

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu lembaga yang mewadahi berbagai karakteristik akademik yang dimiliki oleh setiap individu dalam pengembangan potensinya. Dalam pengembangan potensi yang dimiliki setiap individu tersebut diharapkan guru mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan agar siswa cenderung aktif dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pendidikan pun dapat tercapai dengan semestinya.

UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 mengemukakan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar mengajar agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”. Ada beberapa jenjang pendidikan di Indonesia, diantaranya ialah sekolah dasar.

Berdasarkan uraian di atas, guru harus mampu menciptakan suasana yang kondusif di dalam kelas untuk pencapaian tujuan, dan kecenderungan pembelajaran yang terlalu konvensional adalah hal yang wajar dilakukan oleh guru, baik dalam karakteristik ataupun pada pengembangan ilmu. Pada hal ini, peran guru sebagai pengembang pengetahuan adalah memilih dan menerapkan gaya belajar yang tepat dan efektif bagi siswa (Khumaeroh, dkk, 2021, hlm. 100).

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di Indonesia terus mengalami peningkatan. Seiring perkembangan teknologi kini dunia pendidikan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran. Melibatkan media sebagai sarana dalam pembelajaran tentunya memiliki sebagian fungsi untuk mencapai tujuan pembelajaran, mewujudkan pembelajaran yang efektif dan untuk mempercepat proses pembelajaran.

Media dalam dunia pendidikan merupakan sebuah alat penyampai pesan agar mudah dipahami oleh peserta didik. Sehingga pesan yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik tersampaikan dengan jelas. Jalinus dan Ambyar (dalam Amelia dan Arwin, 2021, hlm. 89) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang melibatkan perangkat lunak dan perangkat keras yang dapat digunakan untuk

menyampaikan isi bahan ajar dari sumber belajar kepada siswa yang bisa mengugahpikiran, emosi, perhatian, dan minat belajar sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Pada proses pembelajaran tentunya seorang guru harus bisa memberikan pengajaran terbaik kepada peserta didiknya agar tercapainya tujuan pembelajaran. Maka dari itu seorang guru harus kreatif dan berinovasi dalam membuat media pembelajaran di sekolah, agar peserta didik tidak merasa bosan terhadap apa yang disampaikan oleh guru. Falahudin (dalam Isnaeni dan Radia, 2020, hlm. 305) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik sehingga pembelajaran tidak menjadi membosankan dan monoton. Ketika siswa tertarik untuk belajar, mereka secara otomatis mengikuti dan berusaha memahami pembelajaran dengan baik.

Banyaknya penggunaan media pembelajaran yang semakin canggih di era sekarang, membuat guru dapat memilih penggunaan media pembelajaran yang bisa digunakan untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran. Dari banyaknya media pembelajaran yang dapat digunakan ialah Media audio visual. Media audio visual merupakan media yang di dalamnya mengandung unsur suara dan gambar yang bisa di buat sendiri dengan bantuan aplikasi ataupun dicari melalui internet. Menurut Sanaky, dkk (dalam Isnaeni dan Radia, 2020, hlm. 306) mengemukakan bahwa Media audio visual adalah seperangkat alat yang bisa memproyeksikan gambar serta suara, sehingga siswa dapat mengamati gambar, kombinasi warna dan suara tertentu.

Maka dari itu media audio visual dapat membantu penyajian materi yang disampaikan oleh guru terhadap peserta didiknya. Media audio visual dapat mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini sangat membantu untuk menarik perhatian siswa, sehingga siswa tidak merasa bosan dalam memahami materi yang disampaikan. Contoh dari media audio visual antara lain video atau program televisi video tutorial atau acara TV dan Audio slide (Hamdani dalam Gabriela, 2021, hlm. 105).

Standar keberhasilan pembelajaran terlihat dari hasil belajar siswa. Nilai hasil belajar dapat digunakan sebagai tolak ukur untuk mengevaluasi keberhasilan

kegiatan pembelajaran di sekolah dan juga mengukur efektivitas guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Diharapkan guru mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang rendah. Hasil belajar ialah prestasi yang di capai seorang siswa dalam hal sikap, pengetahuan, atau keterampilan dalam melaksanakan proses belajar. Tentunya untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru harus memiliki versi atau pengajaran yang baik. Serta memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kepribadian siswa dan mata pelajaran (Sutisna, dkk, 2020, hlm. 2)

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu mengenai pembelajaran menggunakan media audiovisual yang telah diteliti oleh beberapa peneliti diantaranya:

1. Hafizatul Khaira pada tahun 2020, mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk membantu terselenggaranya proses pembelajaran baik offline maupun online. Penyajian materi dalam media yang menarik dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Yosef Firman Narut dan Zephius R.E Ntelok pada tahun 2020, Pembelajaran IPA yang didukung dengan media audiovisual terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Proses pembelajaran yang didukung dengan media audiovisual dapat mempermudah siswa untuk memvisualisasikan konsep abstrak dalam sains; membuat lebih mudah dipahami dan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.
3. Tahan Suci Windasari dan Harlinda Sofyan pada tahun 2019, berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara media terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di SD Duri Kepa 05.

