

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 (dalam Wati et al, 2022, p. 631) kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pembelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan sadar serta terencana bertujuan untuk mendorong pembelajaran dan proses pendidikan sehingga siswa aktif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kualitas spiritual keagamaan, pengendalian dalam diri, kepribadian, ilmu pengetahuan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan diri sendiri dan masyarakat (Rahman et al., 2022, p. 2). Oleh karena itu, Pendidikan dapat diartikan sebagai konsep **untuk pengembangan potensi yang ada pada diri manusia.** Pendidikan juga dikenal sebagai pengajaran moral, mental dan jasmani yang menjadikan manusia lebih mampu melaksanakan tugas, tanggung jawab dan kewajibannya kepada masyarakat (Mashuri et al., 2021, p. 453). Dengan demikian, pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kepribadian individu dan rasa tanggung jawab. Hal yang paling berpengaruh dalam dunia pendidikan adalah terciptanya proses belajar mengajar yang baik. Dengan melalui proses pembelajaran yang baik maka tujuan dari pendidikan tersebut akan tercapai.

Belajar adalah proses yang melibatkan pemahaman dan pembelajaran tentang perubahan suatu sensitivitas dan kemampuan untuk bereaksi yang relatif permanen atau stabil karena interaksi dengan individu atau lingkungan (Festiawan, 2020, p. 6). Belajar merupakan proses yang sudah pasti dialami oleh setiap manusia sejak bayi hingga sampai ke liang lahat. Perubahan tingkah laku merupakan pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu. Menurut teori belajar bahwa tingkah laku merupakan hasil dari proses belajar individu. Korompot (dalam Rizki, 2022, p. 35) mengemukakan bahwa belajar merupakan proses kegiatan yang dilakukan individu untuk memahami secara utuh perubahan-perubahan baru dalam diri seseorang sebagai hasil dari pengalaman berinteraksi dengan lingkungannya. Artinya, proses belajar yang baik berasal dari keadaan lingkungan yang baik juga. Interaksi antara seseorang dengan lingkungannya merupakan salah satu langkah dari proses belajar itu terjadi. Dengan demikian, belajar bisa terjadi kapan saja dan dimana saja.

Dengan demikian, untuk mencapai tujuan belajar, peran seorang guru sangat dibutuhkan. Salah satunya yaitu guru harus mampu membuat pembelajaran aktif dan inovatif dalam penyampaian materi pelajaran terutama pada mata pelajaran matematika. Menurut Sukardjo & Salam (dalam Santoso et al., 2021, p. 174) mata pelajaran matematika merupakan pelajaran yang wajib diajarkan di setiap negara karena merupakan komponen dasar kemampuan seseorang yaitu berhitung, dan mengajarkan siswa bagaimana mengembangkan keterampilan matematika yang nantinya dapat mereka gunakan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini berarti bahwa matematika tidak

akan pernah lepas dari kegiatan manusia dalam kehidupan sehari-harinya terutama dalam dunia pendidikan. Namun ada beberapa hal yang perlu dipahami bahwa siswa terkadang kurang memahami materi pembelajaran yang disampaikan karena beberapa pengaruh. Hal ini sesuai dengan pendapat dari menurut Purwanto (dalam Putri, 2022, p. 31) bahwa ada 2 faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah siswa masih kurang memahami ketika guru menerangkan sesuatu, prestasi belajar siswa yang rendah, tingkat kecerdasan belum mencapai rata-rata, serta rendahnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pelajaran matematika. Sedangkan faktor eksternalnya meliputi penggunaan metode ceramah dalam menjelaskan materi, media pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa, kurangnya dukungan dari lingkungan sekitar, lingkungan rumah yang terlalu ramai sehingga kurangnya kenyamanan saat belajar. Hal ini menjadi bukti bahwa penggunaan media yang tepat dan lingkungan yang mendukung merupakan salah satu jalan untuk tercapainya hasil pembelajaran yang diinginkan.

Materi piktogram merupakan salah satu materi pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar kelas IV. Piktogram dapat disebut juga sebagai diagram gambar. Kata “piktogram” berasal dari kata bahasa Inggris “*pictograph*”. Asal kata “*pictograph*” yaitu “*pict*” serta “*graph*”. “*Pict*” termasuk bahasa Latin yang berarti *picture* (foto). Sedangkan “*graph*” termasuk bahasa Yunani yang maksudnya tulisan. Piktogram merupakan simbol yang dapat digunakan untuk mewakili kata apapun, tetapi dapat juga

untuk mewakili suku kata atau bahkan sebagian darinya (Yulia, 2022,p. 12). Artinya, pictogram merupakan gambar yang dapat menggantikan gagasan atau nilai suatu benda.

