

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di Sekolah Dasar merupakan suatu proses pendidikan yang paling penting dalam perkembangan siswa. Hal ini karena Sekolah Dasar sumber pendidikan dasar bagi anak u

ntuk memperoleh sejumlah ilmu dimana setelah mereka di didik orangtua di dalam rumah dan memasuki lingkungan bermain dan lingkungan bermain mereka (Yusantika et al., 2018). Di Sekolah Dasar mereka mendapatkan bimbingan, ilmu pengetahuan yang baru dan pendidikan formal dari seorang guru. Proses Pendidikan di Sekolah Dasar sangat penting bagi kehidupan peserta didik kedepannya.

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pada pasal 3 menyebutkan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan yang berbentuk karakter serta peradaban bangsa dan tujuan pendidikan nasional tidak berbentuk karakter serta peradaban bangsa dan tujuan pendidikan nasiona tidak hanya mencetak sumber daya manusia yang cerdas, tetapi akan mampu mencetak kepribadian yang berkarakter, meiliki visi-misi , dan bertanggung jawaba atas tugas (Busyaeri et al., 2019). Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah sesuatu yang tepat untuk membentuk kepribadian seseorang.

Pendidikan di Indonesia bertujuan untuk membentuk manusia seutuhnya dan mengembangkan potensi-potensi yang dapat meningkatkan hasil belajar dalam pendidikan. Belajar merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan dengan sengaja dan tidak sengaja oleh setiap individu sehingga menghasilkan perubahan dari yang tidak tahu menjadi¹ tahu dan sebuah proses individu yang berinteraksi dengan sekitarnya. Belajar adalah sebuah proses perubahan tingkah laku yang menyangkut pengetahuan. Dan usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh sebuah perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan dengan lingkungannya sebagai pengalaman sendiri. Perubahan yang terjadi dalam belajar terjadi secara permanen dan memiliki tujuan dan terarah (Sunami & Aslam, 2021, p. 1940-1945).

Hasil belajar adalah sebuah hasil yang maksimum yang diperoleh seseorang setelah melakukan usaha belajar. Hasil belajar dapat dijadikan sebagai alat untuk mengetahui apakah siswa berhasil atau tidak dalam mengikuti pembelajaran. Untuk memperoleh hasil belajar juga sulit karena ada banyak faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar sehingga siswa perlu memiliki kemandirian dalam belajar, motivasi belajar yang tinggi, tanggungjawab dalam pelajaran juga disiplin dalam belajar. Salah satu kemandirian maupun tugas siswa tidak tergantung kepada orang lain dan bertanggungjawab atas tugasnya. Masalah pendidikan senantiasa menjadi topik yang menarik untuk dibicarakan dan ditemukan solusinya. Di antara berbagai masalah yang ada masalah hasil belajar merupakan topik yang sangat menarik dan tidak pernah habis dibicarakan dalam dunia pendidikan karena hasil belajar

merupakan salah satu indikator keberhasilan proses pengajaran yang diterapkan pada siswa khususnya dan sekaligus indikator untuk menilai kualitas sistem pendidikan yang diterapkan pada umumnya. Sebelum dilakukannya pembelajaran di dalam kelas perlu adanya perencanaan pelaksanaan pembelajaran sebelum proses belajar mengajar dilaksanakan seperti meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup (Suryana et al., 2022). Selain merancang perencanaan pembelajaran seorang pendidik juga harus memiliki keterampilan dalam mengelola kelas, dalam pengelolaan kelas ini guru hendaknya harus bisa memelihara dan menciptakan kondisi belajar yang optimal agar peserta didik dapat belajar dengan nyaman dan menyenangkan (Isnaeni & Radia, 2021).

Mutu pendidikan di Indonesia dalam mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan sangat perlu diperhatikan. Berbagai usaha telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional seperti pengembangan kurikulum, peningkatan kompetensi guru, pengadaan buku dan sarana pendidikan serta perbaikan manajemen sekolah. Namun, dengan berbagai usaha itu pada kenyataannya, pada waktu ini mutu pendidikan dapat dikatakan bahwa hasil yang diharapkan belum tercapai, maka dari itu harus terus mengalami peningkatan. Mutu pendidikan sangat penting untuk ditingkatkan, karena pendidikan adalah investasi yang paling berharga agar kualitas sumber daya manusia dapat mengalami peningkatan (Angreini et al., 2020). Jadi penulis dapat menyimpulkan bahwa definisi dari belajar adalah suatu aktivitas atau

proses perubahan yang terjadi untuk menjadi pribadi yang lebih baik dari sebelumnya baik dalam ranah kognitif, ranah afektif, maupun psikomotor.

Pada bidang pendidikan, khususnya di bidang pendidikan sekolah dasar ditemukan adanya pembelajaran tematik yang berdasarkan tema tertentu. Sehingga pembelajarannya menggunakan tema untuk menghubungkan beberapa mata pelajaran dan memberikan siswa pengalaman yang bermakna. Guru sebagai mengembangkan pengetahuan dan keterampilan serta melakukan inovasi terhadap pengelolaan pembelajaran yang dilakukan sehingga siswa tidak bosan dan bahkan selalu termotivasi dan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut berlaku khususnya bagi peserta didik di sekolah dasar di semua mata pelajaran (Yenni et al., 2018).