Berdasarkan uraian beberapa peneliti terdahulu di atas media audio visual dapat mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan karna penyajian materi yang disampaikan terbilang menarik serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru kelas V di SDN 007 Cipaganti, bahwa proses pembelajaran yang dilakukan sebatas guru menerangkan, siswa mendengarkan dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru. Media yang digunakan dalam pembelajaran di kelas hanya sebatas papan tulis, tidak adanya media tambahan khususnya media audio visual

yang dapat mendukung proses pembelajaran di kelas. Walaupun kegiatan terlihat menarik seperti adanya diskusi kelompok yang sudah dilaksanakan oleh guru, Tetapi sebagian besar siswa masih jarang dalam mengutarakan pendapatnya, meskipun guru berulang kali meminta siswa untuk bertanya jika ada hal yang belum di mengerti, dan masih terdapat siswa kelas V yang hasil belajarnya rendah. Nilai KKM yang telah ditentukan guru ialah 75, yang mana guru kelas V menyatakan bahwa pembelajaran dikatakan berhasil jika sudah mencapai 75%.

Maka dengan demikian peneliti berupaya untuk menerapkan pembelajaran melalui media audiovisual yang lebih menarik untuk meningkatkan semangat belajar siswa dan akan berdampak positif terhadap hasil belajar. Misalnya seperti penggunaan *kinemaster* yang akan digunakan oleh peneliti untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, serta memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Alasan peneliti menggunakan media pembelajaran dengan *kinemaster* ialah *kinemaster* merupakan sebuah aplikasi edit video yang sangat lengkap untuk android dan mudah digunakan serta ukuran filenya pun terbilang rendah sehingga tidak memakan banyak penyimpanan di android. Indriani dan Pangaribuan (dalam Amelia dan Arwin, 2021, hlm. 91) mengatakan bahwa Aplikasi ini juga dapat digunakan untuk mengedit beragam lapisan video, gambar, tulisan, dan film yang dilengkapi dengan fitur pemotong video. Aplikasi *kinemaster* juga bisa menggunakan beberapa *track audio* yang memiliki fungsi sebagai pengontrol audio agar sesuai dengan video yang kita buat serta dapat mendownload beberapa efek didalamnya agar video yang dibuat hasilnya terlihat lebih menarik dan maksimal. Dengan demikian aplikasi *kinemaster* bisa sangat membantu dalam membuat video pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan, sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan hasil belajar siswa yang lebih baik daripada sebelumnya.

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh setelah siswa melakukan proses pembelajaran. Maisaroh (dalam Sutisna, dkk, 2020, hlm. 3) mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang didapat setelah melakukan, proses pembelajaran, hasil belajar seseorang dapat berupa kognitif, afektif dan psikomotorik yang dievaluasi dengan melalui tes. Jadi, hasil belajar disini adalah nilai-nilai yang

diperoleh siswa dalam proses belajar. Hasil yang di peroleh tidak hanya berupa pengetahuan, tetapi berupa sikap dan keterampilan (Sutisna, dkk, 2020, hlm. 3).

Maka dari itu guru harus pandai dalam membuat media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa, agar siswa aktif dalam proses pembelajaran sehingga mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa. Khumaeroh, dkk (2021, hlm. 102) mengatakan bahwa pembelajaran aktif pada siswa bisa dilihat dari aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Jika siswa mulai berpartisipasi dalam proses pembelajaran, siswa akan merasakan suasana belajar yang baik dan merasa tidak bosan dalam mengikuti aktivitas belajar di kelas maka dari itu hasil dan tujuan belajar bisa untuk dimaksimalkan.

Berdasarkan uraian yang telah diungkapkan di atas, maka perlu diadakan penelitian untuk mencari tahu apakah ada pengaruh penerapan media audio visual berbasis *kinemaster* terhadap hasil belajar siswa. Sebagai langkah awal untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *kinemaster* maka penulis mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Audio Visual berbasis Aplikasi *Kinemaster* terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN 007 Cipaganti Kota Bandung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran sebatas guru menerangkan, siswa mendengarkan dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru.
2. Media yang digunakan dalam pembelajaran di kelas hanya sebatas papan tulis, tidak adanya media tambahan khususnya media audiovisual yang mendukung proses pembelajaran didalam kelas.
3. Siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran seperti bertanya.
4. Masih terdapat siswa kelas V yang hasil belajar nya rendah.

