

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada hakekatnya adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan penuh tanggung jawab oleh orang dewasa terhadap anak, secara sadar dan sengaja, sehingga tercipta hubungan yang saling berkaitan agar anak mencapai perkembangan yang diinginkan dan berlangsung terus menerus. Dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang dimaksud dengan Pendidikan adalah:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan profesi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Pendidikan dalam kurikulum 2013 menekankan agar peserta didik berperan aktif dalam membangun pengetahuannya. Pembelajaran juga harus berpusat pada siswa (*student centered*), guru hanya sebagai pendamping peserta didik dalam mengembangkan ilmunya. Dalam kurikulum 2013 juga diharapkan guru mengembangkan pengalaman belajar yang terbaik agar peserta didik dapat membangun pengetahuannya.

Oleh karena itu, menjadi tanggung jawab semua pihak yang terlibat dalam pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Guru merupakan pihak yang paling berperan dalam menciptakan tenaga kerja yang berkualitas. Dalam setiap pembelajaran, guru tidak terlepas dari metode, pendekatan, metode dan media pembelajaran yang dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan. Kajian yang dilakukan guru di sekolah dianggap kurang penting. Hal ini terjadi karena guru kurang maksimal dalam proses pembelajaran, juga dalam penggunaan sumber belajar dan media pembelajaran. Bahkan tidak jarang sekolah sudah memiliki sarana dan prasarana yang memadai,

seperti LCD proyektor dan laptop yang digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, tetapi tidak digunakan.

Pembelajaran masih berpusat pada guru, hanya menggunakan media tradisional, yang menjadikan pembelajaran monoton dan menimbulkan kebosanan dan kurangnya minat peserta didik. Akibatnya peserta didik tidak termotivasi untuk belajar yang ditandai dengan berbagai tugas yang tidak ada hubungannya dengan proses pembelajaran yaitu mengobrol dengan teman, tertidur dan mengerjakan tugas mata pelajaran lain. Akibatnya, prestasi akademik rendah, dalam hal keterampilan kognitif, emosional dan psikomotorik. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku dan keterampilan siswa setelah proses pembelajaran berlangsung, perubahan tersebut berupa peningkatan kemampuan kognitif, emosional dan psikomotorik. Menurut Syofyan (2015, hlm. 136), hasil belajar adalah hasil dari proses pembelajaran yang memungkinkan siswa memiliki keterampilan yang dapat diukur dalam tiga bidang, yaitu bidang emosional, intelektual, dan psikomotorik. Senada dengan Syofyan, Rusmono (2014, hlm. 8) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang mencakup tiga ranah, yaitu kognitif (berhubungan dengan pengetahuan), emosional (berhubungan dengan sikap), psikomotor (berhubungan dengan keterampilan). Sebagai guru, guru diharapkan dapat terus menunaikan kewajibannya untuk memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Hal ini juga diasumsikan bahwa guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sebenarnya memberikan kontribusi terhadap keberhasilan pembelajaran. Karena media merupakan salah satu pilar dari proses pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut di atas, guru hendaknya pandai dalam memilih media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran agar apa yang dikomunikasikan guru dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik. Dalam proses pembelajaran, guru membutuhkan media yang tepat untuk memudahkan peserta didik memahami materi yang ada. Solusi

yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi selama pembelajaran adalah penggunaan media audio dan visual.

