

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu kegiatan yang kompleks, berdimensi luas, dan banyak variabel yang mempengaruhi keberhasilan penyelenggaraannya, pendidikan diharapkan mampu membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan mandiri, serta memberi dukungan dan perubahan untuk perkembangan masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia. Oleh karena itu pendidikan hendaknya melihat jauh ke depan dan memikirkan apa yang akan dihadapi peserta didik di masa yang akan datang.

Pendidikan menurut UU No.20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1, yaitu:

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) menyebutkan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk dapat 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 diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Depdiknas (2008: 3).

Dari pengertian tersebut dapat dimengerti bahwa pendidikan merupakan suatu usaha atau aktivitas untuk membentuk manusia-manusia yang cerdas dalam berbagai aspeknya baik intelektual, sosial, emosional maupun spiritual terampil serta berkepribadian dan dapat berperilaku dengan dihiasi akhlak mulia. Ini berarti bahwa dengan pendidikan diharapkan dapat terwujud suatu kualitas manusia yang baik dalam seluruh dimensinya, baik dimensi intelektual, emosional, maupun spiritual yang nantinya mampu mengisi kehidupannya secara produktif bagi kepentingan dirinya dan masyarakat.

Guru sebagai fasilitator atau pelaksana pendidikan yang memiliki peran sangat strategis dalam upaya pencapaian tujuan pendidikan melalui berbagai teknik dan cara yang ditampilkan di kelas. Hal tersebut sesuai dengan fungsi Guru dan Dosen menurut Undang-undang no. 14 tahun 2005 Pasal 1 ayat 1 bahwa guru

merupakan pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Keberhasilan pencapaian kompetensi suatu pendidikan terutama dalam kegiatan belajar pembelajaran bergantung pada beberapa aspek. Salah satu aspek yang sangat mempengaruhi keberhasilan pencapaian kompetensi, yaitu cara guru melaksanakan proses pembelajaran. Kecenderungan permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran adalah kegiatan belajar masih berpusat pada guru yang lebih banyak bercerita atau berceramah dan kurangnya melibatkan siswa dalam pembelajaran mengakibatkan siswa menjadi pasif dalam bertanya dan guru kurang mengoptimalkan media pembelajaran khususnya media audio visual.

Dalam proses pembelajaran yang digunakan, masih banyak yang berpusat pada guru, dan hanya menggunakan metode ceramah sedangkan siswa kurang terlibat atau cenderung pasif. Hal itu dikarenakan guru-guru kurang menguasai materi pembelajaran dan model pembelajaran yang berpusat pada siswa, guru-guru yang sudah terjun lama dalam pendidikan masih memegang teguh pendirian dengan menggunakan model yang berpusat pada guru yaitu ceramah.

Kualitas pembelajaran akan meningkat jika guru mampu menciptakan kondisi belajar yang aktif, kreatif, dan inovatif serta mampu mengefektifkan komunikasi interaksi guru dan siswa dengan media pembelajaran yang tepat. Namun, kenyataannya menunjukkan bahwa guru belum menerapkan model belajar yang sesuai dan penggunaan media secara tidak optimal. Hal ini ditunjukkan oleh tindakan guru pada saat mengajar. Guru hanya menggunakan buku pegangan yang ada dan hanya mengandalkan metode ceramah, tanpa menggunakan media yang sesuai dengan materi. Akibatnya keaktifan, partisipasi, sikap mandiri dan prestasi belajar siswa menjadi rendah.

