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa V SD Sudah diuji kelayakan dan keefektifannya. Oleh karena itu, di sarankan kepada guru untuk menggunakan media audio visual sebagai alternatif media dalam pembelajaran.

- b. Joni Purwono dengan judul’ penggunaan media audio visual pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di sekolah menengah negeri 1 pacitan”.

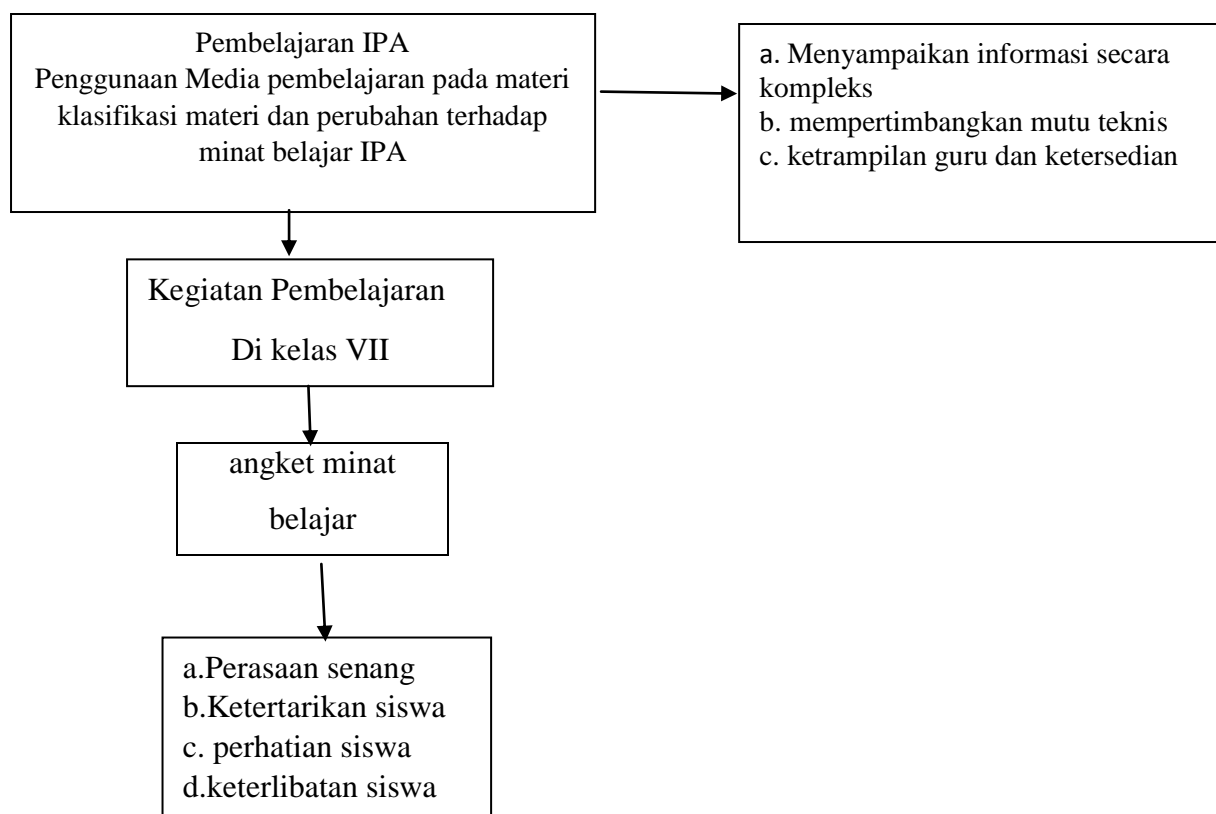
Hasil hasil penelitian menunjukkan bahwa belajar mengalami peningkatan setelah guru menggunakan media audio visual. Peningkatan hasil belajar siswa-siswa khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Terdapat 25 kelas (90%) dengan pencapaian KKM di atas 80% juga diikuti oleh peningkatan daya serap siswa dalam menerima pelajaran. Serta peningkatan prosentase Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Media audio visual juga untuk membimbing siswa yang mewakili SMP Negeri 1 Pacitan dalam lomba sains tingkat kabupaten atau yang lebih tinggi.

- c. Ardiansa dengan judul Implementasi Pembelajaran Berbasis Audio visual terhadap pembelajaran pendidikan islam (PAI)”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *audio visual* terhadap pelajaran PAI sangat berpengaruh, terbukti dari hasil angket, wawancara, dan observasi. Hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa kelas VIII di SMPN 2 Sumber kecamatan sumber kabupaten Cirebon. berdasarkan hasil perhitungan mean (79,41), pelaksanaan menggunakan media audio visual sudah berjalan dengan baik sesuai dengan cara menggunakan media audio visual sesuai dengan langkah langkah yang ada. Media Audio visual yang digunakan sudah sesuai dengan peran fungsi dan manfaat media audio visual yaitu berperan sebagai sarana proses belajar menjadi lebih mudah dalam memahami objek, peristiwa, ataupun materi yang dibutuhkan dalam pembelajaran.

2.3 Kerangka Penelitian

Siswa merupakan subjek belajar minat siswa mempengaruhi proses dan prestasi belajar, jika seorang siswa tidak berminat untuk mempelajari sesuatu tidak dapat diharapkan bahwa dia akan berhasil dengan baik dalam mempelajari hal tersebut, sebaliknya kalau seseorang mempelajari sesuatu dengan penuh nikmat, maka dapat diharapkan bahwa hasilnya akan lebih baik. Faktor lain yang mendukung prestasi belajar adalah perhatian orang tua. Perhatian orang tua sangat dibutuhkan untuk memberikan dorongan kepada anak dalam menghadapi masalah yang timbul. Untuk meningkatkan minat belajar siswa, maka peneliti memberikan kerangka berpikir sebagai berikut.

Gambar 2.3 Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

3.1.1 Jenis Penelitian

Penelitian termasuk jenis penelitian kuantitatif yaitu suatu penelitian yang berusaha mengumpulkan, menganalisis dan menyajikan data menggunakan kata-kata atau kalimat bukan dengan angka-angka. Suguyono (2015:) yaitu penelitian dengan jelas deskriptif kualitatif memiliki wujud kata-kata atau gambar bukan dengan kata-kata.

