

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas sumberdaya manusia suatu bangsa, sebagaimana dirumuskan dalam tujuan Pendidikan Nasional dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, adapun tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab.¹

Setiap materi pembelajaran mempunyai tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada bahan pembelajaran yang tidak memerlukan media pembelajaran, tetapi di sisi lain ada bahan pembelajaran yang memerlukan media pembelajaran. Materi pelajaran yang mempunyai tingkat kesukaran tinggi tentu sukar dipahami oleh siswa, apalagi oleh siswa yang kurang menyukai materi pembelajaran yang disampaikan²

Kekuatan dan kelemahan dari media pembelajaran yang telah dibuat oleh guru biasanya dapat diketahui dengan lebih jelas setelah program tersebut

¹ Disdiknas, *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003* (Jakarta: Disdiknas, 2003), 1-3.

² Ali Muhson, "Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia," *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasisteknolog Informasi* 8, no.2 (2010), 3.

dilaksanakan di kelas dan dievaluasi dengan seksama. Hasil yang diperoleh dari evaluasi akan member petunjuk kepada guru tentang bagian-bagian mana dari media pembelajaran tersebut yang sudah baik dan bagian mana pula yang belum baik sehingga belum dapat mencapai tujuan dari pengembangan media pembelajaran yang diharapkan yang dalam hal ini terkait dengan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah disusun.

Atas dasar hasil evaluasi tersebut dapat dilakukan perbaikan-perbaikan yang diperlukan, baik pada waktu media tersebut sedang digunakan maupun setelah media tersebut digunakan. Perbaikan yang dilakukan setelah media ini selesai digunakan akan berguna untuk keperluan penyempurnaan media pada kegiatan pembelajaran selanjutnya.³

Pada tahun 1960-an, banyak sekolah dan perguruan tinggi yang mulai mendirikan pusat media pembelajaran dan media tersebut mulai di integrasikan pula ke dalam kurikulum. Dengan demikian, pemanfaatan media bukan lagi merupakan hal yang terpisah dari suatu proses pembelajaran. Buku-buku yang berkaitan dengan bagaimana memilih dan menggunakan media untuk pembelajaran mulai banyak di tulis untuk membantu guru memanfaatkan media.

Penggunaan media untuk pembelajaran sendiri secara informal telah dilakukan oleh para guru sejak awal abad 20 dengan digunakannya berbagai alat permainan untuk mengajar (Ki Hajhar Dewantara, 1928). Sebagai pendidik, beliau bahkan mempunyai prinsip “permainan anak itulah pendidikan”. Ini menunjukkan bahwa melalui berbagai alat yang digunakan dalam permainan, sesungguhnya

³Rudi susilana, CepiRiyana, *Media Pembelajaran* (Bandung: CV. Wacana Prima, 2009), 207.

merupakan sarana bagian untuk belajar. Beliau mencontohkan, seorang anak yang sedang mengganggu atau memukul hewan, pada dasarnya sedang menunjukkan sifatnya sebagai manusia yang harus mempertahankan diri. Alat dalam hal ini berfungsi sebagai perantara yang digunakan anak untuk belajar.⁴

Tujuan penggunaan media secara umum adalah untuk memfasilitasi komunikasi. Dalam pembelajaran tujuan penggunaan media antara lain adalah (1) meningkatkan kualitas dan efektifitas pembelajaran, (2) memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran, (3) memberikan arahan tentang tujuan yang akan dicapai, (4) menyediakan evaluasi mandiri, (5) member rangsangan kepada guru untuk kreatif, (6) menyampaikan materi pembelajaran, dan (7) membantu pelajar yang memiliki kekhususan tertentu.⁵

Pembelajaran sains di sekolah dasar dikenal dengan pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA). Konsep IPA di sekolah dasar merupakan konsep yang masih terpadu, Karena belum dipisahkan secara tersendiri, seperti mata pelajaran kimia, biologi, dan fisika.

Adapun tujuan pembelajaran sains di sekolah dasar dalam Badan Nasional Standar Pendidikan (BSNP,2006), dimaksudkan untuk:

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaannya.

⁴Marisa Dkk, *Komputer dan Media Pembelajaran* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2012),1.18-1.19.

