

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi telah mempengaruhi hampir setiap elemen kehidupan manusia, termasuk sekolah. Pendidikan sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan ini adalah suatu kegiatan yang disengaja dan sistematis dengan bertujuan menciptakan lingkungan dan proses belajar yang memungkinkan peserta didik untuk secara aktif mencapai potensi mereka. Selain itu juga, tujuan pendidikan adalah agar pendidik dan peserta didik terlibat dalam rangka membantu peserta didik mencapai tujuan pendidikan mereka. Pada proses kegiatan interaksi edukatif (pendidikan) dapat berlangsung baik di lingkungan rumah, di sekolah, atau lingkungan masyarakat.

Belajar adalah suatu interaksi dengan lingkungan sekitar yang berdampak kepada perubahan peserta didik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Selamet, 2020, hlm. 121). Dalam dunia pendidikan, belajar merupakan hal yang sangat penting bagi siapa saja. Setiap orang, terutama pada masa atau jenjang pendidikan peserta didik sekolah dasar, memiliki karakteristik belajar yang beragam. Anak-anak di sekolah dasar biasanya melakukan kegiatan belajar dengan bermain dan berkolaborasi dalam kelompok. Selain itu, proses pembelajaran dilakukan dengan cara yang menghibur, sehingga anak-anak sekolah dasar dapat dengan mudah mengingat apa yang telah mereka pelajari.

Hasil belajar merupakan suatu pencapaian peserta didik dari hasil kegiatan pembelajaran. Hal ini seperti penjelasan Gani, dkk (2018, hlm. 53) yang mengungkapkan bahwasannya kecakapan (kemampuan, kecerdasan, dan kemahiran) yang telah dikuasai oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran ini adalah suatu hasil belajar Sementara menurut pendapat Syahputa (2020, hlm. 24) mengatakan bahwasannya hasil belajar merupakan tolak ukur yang pendidik gunakan sebagai alat untuk mengukur pencapaian peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Rusman (dalam Fauhah, 2021, hlm. 326-327) mengatakan bahwa untuk menunjukkan hasil belajar peserta didik yaitu, dilihat dari aspek kognitif (berkenaan dengan hasil belajar intelektual), aspek afektif

(berkenaan dengan sikap), serta pada aspek psikomotorik (berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak). Hasil belajar peserta didik adalah kemampuan yang mereka peroleh setelah menyelesaikan suatu pengalaman belajar dengan terjadinya suatu perubahan dalam tingkah laku baik secara kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar merupakan sebuah pengalaman yang diterima atau diperoleh peserta didik setelah kegiatan pembelajaran. Seperti penjelasan menurut Febryananda (2019, hlm. 171) dapat didefinisikan sebagai seseorang yang mampu menguasai pengetahuan yang diperoleh selama proses pengalaman belajar. Berdasarkan penjelasan Bloom (dalam Fauhah, 2012, hlm. 326-267) bahwa pengalaman belajar yang diperoleh oleh peserta didik itu mencakup aspek kognitif (kemampuan pengetahuan), afektif (tingkah laku), dan psikomotor (kemampuan keterampilan). Kemampuan peserta didik dalam memahami materi atau konsep yang diberikan di sekolah yang diukur dengan hasil tes disebut sebagai hasil belajar kognitif (Susanto, 2013, hlm. 5). Sebelum mendapatkan hasil dari tes tersebut, peserta didik harus menyelesaikan kegiatan belajar agar hasil tesnya sesuai dengan harapan. Pada penelitian ini, peneliti akan fokus pada hasil belajar kognitif karena hasil belajar kognitif adalah hasil belajar yang paling terlihat menonjol dan unggul serta mudah untuk dinilai dan diukur, karena hasil tes dari hasil belajar kognitif akan disajikan pada akhir pembelajaran.