Dalam hal ini menurut Piaget (1981), proses belajar seseorang akan mengikuti pola dan tahap-tahap perkembangannya sesuai dengan umurnya. Pola dan tahap-tahap ini bersifat hierarkis, artinya harus dilalui berdasarkan urutan

tertentu dan seseorang tidak dapat belajar sesuatu yang berada di luar tahap kognitifnya. Piaget membagi tahap-tahap perkembangan kognitif ini menjadi empat, yaitu:

1. Tahap Ssensorimotor (0-2 tahun), pertumbuhan kemampuan anak tampak dari kegiatan motorik dan presepsinya yang sederhana. Ciri pokok perkembangannya berdasarkan tindakan dan dilakukan langkah demi langkah. Kemampuan yang dimiliki yaitu mencari rangsangan melalui sinar dan suara, suka memperhatikan sesuatu lebih lama, dan mendefinisikan sesuatu dengan memanipulasinya.
2. Tahap Preoperasional (2-6 tahun), anak mulai menggunakan simbol-simbol untuk merepresentasikan dunia (secara kognitif). Symbol-simbol itu seperti kata-kata dan bilangan yang dapat menggantikan objek, peristiwa dan kegiatan (tingkah laku yang tampak).
3. Tahap Operasional Konkret (7-12 tahun), ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah anak mampu berpikir dengan logika untuk memecahkan masalah yang sifatnya konkret atau nyata saja.
4. Tahap Operasional Formal (11-18 tahun), ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah anak sudah mampu berpikir abstrak dan logis dengan menggunakan pola pikir “kemungkinan”. Model berpikir ilmiah dengan tipe hipothetico-dedutive dan inductive sudah mulai dimiliki anak, dengan kemampuan menarik kesimpulan, menafsirkan dan mengembangkan hipotesa.

Proses belajar yang dialami seorang anak pada tahap sensorimotor tentu akan berbeda dengan proses belajar yang dialami oleh seorang anak pada tahap preoperasional, dan akan berbeda pula dengan mereka yang sudah berada pada tahap operasional konkret, bahkan dengan mereka yang sudah berada pada tahap operasional formal. Secara umum, semakin tinggi tahap perkembangan kognitif seorang akan semakin teratur dan semakin abstrak cara berpikirnya. Guru seharusnya memahami tahap-tahap perkembangan kognitif pada muridnya agar dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajarannya sesuai dengan

tahap-tahap tersebut. Pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan tidak sesuai dengan kemampuan dan karakteristik siswa tidak ada nada maknanya bagi siswa.

Taraf berpikir anak SD yang masih berada pada taraf berpikir konkret, sebagaimana Piaget (1981) mengungkapkan bahwa anak usia SD 7-12 tahun berada pada taraf berpikir konkret, anak hanya mampu berpikir dengan logika untuk memecahkan masalah yang sifatnya konkret atau nyata saja, yaitu dengan cara mengamati atau melakukan sesuatu yang berkaitan dengan pemecahan masalah.

Dari hasil observasi dilapangan yang dilakukan pada kelas IV di SDN Karapiak 02, guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas. Guru belum menggunakan pendekatan, metode, maupun model yang inovatif dan bervariasi, serta dalam penggunaan alat peraga dan media pembelajaran belum merata pada semua siswa.

Hal tersebut menyebabkan siswa yang kurang antusias pada saat mengikuti proses pembelajaran karena mereka hanya sebagai objek pembelajaran karena mereka hanya sebagai objek pembelajaran yang pasif dan hanya mengerjakan tugas yang diberi oleh guru. Kurang optimalnya pembelajaran di SDN Karapiak 02 dapat dilihat dari hasil ulangan harian siswa dari jumlah 39 siswa hanya 17 siswa yang mencapai keberhasilan, dan 22 siswa memperoleh nilai yang kurang atau dibawah 60, karena dalam pembelajaran yang dipelajari siswa tersebut belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sesuai yang diharapkan. Sehingga, siswa di kelas IV SDN Karapiak 02 Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung pada saat pembelajaran belum dikatakan maksimal, siswa masih banyak yang belum mencapai KKM. Dan KKM pada setiap pembelajaran di SDN Karapiak 02 adalah 70.

Dari hal tersebut guru perlu mencari solusi untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa yaitu dengan

menggunakan media audio visual khususnya video dimana guru menjadi fasilitator dengan menyediakan media.