⁵ Amalia Sapriat, *Pembelajaran Ipa di SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), 5.2-5.3.

2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling memengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.
6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.⁶

Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer-managed Instruction (CMI)*. Ada pula peran computer sebagai pembantu tambahan dalam belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, Latihan, atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai *Computer-Assisted Instruction(CAI)*. CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran. Computer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya disampaikan bukan dengan media computer.⁷

⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Prenadamedia Group), 171-172.

⁷ Azhar, *Media Pembelajaran*, PT Raja Grafindo Persada, 93.

ICT atau TIK mencakup semua teknologi yang dapat digunakan untuk menyimpan, mengolah, menampilkan, dan menyampaikan informasi dalam proses komunikasi. Yang termasuk teknologi ini adalah:

1. Teknologi computer. Baik perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) pendukungnya.
2. Teknologi multimedia. Media pembelajaran yang termasuk kedalam teknologi multimedia adalah kamera digital, kamera video, player suara, player video, dll.
3. Teknologi telekomunikasi yang termasuk media telekomunikasi adalah telepon, dan faximile.
4. Teknologi jaringan computer. Teknologi ini terdiri dari perangkat keras seperti LAN, internet, wifi, dan lain-lain.⁸

Audio Visual merupakan media yang mempunyai unsur suara dan juga unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi dua jenis media auditif (mendengar) serta visual (melihat). Media Audio Visual merupakan sebuah alat bantu audio visual yang berarti bahan atau alat yang digunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan serta kata yang diucapkan dalam memberi pengetahuan, sikap, dan ide.

Sekolah SDN Larangan Badung III Pamekasan merupakan sekolah yang strategis karena lokasinya yang berada di pinggir jalan, tepatnya di jalan raya

⁸Nunuk Suryani, "PascaSarjana Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas sebelas maret," *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT*, (November 2015), 4-5.

larangan badung. Sekolah ini juga merupakan salah satu sekolah yang diminati, rata-rata murid di setiap kelas berjumlah sekitar 15 orang. Kondisi sekolah yang cukup baik dan lingkungan di sekitar cukup bersih, membuat siswa nyaman belajar.

Berdasarkan observasi awal pra peneliti yang dilakukan oleh peneliti di SDN Larangan Badung III pamekasan pada hari sabtu, 21-Agustus-2021, hasilnya adalah (1). Siswa mudah memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru. (2). Siswa juga lebih aktif dalam pelajaran. (3). Antusias siswa di dalam kelas meningkat. Hal ini dikarenakan penerapan media pembelajaran seperti ini disukai oleh siswa karna memberikan gambaran dan animasi.

Salah satu faktor yang mendukung keberhasilan program pendidikan dalam proses pembelajaran yaitu sarana dan prasarana. Sarana dan prasarana pendidikan adalah salah satu sumber daya yang menjadi tolak ukur mutu sekolah dan perlu peningkatan terus menerus seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang cukup canggih. Sarana pendidikan dan prasarana pendidikan tidaklah sama. Sarana pendidikan adalah semua fasilitas (peralatan, pelengkap, bahan, dan perabotan) yang secara langsung digunakan dalam proses belajar mengajar, baik yang bergerak maupun yang tidak bergerak agar pencapaian tujuan pendidikan dan berjalan dengan lancar, teratur, dan efektif. Adapun prasarana pendidikan adalah fasilitas yang secara tidak langsung menunjang jalannya proses pendidikan ataupun pengajaran, seperti: halman, kebun atau taman sekolah, jalan menuju ke sekolah, tata tertib sekolah, dan sebagainya.

Salah satu masalah pendidikan yang sering dijumpai di Indonesia adalah masalah sarana dan prasarana sekolah yang kurang memadai. Padahal sarana dan prasarana menjadi faktor pendukung keberhasilan program pendidikan. Sarana dan prasarana sangat perlu dilaksanakan untuk menunjang keterampilan peserta didik agar siap bersaing terhadap pesatnya teknologi. Akan tetapi pada kenyataannya sarana dan prasarana pendidikan di sekolah-sekolah di Indonesia khususnya daerah terpencil masih belum terlaksana secara optimal. Banyak daerah-daerah di Indonesia yang belum mendapatkan sarana dan prasarana yang memadai yaitu sekolah di pedesaan. Hal ini jauh berbeda dengan daerah perkotaan yang sarana dan prasarana lebih baik dari pada daerah pedesaan. Banyaknya perbedaan sarana dan prasarana antara perkotaan dan pedesaan mengakibatkan pendidikan di pedesaan masih sangat minim jika dibandingkan dengan pendidikan yang ada di perkotaan. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk Menerapkan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual di sekolah ini.