Tercapainya tujuan pembelajaran yang ditargetkan merupakan salah satu bukti bahwa kemampuan seorang pendidik untuk melakukannya akan dipengaruhi oleh berbagai keadaan. Seperti penjelasan Mirdanda (2018, hlm. 37) yang menjelaskan bahwa dua faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah pertama faktor internal yang berasal dari dalam diri peserta didik dan kedua faktor eksternal yang berasal dari luar diri peserta didik. Beberapa hal yang sebagian berasal dari sekolah digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan pendidik secara cermat memilih model dan materi pembelajaran berdasarkan konten yang relevan. Oleh karena itu, pendidik memiliki peran penting dalam persiapan belajar secara tepat untuk membantu peserta didik dengan mudah memahami suatu materi pembelajaran.

Salah satu masalah utama bidang pendidikan di Indonesia yang banyak dibicarakan yaitu rendahnya mutu pendidikan yang tercermin dari rendahnya hasil belajar kognitif peserta didik. Hal ini terjadi, karena kurangnya pendidikan dalam memberikan kesempatan peserta didik dalam proses pengembangan kemampuan berpikirnya. Jika suatu pembelajaran berkesan bagi peserta didik, maka kegiatan pembelajaran tersebut dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang memiliki makna. Pada saat proses belajar tanggung jawab seorang guru kepada peserta didiknya dengan merencanakan kegiatan belajar serta membantu dalam melaksanakan kegiatan belajar tersebut, hal ini berguna untuk mencapai tujuan tumbuh kembang peserta didik dalam kemampuan berpikirnya. Kemampuan seorang guru dalam mengajar mempunyai peranan yang sangat penting dalam kesuksesan kegiatan belajar mengajar. Salah satunya dengan mampunya seorang guru dalam mengukur kemampuan setiap peserta didik terhadap materi yang dipelajari atau diajarkan. Jika hal tersebut sudah berjalan dengan baik dan tepat, maka akan mempermudah dalam meningkatkan hasil belajar kognitif dari proses pembelajaran peserta didik.

Namun dalam pelaksanaannya, pendidik di Indonesia masih belum dapat memanfaatkan sepenuhnya media yang dianggap lebih menarik bagi peserta didik, dan lebih memilih menggunakan media yang dianggap kurang menarik bagi peserta didik. Dalam proses transfer pengetahuan, peran bahan ajar sangat penting. Peserta didik dapat terganggu dari proses kegiatan belajar, karena kurangnya kreativitas pendidik mereka dalam menggunakan dan pemanfaatan media pembelajaran, seperti berbicara, bermain, dan bercanda dengan teman sekelas, daripada fokus pada tugas-tugas yang pendidik berikan. Maka dari itu, pendidik yang menjadikan pembelajaran menyenangkan untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan harus lebih strategis dalam pemilihan dan pemanfaatan media untuk pembelajaran dan pertimbangan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Seorang pendidik harus selalu memperhatikan bagaimana membangun suasana belajar yang mendukung dan menyenangkan di dalam kelas selama proses kegiatan pembelajaran agar dapat memberikan hasil belajar yang maksimal bagi peserta didik. Sebuah komunikasi dapat dikatakan jenuh dan ambigu jika seorang peserta didik atau sekelompok peserta didik selama kegiatan pembelajaran tidak memperhatikan atau menunjukkan antusiasme ketika guru menjelaskan dan tidak

menyelesaikan tugas yang telah diberikan. Oleh karena itu, diperlukan lingkungan yang mendukung dan dapat dicapai melalui penggunaan alat bantu belajar atau dapat disebut juga media pembelajaran, dengan penggunaan media pembelajaran akan dapat membantu peserta didik dalam memahami dan menyerap pelajaran dengan lebih baik dari sebelumnya.

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi untuk proses kegiatan pembelajaran, salah satunya yaitu untuk menciptakan situasi belajar yang efektif, penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran juga dapat membantu pengajar melaksanakan proses pembelajaran dengan lebih efisien (Subaidah, 2018, hlm. 3). Sehingga, penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran ini dapat dikatakan efektif dan juga efisien dalam proses belajar. Salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran dengan audio visual.