Bloom (dalam Suria Oktaviani et al., 2019) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah knowledge (pengetahuan) comprehension (pemahaman), application (menerapkan), analysis (menentukan), synthesis (mengorganisasikan) dan evaluation (menilai). Domain afektif adalah receiving (sikap menerima), responding (memberikan respon), valuing (nilai), organization (organisasi), characterization (karakterisasi). Domain psikomotorik mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial dan intelektual. Berdasarkan pengertian Bloom tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik seseorang (Mahatir, 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan guru kelas IV SD Negeri 68 Palembang, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran masih kurangnya pemahaman siswa dalam memahami materi pembelajaran yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa, namun proses pembelajaran pun kurang interaktif dan bervariasi. Hal ini dibuktikan dari hasil penilaian kriteria yang menunjukkan bahwa rata-rata hasil penilaian harian hanya 65,5. Selain itu, jumlah peserta didik yang berhasil melampaui kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan yaitu 75 hanya 10 siswa dari 21 peserta didik, artinya persentase ketuntasan klasikal hanya sebesar 64,71 %. Ketuntasan ini jauh dari yang diharapkan yaitu sebesar 75 %. Melihat hal ini, pendidik telah melalui kegiatan remedial agar peserta mampu mencapai KKM yang telah ditentukan dan mencapai presentasi ketuntasan klasikal sebesar 70 %.

Media pembelajaran mempunyai karakteristik tertentu dengan segala kelebihan dan kelemahan masing-masing maka keberhasilan belajar bergantung pada ketepatan pemilihan media pembelajaran dalam arti kesesuaian antara tujuan pokok dengan media, situasi dan kondisi serta kepribadian guru yang mengajarkan materi tersebut. Dalam pembelajaran tematik disebutkan tujuan pembelajaran di Sekolah Dasar adalah peserta didik mampu mempelajari materi pengetahuan yang disajikan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antara mata pelajaran dalam satu tema (Putri et al., 2018). Oleh sebab itu, dalam memilih media mengajar, guru sedapat mungkin mengacu pada cara belajar siswa aktif sehingga diharapkan media mengajar yang digunakan lebih efektif. Untuk dapat mengarahkan siswa sehingga dapat

belajar aktif dalam pembelajaran maka alternatif solusi yang peneliti tawarkan adalah dengan menggunakan media visual. Dengan menggunakan media animasi audio visual ini maka diharapkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 68 Palembang bisa meningkat.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media visual terbantu oleh proyektor (Septiawan et al., 2017). Proyektor adalah alat untuk membantu menampilkan gambar, video maupun data-data dari laptop ke sebuah layar putih. Proyektor sangat bermanfaat untuk membantu seseorang dalam hal presentasi dan memaparkan penjelasan atau pembelajaran dalam bentuk teks, gambar animasi atau bahkan video kepada audiens agar lebih mudah dimengerti (Risky, 2019). Dengan menggunakan media visual berbantu proyektor ini maka guru nantinya akan lebih mudah dalam menyampaikan pembelajaran dan peserta didik akan lebih tertarik mengikuti pembelajaran (Pamungkas & Koeswanti, 2021). Dan peneliti akan mudah melihat pengaruh media visual terhadap hasil belajar siswa (Novita & Novianty, 2020).

Berdasarkan dari uraian latar belakang tersebut maka disusunlah penelitian ini dengan judul “PENGARUH MEDIA ANIMASI AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SD NEGERI 68 PALEMBANG.”

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah

Batasan masalah yaitu masalah dari ruang lingkup atau upaya untuk membatasi suatu lingkup masalah yang lebih luas dan lebar dalam

penelitian sehingga penelitian akan terfokus. Dengan demikian, batasan masalah yaitu :

- 1) Media pembelajaran menggunakan media animasi audio visual pada pembelajaran IPAS bab 1 (Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi) topik B (Fotosintesis, Proses paling penting di Bumi). Materi pokok yang akan diajarkan adalah materi fotosintesis dengan menggunakan link YouTube : <https://youtu.be/nVoFOWTMQi4?feature=shared>
- 2) Hasil belajar siswa dalam penelitian ini dibatasi dengan menggunakan hasil tes belajar setelah materi fotosintesis diajarkan guru mata Pelajaran.
- 3) Siswa yang diteliti dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 68 Palembang.

1.2.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan menjadi acuan dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh media animasi audio visual terhadap hasil belajar siswa di SD Negeri 68 Palembang.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh media animasi audio visual terhadap hasil belajar siswa di SD Negeri 68 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Peneliti berharap penelitian ini berhasil dan bermanfaat untuk peneliti lainnya sebagai salah satu referensi melalui penggunaan media animasi audio visual.

1.4.2 Manfaat Praktis

1) Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPAS, memberikan pengalaman belajar menarik bagi siswa dan menumbuhkan minat belajar terhadap pembelajaran.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan lebih meningkatkan keterampilan didalam menggunakan media animasi audio visual sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3) Bagi Sekolah

Penelitian ini bermanfaat sebagai informasi pendidikan didalam melaksanakan proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan mutu sekolah.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan acuan serta gambaran dalam penelitian selanjutnya dalam menggunakan media animasi audio visual pada pembelajaran IPAS.