

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pendidikan adalah usaha manusia untuk membina kepribadian sesuai dengan nilai-nilai di masyarakat atau sebagai upaya membantu peserta didik untuk mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan, kecakapan, nilai, sikap dan pola tingkah laku yang berguna bagi hidup (Nasution , Anggraini , & Putri , 2022, p. 422). Menurut (Rasyidin , et al., 2017, hal. 26) Menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh seorang yang dewasa terhadap pihak lain yang belum dewasa agar mencapai kedewasaannya. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan (BP, Munandar , Fitriani, Karlina, & yumriani , 2022, p. 2). Pendidikan dimaknai sebagai proses mengubah tingkah laku anak didik agar menjadi manusia dewasa yang mampu hidup mandiri dan sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan individu (Suryana , Noviansyah , & Tamara , 2022, p. 113). Hal ini diartikan bahwa pendidikan sangat lah penting bagi peserta didik sebab pendidikan dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan di setiap peserta didik, pendidikan itu harus berawal dari sekolah dasar.

Menurut (Kurniawan , 2015, p. 46) Sekolah dasar pada dasarnya merupakan lembaga pendidikan enam tahun bagi anak-anak usia 6-12 tahun.

Pendidikan sekolah dasar adalah suatu kegiatan pendidikan yang diperoleh oleh seseorang yang dilaksanakan secara teratur, sistematis, dan terarah. Diselenggarakan oleh lembaga pendidikan dengan menyelenggarakan program pendidikan enam tahun bagi anak di usia 6-12 tahun dari kelas satu sampai kelas enam, dan segala aktivitasnya sudah direncanakan atau dirancang yang sekarang disebut kurikulum. Hal ini dapat disimpulkan bahwa sekolah dasar merupakan lembaga pendidikan bagi anak usia 6 sampai 12 tahun dari kelas 1 sampai kelas 6 yang aktivitasnya sudah dirancang oleh kurikulum.

Menurut (Suratno , Sari, & Bani , 2022, p. 68) menambahkan bahwa kurikulum adalah rencana untuk mencapai tujuan pendidikan. Segala yang direncanakan dalam sebuah kurikulum didasarkan atas tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena itu, kurikulum mungkin dapat dipandang sebagai motornya pendidikan atau jantungnya Pendidikan. Menurut Zais dalam (Wulandari , Nisa , Aisy, & Riduan , 2022, p. 166) kurikulum bukan hanya merupakan rencana tertulis bagi pengajaran, melainkan sesuatu yang fungsional, yang memberi pedoman dan mengatur lingkungan dan kegiatan yang berlangsung di dalam kelas. Hal ini dapat diartikan bahwa kurikulum ialah rencana untuk mencapai tujuan pendidikan, oleh karena itu kurikulum disebut sebagai motornya pendidikan atau jantungnya pendidikan ada beberapa pembelajaran di dalam kurikulum seperti pembelajaran bahasa Indonesia.

Menurut (Oktaviani & Nursalim , 2021, p. 4) pembelajaran bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai serangkaian aktivitas yang dilakukan siswa untuk mencapai keterampilan berbahasa tertentu. Dalam pembelajaran membaca

pemahaman misalnya, siswa diharapkan mampu memahami isi bacaan. Siswa seharusnya melakukan serangkaian aktivitas yang dapat menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Aktivitas yang dilakukan siswa sangat beragam bergantung pada strategi membaca yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat diartikan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia ini untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran dan untuk aktivitas belajar kosakata diharapkan mampu memahami tentang materi kosakata.

Menurut (Novarya, Nurachman, & Purwaka, 2020, p. 96) kosakata adalah keseluruhan kata yang berada dalam ingatan seseorang, yang akan segera menimbulkan reaksi saat didengar maupun dibaca. Kosakata merupakan bagian penting dari bahasa. Penguasaan kosakata dapat memengaruhi keterampilan berbahasa seseorang. Begitu juga dengan kemampuan seseorang menggunakan dan mempelajari bahasa banyak dipengaruhi oleh kosakata yang dimilikinya (Ningtias, Rohayati, & Agustini, 2023, p. 75). Hal ini dapat diartikan kosakata ialah keseluruhan kata yang berbeda dalam ingatan seseorang, yang menimbulkan reaksi saat didengar maupun dibaca penguasaan kosakata dapat memengaruhi keterampilan berbahasa seseorang, sebagai seorang guru tentunya untuk menciptakan suasana belajar yang diminati siswa guru harus mampu membuat ataupun memilih media .

Menurut (Putri , Islamiah , Andini , & Marini , 2022, p. 367) media merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Menurut (Saputra, Fidri, Fatoni, & Nurharyati, 2022, p. 128) media ialah semua bentuk perantara atau menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan (message) dan gagasan kepada penerima. Hal ini dapat diartikan bahwasanya media merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan sebuah pesan dari sumber terencana sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif di mana siswa dapat proses pembelajaran secara aktif dan efisien, ada beberapa media yang dapat meningkatkan pembelajaran secara aktif contohnya seperti media audio visual.

