

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan banyak mengalami perubahan. Dapat diperhatikan dalam beberapa tahun terakhir ini dunia pendidikan diguncang oleh virus Covid-19 yang menyebabkan pelaksanaan proses pembelajaran tidak bisa dilakukan sebagaimana biasanya dan mengalami perubahan dalam pelaksanaan proses pembelajaran. pembelajaran harus dilakukan secara daring (dalam jaringan) yang mengharuskan peserta didik untuk belajar dari rumah dan guru harus bisa tetap menyampaikan pembelajaran kepada siswa seperti biasa walaupun dibatasi oleh jarak.

Pendidikan merupakan salah satu usaha yang dilakukan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Melalui usaha yang dilakukan tersebut diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan menggali potensi-potensi yang dimiliki oleh peserta didik sehingga dapat berguna untuk diri sendiri maupun untuk orang lain. Hal ini tertuang dalam undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan nasional pasal 1 ayat 1 yang menjelaskan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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.

Setelah pelaksanaan proses pembelajaran sudah mulai dipulihkan kembali, maka tugas guru yaitu mengembalikan semangat belajar peserta didik. Jika peserta didik masih terlena dengan pembelajaran daring yang dilakukan dan tidak semangat dalam pembelajaran yang dilakukan seperti biasa disekolah maka akan mempengaruhi dalam hasil belajar peserta didik. Maka dari itu, guru harus bisa menumbuhkan minat belajar siswa dengan cara menyampaikan pembelajaran yang bervariasi, tidak hanya berpatokan pada buku saja dan mengandalkan papan tulis dalam menyampaikan materi, akan tetapi dapat menerapkan ilmu daring yang telah mengajari guru untuk mengajar lebih aktif dan kreatif.

Proses belajar mengajar akan terlihat lebih menarik jika ada hubungan dua arah antar guru dan peserta didik sehingga pembelajaran tidak terlihat monoton saja. Untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menggugah minat belajar peserta didik dan keingintahuan peserta didik akan materi pelajaran yang akan disampaikan, maka perlunya kereaktifan guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi.

Media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran, maka peserta didik akan lebih antusias dan semangat dalam menerima materi karena pembelajaran tidak monoton dan membosankan. Media pembelajaran yang digunakan diharapkan dapat dinikmati oleh semua peserta didik di dalam satu kelas bukan untuk beberapa orang saja. Salah satu media pembelajaran yang dapat dinikmati oleh seluruh peserta didik di kelas dan memanfaatkan kecanggihan teknologi yaitu media pembelajaran *Audio Visual*.

Media pembelajaran *Audio Visual* dikatakan cukup menarik karena peserta didik tidak hanya dapat mendengar suara saja akan tetapi juga gambar akan muncul sehingga peserta didik akan merasa seperti mereka menonton televisi saat menerima materi pelajaran. Sehingga saat penyampaian materi, kelas juga bisa lebih kondusif. Penggunaan media pembelajaran ini membutuhkan beberapa alat seperti proyektor, laptop dan speaker untuk bisa menampilkan media *Audio Visual* kepada seluruh siswa di kelas. Dibutuhkan sarana pendidikan yang mendukung dari sekolah dalam pemakaian media *Audio Visual*. Sebelum guru menampilkan media *Audio Visual*, terlebih dahulu guru akan menjelaskan materi kepada peserta didik agar saat belajar menggunakan media *Audio Visual*, peserta didik akan lebih mengerti akan materi karena sebelumnya sudah dijelaskan oleh guru.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar (SD). Dengan mempelajari IPA, siswa dapat lebih mendalami tentang alam serta isinya secara ilmiah. Mata pelajaran IPA menarik dan mudah untuk dipelajari karena peserta didik dapat dengan langsung bereksperimen dengan materi yang sudah dipelajari. Dengan mempelajari tentang IPA, diharapkan

peserta didik dapat lebih mencintai alam serta dapat mengetahui fenomena-fenomena alam secara ilmiah.

Minat belajar peserta didik akan berkurang jika guru tidak menggunakan media pembelajaran yang tepat dan menarik. Peserta didik akan jenuh dan tidak fokus dalam menerima materi ajar. Apalagi setelah pandemi beberapa tahun terakhir ini, maka guru harus lebih aktif dan kreatif lagi dalam memilih media ajar yang digunakan. Media ajar harus lebih menarik lagi dibandingkan sebelum pandemi melanda, tidak hanya menggunakan gambar atau poster yang ditunjukkan kepada siswa seperti biasanya, penjelasan materi dengan ceramah atau mengandalkan buku saja. Guru yang kurang mampu mengembangkan media ajar akan membuat peserta didik menjadi bosan sehingga minat belajar peserta didik menjadi rendah.