3.1.2 Desain Penelitian

Desain penelitian ini peneliti menggunakan desain *One Shot Case Study*. Penelitian ini lebih diarahkan apakah terdapat pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual terhadap minat Siswa di Kelas VII Desain penelitian ini juga untuk mengukur sikap ilmiah dan minat belajar siswa adalah *one-shot case study*. Dalam desain ini terdapat satu kelas yang diberi perlakuan kemudian setiap pertemuan dilakukan penilaian menggunakan lembar observasi untuk mengukur sikap ilmiah dan angket minat belajar

Tabel 3.1 Desain Penelitian

X O

Keterangan:

X = Treatment yang diberikan (variabel independen)

O = Observasi (variabel dependen) (Sugiono, 2017: 110)

Adapun metode penelitian bentuk ini menurut Sugiono (2016: bahwa terdapat suatu kelompok diberi treatment/pelakuan, dan selanjutnya diobservasi hasilnya. Treatment adalah sebagai variabel independen, dan hasilnya adalah sebagai variabel dependen).

3.2 Instrumen Penelitian angket

Menurut Indrawan (2016,) “Instrumen penelitian merupakan alat bagi peneliti yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi yang relevan dengan permasalahan penelitian”. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan instrument yang belum terstandar, sehingga untuk menghindari dihasilkannya data tidak sah terlebih dahulu dilakukan uji coba terhadap ini

3.3 Waktu dan Tempat Penelitian

Dalam suatu penelitian tentu akan di laksanakan di suatu wilayah atau tempat serta waktu penelitian, di SMP persiapan persiapan *distrik supnin kabupaten raja ampat*

3.3.1 Tempat penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian di Distrik Supnin Kabupaten Raja Ampat dengan melakukan secara langsung ke sekolah tersebut.

3.3.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini di lakukan oleh peneliti selama 3 minggu terhitung pada tanggal 6 september 2022 sampai tanggal 24 september 2022.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

3.4.1 Populasi

Sugiyono (2015: 61) menyatakan bahwa “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Jadi, populasi penelitian dapat disimpulkan sebagai subjek penelitian yang mengenainya dapat diperoleh dari data yang dipermasalahkan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP persiapan distrik supnin.

Tabel 3.2 jumlah kelas dan seluruh populasi

Sumber data: daftar absen kelas VII, VIII, IX SMP Persiapan distrik supnin 2022

NO	Nama Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
		L	P	
1	VII	7	8	15
2	VIII	10	10	20
3	IX	12	16	28

3.4.2 Sampel

. Sugiyono (2015: 62) menyatakan bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).

Menurut Arikunto (2006: 112) menyatakan bahwa “apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan populasi. Tetapi jika jumlah subjeknya besar, dapat diambil antara 10-15% atau 15-25% atau lebih”.

Namun dalam penelitian ini teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel yaitu dengan cara Purposive Sampling, yaitu teknik pengumpulan sampel dengan pertimbangan tertentu berdasarkan kebutuhan peneliti. Dimana teknik ini digunakan untuk memenuhi data dalam penelitian, jumlah sampel tidak lebih dari 100 dan penarikan sampel berdasarkan kebutuhan peneliti yaitu peserta didik kelas VII SMP Persiapan distrik supnin

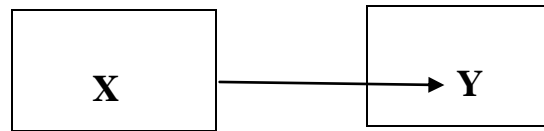
Tabel 3.3. Sampel

Sumber data: daftar absen kelas VII SMP Persiapan distrik supnin 2022

NO	Nama kelas	Jenis kelamin		Jumlah
		L	P	
1	VII	7	8	15

3.5 Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga memperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2013:60). Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis variable. Yaitu variabel independent (x), dan variabel dependent (Y). variabel independent sering disebut variabel bebas. Sedangkan variabel dependent adalah variabel terikat. Yang dijadikan variabel independent dalam penelitian ini adalah media audio visual. Sedangkan variabel dependent adalah minat.

Tabel.3.4 variabel penelitian

Untuk mencari besarnya hubungan antara X dan Y, dan digunakan teknik korelasi sederhana. Korelasi sederhana digunakan untuk mengetahui hubungan di antara dua variabel, dan jika ada hubungan, bagaimana arah hubungan tersebut. Keeratan hubungan antara satu variable dengan variable yang lain biasa disebut dengan Koefisien Korelasi yang ditandai dengan “r” (Sugiyono, 2013:70). Jika data terdistribusi normal maka pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi sederhana

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik dan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian yaitu sebagai berikut :

a. Teknik Dokumentasi

Sugiyono, (2010:329) dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data yang berbentuk tulisan, gambar atau karya monumental dari seorang, penelitian menggunakan metode ini untuk memperoleh data awal tentang nama siswa nilai hasil ulangan kelas VII di SMP persiapan distrik supnin kabupaten raja ampat. serta foto- foto Saat kegiatan pembelajaran materi klasifikasi dan perubahannya di terapkan

1. Teknik Angket

Menurut Sukmadinata (2011:219) Angket merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (Peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden). Instrumen atau alat pengumpulan datanya adalah lembar angket berisi sejumlah pertanyaan yang harus dijawab atau direspon oleh responden.

Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial tertentu. Fenomena sosial dapat pembelajaran ipa dan juga dalam lingkup pendidikan dan kelas. Lembar angket dalam penelitian ini berupa butir-butir pertanyaan tentang.

Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi minat belajar siswa.

Untuk lebih jelasnya, kisi-kisi mengenai angket faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel.3.5 Kisi kisi Angket Minat Belajar

Indikator	Keterangan	pernyataan		Jumlah item
		Positif	negatif	
Perasaan	Pendapat siswa tentang pembelajaran IPA	3,	1,2,	6
Senang	Kesan siswa terhadap guru IPA			
	Perasaan siswa selama mengikuti pembelajaran IPA			
Perhatian	Perhatian saat mengikuti pembelajaran IPA	5,4	6,8	9
	Perhatian siswa saat diskusi pembelajaran IPA			
Ketertarikan	Rasa ingin tahu siswa saat mengikuti pembelajaran IPA	10,8	11,12	7
	Penerimaan siswa saat di beri tugas/ PR Oleh guru.			
Ketertiban siswa	Kesadaran tentang belajar di rumah	14,	15	5
	Kegiatan siswa setelah dan sebelum masuk sekolah			
Jumlah keseluruhan				15

Angket Minat Belajar

Mata Pelajaran : IPA

Sekolah :

Hari/ Tanggal :

Kelas :

Petunjuk

1. pada kuesioner ini terdapat 15 pernyataan. Pertimbangkan baik baik setiap pernyataan dalam kaitanya dengan pembelajaran IPA yang ada di sekolahmu. Berilah jawaban jawaban yang benar benar cocok dengan pilihan mu.
2. pertimbangkan setiap pernyataan secara terpisah. Jawaban mu jangan di pengaruhi Oleh jawaban terhadap pernyataan lain
3. catat respomu pada lembar jawaban yang tersedia, dan ikuti petunjuk petunjuk lain yang mungkin di berikan berkaitan dengan lembar jawaban.
4. Berikan tanda (√) pada kotak yang telah disediakan sesuai dengan pendapat kalian terhadap pertanyaan tersebut dengan alternatif jawaban yaitu “YA atau Tidak”.

