

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Covid -19 merupakan virus baru yang pertama kali terjadi di kota Wuhan (Cina) pada tahun 2019. Virus ini menyebar dan menular dengan sangat cepat hingga ke seluruh dunia, serta banyak memakan korban jiwa, tidak terkecuali Indonesia. Untuk memperlambat penyebaran virus ini pemerintah menghimbau kepada seluruh penduduk Indonesia untuk melakukan pembatasan sosial atau social distancing, sehingga hampir semua kegiatan dikurangi bahkan dihentikan sementara sampai waktu yang ditentukan. Tak luput dunia pendidikan pun terkena dampak dari pemberlakuan pembatasan sosial atau social distancing ini. Dimana pemerintah secara resmi memberitahukan bahwa segala kegiatan pendidikan, mulai dari pendidikan tinggi hingga pendidikan dasar dihentikan pada tanggal 16 maret 2020. Hal ini menjadi guncangan hebat bagi para tenaga pendidik. Dunia pendidikan harus mampu memberikan pembelajaran kepada peserta didik.

Pembelajaran online atau daring merupakan solusi yang paling tepat digunakan oleh dunia pendidikan pada masa ini. Pembelajaran daring dapat menggunakan beberapa aplikasi seperti melalui *Google Meet*, *whatsAap*, *Zoom*, dan lainnya dengan memanfaatkan teknologi internet seperti *Handphone* dan laptop. Pembelajaran online atau disebut pembelajaran Daring yang dilakukan dengan sistem belajar jarak jauh. Dimana kegiatan belajar mengajar tidak dilakukan secara tatap muka namun, pembelajaran dilakukan menggunakan teknologi terefisien yaitu *handphone* atau laptop. Dalam kegiatan belajar daring ini diawali dari guru yang membuat bahan ajar yang akan diajarkan kepada peserta didik pada *handphone* atau laptop kemudian mengirimnya melalui *whatsaap grup*, *google classroom* dan aplikasi lainnya kepada peserta didik. Peserta didik yang menerima pelajaran tersebut bertugas untuk menerima dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru tersebut.

Pembelajaran daring juga dapat dilakukan dengan melihat wajah siswa melalui aplikasi *google meet* atau *zoom* agar peserta didik dan guru dapat saling bertemu di dunia maya. Namun seiring berjalannya waktu hal ini juga membuat peserta didik menjadi jenuh dan bosan sehingga peserta didik menjadi kurang aktif dalam pembelajaran, jarang memberikan pendapat, dan tidak adanya niat untuk bertanya jika ada yang kurang mereka pahami, serta beberapa peserta didik juga mematikan kamera zoom pada saat pembelajaran berlangsung. Ditambah lagi saat ini banyak aplikasi-aplikasi yang digunakan siswa untuk bermain seperti aplikasi Game, *Tiktok*, dan lainnya kebanyakan dari mereka menggunakan aplikasi tersebut. Sehingga ketika pembelajaran berlangsung minat peserta didik untuk belajar menjadi kurang karena peserta didik merasa bermain game merupakan hal yang lebih seru dan menarik, maka saat pembelajaran berlangsung banyak peserta didik yang menggunakan handphone untuk bermain game, nonton youtube, dan lainnya dari pada belajar sehingga mengakibatkan hasil belajar kurang maksimal.

Pembelajaran daring juga membuat peserta didik mulai beralasan hingga berbohong saat menggunakan teknologi, mengatakan kepada guru jaringan tidak stabil dan mengatakan kepada orang tua sedang belajar, padahal peserta didik tersebut menggunakan handphone untuk bermain game, *tiktok* dan sebagainya. Sehingga banyak peserta didik yang tidak mengikuti kegiatan pembelajaran daring yang berakibat pada kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan guru. Banyak peserta didik yang hanya berpatokan kepada tugas yang diberikan guru. Tugas-tugas yang diberikan guru selalu dikerjakan dengan berpatokan pada jawaban yang tersedia di internet yang dengan mudah diakses peserta didik meskipun peserta didik tidak memahami tugas tersebut. Bahkan sering kali yang mengerjakan tugas sekolah yang seharusnya dikerjakan oleh peserta didik menjadi tugas yang dikerjakan oleh orangtua.

Kurangnya keikutsertaan peserta didik dalam kegiatan belajar daring, menyebabkan rasa bosan dan jenuh terhadap kegiatan pembelajaran tersebut yang berakibat pada rendahnya minat belajar siswa pada pembelajaran daring tersebut. Ditambah kurangnya keterampilan guru dalam menerapkan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Akibatnya, hasil belajar peserta didik menjadi rendah. Khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis sehingga IPA bukan hanya penugasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Dalam mata pelajaran IPA kualitas pembelajaran tampaknya masih menjadi

sorotan dunia pendidikan di tanah air. Siswa masih menganggap bahwa materi pembelajaran IPA merupakan materi yang sulit dan menguras pemikiran karena dalam pelajaran IPA banyak teori dan hafalan, serta praktik yang memerlukan proses yang panjang. Berdasarkan anggapan tersebut maka ditemukan pada pembelajaran IPA terdapat tes atau hasil belajar peserta didik yang masih rendah

Keadaan tersebut perlu diperhatikan oleh seorang pendidik khususnya guru mata pelajaran IPA agar selalu berusaha untuk menciptakan inovasi baru dalam pembelajaran sebagai solusi untuk meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran IPA dengan menggunakan media atau alat peraga yang lebih menarik dan mampu membuat peserta didik tertarik dalam pembelajaran IPA tersebut, sehingga prestasi belajar peserta didik mengalami peningkatan.