Masalah-masalah belajar seperti diatas juga dialami oleh sekolah SD Negeri 060938 Kwala Bekala Kecamatan Medan Johor khususnya pada mata pelajaran IPA. Guru masih menggunakan media ajar sepergi gambar dan penyampaian materi secara lisan seperti biasa atau ceramah. Guru masih cenderung menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Sehingga peserta didik banyak yang jenuh dan bermalas-malasan dalam menerima materi ajar menimbulkan minat belajar yang rendah. Ini dapat terlihat dari capaian hasil ulangan harian IPA peserta didik yang relatif masih rendah karena masih banyak peserta didik yang mendapatkan nilai yang di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal ini menunjukkan peserta didik kurang antusias dala mengikuti proses pembelajaran. Berikut dapat dilihat capaian hasil ulangan harian IPA siswa SD Negeri 060938 Kwala Bekala Kecamatan Medan Johor dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1.1 Data Nilai IPA Siswa Kelas IV

Kelas	KKM	Nilai	Jumlah Siswa		Persentasi	
			Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
IV A	76	≥ 76	13	9	60,00%	40,00%
IV B		< 76	12	10	55,00%	45,00%

Sumber: Guru SDN 060938 Kwala Bekala Kecamatan Medan Johor

Melalui keterangan tabel 1.1 diatas dapat dilihat bahwa masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 70. Dari total keseluruhan kelas IV yaitu 31 siswa, yang tuntas hanya sebanyak 19 siswa sedangkan yang belum tuntas atau pun hasil belajar yang dibawah KKM yaitu sebanyak 25 siswa. Hal ini menunjukkan bahwapeserta didik kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran dan media yang digunakan kurang menarik.

Berikut beberapa hasil penelitian yang sejalan dengan penerapan media *Audio Visual* terhadap minat belajar siswa. Pertama adalah menurut penelitian (Indah Fitriani, 2020) tentang pengaruh penggunaan media *Audio Visual* (vidio pembelajaran) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Islam Al Izhar Makasar, menyatakan bahwa penggunaan media *Audio Visual* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Al Izhar Makasar. Kedua yaitu menurut penelitian (Dessy Liana Saputri dan Umar Darwis) tentang pengaruh media *Audio Visual* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam kelas IV Mis Al-Ihsan menyatakan bahwa presentasi *Audio Visual* terhadap minat belajar sebesar 78,4% sedangkan sisanya sebesar 21,6% yang dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti oleh penelitian

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media *Audio Visual* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya di Kelas IV SDN 060938 KWALA BEKALA KECAMATAN MEDAN JOHOR T.A 2022/2023”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang akan diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media belajar yang menggunakan teknologi seperti media pembelajaran *Audio Visual* belum digunakan dengan maksimal
2. Minat belajar peserta didik masih rendah, khususnya pada mata pelajaran IPA
3. Kurangnya kemampuan guru untuk menggunakan media lain yang berkaitan dengan teknologi seperti media pembelajaran *Audio Visual*

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas agar tidak terjadi permasalahan yang terlalu luas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini dengan meneliti tentang. Pengaruh Penggunaan Media *Audio Visual* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya di Kelas IV SDN 060938 Kwala Bekala Kecamatan Medan Johor

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana minat belajar terhadap siswa pada materi Gaya di kelas IV SDN 060938 Kwala Bekala Kecamatan Medan Johor 2023.
2. Bagaimana minat belajar terhadap siswa dengan menggunakan media audio visual siswa pada materi Gaya di kelas IV SDN 060938 Kwala Bekala Kecamatan Medan Johor 2023.
3. Apakah ada pengaruh signifikan dengan menggunakan media visual terhadap minat belajar siswa pada materi Gaya di kelas IV SDN 060938 Kwala Bekala Kecamatan Medan Johor 2023.

1.5 Tujuan Masalah

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas adalah untuk mengetahui ada pengaruh signifikan dengan menggunakan media visual terhadap minat belajar pada materi Gaya di kelas IV SDN 060938 Kwala Bekala Kecamatan Medan Johor 2023.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan ilmu dalam menerapkan media pembelajaran kepada guru dan calon guru

2. Manfaat Praktis

Selain memberikan manfaat teoritis, ada juga beberapa manfaat praktis dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Bagi siswa: sebagai sumbangan pemikiran agar peserta didik agar dapat lebih meningkatkan minat belajar menggunakan media *Audio Visual*.
- b. bagi guru: sebagai masukan agar dapat diterapkan saat mengajar menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.
- c. bagi kepala sekolah: sebagai bahan masukan untuk meningkat ke kreativitas guru serta melengkapi segala sarana dan prasana yang diperlukan siswa dalam proses pembelajaran.
- d. bagi peneliti: sebagai bahan masukan dalam meningkatkan kualitas mengajar saat sudah menjadi guru.