1. Periksa kembali jawaban anda sebelum dikumpulkan.

NO	PERNYATAAN	ya	Tidak
A. Media Pembelajaran			
1	Bagi saya pelajaran IPA menarik dan menyenangkan		
2	Saya selalu hadir setiap pelajaran IPA		
3	Saya selalu tertarik dengan pelajaran IPA		
4	Saya selalu memperhatikan penjelasan yang di berikan guru selama pembelajaran IPA		
5	Saya sering melamun di dalam kelas		
6	Saya bertanya jika belum mengerti dengan penjelasan yang di berikan guru di sekolah		

7	Pembelajaran IPA memberikan banyak kepuasan bagi saya		
8	Saya merasa puas dengan apa yang saya peroleh dari pembelajaran ini		
9	Guru menggunakan bermacam macam teknik mengajar		
10	Terdapat cerita, gambar dan contoh yang menunjukkan kepada saya bagaimana manfaat materi pembelajaran ini bagi beberapa orang		
11	Materi IPA rendah di pahami		
12	Saya selalu mengerjakan tugas IPA yang di berikan Oleh guru.		
13	Saya senang bekerja dalam pembelajaran ini		
14	Saya puas dengan evaluasi yang di lakukan Oleh guru di bangdingkan dengan penilain saya sendiri terhadap kinerja saya		
15	Isi pembelajaran IPA ini sesuai dengan harapan dan tujuan saya.		

3.5.1 . Observasi

Observasi adalah sebagai teknik pengumpulan data apabila diperlukan penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja , gejala- gejala alam dan bila responden yang diamati tidak teralau besar. penggunaan teknik ini yaitu untuk mengetahui pengaruh pembelajaran daring terhadap aktivitas belajar siswa (pada Mata Pelajaran IPA SMP Persiapan) hasil pengamatan yang diperoleh dijadikan pelengkap data yang diperoleh dari angket.

3.7. Teknik Analisis Data

Teknik pengolahan data menggunakan perhitungan komputasi program SPSS (Statistical program for Social Science) yaitu suatu program komputer statistik yang mampu memproses data statistik secara tepat dan cepat, menjadi berbagai output yang dikehendaki para pengambil keputusan. Analisis data adalah pengolahan data yang diperoleh dengan menggunakan rumus atau dengan aturan aturan yang ada

sesuai dengan pendekatan penelitian (Arikunto, 2014: 239). Analisis data dilakukan dengan tujuan untuk menguji hipotesis dalam rangka menarik simpulan. Pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Metode ini digunakan untuk mengkaji variabel yang ada pada penelitian yaitu: Pengaruh Ambiguitas Peran terhadap Kinerja Pustakawan UPT Perpustakaan Universitas Diponegoro Semarang.

Analisis statistik deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini adalah persentase, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Membuat tabel distribusi jawaban angket variabel X dan Y.
- b. Menentukan skor jawaban responden dengan ketentuan skor yang telah ditetapkan.
- c. Menjumlahkan skor jawaban yang diperoleh dari tiap-tiap responden.
- d. Memasukkan skor tersebut ke dalam rumus:

$$DP = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

DP: Deskripsi persentase

n : Jumlah skor yang diharapkan

N : Nilai persentase atau hasil

(Ali, 1992:184)

2. Analisis uji t-test.

Uji Statistik Pengolahan dan analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik statistik deskriptif dan analisis statistik uji t atau uji beda (t test) dengan dua rata-rata (paired-samples t test) dengan alat uji menggunakan software SPSS 21. Statistik deskriptif memberikan gambaran atau deskripsi suatu data yang dilihat dari nilai rata-rata (mean), standard deviation, maksimum dan minimum (Ghozali, 2013). Analisis uji t (t test) digunakan untuk pengujian hipotesis. Pengujian menggunakan uji t ini tergolong dalam uji perbandingan (komparatif) yang bertujuan untuk membandingkan (membedakan) apakah rata-rata kedua kelompok yang diuji berbeda secara signifikan

atau tidak. 35 Analisis Paired-sample t-Test merupakan prosedur yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dua variabel dalam satu group. Artinya analisis ini berguna untuk melakukan pengujian terhadap satu sampel yang mendapatkan suatu treatment yang kemudian akan dibandingkan rata-rata dari sampel tersebut antara menggunakan dan tidak menggunakan treatment.

3. Pengujian Hipotesis

Dalam penelitian ini pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t (ttest) untuk melihat sejauhmana pengaruh (positif/negatif) variabel bebas (X= Ambiguitas Peran) terhadap variabel terikat (Y= Kinerja Pustakawan) Pengujian hipotesis dapat dinyatakan sebagai berikut :

H₀: $\rho = 0$, berarti variabel bebas (X) tidak berpengaruh terhadap variabel terikat (Y)

H₁: $\rho \neq 0$, berarti variabel bebas (X) berpengaruh negatif terhadap variabel terikat (Y)

Jika:

$t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima, variabel bebas tidak berpengaruh

terhadap variabel terika

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Hasil penelitian

A. Deskripsi Data

Hasil penelitian yang dilakukan di SMP Persiapan Distrik Supnin. Sampel siswa kelas VII IPA dengan jumlah siswa 15. Dari populasi tersebut peneliti mengambil seluruh populasi sebagai sampel penelitian, yaitu kelas VII IPA sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa terdiri dari 8 siswa perempuan dan 7 siswa laki-laki. Dalam penelitian ini peneliti memberikan perlakuan media Pembelajaran media *audio visual* terhadap aktivitas belajar siswa materi Klasifikasi materi dan perubahannya kelas VII IPA.

