

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Di era global saat ini teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar di dalam berbagai bidang kehidupan manusia, salah satunya dibidang pendidikan. Pada saat ini pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dalam mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi dan mengikuti perkembangan zaman (Miasari et al. 2022). Menurut dari (KKBI) kamus besar bahasa Indonesia, pendidikan didefinisikan sebagai suatu proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam upaya untuk mendewasakan manusia melalui pembelajaran dan pelatihan (Subekti 2022). Pembelajaran adalah bagian dari pendidikan, pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses, cara, perbuatan untuk belajar.

Dalam dunia pendidikan, pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses interaksi timbal balik antara seorang guru dan siswa, serta komponennya. Adapun tujuan dari pembelajaran adalah agar adanya perubahan perilaku yang positif pada siswa dan mencapai hasil belajar yang optimal dengan memanfaatkan berbagai hal yang ada di lingkungannya. Salah satu yang dapat dimanfaatkan dalam mencapai hasil yang optimal yaitu dengan menggunakan media pembelajaran karena media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang berperan penting dalam proses pembelajaran (Gaol, Silaban, dan Sitepu 2022).

Media pembelajaran ialah salah satu alat yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, media pembelajaran digunakan agar bisa

menarik minat serta ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran yang di sampaikan sehingga membuat siswa mudah untuk memahami materi dan dapat untuk meningkatkan hasil belajar (Wulandari et al. 2023). Dari berbagai penelitian yang telah dilakukan menunjukkan hasil bahwa sebuah pembelajaran jauh lebih efektif dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, interaktif dan menyenangkan. Hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, karena media pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran (Fadilah et al. 2023). Saat ini media pembelajaran berbasis teknologi sudah banyak sekali salah satunya yaitu media audiovisual yang dapat digunakan dalam mendukung dan membantu jalannya proses pembelajaran. Selain harus unggul dalam menyampaikan informasi, Pendidik juga harus unggul dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman saat ini.

Media audiovisual merupakan jenis media yang melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini berupa pesan verbal dan pesan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran (Rahmi dan Alfurqan 2021). Menurut (Oktavia dan Nuraeni 2021) penggunaan Media audiovisual memiliki daya tarik tersendiri dalam meningkatkan minat belajar anak dan media audiovisual sebagai media pembelajaran memberikan berdampak pada hasil belajar anak, karena anak menyenangi film atau video-video yang dapat meningkatkan daya imajinasinya. Media audiovisual adalah media yang menampilkan video dalam proses pembelajaran salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam membantu memilih video ialah youtube. Youtube merupakan situs web video terbesar dan

paling populer. Dalam dunia pendidikan, youtube dapat digunakan untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan tidak monoton, akses yang mudah dan tidak memakan waktu yang lama sehingga membuat siswa tidak mudah bosan dan video yang ditampilkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran karena terasa lebih nyata (Arham 2024). Menurut (Widyantara dan Rasna 2020) Youtube memiliki berbagai macam video pendidikan, sehingga dapat digunakan dalam membantu dan menunjang keberhasilan belajar siswa memahami materi pembelajaran yang bersifat abstrak melalui media pembelajaran audiovisual berbantuan youtube yang menarik, menyenangkan dan interaktif. Sehingga, pembelajaran menjadi lebih mudah untuk dipahami dan dimengerti.

Salah satu pembelajaran yang kurang diminati oleh siswa dan sering kali dianggap sebagai pembelajaran yang sulit yaitu matematika. (Telaumbanau 2020) Matematika adalah salah satu ilmu dasar karena materinya berfungsi sebagai dasar dari ilmu-ilmu yang lain dan memiliki manfaat dalam kehidupan sehari-hari, pembelajaran matematika memerlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif selama proses pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa dalam mengetahui dan memahami konsep-konsep matematika dengan baik agar tercapainya hasil belajar matematika yang di harapkan. (Waruwu et al. 2024). Matematika juga berperan dalam membentuk pola pikir yang logis dan analitis siswa. Pada Tingkat dasar, matematika menjadi dasar yang sangat penting dalam memahami konsep-konsep yang lebih kompleks. Hasil belajar yang di dapat dari pembelajaran matematika sangat penting untuk mengikuti perkembangan zaman.