Selanjutnya, untuk mengoptimalkan proses pembelajaran tidak hanya terpaku pada aspek materi saja. Hal penting yang dapat menunjang keberhasilan dalam proses belajar mengajar juga terdapat pada penggunaan metode dan media pembelajaran di kelas dengan mengikuti perkembangan dunia pendidikan. Agar proses pembelajaran berlangsung menyenangkan dan tidak membosankan, guru harus dapat menggunakan metode pendekatan serta penggunaan sarana dan prasarana yang tepat, memberi ruang yang diperlukan bagi siswa untuk berkreasi dan aktif selama proses pembelajaran (Saifulloh & Darwis, 2020, p. 286).

Seiring dengan pesatnya perkembangan zaman, menyebabkan banyak pengaruh dalam berbagai bidang. Salah satunya yaitu dalam bidang pendidikan, banyak target pencapaian yang harus dicapai terutama hasil belajar. Hal tersebut dilakukan agar hasil pembelajaran siswa dapat meningkat baik secara kualitas dan mutu dalam proses belajar mengajar (Suzana, 2022, p. 390). Beberapa hal diatas juga sejalan dengan pendapat Gabriela (dalam Suzana, 2022, p. 390) bahwa untuk menciptakan hasil belajar yang maksimal serta peningkatan hasil belajar siswa, harus ada suatu perubahan atau inovasi yang membuat siswa mau belajar sehingga dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran menjadi lebih kreatif, inovatif, kritis dan mandiri. Hasil belajar matematika materi pictogram yang meningkat dan memuaskan tentunya juga

harus ditunjang dengan berbagai inovasi yang sesuai dengan perkembangan ilmu serta teknologi dimasa sekarang.

Oleh karena itu, untuk mendapatkan hasil belajar yang memuaskan tentunya harus disertai dengan penggunaan media yang dapat menumbuhkan kreativitas siswa. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa tentang pembelajaran sehingga lebih mudah dimengerti (Wulandari et al., 2023, p. 3930). Untuk membangun tujuan pendidikan yang telah dirancang pendidik, penggunaan media adalah hal yang sangat diperlukan. Menurut Gabriela (dalam Suzana, 2022, p. 390) penggunaan alat atau media merupakan salah satu komponen utama dalam dunia pendidikan, adapun fungsi dari media pembelajaran yaitu: melalui media tujuan pendidikan dapat tercapai, guru dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif. Dengan demikian, berarti dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media didalam pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan belajar.

Terdapat beberapa jenis media dalam dunia pendidikan yaitu media audio, media visual, media audio-visual serta realia. Dalam membuat media pendidikan, seorang pendidik harus mengetahui terlebih dahulu jenis media apa yang akan digunakan. Untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi piktogram, penggunaan media yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan teknologi adalah media audio-visual. Menurut (Ahnaf et al.,

2021, p. 73) Salah satu jenis dari suatu media yang diyakini mampu memberi inspirasi dan mendorong orang untuk belajar adalah media audio-visual.

Media audio-visual merupakan penggabungan dari media audio dan media visual. Pemakaian media audio-visual akan membantu proses penyajian materi kepada siswa serta dapat meningkatkan rasa ketertarikan dalam mengikuti proses belajar mengajar. Salah satu faktor yang berkontribusi pada keberhasilan belajar adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat (Ahnaf et al., 2021, p. 74). Pembelajaran matematika materi piktogram akan terlihat lebih menarik jika pendidik dapat memanfaatkan media dengan baik, tidak hanya terpaku pada buku pelajaran sehingga proses belajar mengajar akan terasa lebih menyenangkan dan hasil belajar siswa bisa mengalami peningkatan dengan adanya penggunaan media audio-visual. Adapun kelebihan dari media audio-visual itu sendiri adalah media ini menggunakan penggabungan antara media audio dan media gambar sehingga lebih menarik. Media audio-visual menggunakan animasi sehingga memantik rasa penasaran siswa untuk lebih memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung.

