

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia, ini berarti bahwa setiap manusia berhak mendapatkannya dan diharapkan untuk selalu berkembang didalamnya. Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan (Alpian, dkk., 2019). Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 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, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sejalan dengan pernyataan Nurkholis, (2013) pendidikan merupakan suatu proses yang mencakup tiga dimensi, individu, masyarakat atau komunitas nasional dari individu tersebut, dan seluruh kandungan realitas, baik material maupun spiritual yang memainkan peranan dalam menentukan sifat, nasib, bentuk manusia maupun masyarakat.

Seiring dengan perkembangan pendidikan, teknologi pembelajaran juga terus mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan zaman. Dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari kita sering jumpai adanya pemfaatan dari perkembangan Teknologi dalam dunia pendidikan (Jamun, 2018). Semakin berkembangnya teknologi di abad 21, maka proses pembelajaran harus beradaptasi terhadap perubahan ini. Dari proses pembelajaran konvensional beralih menjadi

berbasis pengetahuan dengan disertai keterampilan berteknologi (Prihatmojo, dkk., 2019). Perubahan ini ditandai dengan penggunaan media pembelajaran yang menerapkan teknologi di dalamnya. Menurut Indriana (dalam Nurrita, 2018) menjelaskan bahwa media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan guru dalam proses belajar dan mengajar. Sedangkan menurut *Association for Educational Communications and Technology* (AECT) (dalam Nurrita, 2018) mengartikan media sebagai bentuk saluran untuk proses transmisi informasi. Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut (Apriansyah, dkk., 2020). Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu dalam proses pembelajaran serta penyampaian materi pembelajaran secara menarik agar mampu meningkatkan pemahaman siswa. Adapun jenis-jenis media pembelajaran yakni media audio, media visual, media audio visual (Susanti dan Zulfiana, 2018).

Saat ini salah satu media pembelajaran yang sering digunakan dan berkaitan dengan menggunakan teknologi adalah media audio visual. Media audio visual adalah media penyampaian informasi yang memiliki karakteristik suara dan gambar (Setiyawan, 2021). Contoh-contoh media audio visual antara lain video pembelajaran, video animasi dan film (Nurfadhillah et al., 2021). Dari berbagai contoh media audio visual yang ada dalam kegiatan pembelajaran guru memanfaatkan video pembelajaran sebagai salah satu alat untuk menyampaikan materi yang akan dibahas. Penggunaan video pembelajaran memiliki daya tarik untuk siswa yang mana di dalam video pembelajaran menampilkan suara dan gambar yang akan membuat siswa fokus memperhatikan video pembelajaran yang menampilkan materi dengan suara dan gambar.

Dalam penggunaan video pembelajaran seorang guru juga harus mampu menerapkan model pembelajaran yang tepat. Pemilihan model pembelajaran yang sesuai akan menjadi alternatif dalam upaya peningkatan mutu belajar siswa. Model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran akan memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah *problem based learning* (PBL). Model pembelajaran PBL adalah pembelajaran yang menitik beratkan kepada peserta didik sebagai pembelajar serta terhadap permasalahan yang otentik atau relevan yang akan dipecahkan dengan menggunakan seluruh pengetahuan yang dimilikinya atau dari sumber-sumber lainnya (Darwati & Purana, 2021).

Pembelajaran berbasis masalah antara lain bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berfikir dan keterampilan pemecahan masalah (Sumartini, 2015). Dalam pembelajaran berbasis masalah, perhatian pembelajaran tidak hanya pada perolehan pengetahuan *procedural*. Model pembelajaran *problem based learning* yang mana peserta didik dihadapkan pada berbagai permasalahan untuk dicarikan solusinya oleh peserta didik. Permasalahan tersebut bersumber dari masalah nyata di lingkungan peserta didik yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik berpikir secara kritis serta memiliki keterampilan untuk memecahkan suatu masalah (Surya, 2017). Salah satu mata pelajaran yang cocok diterapkan dengan pembelajaran *problem based learning* yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

IPA adalah ilmu yang mempelajari tentang fenomena alam dan segala sesuatu yang ada di alam. IPA mempunyai beberapa pengertian berdasarkan cara pandang ilmuwan bersangkutan mulai dari pengertian IPA itu sendiri,

cara berpikir IPA, cara penyelidikan IPA sampai objek kajian IPA (Purbosari, 2016). Agar pembelajaran IPA ini lebih bermakna serta dapat berguna dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, maka perlu diciptakan pembelajaran IPA yang membuat peserta didik dapat mengaplikasikan ilmunya dalam menghadapi permasalahan di kehidupan sehari-hari. Dalam kata lain, dengan pembelajaran ini peserta didik menjadi melek sains atau memiliki literasi sains yaitu mampu mengaitkan dan menggunakan konsep sains dalam kehidupan sehari-hari (Eviani, dkk, 2021). Dengan penggunaan media pembelajaran dan model pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran IPA, maka akan tercapai hasil pembelajaran yang di inginkan. Menurut data yang diperoleh dari lembaga survey PISA (2018) menunjukkan bahwa perolehan hasil belajar di Indonesia menduduki peringkat ke 63 dari 70 negara. Hal ini menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar peserta didik.

