

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah proses dimana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, dan pemahaman. Hal ini melibatkan transfer informasi, pengembangan kapasitas dan pertumbuhan intelektual dan sosial. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya.

Teguh (2014:23) menyatakan “Pendidikan adalah usaha menarik sesuatu di dalam manusia sebagai upaya memberikan pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, nonformal, dan informal di sekolah, dan luar sekolah, yang berlangsung seumur hidup. Dimiyati dan Mudjiono (2013:7) menyatakan “Pendidikan merupakan satuan tindakan yang memungkinkan terjadinya belajar dan perkembangan. Purwanto (2014:19) menyatakan “Pendidikan adalah bimbingan/pertolongan yang diberikan kepada anak oleh orang dewasa secara sengaja agar anak menjadi dewasa”.

Menurut Tatang (2016:39) “Tujuan umum pendidikan adalah mewujudkan manusia yang beriman, bertakwa, cerdas, sehat jasmani dan rohani, memiliki keterampilan memadai, berakhlak mulia, memiliki kesadaran yang tinggi dan selalu introspeksi diri, tanggap terhadap persoalan, mampu memecahkan masalah dengan baik dan rasional, dan memiliki masa depan yang cerah, baik di dunia maupun di akhirat.

Dalam Era Globalisasi dan perkembangan teknologi informasi, pendidikan menjadi salah satu kunci dalam mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan masa depan. Salah satu mata pelajaran yang penting dalam kurikulum Sekolah Dasar (SD) adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), yang memberikan dasar pengetahuan ilmiah kepada siswa. “(Susanto, 2016) Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu belajar bisa terjadi kapan dan dimana saja”. Menurut Tatang (2016:39) “Tujuan umum pendidikan adalah mewujudkan manusia yang beriman, bertakwa, cerdas, sehat jasmani dan rohani, memiliki keterampilan memadai, berakhlak mulia, memiliki kesadaran yang tinggi dan selalu introspeksi diri, tanggap terhadap persoalan, mampu memecahkan masalah dengan baik dan rasional, dan memiliki masa depan yang cerah, baik di dunia maupun di akhirat.

Menurut Gagne (Anni dan Rifa'I, 2010) beberapa unsur belajar adalah sebagai berikut: (1) siswa. Istilah siswa dapat diartikan siswa, warga belajar, dan peserta pelatihan yang sedang melakukan kegiatan belajar; (2) rangsangan (stimulus). Peristiwa yang merangsang penginderaan disebut stimulus. Banyak stimulus yang beradadi lingkungan seseorang. Suara, sinar, warna, panas, dingin, tanaman, gedung, dan orang adalah stimulus yang selalu berada di lingkungan seseorang; dan (3) memori. Memori yang ada pada siswa berisi pelajaran bagai kemampuan yang berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dihasilkan dari kegiatan belajar sebelumnya.

Respon siswa yang diamati pada akhir proses pembelajaran disebut dengan perubahan tingkah laku atau perubahan hasil belajar. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dicapai peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Memperoleh aspek-aspek perubahan perilaku ini bergantung pada apa yang dipelajari siswa. Oleh karena itu, jika siswa memperoleh pengetahuan konsep maka perubahan perilaku yang dihasilkan akan berupa penguasaan konsep (Rifa'I dan Anni, 2010). Hasil Belajar dalam penelitian ini dipahami sebagai hasil tes kognitif siswa yang dicapai selama proses pembelajaran IPA melalui penerapan media audio visual.

Peran guru sangatlah penting untuk keberhasilan siswa dalam belajar, karena guru secara langsung berhadapan dengan siswa melaksanakan proses belajar mengajar. Untuk memberikan pengalaman belajar, guru memerlukan alat bantu seperti media pembelajaran dalam kegiatan proses belajar. Salah satunya adalah media audio visual. Hal ini tentu berlaku disetiapa pelajaran, terlebih lagi mata pelajaran IPA. Dalam proses belajar mengajar dibutuhkan strateg pembelajaran yaitu kesiapan guru mengajar, metode mengajar, kemampuan mengelola kelas dan juga kebiasaan belajar yang baik sesuai kebutuhan siswa.