Pengajar juga harus benar-benar menjadi fasilitator dan inspirasi yang hebat dan pendidik harus dapat menentukan strategi pembelajaran yang menarik dan melibatkan siswa secara langsung agar lebih aktif saat mengikuti proses pembelajaran. Tetapi kenyatannya dalam pembelajaran lebih menekankan keaktifan bukan dari segi pengetahuan sehingga hasil belajar siswa berkurang karena pembelajaran dan latihan-latihan pembelajaran masih belum ideal yang mengakibatkan siswa tidak paham dan mengalami masalah dengan materi yang diajarkan.

Dengan menggunakan berbagai media dan macam-macam alat peraga serta dengan memperhatikan strategi belajar yang dilakukan guru terhadap peserta didik yang telah dipaparkan diatas maka peneliti akan menggunakan media audio visual. Media audio visual yaitu menggabungkan penggunaan suara seperti melihat dan mendengar, media audio visual akan dijadikan untuk bahan ajar kepada peserta didik agar pembelajaran yang disajikan semakin lengkap, menarik dan optimal sesuai dengan modalitas belajar peserta didik.

Penggunaan media dan model pembelajaran yang menarik pada pembelajaran IPA diharapkan mampu membuat peserta didik lebih fokus dan terpusat pada pembelajaran saat proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru berlangsung. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan ketertarikan peserta didik terhadap materi pembelajaran yang dipelajari agar mendapatkan prestasi belajar peserta didik yang lebih meningkat.

Hal Ini Dapat Dilihat dari Nilai Siswa Pada Tabel 1.1 Di Bawah Ini :

Tabel Data 1.1 Nilai Siswa Kelas IV SD Negeri Percontohan Kabanjahe Tahun Ajaran 2021/2022.

KKM	Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa		Persentase	
			Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
70	IVA	30	10	20	33,3%	66,7%
	IVB	30	12	18	40,0%	60,0%

Sumber : Wali Kelas IV SD Negeri Percontohan Kabanjahe Tahun Ajaran 2021/2022

Berdasarkan dari data tersebut maka dapat dilihat bahwa hasil belajar yang diperoleh peserta didik pada awal pengamatan masih rendah dan belum mencapai KKM serta belum memenuhi tingkat keberhasilan. Hasil belajar ini menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik masih perlu ditingkatkan. Permasalahan diatas harus diperbaiki dengan penggunaan media pengajaran yang harus diubah dengan menggunakan media audio visual yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sehingga diharapkan dapat membuat peserta didik tertarik, dan membantu peserta didik lebih semangat belajar agar dapat meningkatkan hasil belajarnya serta membuat peserta didik semakin memahami arti pembelajaran materi daur hidup hewan.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan sautu penelitian yang berjudul **Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri Percontohan Kabanjahe Tahun Ajaran 2021/2022.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Kegiatan belajar mengajar yang masih terlalu monoton pada buku.
2. Peserta didik kurang berminat dengan mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) karena pelajaran ini lebih menekankan teori dan hafalan.
3. Guru jarang menggunakan media dalam pembelajaran.
4. Nilai hasil belajar IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) peserta didik masih rendah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, maka peneliti membatasi masalah yaitu dengan Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri Percontohan Kabanjahe Tahun Ajaran 2021/2022.

1.4 . Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan media audio visual pada mata pelajaran IPA materi daur hidup di kelas IV SD Negeri Percontohan Kabanjahe Tahun Ajaran 2021/2022 ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajarkan tanpa menggunakan media audio visual pada mata pelajaran IPA materi daur hidup di kelas IV SD Negeri Percontohan Kabanjahe Tahun Ajaran 2021/2022 ?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi Daur hidup di kelas IV SD Negeri Percontohan Kabanjahe Tahun Ajaran 2021/2022 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media audio visual pada mata pelajaran IPA materi Daur hidup di kelas IV SD Negeri Percontohan Kabanjahe Tahun Ajaran 2021/2022.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajarkan tanpa menggunakan media audio visual pada mata pelajaran IPA materi Daur hidup di kelas IV SD Negeri Percontohan Kabanjahe Tahun Ajaran 2021/2022.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi Daur hidup di kelas IV SD Negeri Percontohan Kabanjahe Tahun Ajaran 2021/2022.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami pelajaran IPA. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

1. Bagi Siswa

Sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik, memahami, dan memiliki daya tarik sehingga dapat memupuk minat belajar siswa dengan menggunakan media audio visual dalam mata pelajaran IPA materi Daur Hidup.

2. Bagi Guru

Dapat memperoleh keterampilan baru, juga menjadi masukan bahwa sangat penting menggunakan media dalam mengajar karena dapat meningkatkan minat belajar peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

3. Bagi sekolah

Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan memotivasi guru untuk memperhatikan dan meningkatkan minat belajar siswa khususnya mata pelajaran IPA.

4. Bagi Peneliti

Sebagai bahan masukan bagi peneliti untuk menambah wawasan pengetahuan tentang bagaimana mengatasi kesulitan siswa dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar tentang materi daur hidup hewan dengan menggunakan media audio visual.