Keberhasilan suatu pembelajaran dapat diukur dari hasil belajar apakah telah melampaui KKM atau tidak. KKM merupakan pembelajaran dasar yang tidak sepenuhnya ditetapkan oleh satuan pengajaran dengan mempertimbangkan atribut kemampuan esensial yang harus dicapai, batas penyampaian, dan kualitas siswa (Mardapi et al., 2015). Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 8 November 2022 bertempat di SD N 1-8 Banjar Anyar, SD Triamarta dan SD Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif, ditemukan hasil belajar IPA siswa kelas V masih tergolong rendah atau dibawah KKM. Hal tersebut diperkuat dengan hasil Ulangan Tengah Semester Tahun Ajaran 202/2023 Semester ganjil dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1
Hasil Ulang Tengah Semester Kelas V Gugus III Banjar Anyar

Nama sekolah	Kelas	Jumlah Siswa	KKM IPA	Pencapaian KKM	
				Mencapai KKM	Belum Mencapai KKM
SD N 1 Banjar Anyar	VA	25	63	11	14
	VB	21	72	11	10
SD N 2 Banjar Anyar	V	28	70	13	15
SD N 3 Banjar Anyar	V	13	70	6	7
SD N 4 Banjar Anyar	V	9	70	2	7
SD N 5 Banjar Anyar	V	27	70	11	16
SD N 6 Banjar Anyar	V	22	65	9	13
SD N 7 Banjar Anyar	V	29	72	13	16
SD N 8 Banjar Anyar	VA	26	68	12	14
	VB	26	68	10	16
SD Triamarta	V	30	75	10	20
Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif.	VA	22	75	14	8
	VB	22	75	11	11
Jumlah				133	167

Siswa kelas V di Gugus III Banjar Anyar Kecamatan Kediri berjumlah 300 siswa. Terlihat pada tabel di atas menunjukkan jumlah siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 167 siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa kelas V di Gugus III Banjar Anyar Kecamatan Kediri Tahun Pelajaran 2022/2023 hasil belajar IPA pada aspek pengetahuan masih rendah. Berdasarkan uraian di atas, telah menunjukkan bahwa kesesuaian media pembelajaran dengan model pembelajaran merupakan hal yang penting dalam pencapaian hasil belajar IPA. Dengan permasalahan yang ada maka akan diadakan penelitian yang berjudul Pengaruh

Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Materi Siklus Air Kelas V di Gugus III Banjar Anyar Kecamatan Kediri Tabanan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

Kurang maksimalnya guru dalam menggunakan media yang efektif pada proses pembelajaran

Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran

Proses pembelajaran masih didominasi oleh guru yang menjelaskan di depan kelas dan juga berpatokan pada buku yang tersedia.

Kurangnya diskusi antar siswa untuk menjawab soal

Rendahnya hasil belajar IPA

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas terdapat 5 hal yang menyebabkan rendahnya hasil belajar, terdapat beberapa permasalahan. Agar penelitian ini terarah dan tidak terlalu luas jangkauannya maka penelitian ini dilakukan pembatasan. Pembatasan masalah pada penelitian ini adalah kurang maksimalnya guru dalam menggunakan media yang efektif pada proses pembelajaran sehingga dilakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh media audio visual berbasis problem based learning terhadap hasil belajar materi siklus air kelas v gugus III Kecamatan Kediri Tahun Ajaran 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, adapun rumusan masalah penelitian ini yaitu, apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media audio visual berbasis *problem based learning* terhadap hasil belajar materi siklus air siswa kelas V gugus III Kecamatan Kediri Tahun Ajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan media audio visual berbasis *problem based learning* terhadap hasil belajar materi siklus air kelas v gugus III Kecamatan Kediri Tahun Ajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, diharapkan bahwa hasil dari penelitian ini bisa bermanfaat. Manfaat tersebut antara lain :

Manfaat Teoretis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah untuk dijadikan referensi dan acuan bagi guru dalam pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD pada mata pelajaran IPA

Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini memiliki manfaat bagi siswa yaitu siswa mendapatkan pengalaman belajar melalui media audio visual untuk mempermudah

proses pemahan siswa dalam belajar sehingga meningkatkan hasil belajar IPA.

b. Manfaat bagi guru

Penelitian ini memiliki manfaat bagi guru yaitu menambah wawasan dalam memilih model pembelajaran yang efektif, kreatif, menyenangkan dan tidak membosankan untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga mampu meningkan hasil pembelajaran IPA

c. Manfaat bagi kepala sekolah

Penelitian ini memiliki manfaat bagi Kepala Sekolah yaitu diharapkan dapat dijadikan acuan dalam menambah wawasan dalam memilih model pembelajaran yang tepat sesuai dengan permasalahan pada siswa.

d. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini bisa dimanfaatkan sebagai salah satu referensi atau pedoman dalam penelitaian yang sejenis dalam mengembangkan penelitian selanjutnya.