Berdasarkan hasil dari observasi serta wawancara guru di SD Negeri 227 Palembang, proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas sebagian besar hanya terpaku pada buku. Sebagian kecilnya menggunakan media visual seperti gambar. Sedangkan untuk penggunaan media audio-visual sendiri belum diterapkan karena guru yang belum terlalu menguasai tentang teknologi masa kini. Adapun hasil nilai kelas IV masih belum mencapai nilai maksimum khususnya pada mata pelajaran matematika. Hal ini dibuktikan dengan melihat

kriteria ketentuan minimum (KKM) yang ditetapkan pada mata pelajaran matematika yaitu 69. Dimana dari jumlah total siswa yaitu 49 siswa, kelas IV.A dan IV.B terdapat 25 siswa yang nilainya belum mencapai KKM dan 24 siswa yang sudah memenuhi KKM dengan nilai terendah siswa yaitu 55 serta rata-rata nilai 67. Hasil dari observasi dan wawancara guru tersebut menunjukkan bahwa, banyak siswa yang terlihat bosan dan tidak aktif dalam belajar karena kurangnya variasi dalam pembelajaran serta hanya monoton pada buku terutama pada pembelajaran matematika materi piktogram. Hal ini sejalan dengan pendapat Hadi (2022, p. 5) bahwa pembelajaran yang hanya terpaku pada buku akan membuat siswa lebih cepat bosan. Hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dengan kurangnya minat dan ketertarikan dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan diterapkannya media audio-visual berupa video youtube maka akan banyak animasi didalamnya yang akan menumbuhkan minat belajar siswa. Jika, siswa tertarik dengan pembelajaran yang sedang berlangsung, maka hasil belajar pun akan dicapai dengan baik.

Dari penelitian sebelumnya yang relevan menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media audio-visual dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Malasari et al., (2023, p. 610) dengan hasil penelitian yaitu media pembelajaran audio-visual memberikan pengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika siswa kelas 5 SD Negeri 5 Klaling. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Faishol & Mashuri (2021) mendapatkan hasil penelitian yaitu bahwa hasil perhitungan menunjukkan "ada pengaruh penggunaan media audio-visual terhadap hasil

belajar Bahasa Inggris" diterima. Maka, H_0 ditolak dan H_a diterima. Serta dapat dilihat juga dari penelitian yang dilakukan oleh Isnaeni & Radia (2021) yaitu berdasarkan hasil analisis ternyata media audio-visual berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas 5 sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Media Audio-visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Piktogram Siswa Kelas IV SD Negeri 227 Palembang**”

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti mengidentifikasi masalah-masalah penelitian yaitu sebagai berikut:

- 1) Kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar, siswa cepat merasa bosan, sulit untuk fokus serta sulit untuk memahami materi.
- 2) Kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran khususnya pada pembelajaran matematika materi piktogram.
- 3) Dalam menjelaskan materi guru hanya terfokus pada buku.
- 4) Siswa kurang paham pada materi piktogram
- 5) Sarana dan prasarana di sekolah kurang memadai, terutama media audio-visual, sehingga pada proses belajar mengajar siswa mudah bosan.

1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah

Dari identifikasi masalah diatas, peneliti dapat mengambil pembatasan lingkup masalah, yaitu :

- 1) Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media audio-visual dalam bentuk youtube
- 2) Materi yang digunakan adalah materi piktogram
- 3) Penelitian ini hanya dibatasi pada hasil belajar diranah kognitif dengan menggunakan tes.
- 4) Model pembelajaran yang digunakan berupa diskusi

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan lingkup masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh penggunaan media audio-visual terhadap hasil belajar matematika materi piktogram siswa kelas IV SD Negeri 227 Palembang?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media audio-visual terhadap hasil belajar matematika materi piktogram siswa kelas IV SD Negeri 227 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan penggunaan media audio-visual terutama pada pembelajaran matematika dan diharapkan dapat menjadi acuan untuk kajian pendidikan selanjutnya terutama pada bidang pendidikan dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini dijelaskan dibawah ini:

1) Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan siswa dapat dengan mudah memahami pembelajaran matematika materi piktogram serta dapat meningkatkan hasil belajar.

2) Bagi Guru

Dari penelitian ini diharapkan mampu berguna bagi pendidik untuk memilih media dalam proses pembelajaran.

3) Bagi Sekolah Dasar

Penelitian ini dapat dijadikan bahan evaluasi disekolah untuk lebih meningkatkan sarana dan prasarana.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi bekal dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar.

