

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting untuk setiap manusia, adanya pendidikan dapat membuat seseorang yang awalnya tidak tahu menjadi tahu, yang tidak mengerti menjadi mengerti dan dapat memahami suatu ilmu yang sebelumnya belum dapat seseorang pahami, Pendidikan memiliki peranan penting untuk mendorong kemajuan di berbagai bidang (Hanifah & Ayuningtyas, 2024, p. 2988). Didalam Pendidikan terdapatnya sebuah pembelajaran Dimana pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan Kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik (Djameluddin & wardana, 2019, p. 13). Maka dari itu Pendidikan dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan oleh para pendidik untuk mengukur kemampuan siswa melalui pengetahuan, penguasaan, dan pembelajaran pada hasil belajar.

Hasil belajar adalah sebuah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Jadi hasil belajar merupakan suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa tersebut mengalami aktivitas belajar. (Djonomiarjo, 2019, p. 42). Seperti halnya dalam mendapatkan hasil belajar yang maksimal pada pembelajaran IPAS yang mana pembelajaran IPAS adalah kajian ilmu pengetahuan yang membahas mengenai makhluk hidup beserta interaksinya dengan lingkungan dan alam semesta, ipas juga merupakan bentuk perpaduan antara Pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS). (Meylovvia & Julianto, 2023, p. 85). Namun pada kenyataannya hasil belajar pembelajaran IPAS SD masih cukup rendah, dan pastinya kita sebagai pendidik perlu menciptakan suasana belajar dan media pembelajaran yang

tepat yaitu media pembelajaran yang interaktif dan inovatif.

Media pembelajaran adalah seperangkat alat yang membantu seorang pendidik dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa secara menarik. Media pembelajaran secara implisit mencakup alat-alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi, seperti buku, tape recorder, kaset, kamera video, dan perekam video yang ditampilkan *film slide* (bingkai foto), foto, gambar, grafik, televisi, komputer. Sejalan dengan hal menggap media pembelajaran adalah Kumpulan media yang menyampaikan pesan dan informasi yang dimaksudkan atau mengandung tujuan pembelajaran (Hikmah, Utari, & Fitriani, 2024, p. 2498). Pendidik dapat menerapkan media pembelajaran berbasis online dalam proses pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas secara lebih menarik dan inovatif salah satunya media yang berbasis audio visual yaitu media video pembelajaran (prastica & Yunika, 2021, p. 3261). Agar tidak membuat para siswa mudah bosan dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat menangkap materi yang disampaikan, sebaiknya guru membuat media berbasis audio visual yang mana Media audio visual yaitu media yang menggabungkan unsur gambar sekaligus suara dalam satu unit media yang membantu menyampaikan penjelasan dari pengajar kepada siswa untuk mencapai indikator (Rahmadhani & Quro, 2022, p. 1143). Teknologi audio visual meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengalaman belajar siswa karena konsep mudah karena disajikan dan dipahami sebagai kata-kata dilengkapi dengan gambar dan animasi (Rahmadhani & Quro, 2022, p. 1143).

Berdasarkan hasil observasi di sd 230 Palembang yang dilakukan oleh peneliti, memperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran ipas di kelas 5 ditemukan beberapa fakta terdapat peserta didik yang kurang memahami terhadap materi yang disampaikan oleh guru dan kurang tertarik dalam proses pembelajaran dan Adapun masih banyak yang kurang aktif misalnya hanya duduk berdiam diri di kursi dan mengobrol pada teman

sebangkunya pada saat pembelajaran berlangsung, Hal tersebut dikarenakan guru masih berpedoman pada sebuah buku dan masih menggunakan metode ceramah pada saat proses pembelajaran berlangsung, yaitu hampir 80% kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru adalah satu arah dari guru ke siswa.

Hal ini disebabkan karena penggunaan media pembelajaran pada saat proses belajar masih jarang diterapkan dan masih terbatas, sehingga membuat hasil belajar siswa menurun dari jumlah 24 peserta didik terdapat 60% siswa yang mendapatkan nilai ulangan hariannya di bawah KKTP sedangkan 40% telah mencapai nilai ulangan harian yang telah ditetapkan, dan kurang ketertarikannya siswa dalam proses pembelajaran merupakan indikator yang menunjukkan bahwa hasil belajar ipas peserta didik tersebut diduga masih rendah. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran agar dapat membuat siswa tertarik dalam pembelajaran ipas, salah satunya dengan menggunakan media audio visual berbasis aplikasi canva, dikarenakan dengan karakteristik siswa SD yang dominan menyukai hal-hal yang menampilkan sebuah animasi, dan video yang bisa didengar bukan hanya bisa di lihat saja dengan begitu dapat membuat peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran maka dari itu menggunakan sebuah alat pengedit video yaitu aplikasi canva.