Asyhar (2011: 45) mendefinisikan bahwa media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses kegiatan pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan non verbal yang mengandalkan baik penglihatan atau pendengaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penggunaan media *audio visual* khususnya video mampu meningkatkan prestasi belajar siswa dalam ranah kognitif yang meliputi aspek pengetahuan, pemahaman, dan daya tangkap siswa dalam menyimak materi pembelajaran. Dalam ranah afektif yang meliputi sikap antusias atau semangat dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dalam ranah psikomotor yang meliputi keterampilan berbicara atau mampu memperagakan suatu gerakan didepan kelas.

Karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Media *Audio Visual* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah diutarakan di atas, maka masalah dalam penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Belum terciptanya proses pembelajaran yang inovatif, sehingga pembelajaran masih bersifat satu arah atau berpusat pada guru.
2. Guru kurang mengoptimalkan media pembelajaran khususnya media audio visual.
3. Guru kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran.
4. Prestasi belajar siswa belum mencapai target.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan analisis masalah diatas, maka rumusan masalah yang akan dipecahkan melalui penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan menerapkan media audio visual untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV SDN Karapiak 02 Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran media audio visual dalam meningkatkan prestasi belajar kelas IV SDN Karapiak 02 Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku?
3. Bagaimana prestasi belajar siswa kelas IV SDN Karapiak 02 Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung meningkat setelah menerapkan media audio visual pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku?
4. Bagaimana respon siswa kelas IV SDN Karapiak 02 Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung meningkat setelah menerapkan media audio visual pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku?

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka masalah dalam penelitian ini adalah kurangnya prestasi belajar siswa yang diajarkan oleh guru dan khususnya Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku. Maka diperoleh gambaran dimensi permasalahan yang begitu luas. Namun, menyadari adanya keterbatasan waktu dan kemampuan, maka dalam penelitian ini penulis memandang perlu memberi batasan masalah secara jelas sebagai berikut :

1. Penerapan media audio visual dalam melaksanakan pembelajaran pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku di kelas IV SDN Karapiak 02 Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung.

2. Peningkatan prestasi belajar siswa kelas IV SDN Karapiak 02 Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung setelah menerapkan media audio visual pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku.

D. Tujuan Penelitian

Setelah mengetahui rumusan masalah yang telah diutarakan di atas, maka dalam penelitian ini tentunya terdapat tujuan. Tujuan tersebut dibagi menjadi tujuan umum dan tujuan khusus, berikut ini adalah penjabarannya :

1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa melalui penggunaan media audio visual pada subtema pelestarian kekayaan sumber daya alam di Indonesia.

2. Tujuan Khusus

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran dengan menerapkan media audio visual untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV SDN Karapiak 02 Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku.
- b) Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan Penggunaan Media Audio Visual untuk meningkatkan prestasi belajar pada siswa kelas IV SDN Karapiak 02 Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung dalam Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku.
- c) Untuk mengetahui prestasi belajar siswa kelas IV SDN Karapiak 02 Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung setelah menggunakan Media Audio Visual dalam pembelajaran Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku.
- d) Untuk mengetahui respon siswa kelas IV SDN Karapiak 02 Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung setelah menggunakan media audio visual dalam pembelajaran Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian dan tujuan penelitian yang telah dikemukakan, manfaat penelitian ini terdiri dari dua manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Bagi Siswa

- a) Membantu mengatasi kesulitan pemahaman pembelajaran materi pada subtema pelestarian kekayaan sumber daya alam di Indonesia.
- b) Menambah motivasi belajar serta pemahaman siswa dalam pembelajaran.
- c) Meningkatkan prestasi belajar siswa.
- d) Memberikan pengalaman yang baru.
- e) Meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran subtema pelestarian kekayaan sumber daya alam di Indonesia.