Media audio visual adalah media yang memadukan unsur visual dan audio untuk menyampaikan suatu pesan atau isi. Handayani (Danizar, 2015) berpendapat bahwa media audiovisual adalah medium unsur visual dan audio yang digabungkan menjadi tampak. Misalnya video, film, dokumenter dll. Media audio visual yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk memotivasi siswa yaitu video pendidikan. Arsyad (Andriani, dkk., 2019) mengatakan bahwa video adalah rangkaian animasi bersama suara yang membentuk satu kesatuan dan dihubungkan bersama dalam suatu alur, dimana terdapat pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan melalui proses penyimpanan pada media pita atau disk. Arsyad (2003) menyatakan bahwa ada empat fungsi media video dalam pembelajaran yaitu (1) Fungsi atensi, media video dapat mengarahkan dan menarik perhatian siswa untuk fokus pada tayangan video, (2) fungsi afektif, dapat merangsang emosi dan muatan. . Sikap siswa, (3) Aktivitas kognitif, dapat mempercepat pemahaman dan penguasaan konten video, sehingga tujuan pembelajaran dipercepat, (4) Aktivitas kompensasi, dapat meningkatkan kemampuan mengingat konten siswa. Dengan adanya video, penyampaian materi pembelajaran akan mudah dipahami oleh siswa dan tentunya pembelajaran akan lebih menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Lebih jelasnya Tofano (2018) mengatakan bahwa dengan adanya media siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu, guru harus dapat menggunakan alat ajar yang menarik agar pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang relevan, dan guru harus kreatif dalam menggunakan alat ajar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN Rancaekek 02, peneliti menemukan fenomena bahwa pada saat mengajar peserta didik, guru hanya menggunakan metode pengajaran, dan media yang digunakan masih menggunakan media tradisional, sehingga menurunkan

minat belajar peserta didik. Oleh karena itu peserta didik mudah malas, dan bosan sehingga prestasi akademiknya juga rendah. Hal ini terlihat dari hasil laporan siswa kelas V yang cukup rendah yaitu:

Tabel 1.1

Data Hasil Rapot Peserta Didik Kelas V SDN Rancaekek 02

Peserta Didik	Sudah Mencapai KKM	Belum Mencapai KKM	Jumlah Peserta Didik
Kelas VA	13	11	24
Kelas VB	14	10	24

Pada tabel di atas, jumlah peserta didik kelas V SDN 02 Rancaekek adalah 48 peserta didik yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas VA yaitu sebanyak 24 peserta didik yang sudah mencapai KKM 13 orang yang sudah mencapai KKM 11 orang belum, pada kelas VB yang sudah mencapai KKM 14 orang, 10 orang belum mencapai KKM.

Hal ini dipengaruhi oleh beberapa aspek, diantaranya aspek media dalam kegiatan pendidikan. Oleh karena itu, untuk memotivasi siswa, guru harus menyiapkan media yang menarik. Salah satunya adalah media audiovisual, karena media ini memiliki sifat mendorong siswa untuk mempelajari materi pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa. Khusus di SDN Rancaekek 02 cukup diberikan edukasi dengan media audiovisual, karena media seperti LCD proyektor dan laptop sudah ada tetapi tidak digunakan secara maksimal. Dengan menggunakan media pembelajaran audiovisual diharapkan siswa dapat meningkatkan keterampilan menyimak dan mengevaluasi materi yang dipelajari dan dipahami Kustandi dalam (Irfan, 2019).

Berkaitan dengan hasil penelitian sebelumnya tentang penggunaan media audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu penggunaan media audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pendidikan IPA kelas IV di SDN UNYUR, Aris, I.E. dan dari Kartikasari, C (2020:1-5) mengemukakan bahwa penggunaan alat bantu audiovisual dalam pembelajaran IPA tentang konsep organ indera manusia dapat

meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Unyur. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan nilai kelas menengah yaitu dari 55,7 pada siklus awal, menjadi 70 pada siklus I dan kembali menjadi 79,5 pada siklus II.

Hasil penelitian lain sebelumnya yaitu hasil peningkatan pembelajaran IPA siswa kelas IV-B melalui penggunaan media audiovisual (proyektor film) di SD Negeri Komplek IKIP 1 Kota Makassar oleh Alfian Sahrudin (2018, hlm 72 - 84) dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audiovisual (proyektor film) ternyata dapat meningkatkan hasil belajar IPA Kelas IV-B SD Negeri Komplek IKIP 1 Kota Makassar. Pembelajaran melalui media tersebut dapat menimbulkan rasa senang, tidak membosankan, dan memungkinkan siswa mendapatkan ide sendiri dari materi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan karena media mencakup semua aspek pembelajaran siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, penulis tertarik untuk melakukan analisis lebih lanjut dengan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Audio Visual* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Di SDN Rancaekek 02”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas bahwa dapat di identifikasikan permasalahannya sebagai berikut:

1. Penggunaan Media Pembelajaran di SDN Rancaekek 02 masih belum optimal, selama proses pembelajaran berlangsung, gurulah yang banyak berbicara dan menyampaikan informasi, dan hanya dengan menggunakan media konvensional saja.
2. Minat belajar peserta didik menurun, akibatnya peserta didik tidak bersemangat, merasa malas, bosan dan jenuh sehingga menyebabkan hasil belajarnya menjadi rendah.
3. Guru sebaiknya memilih media pembelajaran yang tepat agar peserta didik lebih tertarik dan bersemangat dalam pembelajaran dan apa yang disampaikan oleh guru dapat mudah dipahami peserta didik.

