

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut UU No.20 tahun 2003¹ Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara efektif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan suatu hal yang di butuhkan oleh manusia , karena Pendidikan sangat penting bagi kehidupan banyak sekali manfaat yang di peroleh dari Pendidikan dapat menjadi modal untuk mewujudkan harapan dan cita-cita seseorang, dipendidikan juga terdapat pembelajaran yang harus di lakukan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik. Pembelajaran menurut Sudjana pembelajaran merupakan upaya yang di lakukan dengan sengaja oleh pendidik yang menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar.² Pembelajaran juga harus beradaptasi dengan teknologi saat ini.

¹ Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003.

²Nana Sudjana,Ahmad Rivai,*Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Aglensindo, 2011).hal 219.

Teknologi informasi pada saat ini sangat berkembang, termasuk di dunia pendidikan. Pendidikan dan teknologi informasi seharusnya sejalan guna terciptanya pendidikan yang berkualitas.³

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas belajar bagi peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan salah satu fasilitas yang dapat diberikan oleh guru yaitu memberikan media pelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media dapat menampilkan objek, proses-proses yang terjadi tanpa harus melihatnya secara langsung.⁴

Media pembelajaran yang baik adalah media yang mudah dipahami dan menarik. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan antara guru dan siswa. Media audio visual sangat berguna bagi peserta didik untuk keaktifan peserta didik dapat diciptakan dalam pengembangan ini. sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran yang lebih baik. Peserta didik secara tidak langsung tergugah untuk

³ Abdul Razak, Zulfi Amri, and Tua Halomoan, 'Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Dengan Model Addie Berbasis Flip Pdf Professional Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Kelas Ix Smp Jambi Medan', *Journal Mathematics Education Sigma [JMES]*, 4.1 (2023), 63–70 <<https://doi.org/10.30596/jmes.v4i1.13697>>.

⁴ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003).

menyaksikan media audio visual tersebut kelebihan media audio visual yaitu dapat menciptakan minat belajar pada peserta didik, menghemat waktu karena penjelasan dengan mudah dan tepat, membantu dan memusatkan perhatian peserta didik dalam mempelajari pelajaran. selain itu media ini dapat memberikan pengertian yang lebih jelas dengan gambaran yang unik sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disajikan.⁵

Media pembelajaran yang dapat membantu dalam proses mengajar adalah media audio visual berbasis video animasi selain itu dapat membuat peserta didik belajar dengan cara berbeda didalam kelas, peserta didik dengan mudah mengingat pembelajaran yang diberikan dengan adanya tayanagnan media audio visual berbasis animasi. Dalam pebelajaran ipa di kelas juga, bisa dilakukan dengan menggabungkan teknologi dengan materi pembelajran.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah sebuah mata pelajaran di tingkat sekolah dasar (SD/MI). IPA merupakan konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia. Pembelajaran IPA sangat berperan dalam proses pendidikan dan juga perkembangan Teknologi. Pembelajaran IPA diharapkan bisa menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta

⁵ İsmail Çakır, Kırıkkale Üniversitesi, and Eğitim Fakültesi, 'The Use of Video As an Audio-Visual Material in Foreign Language Teaching Classroom', *The Turkish Online Journal of Educational Technology – TOJET October*, 5.4 (2006), 1303–6521.

pengembangan lebih lanjut dalam penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Jika minat belajar siswa kurang baik, maka peserta didik akan merasa malas belajar sehingga akan berdampak pada prestasi peserta didik yang menjadi kurang optimal. mendefinisikan IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir, dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah.

Hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang di capai oleh murid dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang di tetapkan. Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar⁶. Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor.⁷

Berdasarkan hasil observasi di sekolah SDN Jeruk Tipis 4 penulis menemukan beberapa faktor yang menjadi masalah adanya hasil belajar siswa yang kurang maksimal, yaitu : 1). semangat peserta didik yang kurang terhadap pembelajaran IPA, 2). fokus peserta didik teralihkan dengan hal lain

⁶ Jurnal Inovasi Penelitian and others, 'studi pengaruh learning terhadap hasil belajar matematikakelas IV', *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1.3 (2020), 265 <<https://doi.org/10.47492/JIP.V1I3.74>>.

⁷ Pritivi Wulandari and Tin Indrawati, 'Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Kooperatif Tipe Talking Stick Di Kelas V SDN 27 Anak Air Padang', *Journal of Basic Education Studies*, 4.1 (2021), 1–10 <<https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/3646>>.

seperti bermain dengan teman sebangkunya, 3). media pembelajaran yang di pakai disekolah masih kurang bervariasi, 4). media pembelajaran yang belum digunakan masi belum terintegrasi dengan teknologi.

Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk mengembangkan media /alat peraga yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan alam di SDN Jeruk Tipis 4 .

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang memahami apa yang disampaikan oleh guru, yang menjadikan siswa tidak fokus dan tidak konsentrasi saat mengikuti pembelajaran
2. Kurangnya minat siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, juga menjadi faktor penelitian.
3. Pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan fokus siswa dengan menjadikan belajar sebagai suatu kegiatan yang menyenangkan.

C. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang sudah dijelaskan, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran audio visual IPA di SD kelas IV?
2. Bagaimana kelayakan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar IPA di kelas IV?
3. Bagaimana keefektifitasan media audio visual IPA untuk meningkatkan hasil belajar IPA di SDN Jeruk Tipis 4?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran audio visual IPA di SD kelas IV.
2. Untuk mengetahui kelayakan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV.
3. Untuk mengetahui keefektifan media audio visual pembelajaran IPA di SDN Jeruk Tipis 4 .

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

a. Bagi Siswa

Dengan menggunakan media pembelajaran audio visual secara tidak langsung peserta didik akan lebih mudah untuk memahami materi. Dengan media pembelajaran audio visual dalam penyampaian materi akan lebih menarik dan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan Menyenangkan sehingga dapat meningkatkan pengetahuan pada mata Pelajaran IPA.

b. Bagi Guru

Dapat menjadi informasi dan masukan yang berharga bagi para guru dalam upaya pembuatan media pembelajaran khususnya media audio visual. Selain itu dapat memberikan tambahan pengetahuan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

c. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan referensi bagi pihak sekolah dalam merancang media pembelajaran khususnya audio visual pada mata pelajaran IPA maupun mata pelajaran lainnya agar siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan melalui media pembelajaran yang ditampilkan.

2. **Manfaat Praktis**

Manfaat praktis dalam penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Untuk mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien dan juga untuk mengetahui respon serta manfaat dari Penggunaan media pembelajaran IPA untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di kelas IV. Penggunaan media dalam pembelajaran IPA mampu menciptakan pembelajaran lebih menarik, menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran serta membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran audio visual ini diharapkan memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran dan dijadikan landasan dalam menciptakan mutu pendidikan yang berkualitas.