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 22 November 2022 sampai dengan tanggal 26 November 2022. Dalam 1 kali pertemuan di kelas VII pada hari selasa dengan jam pelajaran (07.30-09.30). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa tehnik pengumpulan data yaitu metode kuisisioner dan dokumentasi. Teknik/ metode konsuener di gunakan dalam penelitian yaitu untuk sejauh mana minat siswa dalam pembalajaran IPA Kelas VII. Didalam konsuener disajikan pernyataan dengan alternatif jawaban yang jelas diuji validitasnya oleh validator. Teknik / metode dokumentasi di gunakan dalam penelitian ini untuk mengambil gambar pada proses pembelajaran mulai. Untuk memperkuat peneliti dalam penelitian sebagai bukti bahwa penelitian ini benar-benar dilaksanakan di SMP Persiapan Distrik Supnin Kabupaten Raja Ampat.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMP Persiapan Distrik Supnin

Mata Pelajaran : IPA Kelas/

Semester : VII/1 Materi Pokok : Klasifikasi Materi dan Perubahannya

Alokasi Waktu : 2 JP (2 x 40 men

A. KOMPETENSI INTI

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomenal dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Kompetensi Dasar

- 3.3 Menjelaskan konsep campuran dan zat tunggal (unsur dan senyawa), sifat fisika dan kimia, perubahan fisika dan kimia dalam kehidupan sehari-hari.

Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.3.5 Menganalisis perubahan fisika dan perubahan kimia
 3.3.6 Membedakan perubahan fisika dan kimia.

Nilai Karakter: rasa ingin tahu, tanggung jawab, dan teliti.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui diskusi kelompok yang dipandu Melalui audio visual, peserta didik mampu menganalisis perubahan fisika dan perubahan kimia dengan tepat.
2. Melalui diskusi kelompok yang dipandu audio visual, peserta didik mampu membedakan perubahan fisika dan perubahan kimia dengan benar

D. MATERI PEMBELAJARAN

Perubahan yang terjadi pada benda bisa diamati secara langsung atau bisa juga dianggap sebagai jenis perubahan yang terjadi perlahan sampai bisa terlihat perubahannya secara fisik. Kondisi materi atau zat bisa dikenali berdasarkan ciri fisis dan kimianya. Ciri fisis suatu materi bisa diketahui dari kemampuan untuk melakukan perubahan atau reaksi kimia. Perubahan yang terjadi pada benda dibagi menjadi dua macam, yaitu perubahan fisika dan perubahan kimia. Perubahan ini bisa terjadi karena benda memiliki dua jenis sifat materi yaitu fisika dan kimia. Sifat fisika berkaitan dengan sifat fisik suatu benda, sedangkan sifat kimia suatu benda berkaitan dengan tingkat kesulitannya bereaksi secara kimia. Contoh sifat fisika mencakup warna, bau, kekerasan atau kepadatan benda, titik didih-beku-leleh, daya hantar, ukuran partikel, dan massa jenisnya. Sedangkan contoh sifat kimia suatu benda mencakup mudah membusuk, mudah meledak, mudah terbakar, mudah berkarat, hingga seberapa beracunnya suatu materi.

1. Perubahan Fisika

Perubahan fisika merupakan perubahan yang terjadi pada suatu zat tapi enggak menyebabkan terbentuknya zat baru yang bersifat reversible. Reversible merupakan sebuah reaksi kimia yang bisa berlangsung dalam dua arah. Misalnya peristiwa penguapan, peristiwa mencair atau meleleh, pembekuan, penyubliman, materi mendidih. Contoh perubahan fisika adalah pencampuran gula dalam air yang membentuk larutan gula. Fisik gula berubah dari padat jadi bentuk larut dan menyatu dengan air, tapi sifat gulanya masih tampak, misalnya rasa manis, hingga bentuk padat yang enggak larut sepenuhnya. Jenis perubahan ini enggak akan merubah sifat atau struktur air, yang berubah hanya fisiknya saja. Misalnya dari cair menjadi beku karena proses pembekuan, atau dari cair menjadi gas yang dikenal dengan peristiwa evaporasi.

2. Perubahan Kimia

Sedangkan perubahan kimia adalah perubahan zat yang menyebabkan munculnya zat baru dengan sifat berbeda dari zat asal atau penyusunnya dan bersifat irreversible. Irreversible adalah suatu proses perubahan yang membuat materi enggak bisa kembali seperti semula atau awal sebelum proses perubahannya. Zat baru yang berhasil terbentuk ini akan berubah secara komposisi karena adanya penggabungan dan penguraian zat. Dalam perubahan kimia dikenal dua istilah yaitu zat semula atau reaktan dan zat yang terbentuk dari proses kimiawi yang disebut dengan hasil reaksi. Contoh perubahan kimia misalnya kayu yang dibakar, materi selulosa sebagai penyusun kayu akan berubah jadi

karbon ketika dibakar. Selain itu berbagai proses metabolisme tubuh, proses fermentasi makanan, hingga pembusukkan pada sampah juga jadi salah satu contoh perubahan kimiawi.

3. Manfaat Perubahan Fisika dan Kimia

Peranan perubahan fisika dalam industri obat-obatan dan pestisida adalah proses ekstraksi. Ekstraksi merupakan proses pengeluaran zat-zat yang terkandung dalam suatu bahan atau materi. Contohnya proses ekstraksi senyawa tanin dari daun teh atau kafein dari seduhan kopi. Proses ekstraksi dilakukan supaya senyawa-senyawa dalam bahan minuman itu larut ke dalam air panas yang sudah dipersiapkan dan akan membawa manfaat ketika dikonsumsi penikmatnya. Sedangkan perubahan kimia banyak digunakan untuk mengolah bahan yang jarang ditemukan di alam tapi punya banyak manfaat untuk kehidupan manusia dan lingkungannya. Misalnya proses pembuatan plastik yang memanfaatkan zat-zat organik dari gas alam dan minyak bumi, seperti Polietilen (PE), Polipropilen (PP), dan Polivynilklorida (PVC). Itulah uraian tentang proses perubahan fisika dan perubahan kimia yang terjadi di kehidupan manusia setiap harinya. Perubahan-perubahan itu selalu terjadi meski kadang luput dari perhatian kita

E. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN

Model : Problem Based Learning

Metode : Pengamatan dan Diskusi

Media : Video dan LKPD

Sumber Belajar : Video materi klasifikasi dan perubahannya dan LKPD

F. MEDIA DAN BAHAN PEMBELAJARAN

Buku peserta didik, video pembelajaran, LKPD, laptop, LCD proyektor, papan tulis, spidol,