C. Batasan Masalah

Sebagaimana telah dikemukakan pada latar belakang dan identifikasi masalah, untuk menghindari meluasnya masalah yang akan diteliti, maka penulis membatasi permasalahan dalam penelitian yaitu:

Penelitian ini menggunakan media pembelajaran *Audio Visual* yang terdiri dari video pembelajaran, LCD proyektor infokus, slide (powerpoint), dan materi ajar yang dibatasi pada tema 4 Sehat itu Penting Subtema 3 Cara Memelihara Kesehatan Organ Peredaran Darah Manusia.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas maka rumusan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penerapan media pembelajaran *Audio Visual* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V di SDN Rancaekek 02?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Audio Visual* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V di SDN Ranacekek 02?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara yang menggunakan media pembelajaran konvensional dengan media pembelajaran *audio visual*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui bagaimana proses penerapan media pembelajaran *audio visual* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V di SDN Rancaekek 02
2. Mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *audio visual* terhadap hasil belajar peserta didik di SDN Rancaekek 02

3. Mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara yang menggunakan media pembelajaran konvensional dengan media pembelajaran *audio visual*

F. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat diperoleh manfaat sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan yang berkaitan tentang pengaruh media pembelajaran *audio visual* terhadap hasil belajar kelas V.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Peneliti manfaat penelitian ini adalah untuk menambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman peneliti sebagai bekal untuk menjadi calon guru yang profesional.
- 2) Bagi Pendidik diharapkan penelitian ini dapat memberikan kreasi baru dalam membuat media yang lebih bervariasi dan tepat untuk proses pembelajaran. Sehingga tidak monoton dan membantu dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- 3) Bagi Peserta didik diharapkan dengan penggunaan media *audio visual* dapat membantu memahami materi pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik.

G. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi salah pengertian terhadap istilah-istilah dalam variabel penelitian ini, maka istilah-istilah tersebut didefinisikan sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran menurut Hamdani dkk (2020, hlm. 151) adalah alat atau Teknik yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik sehingga terjalin komunikasi yang saling menguntungkan dalam proses kegiatan pembelajaran.

2. Media Pembelajaran *audio visual* menurut Sundayana (2015, hlm. 14) yaitu suatu jenis media yang memuat unsur gambar dan unsur suara yang bisa didengar , seperti film, rekaman video, slide suara, dan lainnya.
3. Hasil Belajar menurut Syofyan (2015, hlm. 136) merupakan hasil kegiatan pembelajaran yang menjadikan peserta didik memiliki kemampuan yang dapat diukur melalui ranah kognitif (Pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi) serta ranah afektif dan psikomotorik.

H. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan dalam skripsi ini menjelaskan isi dari setiap bab, urutan penulisan, serta hubungan antara bab dengan bab dalam kerangka seperti berikut:

1) Bab I Pendahuluan

Pada Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

2) Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Pada Bab ini menjelaskan tentang kajian teori yang berisi deskriptis teoritis yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian dengan merumuskan definisi konsep. Dilanjutkan dengan perumusan kerangka pemikiran yang menjelaskan keterkaitan dari variabel-variabel yang terlibat dalam penelitian.

3) Bab III Metode Penelitian

Pada Bab ini menjelaskan mengenai sistematis langkah-langkah dan metode yang digunakan dalam menjawab permasalahan. Berisikan pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

4) Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini berisi temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data sesuai dengan rumusan permasalahan penelitian, dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

5) Bab V Simpulan dan Saran

Bab ini merupakan penutup yang membahas simpulan dan saran. Simpulan merupakan uraian hasil penelitian dari data yang telah dikumpulkan, sedangkan saran berisikan rekomendasi yang ditunjukkan pada pembuat kebijakan dan pembaca.