Penggunaan media pembelajaran audiovisual telah memegang peranan penting dalam dunia pendidikan. Media audiovisual dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, mengurangi rasa bosan, dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Contoh media audiovisual seperti video, animasi, gambar bergerak dan simulasi berpotensi untuk meningkatkan pemahaman siswa secara lebih, interaktif dan menarik.

Meskipun penggunaan media pembelajaran audiovisual telah menjadi tren dalam pendidikan, penelitian yang mencermati pengaruh kokretnya terhadap pembelajaran IPA ditingkat sekolah dasar masih terbatas. Lebih khusus lagi, penelitian yang fokus pada pembelajaran IPA kelas IV SD masih perlu dikembangkan lebih lanjut. Ini dapat membantu guru dan pengambilan kebijakan pendidikan dalam mengambil keputusan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu kelancaran, efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Karena media pembelajaran mempunyai manfaat dan fungsi sebagai sarana bagi guru untuk dapat menyampaikan materi pelajaran lebih menarik, tidak hanya monoton, siswa tidak hanya diajak untuk berkhayal dan membayangkan saja tetapi siswa dapat melihat kenyataan walaupun hanya melalui gambar dan video.

Namun masalah yang sering terjadi sekarang ini khususnya dalam proses pembelajaran IPA di kelas IV SDS John Wesley Methodist School, Lau Kesumpat masih banyak siswa yang kurang memahami materi yang dijelaskan, siswanya kurang aktif, tidak ada minat untuk belajar, dan kurang media dalam proses pembelajaran. Dalam mendukung proses pembelajaran di kelas antara lain dengan metode ceramah dan media pembelajaran yang digunakan adalah Papan Tulis dan buku cetak. Dengan metode tersebut masih cenderung menggunakan telinga sebagai indra dominan untuk menangkap pesan, sehingga indra penglihatan belum sepenuhnya digunakan. Kemampuan siswa dalam menangkap materi pembelajaran salah satunya ditentukan oleh keoptimalan mereka dalam menggunakan panca indra. Selama pembelajaran berlangsung, konsentrasi siswa tidak terpusat, siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, tidak antusias dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Oleh karena itu siswa cenderung mencari kesibukannya sendiri ditengah proses pembelajaran yang sedang berlangsung, misalnya bercerita bersama teman-temannya.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh penggunaan media pembelajaran audiovisual terhadap pemahaman pembelajaran dikalangan siswa kelas IV SD. Melalui penelitian ini, kita dapat lebih memahami apakah penggunaan media pembelajaran audiovisual dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan berharga bagi pendidik dan pembuat kebijakan dalam meningkatkan metode pengajaran IPA di SD. Selain itu kita akan mengamati respons siswa terhadap penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran IPA. Apakah penggunaan media ini meningkatkan hasil dalam belajar siswa, apakah siswa merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Penelitian ini juga akan mempertimbangkan faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas penggunaan media audiovisual termasuk kemampuan guru dalam mengintegrasikan media tersebut dalam pembelajaran.

Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi kelas IV SDS John Wesley Methodist School, Lau Kesumpat bahwa pada nilai ulangan harian siswa yang memperoleh nilai 65 dibawah KKM.

Tabel 1.1 Nilai Semester I siswa kelas IV SDS John Wesley Methodist School, Lau Kesumpat Kecamatan Mardinding Tahun ajaran 2023/2024.

**Tabel 1. 1 Data Hasil Belajar Siswa SDS John Wesley Methodist School, Lau Kesumpat Kecamatan Mardinding**

No	Kelas	Nilai $\geq 70$	%	Nilai $\leq 70$	%	jumlah	Persentase (%)
1	IV-A	8		14		22	100%
2	IV-B	5		17		22	100%

**Sumber: kelas IV SDS John Wesley Methodist School, Lau Kesumpat Kecamatan Mardinding**

Peroleh nilai dapat dilihat dari presentasi, nilai yang diperoleh tidak mencapai ketuntasan minimal (KKM) yang sudah ditentukan dari yang sudah ditentukan yaitu 70. Dari 44 siswa hanya 8 siswa yang tuntas Sedangkan jumlah tidak tuntas 14 siswa. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil ujian semester 1 mata pelajaran IPA kelas IV SDS John Wesley Methodist School, Lau Kesumpat sangat rendah.

