

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan (proses) belajar mengajar. Terdapat dua komponen penting dalam mata pelajaran yaitu pengajar (guru) dan siswa. Tugas dan tanggung jawab paling utama guru atau pendidik ialah mengelola pembelajaran secara lebih efektif, dinamis, efisien dan positif, yang ditandai dengan kesadaran dan partisipasi aktif antara kedua mata pelajaran tersebut. Guru adalah inisiator awal dan direktur dan mentor, sedangkan siswa berpengalaman dan berperan aktif dalam perolehan perubahan diri dalam proses pengajaran.¹

Tugas pedagogis adalah masalah yang cukup kompleks. Pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya adalah guru. Guru merupakan komponen pembelajaran yang memegang peran paling penting, karena keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh guru dalam melaksanakan tugasnya menyampaikan materi kepada siswa. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sangat bergantung pada kelancaran komunikasi dengan siswa. Kurangnya komunikasi akan berdampak pada pesan dari materi yang disampaikan oleh guru. Penyampaian pesan ini dapat dilakukan melalui simbol-simbol komunikasi berupa simbol verbal dan non verbal atau visual, yang kemudian diinterpretasikan oleh penerima pesan. Terkadang proses interpretasi berhasil dan terkadang menemui kendala. Hambatan dalam komunikasi seperti verbalisme yaitu guru hanya berbicara,

¹ Ahmad Rohani, *Media Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hal. 25

sedangkan siswa dalam kondisi pasif, perhatian siswa bercabang, kebingungan interpretasi, tidak ada respon dari siswa, siswa kurang perhatian karena guru sangat monoton dan lingkungan fisik sangat mengganggu.² Mengatasi kemungkinan terjadinya hambatan selama proses penafsiran dan supaya pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, maka sebisa mungkin dalam penyampaian pesan materi ajar dibantu dengan menggunakan media pembelajaran.

Sebagai aturan, perkembangan teknologi tidak dapat dipisahkan dari perkembangan teknologi pendidikan. Berbagai lembaga pendidikan modern dan perangkat pendidikan terkini turut andil dalam optimalisasi proses pembelajaran baik di tingkat sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan teknologi, khususnya teknologi komunikasi dan informasi, menawarkan banyak peluang untuk kemudahan akses pembelajaran, yang dapat menyebabkan pergeseran orientasi pembelajaran dari proses penyajian berbagai pengetahuan ke proses membimbing pelaksanaan penelitian individu di bidang sains. Selain itu juga sangat dimungkinkan perubahan paradigma dari filosofi pembelajaran berpusat kepada guru/dosen (*teachers centered*) menjadi pembelajaran berpusat pada siswa/mahasiswa (*student centered*).³

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan untuk memanfaatkan hasil teknologi dalam penyelenggaraan pendidikan. Guru sebagai pengajar dituntut untuk dapat

² Asnawir, Basyirudin Usman.M. *Media pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo 2002), hal.13

³ Sapto Haryoko, , *Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran*, jurnal edukasi, 1, Maret 2009, Di akses pada tanggal 27 Desember 2021.

menggunakan alat atau bahan pendukung proses pembelajaran, mulai dari alat yang sederhana sampai alat yang modern (sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman). Bahkan lebih dari itu, guru diharapkan semampu mungkin dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajarannya sendiri, oleh sebab itu, pengajar harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.⁴

Kata *media* berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti pengantar atau perantara. Media adalah pengantar atau perantara pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Media Pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar. Terdapat bermacam- macam jenis media, dari yang sederhana seperti media kartu, sampai yang modern seperti OHP, LCD, TV, VCD, komputer, internet dan lain-lain. Berdasarkan indera tubuh yang digunakan peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran, media terbagi menjadi tiga yaitu media audio, media visual, dan media audio visual.⁵

Ketiga media tersebut dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di sekolah untuk memperingan peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar. Indera yang digunakan pembelajar lebih efektif untuk memahami suatu subjek adalah penglihatan dan pendengaran. Sedangkan indera lainnya memiliki persentase yang lebih kecil dibandingkan dengan organ penglihatan dan pendengaran. Bahkan ada kecenderungan untuk menggunakan stimulasi penglihatan daripada stimulasi pendengaran. Media tersebut dapat berupa

⁴ Asnawir, Basyirudin Usman.M. *Media pembelajaran*, hal 15.