Media audio visual adalah sarana komunikasi dengar pandang yang meliputi gambar dan suara. Media ini menyajikan informasi di mana audiens dapat mendengarkan informasi dan sekaligus menyaksikan langsung gambar hidup dan suara dari orang yang melakukannya. Penggunaan media audio visual ini bertujuan untuk memperjelas penyajian pesan dan informasi yang disampaikan sekaligus dapat memperlancar dan meningkatkan aktivitas, proses dan nilai hasil belajar, serta dapat meningkatkan minat belajar siswa (Damayanti, 2021, p. 14). Hal ini dapat diartikan bahwa media audio visual ini berupa gambar dan suara bertujuan untuk memperjelas penyajian sebuah informasi yang disampaikan sekaligus dapat meningkatkan aktivitas proses dan nilai hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi yang saya lakukan di SDN 148 Palembang pada tanggal 1-3 Oktober 2024, ditemukan bahwa minat belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya di kelas 3 SDN 148 Palembang pada materi kosakata di Tematik 3 Tema 5 masih kurang. Hal ini dilihat dari hasil

wawancara saya dengan beberapa siswa dan juga walikelas, dalam wawancara dengan beberapa siswa dan juga guru disekolah, saya menemukan gambaran yang cukup jelas mengenai masalah minat belajar siswa yang masih kurang. Beberapa siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa kurang termotivasi untuk belajar, terutama ketika materi Pelajaran dirasa sulit atau kurang menarik. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang dilakukan lebih berpusat pada guru dan kurang melibatkan keaktifan siswa. Selain itu juga media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional.

Kompetensi dasar merupakan perpaduan dari pengetahuan, ketrampilan nilai dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak (harjono , 2022, p. 110). Kompetensi dasar yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

3.1 Mengali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.

4.1 Menyajikan hasil penggalan informasi tentang konsep perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat afektif.

Melihat permasalahan yang terjadi di atas, maka upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Penggunaan media pembelajaran ini agar siswa lebih mudah menyerap dan memahami materi yang

diberikan oleh guru. Salah satu media yang dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia dan kemampuan berpikir kreatif adalah dengan menggunakan pembelajaran media audio visual untuk membantu meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini berarti, dengan menggunakan media audio visual dapat meningkatkan suasana belajar mengajar menjadi lebih aktif.

Penelitian media pembelajaran Audio visual telah dilakukan oleh peneliti-peneliti terdahulu. Yakni: penelitian yang dilakukan oleh Imam Mashuri, Ainur Rofiq, Mamik Ismawati, (2021) dengan judul " Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Ibnu Sina Genteng " hasil penelitian Sesuai data yang diperoleh oleh peneliti, adanya pengaruh media audio visual terhadap minat belajar siswa kelas X pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Ibnu Sina Genteng yang berkaitan dengan pengaruh media audio visual terhadap minat belajar siswa yang disebabkan oleh indikator minat belajar siswa mulai dari faktor perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa yang disebabkan oleh nilai F hitung = 5,122 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,000 > 0,005$, maka ada pengaruh media audio visual terhadap minat belajar siswa hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak.

Penerapan media ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyebutkan bahwa media ini cocok digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa . Menurut Imam Mashuri, Ainur Rofiq, Mamik Ismawati, (2021) siswa tidak hanya membangun konsep melalui pemecahan masalah yang diberikan, namun juga menghasilkan produk sebagai

hasil dari pemecahan masalah sehingga siswa dapat aktif dalam pembelajaran baik dilihat dari kualitas proses, maupun hasil. Berdasarkan pemaparan tersebut, maka penerapan media audio visual dapat memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa. Maka dari itu, peneliti berusaha melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Bahasa Indonesia Materi Kosakata di SDN 148 Palembang”**

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Sebagian siswa kurang berminat mempelajari kosakata bahasa indonesia karena metode pembelajaran yang kurang menarik.
- b. Media pembelajaran yang kurang menarik menyebabkan siswa menjadi kurang bersemangat dalam mengikuti proses belajar dan memahami materi yang disampaikan.
- c. Siswa cenderung pasif karena media yang digunakan tidak mendukung keterlibatan aktif
- d. Materi kosakata sering disampaikan secara tekstual tanpa melibatkan unsur visual atau audio, yang dapat mengurangi daya tarik pembelajaran

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Pada penelitian ini permasalahan di batasi pada :

- a. Minat belajar peserta didik tema 3 subtema 5 dengan materi kosakata pembelajaran bahasa indonesia masih rendah.
- b. Peneliti hanya meneliti materi kosakata
- c. Subjek peneliti ini difokuskan kepada siswa kelas III

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah ” Apakah Terdapat Pengeruh Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Bahasa Indonesia Materi Kosakata di SDN 148 Palembang?’

1.3 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh media audio visual terhadap minat belajar siswa Bahasa Indonesia materi kosakata di SDN 148 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut

1.4,1 Manfaat Teoritis

Dapat digunakan sebagai sumber informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya yang berkaitan dengan metode pembelajaran Kosakata dalam minat belajar peserta didik.

1.4,2 Manfaat praktis

- a. Bagi peserta didik, sebagai bahan masukan untuk lebih berpartisipasi Aktif dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi pendidik, dapat menjadi bahan masukan untuk lebih terampil dalam menggunakan media Audio Visual saat proses belajar mengajar berlangsung khususnya menggunakan media Audio Visual.
- c. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk lebih meningkatkan sarana prasarana di sekolah.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian dengan topik permasalahan yang sama