Dari uraian latar belakang masalah tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pelajaran IPA Kelas V Di Sdn Larangan Badung III Pamekasan”.

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana penerapan media Pembelajaran berbasis Audio Visual Untuk meningkatkan motivasi Siswa Di SDN Larangan Badung III Pamekasan?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat penerapan media pembelajaran berbasis Audio Visual di SDN Larangan Badung III Pamekasan?

3. Bagaimana hasil penerapan media pembelajaran berbasis audio visual di SDN Larangan Badung III Pamekasan?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses penerapan media pembelajaran berbasis Audio Visual di SDN Larangan Badung III Pamekasan.
2. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual di SDN Larangan Badung III Pamekasan.

D. Kegunaan penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun secara praktis sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Diharapkan dapat menjadi landasan untuk penelitian penerapan media pembelajaran berbasis Audio Visual.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru Penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan guru serta mengetahui kemampuan dan kreatifitas belajar siswa.

- b. Bagi siswa Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan serta memudahkan siswa dalam memahami pelajaran.

- c. Bagi sekolah Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan mutu dan kualitas sekolah. Sekolah dapat berkembang dan semakin maju pembelajarannya.

d. Bagi peneliti Penelitian ini dapat memberikan wawasan serta pengetahuan bagi peneliti.

E. Definisi istilah

Agar permasalahan dalam penelitian ini tidak terjadi salah penafsiran dan permasalahannya menjadi jelas, maka peneliti disini menjelaskan beberapa definisi istilah sebagai berikut:

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah media yang dapat meningkatkan pengetahuan, serta memberitakn pemahaman secara luas. Media merupakan bentuk jamak dari perantara (medium), istilah ini mengacu pada segala sesuatu yang membawa informasi baik dari sumber maupun penerima. Sementara pengertian dari pembelajaran adalah suatu sistem yang terdiri dari berbagai macam komponen yang saling berhubungan.⁹

2. Pengertian Audio Visual

Audio visual merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah. Media audio visual berasal dari kata media yang berarti bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyabar ide dan pendapat.¹⁰

⁹Shaffan Shaffa, Iis Holisin, *perkembangan media pembelajaran di perguruan tinggi*, (CV. agrapaka media 2021), 1.

¹⁰Zaiful Rosyid, Halimatus Sa'diyah & Nanda Septiana, *Ragam media pembelajaran* (Malang, Literasi Nusantara, 2018), 77.

3. Pengertian Motivasi Belajar

Istilah motivasi berasal dari kata motif yang artinya sebagai kekuatan yang ada dalam diri setiap individu hingga individu tersebut melakukan tindakan ataupun perbuatan. Motif tidak dapat diamati secara langsung tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan, dorongan atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu.¹¹

4. Pengertian IPA

Ilmu pengetahuan alam merupakan mata pelajaran yang termasuk dalam kurikulum dan merupakan konsep dasar pengetahuan alam yang harus diketahui semua orang. IPA juga termasuk mata pelajaran yang banyak diminati semua orang. Penyusunan buku ini juga bertujuan agar mendorong manusia terhadap keadaan makhluk hidup dan alam sekitar.¹²

Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis audio visual untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran IPA di kelas V adalah sistem yang terdiri dari berbagai macam komponen yang saling berhubungan antara salah satu jenis media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah sebagai kekuatan yang ada dalam diri setiap individu terutama dalam pembelajaran IPA karena termasuk mata pelajaran yang banyak diminati semua orang.

¹¹ Prof. Dr. Hamzah B. Uno, M.pd. Dkk. *Teori Variabel Ke. guruan Dan Pengukurannya*, (Gorontalo, Sultan Amai Pres, 2014). 161

¹² Enjah Takari R, Bahrudin, *Ilmu Pengetahuan Alam*, (Departemen Pendidikan Nasional, 2009), 1.

F. Kajian Penelitian Terdahulu

Kajian penelitian terdahulu bertujuan untuk memberikan informasi mengenai kerangka kajian teoritis dan empiris mengenai permasalahan yang ada untuk dijadikan sebagai bahan dasar dalam mengadakan pendekatan dan dijadikan sebagai pemecahan masalah yang dihadapi.

Untuk memberikan pemahaman yang lebih luas pada penelitian ini, penulis perlu memaparkan terlebih dahulu mengenai penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya untuk mengetahui letak persamaan dan perbedaannya. Salah satu hasil penelitian yang dilakukan penulis dengan hasil penelitian sebelumnya bagian tersebut dapat dijabarkan serta dipergunakan sebagai pedoman dalam pemecahan masalah. Berdasarkan tema penelitian diatas, maka terdapat beberapa penelitian yang pernah dilakukan. serta dipergunakan sebagai pedoman dalam pemecahan masalah. Berdasarkan tema penelitian diatas, maka terdapat beberapa penelitian yang pernah dilakukan, yaitu;

1. Kajian penelitian terdahulu sebagaimana yang dilakukan oleh Ari Suharjanto, Heri Sawiji, Tutik Sosilowati , dalam penelitiannya yang berjudul “ Penerapan Media Pembelajaran Dengan Penggunaan Software Prezi Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Mata Diklat Komunikasi “ Yang Memfokuskan pada satu permasalahan yaitu: Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa pada mata diklat komunikasi kelas XI AP

2 SMK murni 2 surakarta tahun ajaran 2012/2013 melalui media pembelajaran dengan menggunakan software prezi.¹³

Perbedaan yang dilakukan oleh Ari Suharjanto, Heri Sawiji, Tutik Susilowati, dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti ialah, alokasi waktu, lokasi penelitian, dan media yang digunakan. Persamaannya yaitu sama-sama menerapkan media pembelajaran di sekolah, menggunakan penelitian kualitatif, meningkatkan minat belajar siswa.

2. Kajian penelitian terdahulu sebagaimana yang dilakukan oleh Neng Nenden Mulyaningsih, Dandan Luhur Saraswati, dalam penelitiannya yang berjudul “ Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft Flipbook Maker”. Yang memfokuskan pada satu permasalahan yaitu; untuk mengetahui pemahaman konsep mahasiswa terhadap materi kuliah kapita selecta fisika sekolah II dan mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran fisika digital book.¹⁴

Perbedaan yang dilakukan oleh Neng Nenden Mulyaningsih, Dandan Luhur Saraswati, dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti ialah, alokasi waktu, media yang digunakan, lokasi penelitian. Persamaannya yaitu sama-sama menerapkan media pembelajaran, kualitatif deskriptif, penerapan dilakukan di dalam kelas.

¹³ Ari Suharjanto, *Penerapan Media Pembelajaran Dengan Penggunaan Software Prezi Dalam upaya Meningkatkan Minat Belajar Mata Diklat Komunikasi*, 3-16.

¹⁴ Neng Nenden Mulyaningsih, Dandan Luhur Saraswati, “Penerapan media pembelajaran *digital book* dengan kvisoft flipbook maker,” *Jurnal pendidikan fisika universitas muhammadiyah metro* Vol. V, No.1 (Maret 2017),: 25-28.

3. Kajian penelitian terdahulu sebagaimana yang dilakukan oleh Anggraini Diah Puspitasari, dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Modul Cetak Dan Modul Elektronik Pada Siswa SMA”. Yang memfokuskan pada satu permasalahan yaitu: Untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA.¹⁵

Perbedaan yang dilakukan oleh Anggraini Diah Puspitasari, dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti ialah, media yang digunakan, alokasi waktu, tempat penelitian. persamaan yaitu sama-sama menerapkan media pembelajaran, penerapan dilakukan di sekolah.

¹⁵ Anggraini Diah Puspitasari, “Penerapan media pembelajaran fisika menggunakan modul cetak dan modul elektronik pada siswa SMA,” *Jurnal pendidikan fisika*, Vol. 7, No.1 (Maret 2019),: 17-18.