G. SUMBER BELAJAR

1. Sumber Untuk Guru:
 - a) Zubaidah, Siti,dkk. 2017. *Buku Guru Ilmu Pengetahuan Alam SMP/ MTs Kelas VII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
2. Sumber Untuk Peserta Didik:
 - a) Zubaidah, Siti,dkk. 2017. *Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam SMP/ MTs Kelas VII Semester 2*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
 - b) Wahono Widodo, Fida Rachmadiarti , dan Siti Nurul Hidayati, 2017. *Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VII Semester 1 Edisi Revisi 2017*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
 - c) LKPD Perubahan Fisika dan Kimia
 - d) Gambar Perubahan Fisika dan Kimia

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1. Pertemuan 4 : 2 JP (2 x 40 menit)

Kegiatan	Tahapan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Prapembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyapa peserta didik dengan memberi salam dan muqodimah. (PPK-Religius) 2. Peserta didik bersama guru memulai pelajaran dengan membaca basmalah. (PPK-Religius) 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik. (PPKDisiplin) 4. Peserta didik menyimak penjelasan tujuan pembelajaran. 5. Peserta didik menyimak informasi mengenai kegiatan pembelajaran di hari ini. 6. Peserta didik diberi gambaran tentang penilaian yang akan dilakukan selama pembelajaran. 	10 menit

Kegiatan Inti	Fase 1 Mengorientasi peserta didik pada masalah.	<p>7. Peserta didik dibagi menjadi 6 kelompok yang terdiri dari 4-5 orang.</p> <p>8. Peserta didik diberikan masalah berupa gambargambar perubahan fisika. (TPACK-Teknologi) (Mengamati)</p> <p>9. Peserta didik dibimbing dan diberi pengarahan untuk merumuskan masalah, (Menanya) (4C-Komunikasi)</p> <p>a. Tentang apakah gambar-gambar tersebut?</p> <p>b. Apakah yang terjadi pada gambar tersebut?</p> <p>10. Peserta didik diberikan masalah berupa gambargambar perubahan kimia. (TPACK-Teknologi)</p> <p>11. Peserta didik dibimbing dan diberi pengarahan untuk merumuskan masalah, (Menanya) (4C-Komunikasi)</p> <p>a. Tentang apakah gambar-gambar tersebut?</p> <p>b. Apakah yang terjadi pada gambar tersebut?</p>	
	Fase 2 Mengorganisasikan peserta didik untuk mengidentifikasi masalah.	<p>12. Peserta didik mengamati gambar masalah yang diberikan. (Mengamati)</p> <p>13. Guru menanyakan pemahaman kepada peserta didik mengenai masalah yang diamatinya. (4C-Komunikasi)</p>	5 menit
	Fase 3 Membimbing penyelidikan mandiri dan kelompok.	<p>14. Peserta didik diberi LKPD oleh guru. (TPACKKonten)</p> <p>15. Peserta didik berdiskusi bersama kelompoknya untuk mencari penyelesaian masalah. (4CKolaborasi, Berpikir Kritis, dan Kreatif) (PPKerja Sama)</p> <p>16 Guru membimbing peserta didik dalam berdiskusi dengan cara mengelilingi setiap kelompok.</p>	
	Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil penyelesaian masalah.	<p>17 Peserta didik bersama kelompoknya menuliskan langkah-langkah dalam penyelesaian masalah.</p> <p>18 Perwakilan kelompok menyampaikan hasil penyelesaian masalah. (4C-Komunikasi)</p> <p>19 Peserta didik menyimak persentasi kelompok.</p>	
	Fase 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.	<p>20. Peserta didik saling menanggapi presentasi kelompok lain. (4C-Komunikasi)</p> <p>21. Peserta didik menyimpulkan langkah- langkah pengerjaan penyelesaian masalah. (4CKomunikasi)</p> <p>22. Guru memberikan konfirmasi dan penguatan.</p>	10 menit

Penutup		<p>23 Peserta didik bersama guru melakukan kegiatan refleksi pada pembelajaran hari ini.</p> <p>24 Guru meminta peserta didik untuk mengerjakan lembar evaluasi yang terdapat pada LKPD.</p> <p>25 Peserta didik mengumpulkan LKPD.</p> <p>26 Guru memberi tahu materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.</p> <p>27 Peserta didik bersama guru membaca hamdalah di akhir pembelajaran.</p> <p>28 Peserta didik bersama guru menutup kegiatan pembelajaran dengan membaca doa kafaratul majlis mengucapkan salam.</p>	10 menit
----------------	--	---	----------

I. MEDIA AUDIO VISUAL

Media audiovisual adalah alat bantu audio visual yang artinya bahan atau alat yang digunakan dalam kondisi atau situasi belajar untuk membantu tulisan dan juga kata yang diucapkan dalam mengeluarkan pengetahuan, ide, dan sikap.

Adapun pengertian lain dari audiovisual adalah seperangkat alat yang bisa memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Paduan antara gambar dan juga suara membentuk sebuah karakter yang sama dengan objek aslinya. Alat-alat yang termasuk ke dalam kategori media audiovisual adalah video VCD, televisi, sound, dan juga film.

Ada banyak jenis dan juga bentuk media yang sudah dikenal saat ini, dari yang sederhana hingga yang sudah berteknologi tinggi, dari yang paling mudah dan sudah ada secara natural hingga media yang harus dirancang sendiri oleh ahlinya.

a, Macam-Macam Media Audio visual

1. Audio Visual Murni

Audio visual murni atau yang sering kali disebut dengan audio visual gerak adalah media yang bisa menampilkan unsur suara dan juga gambar yang bergerak, unsur suara ataupun unsur gambar tersebut berasal dari suatu sumber.

2. Film Bersuara

Film atau yang seringkali disebut dengan gambar hidup. Hal tersebut adalah gambar dari sebuah frame yang diproyeksikan satu persatu melalui lensa proyektor secara mekanis. Sehingga nantinya akan terlihat hidup dan bergerak

di layar. Film biasanya digunakan untuk tujuan pendidikan, hiburan, dan dokumentasi. Akan tetapi, film juga bisa menyajikan dan memaparkan berbagai macam konsep, ide, informasi, serta proses yang rumit.

3. Video

Video sebagai media audio visual yang menyajikan gerak, semakin lama justru semakin populer di dalam masyarakat. Pesan yang ingin disampaikan dapat bersifat fakta atau fiktif, dapat juga bersifat informatif, edukatif, atau instruksional. Di dalam bidang pendidikan, biasanya sebagian besar tugas film bisa digantikan dengan video.