Keberhasilannya suatu pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar, adapun hasil belajar yang dimaksud yaitu pada ranah kognitif.

Hasil belajar kognitif merupakan hasil belajar yang menilai tentang pengetahuan siswa atau hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah mendapatkan pembelajaran dalam kurun waktu tertentu. Dapat diartikan pula hasil belajar ialah sebuah cerminan dari usaha belajar. Karena, semakin baik usaha belajar siswa, maka semakin baik pula hasil belajar kognitif yang akan mereka raih (Yandi, Putri, dan Putri 2023). Hasil belajar kognitif dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi atau kegiatan tes yang bertujuan untuk mendapatkan data yang menunjukkan tingkat dari kemampuan dan pengetahuan siswa yang telah di dapat setelah mengituki proses pembelajaran (Mulyono dan Agustin 2020).

Berdasarkan dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN 21 Palembang menemukan bahwa masih kurangnya pemahaman pada hasil belajar siswa materi pembelajaran matematika. Hal ini dilihat dalam proses pembelajaran matematika, guru belum menggunakan media pembelajaran audiovisual yang bersifat interaktif dan inovatif, guru masih menggunakan metode pembelajaran ceramah. Sehingga, pada pembelajaran matematika siswa kesulitan dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru serta menganggap matematika sebagai pembelajaran yang susah dan berdampak terhadap hasil belajar kognitif siswa. Hal ini dapat dipecahkan dengan menggunakan berbagai media pembelajaran salah satunya media audiovisual berbantuan youtube yang bersifat menarik, interaktif, kontekstual secara nyata dan mudah dipahami oleh siswa.

Dalam Penelitian yang dilakukan (Malasari et al. 2023) yang berjudul Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika kelas V SD 5 klaling. Dengan hasil ini penelitian yang menunjukkan bahwa media audiovisual mampu untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada proses pembelajaran di kelas. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran audiovisual memberikan pengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika siswa kelas 5 SD Negeri 5 Klaling. Hasil penelitian (Lasha et al. 2025) menunjukkan bahwa media audio visual efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar karena memadukan gambar dan suara. Ini merupakan unsur yang dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep abstrak, meningkatkan motivasi, dan menarik perhatian serta media audiovisual berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Dari uraian latar belakang di atas menunjukkan bahwa penggunaan dari media audiovisual dalam pembelajaran matematika di SD memang sangat membantu dan berpengaruh bagi siswa dalam sebuah proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 21 Palembang”**.

## **1.2 Masalah Penelitian**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas dapat didefinisikan beberapa masalah, antara lain:

1. Kurangnya hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran matematika.
2. Dalam proses pembelajaran matematika di SD Negeri 21 Palembang belum menggunakan media pembelajaran audiovisual

### **1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah**

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas, maka pembatasan ruang lingkup masalah Penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini terfokus pada media audiovisual dengan bersumberkan buku pembelajaran Matematika materi bangun ruang kubus dan balok kelas IV.
2. Penelitian ini berfokus terhadap hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran matematika kelas IV SDN 21 Palembang.

### **1.2.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari uraian latar belakang dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh media audiovisual terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 21 Palembang”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah “untuk mengetahui pengaruh media audiovisual terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 21 Palembang”

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoristis dan praktis sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoristis

- a. Memberikan wawasan tentang bagaimana media audiovisual dapat membantu dalam pembelajaran.
- b. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada guru sebagai upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa : Dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman terhadap konsep secara lebih kongkret dan menyenangkan melalui media audiovisual dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.
- b. Bagi Guru : Dapat menambah wawasan kepada guru sebagai referensi dalam menciptakan lingkungan belajar yang inovatif, interaktif dan menyenangkan dengan menggunakan media audiovisual.
- c. Bagi Sekolah : Diharapkan dapat memberikan masukan dalam menyediakan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang diharapkan terutama dalam pembelajaran matematika.
- d. Bagi Peneliti Selanjutnya : Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang tertarik dalam melakukan Penelitian dengan topik dan permasalahan yang sama maupun yang hampir sama.