⁵ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan*, hal. 19

media audio visual, yang menggunakan organ penglihatan dan pendengaran, didukung dengan penjelasan guru (pendidik), untuk menjelaskan materi yang terkait dengan media yang digunakan.

Komunikasi yang bersifat visual auditif sangat mendominasi kehidupan manusia dalam kesehariannya. Demikian pula dalam kegiatan pembelajaran, mulai dari sekolah dasar hingga jenjang yang lebih tinggi, penggunaan komunikasi visual auditif lebih banyak digunakan dari pada jenis kegiatan komunikatif lainnya. Pengertian media audio visual dalam pembelajaran mengacu pada materi yang mengandung pesan-pesan dalam bentuk visual dan auditori (melihat apa yang didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, visi dan kemauan peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung.⁶

Penerapan pendidikan dan pembelajaran dengan menggunakan perangkat audio visual merupakan sarana yang tepat dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA, dimana siswa berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran dengan melihat dan mendengarkan secara langsung mata pelajaran yang ditampilkan dalam film.

Banyak materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang sejalan dengan apa yang diajarkan agama Islam khususnya yang terdapat dalam Al-Quran surat Al- Furqan ayat 61:

تَبْرَكَ الَّذِي جَعَلَ فِي السَّمَاءِ بُرُوجًا وَجَعَلَ فِيهَا سِرَاجًا وَقَمَرًا مُنِيرًا (٦١)

⁶ Nana Sujana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung : Sinar Baru Algesindo, 2005), hal.129

Artinya: *“Mahasuci Allah yang menjadikan di langit gugusan bintang-bintang dan dia juga menjadikan padanya matahari dan bulan yang bersinar”*.⁷

Pembelajaran mengenai matahari dan bulan seperti ayat di atas akan mudah diterima siswa dengan penggunaan media audio visual. Selain pembelajaran dapat mencapai pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan, juga siswa dapat terstimulus secara langsung untuk masuk kedalam materi.

Diharapkan dengan menggunakan audio visual, siswa tidak hanya merangkul tradisi guru, tetapi juga aktif belajar sehingga dapat melihat dengan mata kepala sendiri apa yang telah dipelajari dan pengalaman belajar menjadi lebih hidup dan bermakna. Sangat mudah untuk melupakan dan terhubung dengan kehidupan. Hal ini dikarenakan siswa dapat secara langsung mengamati, mengeksplorasi dan melakukan apapun yang diajarkan oleh guru. Artinya siswa dapat lebih mudah memahami dan meningkatkan materi yang disajikan. Mencapai proses belajar yang lebih baik dan hasil yang diinginkan, terutama dalam IPA. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Berdasarkan pengamatan penulis, di MI PSM Walikukun Bangunrejo Sukorejo khususnya pada pelajaran IPA guru masih menggunakan media berupa gambar atau metode ceramah saja, keinginan siswa untuk belajar masih kurang, sehingga hasil belajar siswa tidak meningkat. Upaya yang dilakukan guru bidang studi IPA untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas adalah

⁷ Al- Quran, 25:61.

dengan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan audio visual yang modern.⁸ Diketahui bahwa media gambar atau ceramah yang digunakan oleh guru saat ini sudah tidak sesuai lagi dengan perkembangan zaman karena metode ini mempunyai kelemahan diantaranya, dapat menyebabkan siswa menjadi bosan untuk belajar, sehingga hasil belajar siswa tidak meningkat dan kurang efektif.