Adapun yang menjadi faktor ketidak tuntasnya pembelajaran IPA adalah siswa yang merasa bosan dengan penjelasan materi yang dimana guru masih menggunakan metode ceramah dan kurangnya variasi metode pembelajaran. Pembelajaran IPA di sekolah dasar tidak dapat dilakukan hanya dengan menghafal atau mendengarkan guru secara pasif menjelaskan materi pembelajaran.

Permasalahan di atas, maka penelitian mengajukan penelitian yang berjudul; “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Wujud Benda di Kelas IV SDS John Wesley Methodist School, Lau Kesumpat Tahun Ajaran 2023/2024.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang tertulis di atas maka penelitian mengidentifikasi beberapa permasalahan yaitu :

1. Minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA masih kurang dikarenakan penjelasan materi yang monoton.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran.

3. Guru kurang menyesuaikan kebutuhan siswa dalam pelajaran IPA.
4. Guru kurang aktif dan kreatif menggunakan media dalam kelas, sehingga siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran IPA.
5. Metode ceramah dalam proses pembelajaran menjadi pilihan utama pelajaran IPA.
6. Rendahnya pemahan siswa dalam penguasaan materi IPA.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan pertimbangan penelitian terkait luasnya permasalahan maka peneliti ini dibatasi pada.

1. Penggunaan media audiovisual pada mata pelajaran IPA Kelas IV SDS John Wesley Methodist School, Lau Kesumpat Tahun ajaran 2023/2024.
2. Materi pembelajaran yang dikaji yaitu perubahan wujud benda Kelas IV SDS John Wesley Methodist School, Lau Kesumpat Tahun ajaran 2023/2024.
3. Media konvensional yaitu PPT pada mata pelajaran IPA Kelas IV SDS John Wesley Methodist School, Lau Kesumpat Tahun ajaran 2023/2024.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah:

1. Bagaimana gambaran hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media audio visual pada Mata Pelajaran IPA Materi Wujud Benda di Kelas IV SDS John Wesley Methodist School, Lau Kesumpat Tahun ajaran 2023/2024?
2. Bagaimana gambaran hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media konvensional pada Mata Pelajaran IPA Materi Wujud Benda di Kelas IV SDS John Wesley Methodist School, Lau Kesumpat Tahun ajaran 2023/2024?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Wujud Benda di Kelas IV SDS John Wesley Methodist School, Lau Kesumpat Tahun ajaran 2023/2024?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah :

1. Untuk mengetahui gambaran hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media audio visual pada Mata Pelajaran IPA Materi Wujud Benda di Kelas IV SDS John Wesley Methodist School, Lau Kesumpat Tahun ajaran 2023/2024.

2. Untuk mengetahui gambaran hasil belajar siswa yang di ajarkan dengan menggunakan media konvensional pada Mata Pelajaran IPA Materi Wujud Benda di Kelas IV SDS John Wesley Methodist School, Lau Kesumpat Tahun ajaran 2023/2024.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan antara penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Wujud Benda di Kelas IV SDS John Wesley Methodist School, Lau Kesumpat Tahun ajaran 2023/2024.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Bedasarkan tujuan penelitian di atas maka, manfaat penelitian ini bermanfaat bagi :

### **1. Manfaat Bagi Peserta Didik**

- a. Dapat meningkatkan motivasi belajar pada pelajaran IPA di SD sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang memuaskan.
- b. Dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran
- c. Dengan adanya media audi visual pembelajaran siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya.

### **2. Manfaat Bagi Guru**

- a. Sebagai bahan pertimbangan dalam memilih media audio visual yang paling tepat sesuai dengan materi pembelajaran IPA
- b. Dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dengan menggunakan media audio visual

### **3. Manfaat Bagi Sekolah**

- a. Dapat dijadikan bahan kajian menentukan kebijakan pelaksanaan proses pembelajaran
- b. Dapat menghasilkan kelulusan mahasiswa yang berkaulitas.

### **4. Manfaat Bagi Peneliti**

- a. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk melakukan penelitian sejenis dan kasus yang sama atau berbeda.