

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda seseorang itu telah belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikapnya.

Proses pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru dan siswa melalui verbal sebagai media utama penyampaian materi pelajaran. Ketika teknologi belum berkembang sekarang ini, ketika ilmu pengetahuan belum sepesat ini proses pembelajaran biasanya berlangsung pada tempat dan waktu. Ketika ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat, proses pembelajaran tidak lagi di monopoli oleh adanya kehadiran guru di dalam kelas, siswa dapat belajar dimana dan kapan saja sesuai minat dan gaya belajar (Slameto 2021 hal 301). Seseorang desainer pembelajaran dituntut untuk dapat merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar yang sesuai agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien.

Kemajuan yang di capai oleh manusia dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi itu sendiri berkembang semakin pesat. Pola hidup manusia dengan kemajuan teknologi mempunyai hubungan erat, pendidikan mungkin wadah paling menonjol dalam rangka kemajuan itu. Dalam rangka kegiatan pendidikan, ada beberapa media yang dapat di gunakan yaitu menggunakan alat-alat media audio visual karena audio visual dapat menyampaikan pengertian atau informasi dengan cara yang lebih konkrit atau lebih nyata dari pada yang dapat di sampaikan oleh kata-kata yang di ucapkan. Dengan melihat sekaligus mendengar orang yang menerima pelajaran, penerangan atau penyuluhan dapat lebih mudah

mudah dan lebih cepat mengerti

Bahasa Indonesia merupakan salah satu dari sekian banyak mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia secara umum adalah mengembangkan keterampilan siswa dalam menggunakan bahasa, baik untuk kemampuan menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis (Ningrum 2020) Bahasa yang memadai akan tetapi tidak dimanfaatkan dengan baik dan maksimal. Perubahan paradigma dalam proses pembelajaran dari *teacher centered* ke *student centered*, dari *passive learning* ke *active learning*, penggunaan media juga merupakan alat bantu bagi guru sehingga siswa lebih mudah dalam memahami isi atau pesan yang terkandung dalam suatu mata pelajaran, apalagi bagi anak usia sekolah dasar yang dalam perkembangannya masih berada dalam tahap operasional kongkrit. Keberadaan media pembelajaran akan sangat membantu belajar anak-anak diusia tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan dilapangan diketahui bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia belum berjalan secara optimal. hal ini dapat dilihat dari setiap pembelajaran, guru masih menggunakan metode ceramah pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa terlihat kurang antusias dan cenderung pasif karena proses pembelajaran bersifat monoton dan membosankan, serta guru lebih banyak mendominasi kelas dalam pembelajaran bahasa. Selain itu, belum maksimalnya penggunaan media oleh guru yang sudah disediakan pihak sekolah. hal lainnya adalah materi-materi dan tugas yang diberikan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung kurang menarik karena masih terpaku pada buku pegangan.

Tanggal 2 September 2024 peneliti telah observasi langsung ke sekolah SD 044825 Gundaling 1 Berastagi Pengumpulan data pada saat observasi dilaksanakan dengan melakukan langsung dengan pihak wali kelas, yang dimana wali kelas di kela IV bernama Asmaria Br Sebayang. Informasi yang diperoleh berdasarkan hasil observasi tersebut ada beberapa peserta didik yang belum memenuhi kriteria kecapaian tujuan pembelajaran yang merupakan indikator yang digunakan untuk menilai sre jauh mana siswa telah berhasil mencapai tujuan dari proses pembelajaran diruangan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1.1 Nilai Hasil Belajar Siswa SD 044825 Gundaling 1 Berastagi

Tahun	Jumlah Siswa	KKM	Jumlah Siswa		Nilai Rata Rata
			Tuntas	Tidak Tuntas	
2024/2025	29	70	17 (60%)	12 (40%)	65

Penggunaan media visual dalam pembelajaran sangat memungkinkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir yang di harapkan. kelebihan yang di miliki oleh media tersebut dapat mempersiapkan sumber daya manusia melalui pendidikan yang berkualitas.

Berdasarkan penelitian yang pernah di lakukan sebelumnya oleh septiana (2015), dengan judul “Pengaruh media audio visual dalam pembelajaran bahasa indonesia pada keraterampilan menyimak cerita siswa kelas IV SD di kecamatan pandak bantul daerah istimewa yogyakarta” menunjukkan hasil belajar menjadi lebih meningkatkan partisipasi dan kreaktifan siswa dalam kelas sehingga nilai hasil belajar menjadi lebih meningkat.

Atas dasar tersebut peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV SD Negeri 044825 Gundaling 1 Berastagi”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Rendahnya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa indonesia kelas IV Sd 044825 Gundaling 1 Berastagi.
2. Peserta didik lebih cepat bosan dan jenuh ketika sedang mengikuti pembelajaran, yang menjadikan peserta didik tidak fokus atau konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran.
3. Kurangnya media pembelajaran yang bervariasi dan beragam.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang sudah dipaparkan pada identifikasi masalah diatas. Dikarenakan banyaknya masalah yang dihadapi, serta keterbatasan waktu dan kemampuan yang dimiliki penulis. Maka diperlukannya pembatasan masalah, oleh karena itu penelitian ini dibatasi pada penggunaan audio media visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa indonesia di kelas IV sd 044825 Gundaling 1 Berastagi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang sudah dikemukakan, agar penelitian ini terarah dan tidak keluar dari jalar pokok pembahasan, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian sebagai berikut

- 1 Bagaimana hasil belajar siswa sebelum menggunakan media audio visual pada pembelajaran bahasa indonesia kelas IV SD 044825 Gundaling 1 Berastagi?
- 2 Bagaimana hasil belajar siswa sesudah menggunakan media audio visual pada pembelajaran bahasa indonesia kelas IV SD 044825 Gundaling 1 Berastagi?
- 3 Apakah ada pengaruh media audio visual dapat terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran bahasa indonesia kelas IV SD 044825 Gundaling 1 Berastagi?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu:

1. Untuk mengetahui penggunaan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran bahasa indonesia di kelas IV sd 044825 Berastagi Tahun Pelajaran 2024/2025.
2. Untuk mengetahui hasil belajar bahasa indonesia siswa tanpa menggunakan media audio visual di kelas IV sd 044825 Gundaling 1 Berastagi Tahun Pelajaran 2024/2025.

3. Untuk mengetahui terdapat pengaruh media audio visual di sd 044825 Gundaling 1 Berastagi Tahun Pelajaran 22024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan inspirasi untuk peningkatan metode pembelajaran bahasa indonesia dengan menggunakan media audio visual di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Dengan penelitian ini diharapkan siswa semakin termotivasi terhadap pembelajaran bahasa indonesia.
- b. Munculnya kesadaran guru untuk lebih mengoptimalkan sarana media khususnya dalam pembelajaran bahasa indonesia.
- c. Mengemas pembelajaran bahasa indonesia secara lebih kreatif, inovatif, dan menarik dengan menggunakan media audio visual, sehingga kesan konvensional dan membosankan pada pelajaran bahasa indonesia dapat diminimalisir.
- d. Meningkatkan prestasi dan keunggulan bahasa indonesia siswa yang baik dan benar akan menambah nilai tawar bagi sekolah.