Media audio visual selain dapat dipergunakan oleh peserta didik untuk membantu pemahaman selama proses pembelajaran, dapat juga digunakan oleh guru sebagai media pengganti jika guru tidak dapat melakukan pembelajaran langsung karena alasan tertentu. Sesuai dengan namanya, media audio visual merupakan gabungan dari kata audio dan visual, dan dapat juga disebut sebagai media visual-auditori (lihat-dengar). Media audio visual akan memberikan penyajian materi pendidikan yang lebih komprehensif dan optimal kepada peserta didik. Selain itu, media pembelajaran ini sebagian dapat menggantikan peran guru. Hal ini dikarenakan penggunaan media dapat menggantikan penyajian materi oleh pengajar, dan guru menjadi fasilitator pembelajaran yang membantu peserta didik menggunakan media, sehingga memudahkan mereka untuk belajar. Seperti penjelasan Sanjaya (2016, hlm. 172) yang berpendapat bahwa media audio visual adalah jembatan antara berbagai jenis media atau peralatan yang selain memberikan suara, juga dapat membuat tampilan visual untuk membantu peserta didik memahami dan memahami apa yang mereka pelajari.

Penyajian materi pembelajaran dengan audio visual dapat memberikan kesan pembelajaran yang menyenangkan, seperti penjelasan Adliani & Wahab (dalam Jusmiana & Herianto, 2020, hlm. 3) bahwa materi yang disajikan secara visual (gambar) dalam video sangat efektif bagi guru untuk menyajikan materi yang dinamis atau materi yang disajikan dengan penuh gerakan, semangat, mudah

berubah sesuai dengan keadaan. Materi tersebut membutuhkan visualisasi untuk menampilkan objek tertentu agar lebih efektif jika disajikan menggunakan teknologi video. Sejalan dengan pendapat Damitri (2020, hlm. 5) bahwa dalam hal ini, video dapat menggambarkan suatu objek bergerak dengan suara yang alami atau sesuai, menggambarkan gambar dan suara yang hidup, menyajikan informasi atau pesan, menjelaskan proses, dan menjelaskan konsep-konsep atau materi yang cukup rumit. Selain itu, layar video juga dapat mempersingkat atau memperpanjang waktu belajar, mempengaruhi sikap peserta didik agar merasa pada keadaan yang ditampilkan dalam video, dan melatih kecerdasan dan keterampilan peserta didik.

Mengingat anak-anak SD ini masih dalam masa pertumbuhan dan lebih suka bermain daripada belajar, penggunaan media audio visual cukup efektif. Karena media audio visual dibangun atas dasar gambar dan suara, lebih mudah bagi guru untuk mendesain. Namun, guru harus menyesuaikan dengan materi yang disampaikan agar lebih menarik dan mudah diingat. Karena media ajar yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dimaksudkan. Oleh karena itu tugas guru adalah merancang materi pembelajaran yang menarik dan dapat dinikmati peserta didik tanpa merasa terpaksa untuk mengikutinya. Padahal, tujuan utama penggunaan media ini adalah agar peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh, karena sebelum menggunakan media ini peserta didik terlihat sangat tidak tertarik dan malas untuk belajar. Karena guru kurang inovatif dalam menyampaikan materi pada pelajaran sebelumnya, sehingga terkesan membosankan dan tidak menarik. Penggunaan media audio visual juga bertujuan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dan membantu mereka lebih imajinatif, sehingga menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.