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya permasalahan yang akan dibahas, maka perlu adanya batasan masalah, Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini hanya akan membahas mengenai media audio visual yang dibuat menggunakan aplikasi *kinemaster* terhadap hasil belajar siswa.
2. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 007 Cipaganti Kota Bandung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi Masalah yang telah dijelaskan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Perancangan pembelajaran pada siswa kelas V dengan media audio visual berbasis aplikasi *kinemaster* di SDN 007 Cipaganti Kota Bandung?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar pada siswa kelas V dengan menggunakan media audio visual berbasis aplikasi *kinemaster* di SDN Cipaganti Kota Bandung?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui perancangan pembelajaran pada siswa kelas V dengan media audio visual berbasis aplikasi *kinemaster* di SDN 007 Cipaganti Kota Bandung.
2. Mengetahui perbedaan hasil belajar pada siswa kelas V dengan menggunakan media audio visual berbasis aplikasi *kinemaster* di SDN 007 Cipaganti.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk semua pihak yang terlibat, maka dari itu yang diharapkan oleh peneliti adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan ilmu pengetahuan bagi pembaca dan menambah penggunaan media pembelajaran, khususnya untuk penggunaan media audio visual berbasis aplikasi *kinemaster* untuk meningkatkan hasil hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Manfaat ini memberikan manfaat bagi peneliti, guru dan peneliti lain yang dijelaskan sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini supaya bisa menarik perhatian siswa pada saat pembelajaran dengan menggunakan media audio visual berbasis *kinemaster* sehingga dapat mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan guru untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual berbasis *kinemaster* guna meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi sekolah

Dapat memberikan masukan dalam upaya melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media audio visual berbasis *kinemaster*.

d. Bagi Peneliti

Beberapa manfaat dari penelitian yang dilakukan, diantaranya:

1. Menambah wawasan dan pengetahuan dalam penelitian yang membuktikan kebenaran tentang penerapan media audio visual berbasis *kinemaster* terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar.
2. Memberikan pengalaman dalam menentukan media pembelajaran yang tepat untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

e. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan, diharapkan dapat bermanfaat sebagai tambahan pengetahuan bagi penelitian selanjutnya yang akan melaksanakan penelitian mengenai pengaruh media audio visual berbasis aplikasi *kinemaster* terhadap hasil belajar siswa kelas V di sekolah dasar.

G. Definisi Operasional

Agar terhindar dari kesalahpahaman yang ada dalam istilah-istilah pokok, maka peneliti akan mendefinisikan secara operasional sebagai berikut:

a. Media Audio Visual

Media audio visual yang dimaksud dalam penelitian ini ialah media dengan menggunakan video pembelajaran yang di buat dari aplikasi *Kinemaster*. Salah satu kelebihan dari aplikasi *Kinemaster* adalah bisa membuat video pembelajaran lebih menarik, dimana kita dapat mengedit video sesuai keinginan dan bisa

menambahkan animasi bergerak, menambahkan audio dan dapat mengganti *background* sesuai keinginan, serta dapat mengedit berbagai lapisan video.

Peneliti bermaksud untuk membuat video pembelajaran yang akan dikembangkan dengan menggunakan media audio visual berbasis *Kinemaster*, yang mana dalam video tersebut terdapat materi-materi pembelajaran yang diambil dari buku pegangan siswa pada pembelajaran.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar ialah hasil yang didapatkan oleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Rusman (dalam Sjam dan Maryati, 2019, hlm. 188) mengatakan bahwa kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar dapat juga dipahami bahwa hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa di bidang tertentu meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

H. Sistematika Skripsi

Tujuan digunakannya sistematika skripsi ini ialah untuk memudahkan peneliti dalam menyusun skripsi. Adapun sistematika skripsi yang digunakan oleh peneliti berdasarkan buku panduan penulisan karya tulis ilmiah mahasiswa FKIP Universitas Pasundan (2022, hlm. 36-37). Adapun penyusunan sistematika skripsi tersebut sebagai berikut:

1. Bagian Pembuka Skripsi

Bagian ini berisikan halaman sampul, halaman pengesahan, halaman moto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terimakasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran.

2. Bagian Isi Skripsi

Bagian ini termuat lima bab dalam bagian isi skripsi, yaitu:

Pada bagian awal yaitu di Bab I Pendahuluan bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan skripsi.

Selanjutnya Bab II Kajian Teori, pada bab ini berisi kajian teori dan kerangka pemikiran, memuat kajian teori yang berkaitan dengan penelitian, hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan variabel penelitian, kerangka pemikiran serta asumsi dan hipotesis.

Bab III Metode Penelitian, pada bab ini memuat pendekatan penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, pengumpulan data dan instrument penelitian, teknik analisis data, serta prosedur penelitian.

Bab IV Pembahasan dan Hasil Penelitian, bab ini memuat temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data sesuai dengan urutan rumusan masalah peneliti dan pembahasan penelitian untuk menjawab semua pertanyaan yang telah dirumuskan.

Bab V Penutupan, Pada bab ini memuat kesimpulan dan saran penelitian.

3. Bagian Akhir Skripsi

Bagian akhir skripsi terbagi menjadi 2 bagian, daftar pustaka dan lampiran-lampiran.