Namun, hal itu tidak berarti video bisa menggantikan kedudukan film. Media video ini adalah salah satu jenis media audio visual selain film yang mulai banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran.

b. Televisi

Selain film dan juga video, televisi merupakan media yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio visual yakni dengan disertai unsur gerak. Jika dilihat dari pengertiannya, televisi ini berasal dari dua kata, yakni tele (bahasa Yunani) yang artinya jauh, dan visi (bahasa Latin) yang artinya penglihatan.

Manfaat Audio visual

1. Memunculkan Rasa Penasaran atau Ingin Tahu

Media audio visual ini bisa memunculkan rasa penasaran atau keingintahuan karena adanya penampilan visual yang menarik dan disertai dengan audio. Dengan begitu, anak-anak akan timbul rasa ingin tahu dengan isi yang disampaikan di dalam media tersebut.

2. Tidak Membosankan

Media audiovisual ini termasuk tidak membosankan karena sangat bervariasi apabila digunakan dalam pembelajaran. Seperti yang sudah kita tahu sebelumnya dari pengertian audio visual, yakni penggabungan media auditif dan juga visual. Penggabungan dua media tersebut bisa dikreasikan ke dalam berbagai jenis tayangan dalam proses pembelajaran.

3. Memudahkan Penyampaian

Media audiovisual bisa mempermudah penyampaian materi. Sebab, media yang satu ini dapat menarik perhatian siswa dan anak-anak didik. Jadi, anak-anak tidak akan salah dalam mengetahui isi materi dan mudah untuk memahaminya.

4. Memastikan Adanya Pemahaman

Media audiovisual ini bisa memastikan informasi yang diterima oleh anak-anak bisa tersampaikan dengan baik. Sebab, tipenya yang auditif dan visual, penayangannya dapat membuat pemahaman peserta didik menjadi lebih cepat terserap.

Tujuan Media Pembelajaran Audiovisual

Menurut Anderson, tujuan dari media pembelajaran yang menggunakan audio visual mempunyai beberapa tujuan, antara lain:

- Untuk mengembangkan kognitif pada anak supaya bisa mengenal berbagai hal dan merangsang gerak mereka.
- Untuk mengajarkan berbagai pengetahuan mengenai prinsip-prinsip dan juga hukum tertentu.
- Untuk menunjukkan beberapa contoh dan juga cara bersikap yang menyangkut interaksi siswa.
- Untuk menyampaikan materi informasi yang paling efektif.

4.2 Uji Validasi

Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa media audio visual berjumlah 15 item. Sebelum soal di berikan kepada siswa di sekolah terdahulu di konsultasi dengan validator dosen ilmu Pengetahuan Alam, Endra Putra Raharja, M.Pd. Berdasarkan hasil dari validator terkait instrumen tes berupa 15 soal pertanyaan yang telah di susun oleh tim ahli tersebut telah di buat dengan baik dan di nyatakan layak untuk digunakan penelitian.

4.3 Analisis Data Tes

4.4 Analisis Deskriptif

Metode ini digunakan untuk mengkaji variabel yang ada pada penelitian yaitu ‘Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual pada Materi Klasifikasi Materi dan Perubahannya’. Analisis statistik deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini adalah persentase dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- Membuat tabel distribusi jawaban angket variabel ya dan tidak
- Menentukan skor jawaban responden dengan ketentuan skor yang telah ditetapkan.
- Menjumlahkan skor jawaban yang diperoleh dari tiap-tiap responden.

Untuk mengetahui penggunaan media audio visual di siswa kelas VII di peroleh pada pembelajaran awal di berikan materi audio visual dengan menggunakan laptop dan memutar video pembelajaran materi klasifikasi dan perubahannya yang telah disiapkan terlebih dahulu.

Sedangkan pada hasil minat belajar didisbusikan jawaban yang telah di siapkan berupa selembar angket yang berjumlah 15 item. Ketentuan penilain siswa yang di peroleh dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 3.6 Hasil Angket Minat Belajar Siswa

Nama	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	EKOR		
DRB	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	0,933333	
DB	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	1	
AI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	1	
RU	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	0,933333	
FI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	1	
JR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	1	
SFU	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	0,933333	
MHU	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	1	
NBR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	1	
KJB	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	0,933333	
YU	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	1	
KU	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	1	
YU	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	1	
JI	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	13	0,866667	
ARR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	1	
																Renata	14	0,973333
																Min	13	0,866667
																Max	15	1
																Std	0,632456	0,042164
																Var	0,4	0,001778

Kuisorner atau angket yang digunakan dalam uji instrumen sebanyak 15 butir dalam bentuk pernyataan yang meliputi minat belajar. Hasil uji coba menghasilkan jumlah butir angket yang memilih ‘ya’ sebanyak 9 butir. Sedangkan yang memilih ‘tidak’ sebanyak 6 butir. Jadi jumlah keseluruhannya sebanyak 15 butir dengan memiliki nilai rata rata 14,6 %. Sedangkan jawaban ‘ya’ nilai rata-ratanya 90 % sedangkan yang menjawab ‘tidak’ rata-ratanya 60 %.

4.2 Materi Angket

Angket sama dengan kuesioner yaitu suatu alat riset atau survei yang terdiri atas serangkaian pertanyaan tertulis, bertujuan mendapatkan tanggapan dari kelompok orang terpilih melalui wawancara pribadi, atau bisa juga disebut sebagai daftar pertanyaan.

a. Tujuan angket penelitian

Tujuan penggunaannya adalah sebagai berikut.

- Pada umumnya tujuan angket atau kuesioner penelitian adalah untuk memperoleh data dan latar belakang suatu individu atau kelompok yang digunakan untuk sampel penelitian
- Untuk menghimpun sejumlah informasi-informasi yang relevan dengan kepentingan penelitian yang dilakukan
- Angket bisa menjadi alat asesmen, maka dari itu penentuan responden perlu diperhatikan, supaya informasi yang diperoleh dapat secara maksimal

4. Jenis Angket Penelitian

a. Angket penelitian terbuka (*open questionnaire*)

Angket penelitian terbuka maksudnya adalah angket yang di dalamnya diberikan kolom yang bebas dijawab oleh responden. Jawaban pada angket terbuka tidak dibatasi dengan alternatif-alternatif jawaban seperti pada angket tertutup.

b. Angket penelitian tertutup (*closed questionnaire*)

Angket tertutup maksudnya adalah angket yang di dalamnya sudah terdapat alternatif-alternatif jawaban yang dapat dijawab oleh para responden. Alternatif jawaban pada angket terbuka bisa berupa “YA” atau “TIDAK”, atau bisa juga pilihan objektif, sehingga responden memilih jawaban yang sesuai dengannya.