Peneliti menemukan beberapa hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media audio visual pada kegiatan belajar mengajar yang ternyata terbukti mampu menghasilkan peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik, salah satu hasil penelitian yang ditemukan peneliti yaitu ditulis oleh Setyowati, Harun, & Wanda pada tahun 2018 dengan judul penelitian "*Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri Pejagan I*" dalam jurnal pamator. Masalah di dalam penelitian ini yaitu belum banyaknya guru yang menggunakan media pembelajaran tersendiri untuk melakukan kegiatan

pembelajaran ini secara menarik. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan media pembelajaran yang terdapat di sekolah. Dengan begitu maka peneliti mencoba menggunakan media audio visual. Dari hasil penelitiannya itu terdapat pengaruh atau peningkatan hasil belajar dalam Mata Pelajaran IPS dengan menggunakan media audio visual. Peningkatannya dibuktikan berdasarkan hasil penelitian di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata *posttest* di kelas eksperimen 93,07, sedangkan kelas kontrol dengan nilai rata-rata *pretest* 89,13. Maka dapat disimpulkan bahwa meningkatkan hasil belajar agar sesuai dengan harapan, salah satunya melalui penggunaan media ajar audio visual. Berdasarkan temuan penelitian, pendidik dapat menggunakan media audio visual sebagai model penyampaian materi ajar kepada peserta didik, ini untuk membuat kegiatan belajar di kelas menyenangkan, dengan tujuan meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan dari semua pemaparan latar belakang di atas beserta hasil penelitian terdahulu ternyata media audio visual dapat dijadikan salah satu upaya untuk peningkatan hasil belajar kognitif pada peserta didik khususnya di sekolah dasar, akan tetapi masih terdapat beberapa hambatan yang ditemukan oleh peneliti terdahulu, antara lain terdapat beberapa pendidik yang masih dan juga belum mempergunakan media untuk melakukan kegiatan pembelajaran, terdapat beberapa peserta didik yang kurangnya konsentrasi dalam proses pembelajaran, serta hambatan dalam sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah tersebut, maka dari itu berdasarkan permasalahan di atas peneliti tertarik serta ingin mengkaji lebih dalam terkait pembahasan media audio visual dengan melakukan suatu penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik di Sekolah Dasar”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan beberapa uraian pada latar belakang di atas, maka dapat peneliti identifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).
2. Kurangnya guru dalam menggunakan teknologi pada proses kegiatan belajar.
3. Media pembelajaran yang digunakan kurang menyenangkan sehingga membuat peserta didik jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti membatasi masalah mengenai pengaruh penggunaan media audio visual terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).
2. Guru yang kurang dalam penggunaan teknologi atau media pembelajaran pada proses kegiatan belajar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan pertanyaan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar kognitif antara peserta didik yang menggunakan dan yang tidak menggunakan media audio visual?
2. Bagaimana perbedaan hasil belajar kognitif pada kelas eksperimen dan kelas kontrol?
3. Bagaimana pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar kognitif peserta didik?

E. Tujuan Penelitian

Setiap kegiatan penelitian, mempunyai arah tujuan yang hendak dicapai. Adapun tujuan dan kegunaan yang hendak dicapai oleh peneliti sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan hasil belajar kognitif antara peserta didik yang menggunakan dan yang tidak menggunakan media audio visual.
2. Untuk mendeskripsikan perbedaan hasil belajar kognitif pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3. Untuk mendeskripsikan pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar kognitif peserta didik.

F. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan memiliki manfaat. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya bagi pendidik umumnya. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar kognitif peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Manfaat ini secara praktis memberikan manfaat bagi peserta didik, guru, sekolah, dan peneliti yang dijelaskan sebagai berikut:

a. Bagi Peneliti

- 1) Meningkatkan wawasan peneliti mengenai penggunaan media audio visual.
- 2) Penggunaan media audio visual dapat diterapkan pada hasil belajar kognitif peserta didik sekolah agar dapat berkembang lebih luas.
- 3) Memberikan pemecahan masalah terhadap pembelajaran yang ditemukan selama penelitian.