Media yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar dalam menyajikan materi sangat beragam. Tersebab hal itu penulis menggunakan media audio visual dalam penelitian ini, yaitu media yang menggabungkan gambar dan audio komputer dengan aplikasi presentasi *Power Point* dan video yang dilihat melalui *liquid crystal display* (LCD). Diharapkan dukungan ini akan membantu siswa mengeksplorasi materi mereka sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, penulis ingin melakukan penelitian tentang penerapan media audio visual dalam pembelajaran IPA, dengan judul yang penulis ajukan untuk penelitian ini adalah “Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Di MI PSM Walikukun Bangunrejo Sukorejo Ponorogo.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan di atas, maka peneliti dalam penelitian ini merumuskan 3 rumusan masalah yang akan menjadi fokus penelitian, yaitu sebagai berikut:

⁸ Hasil Observasi, 17 Februari 2022.

1. Bagaimana perencanaan penggunaan media audio visual dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI di MI PSM Walikukun Bangunrejo Sukorejo Ponorogo ?
2. Bagaimana pelaksanaan penggunaan media audio visual dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI di MI PSM Walikukun Bangunrejo Sukorejo Ponorogo ?
3. Bagaimana hasil penilaian penggunaan media audio visual dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI di MI PSM Walikukun Bangunrejo Sukorejo Ponorogo ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perencanaan penggunaan media audio visual dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI di MI PSM Walikukun Bangunrejo Sukorejo Ponorogo
2. Untuk mengetahui pelaksanaan penggunaan media audio visual dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI di MI PSM Walikukun Bangunrejo Sukorejo Ponorogo
3. Untuk mengetahui hasil penilaian penggunaan media audio visual dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI di MI PSM Walikukun Bangunrejo Sukorejo Ponorogo

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Secara teori, penelitian ini seharusnya menjadi sumber pengetahuan ilmiah yang lebih mendalam tentang pengembangan kualitas pendidikan melalui alat peraga audio visual yang optimal, dan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai panduan untuk penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat praktis

- a) Bagi peneliti, manfaat dari penelitian adalah sebagai penambah ilmu pengetahuan, wawasan dan pengalaman.
- b) Bagi pendidik (guru), penelitian ini diharapkan dapat memberikan kreasi baru dalam belajar mengajar, sehingga tidak terpaku pada satu metode tertentu dan dapat membantu mempermudah untuk meningkatkan hasil belajar siswa
- c) Bagi siswa diharapkan menjadi sadar akan pentingnya menggunakan media audio visual sebagai sarana yang dapat membantu dalam memahami mata pelajaran dan dapat lebih memotivasi diri mereka dalam mempelajari IPA guna meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Definisi Istilah

Menghindari kesalahan dalam pemahaman dan interpretasi istilah-istilah yang dipahami dalam masalah penelitian, penulis memberikan penjelasan tentang istilah-istilah yang terdapat dalam judul, antara lain:

1. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang dapat didengar dan dilihat dengan panca indera kita. Secara khusus, media audio visual merupakan media pendidikan modern pada masa dimana terdapat unsur antara suara dan video.⁹

2. Pembelajaran IPA

Terdapat banyak hal berbeda yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, diri sendiri dan lingkungan dalam pembelajaran IPA. Sesuatu yang harus ditekankan dalam pembelajaran IPA adalah memberikan pengalaman langsung kepada siswa, mengembangkan keterampilan pemahaman IPA tentang lingkungan alam, sehingga siswa dapat menerapkan pengetahuannya ke kehidupan nyata.¹⁰

3. Hasil belajar

Hasil belajar ialah hasil yang dicapai sesudah siswa menyelesaikan kegiatan pembelajaran, sehingga ada perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap siswa. Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk mencapai suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.¹¹

⁹ Abd Mukhid, *Media Pembelajaran*, (Pamekasan:STAIN Pamekasan Press, 2009), hal. 34

¹⁰ Rositawaty, *Senang Belajar Ilmu Pengetahuan Alam* (Jakarta: Pusat Perbukuan, 2008), hal 15

¹¹ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010) , hal. 2