5. Kelebihan atau keunggulan angket penelitian

Kelebihannya adalah sebagai berikut.

- Kuesioner merupakan metode yang ekonomis, dari segi tenaga yang dibutuhkan tidak memerlukan kehadiran konselor
- Setiap responden dapat menerima pertanyaan yang sama
- Pada angket tertutup, memudahkan tabulasi hasil
- Pada angket terbuka, responden dapat memberikan jawaban yang bebas
- Responden diberikan waktu yang cukup untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan
- Dapat terhindarkan dari pengaruh subjektivitas
- Pengisi angket tidak harus menyertakan nama atau anonim, sehingga bisa menjelaskan jawaban secara gamblang
- Tidak membutuhkan waktu yang lama

b. Kekurangan atau kelemahan angket penelitian

Tabel 3.7 Hasil Normalitas Angket Minat Belajar

No	Kriterial	Skor
1	Ya	1
2	Tidak	0

NO	Jawab	Banyak Pertanyaan	Skor
1	9	15	135
2	6	15	90

Tabel ini merangkum hasil perhitungan normalitas minat dan data hasil penelitian terkait minat belajar siswa kelas VII SMP Persiapan Distrik Supnin. Dari nilai skor minat pada kelas VII berjumlah 135 yang memilih 'ya' sedangkan yang memilih 'tidak' berjumlah 90 maka data berdistribusi normal.

Berdasarkan keterangan tabel di atas diketahui bahwa terdapat korelasi yang tinggi antara variabel 'ya' dan 'tidak'. Keterkaitan antara penggunaan media audio visual terhadap minat belajar IPA di SMP Persiapan Distrik Supnin dipertegas dengan manfaat atau fungsi media audio visual yaitu:

1. Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan memudahkan belajar bagi guru,
2. Memberikan pengalaman yang lebih nyata,
3. Menarik perhatian siswa lebih besar,
4. Semua indra murid dapat diaktifkan secara maksimal, kelemahan suatu indra dapat diimbangi dengan kekuatan indra yang lainnya,
5. Lebih menarik perhatian murid dalam belajar, dan
6. Dapat membangkitkan dunia teori dengan realita tentang penggunaan media audio visual secara keseluruhan
7. Membuat guru untuk menyampaikan materi yang akan disampaikan kepada siswa lebih menarik dan bervariasi, sehingga dapat menarik minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran yang di berikan oleh guru.

4.5 Pengujian hipotesis

Pengujian hipotesis yang harus di uji kebenarannya yaitu hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan Alam.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka langkah awal menguji hipotesis ini di gunakan dengan menggunakan angket media pembelajaran dengan di peroleh dalam penelitian ini.

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji one Sampel t test (uji-t). pengujian hipotesis di analisis untuk mengetahui. apakah penggunaan media pembelajaran audio visual pada pembelajaran Ilmu pengetahuan alam diterapkan pada siswa SMP kelas VII SMP Persiapan distrik supnin .

Dengan rumus sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2 \quad \text{Lawan} \quad H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

Dimana:

H_0 : Tidak ada terpengaruh media audio visual terhadap hasil belajar

IPA siswa kelas VII SMP Persiapan distrik supnin.

H_1 : Ada terpengaruh media audio visual terhadap hasil belajar

IPA siswa kelas VII SMP Persiapan distrik supnin.

μ_1 : Rata-rata hasil belajar siswa setelah diajar dengan

menggunakan media media audio visual

μ_2 : Rata-rata hasil belajar siswa sebelum diajar dengan

menggunakan media audio visual.

4.5.1 Data Variabel Penelitian

a. Data tentang penggunaan media audio visual

Untuk mengetahui secara umum data tentang pengaruh penggunaan media audio visual penulis mengadakan penelitian melalui angket tidak langsung yang ditujukan kepada siswa yang menjadi sampel penelitian .Untuk memperoleh skor dalam angket berdasarkan atas jawaban yang diperoleh dari responden. Dengan menggunakan dua alternatif jawaban yaitu ‘ya’ dan ‘tidak’.

Adapun skor ‘ya’ dan ‘tidak’ untuk pernyataan positif ‘ya’ dan ‘tidak’ untuk pernyataan negatif. Adapun hasil data tersebut selengkapnya dapat penulis sajikan dalam tabel. Berdasarkan data pada angket yang di peroleh pada tanggal 22 November 2022, maka untuk mencari nilai ya dan tidak tentang penggunaan media audio visual dengan terlebih dahulu mencari data kuisisioner adalah kita bisa menemukan rerata tersebut sebesar 14,6 kemudian nilai minimal rata dari 15 responden jawaban ‘ya’ sebesar 90% sedangkan jawaban ‘tidak’ 60%.

4.6 Pembahasan

Media audio visual merupakan sarana, perantara atau pengantar pesan (materi pelajaran) yang penerimaannya melalui pendengaran dan penglihatan, disampaikan dari sumber, baik dari guru maupun realita sebenarnya. Meskipun kedudukannya menjembatani antara sumber dengan penerima, pada kenyataannya guru dalam menggunakan media audio visual ini dapat menarik perhatian dalam menyampaikan materi

dan siswa lebih mudah memahaminya juga tidak merasa bosan. Dapat mengarahkan pengetahuan siswa yang bersifat abstrak maupun verbal menuju ke arah yang mendekati pada realita sebenarnya. Proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin konkret siswa mempelajari bahan pengajaran contohnya melalui pengalaman langsung. Maka semakin banyaklah pengalaman yang diperoleh siswa. Sebaliknya semakin abstrak siswa memperoleh pengalaman contohnya hanya mengandalkan bahasa verbal, maka semakin sedikit pengalaman yang akan diperoleh siswa.

1. Minat belajar dapat dibentuk dari faktor intern dan eksternal, salah satunya adalah penggunaan media audio visual yang akan membantu siswa membangun minat tersebut. Minat dapat dibangkitkan dengan menunjukkan pentingnya materi pelajaran yang disajikan, mengajar dengan persiapan baik, memberikan selingan, dan menggunakan alat peraga sebagai media. Dari sini dapat dikatakan bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran dapat menumbuhkan siswa pada pembelajaran. Berdasarkan kenyataan yang dilakukan pendidik dapat dijelaskan bahwa proses belajar di SMP Persiapan Distrik Supnin dengan menggunakan media audio visual dapat menarik siswa untuk memperhatikan pelajaran. Adapun kegunaan dari media pendidikan dalam proses belajar adalah memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, mengatasi sikap pasif anak didik, dan mengatasi pengalaman pada tiap siswa yang berbeda.

A. Keterbatasan Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian ini, penulis mengalami kendala baik dari pengumpulan data sampai menyelesaikan analisis data serta penulisan. Sehubungan dengan hal tersebut,

1. memerlukan perlengkapan dan persiapan yang unit.
2. tidak semua siswa mampu menerima penggunaan media audio visual
3. melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam audio diharapkan video pembelajaran di buat lebih menarik dan di tampilkan video untuk menarik siswa.

Penggunaan media audio visual mndapati kalangan siswa, menurut beberapa siswa penggunaan media visual cukup menarik terlebih apabila siswa sulit menangkap materi hanya berdasarkan penjelasan dari guru dan buku,tidak ada yang menarik dari dari pembelajaran seperti biasanya,yakni tanpa media pembelajaran audio visual sehingga baberapa siswa lebih menarik yang di tampilkan namun beberapa siswa berpendapat mereka justru mengalami kesulitan ketika menggunakan media pembelajaran audio visual dengan alasan terbiasan dengan metode sebelumnya.beberapa siswa merasa perlu adaptasi jika guru tiba tiba menggunakan media berupa audio visual, oleh sebab itu peran guru IPA sebagai pengajar dan fasilitator perlu diimbangi dimana selain menampilkan media pembelajaran media audio visual guru juga perlu menjelaskan lebih terpenjing mengenai materi yang telah di tampilkan dalam video.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan dan saran-saran sebagai berikut:

- a. Kelebihan media audio visual adalah kemungkinan belajar lebih bervariasi sehingga dapat menambah motivasi dalam belajar.
- b. Penggunaan media audio visual memiliki pengaruh terhadap minat belajar hal ini di butuhkan dengan skor 60%
- c. Media audio visual merupakan media yang di mana sistem pelaksanaannya Dalam bentuk mendengar dan melihat karena media audio visual memiliki unsure suara dan unsure gambar.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Prastowo, Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran Yang Menarik Dan Menyenangkan (Yogyakarta: Diva Press, 2012)
- Arikunto, S. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi VI. Jakarta Rineka Cipta.
- Ananda, contoh perubahan wujud benda *Gremedia blog 2020*
- Indrawan, Rully., Yaniawati, R. Poppy, 2014. Metodologi Penelitian. Bandung: PT. REFIKA ADITAMA.
- Isran Rasyid Karo-karo, Rohani. 2018. *Manfaat Media dala Pembelajaran. Jurnal AXIOM, 7 (1)*.
- Joni Purwono. Dkk. (2014). Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan . [Online]. Diakses dari <http://jurnal.fkip.uns.ac.id>. [18 April 2016]
- Kartowagiran, Umi Wuryanti dan Badrun. 2016. “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar” *Jurnal Pendidikan Karakter* 6(2) 232–45.
- Mahsun. 2013. *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan, Strategi, Metode, dan Tekniknya*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Moh. Uzer Usman, 2008, *Strategi Pembelajaran*, Jakarta : Erlangga
- Nazir, Moh. (2013). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, da R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, da R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung ALFABETA.
- Tululi, Imbran. 2021 *Macam macam media pembelajaran* Webside. Pengawas Sekolah
- Thabroni Gamal. Materi klasifikasi dan perubahannya Serupa.id

2 ,LEMBAR BIMBINGAN

Lampiran 2
Lembar bimbingan I.

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Matus Rumbewas
NIM : 148420618020
Judul : PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL PADA MATERI KLASIFIKASI MATERI DAN PERUBAHANNYA TERHADAP MINAT BELAJAR IPA DI SMP PERSIAPAN DISTRIK SUPNIN KABUPATEN RAJA AMPAT

Dosen Pembimbing I : Yannika Nidiasari M.Pd.

No	Tanggal	Materi Konsultasi	Catatan Revisi	Paraf Dosen
1	26/11/2021	bab 1	kapit	
2	1/01/2023	ang 60 t	mengingat aji	
3	3/02/2023	nilai aji	perbaikan kury	
4	4/03/2023	hasil kury	perbaikan kury	

Sorong.....

Dosen Pembimbing I
(Yannika Nidiasari, M. Pd.)
NIDN. 1427019101

Lampiran 2
Lembar bimbingan I.

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Matus Rumbewas
NIM : 148420618020
Judul : PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL PADA MATERI KLASIFIKASI MATERI DAN PERUBAHANNYA TERHADAP MINAT BELAJAR IPA DI SMP PERSIAPAN DISTRIK SUPNIN KABUPATEN RAJA AMPAT

Dosen Pembimbing I : Yannika Nidiasari M.Pd.

No	Tanggal	Materi Konsultasi	Catatan Revisi	Paraf Dosen
1	6/12/2022	Bab 1	kapit	
2	1/01/2023	ang 60 t	mengingat aji	
3	3/02/2023	nilai aji	perbaikan	
4	4/03/2023	hasil aji	perbaikan kury	

Sorong.....

Dosen Pembimbing I
(Yannika Nidiasari, M. Pd.)
NIDN. 1427019101



PEMERINTAH KABUPATEN RAJA AMPAT
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP PERSIAPAN SUPNIN

Alamat : Jln. Kebun Pinang Kampung Urai Distrik Supnin Kabupaten Raja Ampat
Provinsi Papua Barat



Waisai, 14 Desember 2022

Nomor : 800/10/SMPSUP/XI/2022
Lampiran :-
Perihal : Peretujuan Penelitian

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Keguruan dan
Ilmu Pendidikan UNIMUDA Sorong
di-
Sorong

Menindaklanjuti surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong No. 380/1.3.AU/FKIP/R/2022 tanggal 18 November 2022 perihal Permohonan Izin Penelitian, maka pada prinsipnya kami Kepala SMP Persiapan Supnin menyetujui Penelitian Skripsi yang akan dilaksanakan secara offline selama enam hari.

Demikian persetujuan ini disampaikan. Atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Kepala Sekolah

Asrading Petta Solong
Asrading Petta Solong, S. Pd
NIP. 19660615200312003

Foto foto
Dokumentasi