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Menjadikan media audio visual sebagai media pembelajaran yang dapat dipergunakan pada saat pembelajaran.
- 2) Sebagai sarana dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik selama kegiatan belajar mengajar.

c. Bagi Guru

- 1) Memberikan informasi dan referensi tentang perlunya menggunakan media audio visual sebagai media pembelajaran dalam kegiatan proses pembelajaran.
- 2) Kegiatan proses pembelajaran di kelas menjadi lebih efektif, aktif serta kondusif karena adanya penggunaan media audio visual.

d. Bagi Pihak Sekolah

- 1) Memberikan referensi atau tolak ukur mengenai pengaruh penggunaan media audio visual terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik.
- 2) Menjadikan bahan evaluasi dalam kegiatan pembelajaran dengan penggunaan media audio visual.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman tentang istilah-istilah terkait dengan variabel penelitian ini, maka berikut istilah-istilah yang akan digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Media Audio Visual

Media audio visual ini merupakan salah satu media pembelajaran yang penerapannya dengan melalui penglihatan dan juga pendengaran, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap dengan menggunakan media audio visual, yang memberikan gambaran dan pengalaman tentang materi yang dipelajari secara langsung kepada peserta didik. Peneliti menggunakan media audio visual dalam penelitian ini, dengan video pembelajaran dari *platform YouTube*, yang berisi seputar desain video pembelajaran yang menarik.

2. Hasil Belajar Kognitif

Peserta didik mempunyai kemampuan atau keahlian yang berbeda setelah mereka mengalami atau menerima suatu pembelajaran. Hasil belajar adalah tolak ukur untuk pembelajaran yang telah dilakukan yang efektif. Hasil belajar juga merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik selama suatu kegiatan belajar berlangsung. Hasil belajar yang paling menonjol dan mudah untuk diketahui adalah hasil belajar dari kognitif peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari adanya pemberian latihan soal pada akhir pembelajaran, untuk mengetahui kemampuan peserta didik.

H. Sistematika Skripsi

Sistematika merupakan bagian yang memuat sistematika penulisan skripsi, yang didalamnya terdapat isi atau kandungan di setiap babnya, urutan penulisan serta hubungan antara setiap bab dengan sub bab lainnya, dalam membentuk sebuah kerangka. Untuk mendapatkan gambaran yang jelas agar tidak keliru mengenai pokok penulisan serta untuk memudahkan pembaca dalam membaca skripsi ini. Adapun sistematika skripsi yang digunakan oleh peneliti berdasarkan buku panduan penulisan karya tulis ilmiah mahasiswa FKIP Universitas Pasundan (2022, hlm.48-56), dengan susunan sebagai berikut:

1. Bagian Pembuka Skripsi

Pada bagian pembuka skripsi ini berisikan halaman sampul, halaman atau lembar pengesahan, halaman motto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, serta daftar (isi, tabel, gambar, dan lampiran).

2. Bagian Isi Skripsi

Pada bagian isi skripsi ini berisikan lima bab, diantaranya:

- a. Bab I Pendahuluan, bagian ini pernyataan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.
- b. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, bagian ini pernyataan mengenai kajian teoritis yang ada kaitannya dengan penelitian, hasil penelitian sebelumnya atau terdahulu yang relevan dengan variabel penelitian, dan kerangka pemikiran sebagai penjelasan dari keterkaitan antar variabel dan diagram penelitian, serta hipotesis.
- c. Bab III Metode Penelitian, bagian ini pernyataan mengenai metode penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, serta prosedur penelitian.
- d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, bagian ini pernyataan mengenai uraian temuan penelitian serta pembahasan dari hasil pengelolaan dan analisis data penelitian, serta uraian temuan penelitian untuk menjawab rumusan masalah.
- e. Bab V Simpulan dan Saran, bagian ini pernyataan mengenai uraian secara menyeluruh dari hasil pemaparan data dan temuan selama penelitian, serta perekomendasi untuk peliti berikutnya.

3. Bagian Penutup Skripsi

Pada bagian penutup skripsi ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu daftar pustaka dan juga lampiran.

4. Riwayat Hidup