2. Manfaat Bagi Guru

- a) Memberikan masukan positif dalam pembelajaran Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku dengan menggunakan audio visual.
- b) Memberikan solusi pada kesulitan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual.
- c) Sebagai bahan masukan yang berharga bagi guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran.
- d) Mempermudah guru untuk memberikan materi pelajaran dan pemahaman yang baik dan penggunaan media audio visual dalam pembelajaran Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku diharapkan dapat memberikan suatu alternatif dalam metode pembelajaran.

3. Manfaat bagi peneliti

- a) Melakukan kajian-kajian lebih lanjut untuk menyusun suatu rancangan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual.
- b) Membantu dalam mengembangkan upaya meningkatkan pemahaman belajar dengan menggunakan media audio visual.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional diperlukan untuk menghindari terjadinya salah pengertian terhadap masalah yang terdapat dalam variable penelitian ini, maka perlu dijelaskan definisi operasional yang terdapat dalam judul didefinisikan sebagai berikut:

1. Audio visual adalah sebuah cara pembelajaran dengan menggunakan media yang mengandung unsur suara dan gambar, dimana dalam proses penyerapan materi melibatkan indra penglihatan dan indra pendengaran.
2. Prestasi belajar adalah serangkaian kalimat yang terdiri dari dua kata, yaitu prestasi dan belajar, dimana kedua kata tersebut saling berkaitan dan diantara keduanya mempunyai pengertian yang berbeda. Prestasi itu tidak mungkin dicapai atau dihasilkan oleh seseorang selama ia tidak melakukan kegiatan dengan sungguh-sungguh atau dengan perjuangan yang gigih.
3. Dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dengan penggunaan media audio visual khususnya video dilihat dari aspek kognitif dan afektif. Aspek kognitif dilihat melalui instrument tes yang berupa tes uraian dan tes lisan, sedangkan aspek afektif dilihat dari rasa antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Dalam ranah psikomotor yang meliputi keterampilan berbicara dan mampu memperagakan suatu gerakan didepan kelas.

G. Sistematika Skripsi

Adapun sistematika skripsi yang digunakan penyusun yaitu terdiri dari :

1. Bagian Pembuka Skripsi

- a. Halaman Sampul
- b. Halaman Pengesahan
- c. Halaman Moto dan Persembahan
- d. Halaman Pernyataan Keaslian Skripsi
- e. Kata Pengantar
- f. Ucapan Terimakasih
- g. Abstrak

- h. Daftar Isi
- i. Daftar Tabel
- j. Daftar Gambar
- k. Daftar Lampiran

2. Bagian Isi Skripsi

a. BAB I PENDAHULUAN

- 1) Latar Belakang Masalah
- 2) Identifikasi Masalah
- 3) Rumusan Masalah
- 4) Tujuan Penelitian
- 5) Manfaat Penelitian
- 6) Definisi Operasional
- 7) Sistematika Skripsi

b. BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

- 1) Kajian Teori
- 2) Hasil-hasil Penelitian Terdahulu
- 3) Kerangka Pemikiran
- 4) Asumsi dan Hipotesis Penelitian

c. BAB III METODE PENELITIAN

- 1) Metode Penelitian
- 2) Desain Penelitian
- 3) Subjek dan Objek Penelitian
- 4) Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian
- 5) Teknik Analisis Data
- 6) Prosedur Penelitian

d. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- 1) Hasil Penelitian
- 2) Pembahasan

e. BAB V SIMPULAN DAN SARAN

1) Simpulan

2) Saran

3. Bagian Isi Skripsi

a. Daftar Pustaka

b. Lampiran-lampiran

c. Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-undang No.14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosenl*. Jakarta: Depdiknas.
- Mujiati. (2016). *Penggunaan Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Tematik Dikelas IV C SD Negeri 1 Metro Pusat* . Universitas Lampung: tidak diterbitkan.
- <https://teori-perkembangan-kognitif-anak-menurut-piaget> (diakses tanggal 10 april 2018 pukul 19.25)