Dengan menggunakan aplikasi canva pada pembuatan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar yang dimana hasil belajar yaitu output akhir yang didapat oleh peserta didik selepas mengerjakan soal yang diberi pendidik terkait materi yang diberikan. Hasil belajar juga mampu diartikan sebagai suatu keberhasilan peserta didik pada suatu proses pembelajaran kemudian peserta didik mampu mencapai sasaran yang telah ditetapkan oleh pendidik yang menglingkupi segi pengetahuan, segi sikap, dan juga segi keterampilan (Safitri & Kasriman, 2022, p. 8747).

Maka dari itu guru yang sudah menggunakan media audio visual mengadakan

penelitian pada guru yang menggunakan media saat pembelajaran. penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sehingga memperoleh hasil belajar yang memuaskan (Sulistiyowati & Fajrie, 2023, p. 5886). Hasil belajar siswa diukur dengan tes skor hasil tes dibandingkan antara pre test atau sebelum penggunaan media canva dan post tes atau setelah treatment menggunakan media canva dalam pembelajaran. Sebelum penggunaan media canva peserta didik yang mengalami ketuntasan baru 10 peserta didik atau 43%, setelah treatment mengalami peningkatan yaitu siswa yang mengalami ketuntasan diatas KKM yaitu 21 siswa atau 92%.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penerapan media audio visual berdampak positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV dalam mata Pelajaran PPKN. Terbukti dari perbandingan nilai Pre-test dan post-tes siswa dalam penelitian ini, dari hasil pre-tes dan post-tes terdapat peningkatan yaitu dari nilai rata-rata pre-test 64,04 meningkat di post-tes menjadi 81,60 dari 25 peserta didik terdapat 5 orang peserta didik yang menduduki nilai tertinggi yaitu diatas 70 dan juga meningkat di post-test, pada post-test terdapat 1 orang yang menduduki nilai tertinggi yaitu 92. Jadi, nilai terendah di pre-test 45 dan tertinggi adalah 76 kemudian di post-test nilai terendah adalah 70 dan nilai tertinggi 92 (Ningsih & Falah, 2024, p. 64).

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan di atas dapat peneliti simpulkan bahwa permasalahan terhadap hasil belajar siswa sangatlah berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Begitu pula dengan permasalahan yang ada di sekolah Sd Negeri 230 Palembang yang masih memiliki hasil belajar yang rendah dan juga kurang memahami dan tertarik dalam proses pembelajaran berlangsung. Sehingga peneliti mengambil beberapa penelitian terdahulu mengenai penggunaan media audio visual ini dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dan meningkatkan kerteterarikan siswa dalam belajar, maka penelitian berminat

untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD N 230 Palembang**”.

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas terdapat beberapa masalah yaitu sebagai berikut :

1. Siswa masih kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru
2. Guru kurang berinovasi dan inovatif dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa
3. Siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan dalam proses pembelajaran berlangsung dikarenakan guru masih berpedoman pada sebuah buku dan masih menggunakan metode ceramah
4. Hasil belajar menurun dikarenakan pembelajaran yang dilakukan guru adalah satu arah dari guru ke siswa

1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah

Untuk menghindari kemungkinan masalah yang akan diteliti maka peneliti memberikan Batasan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya meneliti hasil belajar siswa pada Pelajaran IPAS yaitu pada bab 6 (Indonesiaku kaya raya) Topik B (Indonesiaku kaya hayatinya).
2. Strategi pada hasil belajar ialah menggunakan media audio visual berbasis canva
3. Subyek yang di pilih ialah siswa kelas V SD Negeri 230 Palembang.
4. Hasil belajar kognitif

1.2.2 Rumusan Masalah

Adapun permasalahan dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh media audio visual berbasis aplikasi canva terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas

5 SDN 230 Palembang ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media audio visual berbasis aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa kelas 5 SD Negeri 230 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk :

a) Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengembangan bidang keilmuan Pendidikan guru sekolah dasar, khususnya yang berkaitan dengan hasil belajar ipas siswa, melalui pembelajaran menggunakan media audio visual berbasis aplikasi canva.

b) Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini bermanfaat bagi :

a. Manfaat bagi peserta didik

1. Peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan
2. Mampu mengerjakan soal-soal ipas dan dapat meningkatkan hasil belajar.

b. Manfaat bagi guru

Dapat membantu guru menambah wawasan untuk menerapkan media audio visual berbasis aplikasi canva pada saat proses pembelajaran berlangsung agar membuat peserta didik tertarik dalam belajar.

c. Manfaat bagi sekolah

Agar meningkatkan hasil belajar ipas siswa serta meningkatkan kualitas Pendidikan di sekolah.

d. Manfaat bagi penelitian lain

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai bahan masukan dan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya.