

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah hal yang sangat penting untuk kemajuan suatu bangsa, untuk menjadi bangsa yang maju tentu merupakan cita-cita setiap negara di dunia. Pendidikan merupakan proses melahirkan generasi menerus yang berkualitas. Indonesia merupakan salah satu negara berkembang yang masih mempunyai masalah dalam dunia pendidikan. Pendidikan merupakan faktor utama dalam kehidupan. Penyebab rendahnya mutu pendidikan di Indonesia antara lain adalah masalah efektivitas, efisiensi, dan standarisasi pengajaran, selain kurang kreatifitasnya para pendidik dalam membimbing siswa, kurikulum yang membuat pendidikan semakin mundur.

Indonesia menerapkan kurikulum 2013 yang berbasis tematik, sehingga dalam pembelajaran digunakan tema-tema sebagai acuan dan bahan ajar. Didalam kurikulum 2013, pendidik dituntut untuk membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Salah satunya adalah dengan cara merangsang peserta didik dengan pertanyaan-pertanyaan yang memancing pelajaran, dan membuat media yang menarik agar peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Adanya pandemi Covid-19 melanda seluruh negeri di belahan dunia termasuk Indonesia. pemerintah menerapkan kebijakan ketat untuk memutus mata rantai penyebaran Covid-19. Salah satunya yaitu menerapkan kebijakan metode belajar dengan sistem Daring atau Online. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang berlangsung didalam jaringan dimana pengajar dan yang diajar tidak bertatap muka secara langsung (Efendi, 2020:2). Hasil belajar siswa selama pembelajaran daring masih rendah. Masih rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh kurangnya kreatifitas guru dalam membimbing siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran audio visual. Kebanyakan guru hanya menggunakan LKPD sehingga membuat siswa semakin jenuh dalam belajar. Namun pada hakikatnya tidak semua guru mampu dan mau untuk mengikutinya, malah terdapat beberapa guru yang pada

akhirnya memilih untuk berhenti mengajar hanya karena tidak bisa menggunakan IT sebagai media mengajar Yuliana (2020:29). Tentunya hal ini menjadi tuntutan yang sangat berat, karena guru dituntut untuk memberikan pengajaran yang aktif dan kreatif.

Pada hakikatnya kegiatan belajar mengajar merupakan suatu proses komunikasi. Dalam proses komunikasi, kehadiran media sangatlah penting agar pesan yang disampaikan oleh komunikator dapat diterima oleh komunikan secara efektif. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media merupakan bagian yang harus diperhatikan guru dalam kegiatan pembelajaran.

Seorang guru hendaknya mampu mendesain proses pembelajaran yang efektif agar siswa mampu memahami materi-materi yang disampaikan. Bahan bacaan berupa teks saja dapat membuat siswa semakin jenuh dalam belajar. Oleh karena itu guru perlu mempelajari cara pemilihan media pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal, terlebih saat proses pembelajaran secara daring.

Banyaknya macam-macam media yang ada saat ini merupakan keuntungan untuk pendidik dalam memilih media yang sesuai untuk menyampaikan materi kepada peserta didik pada pembelajaran daring. Salah satunya yaitu dengan memilih media yang dapat membuat siswa lebih termotivasi belajar adalah media audio visual karena mempunyai unsur suara dan gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditorif (mendengar) dan visual (melihat) untuk menghasilkan proses pembelajaran daring yang sangat menarik. Pembelajaran yang dilakukan dengan media video efektif membuat peserta didik bisa menerima pembelajaran yang diberikan kepadanya sesuai kebutuhan belajar siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Media pembelajaran dengan menggunakan video mampu menjelaskan keadaan nyata suatu proses, fenomena, atau kejadian. Memperkaya penjelasan ketika diintegrasikan dengan media lain seperti teks dan gambar. Pengguna juga dapat

melakukan pengulangan pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus. Penggunaan media pembelajaran berbentuk video juga sangat membantu dalam mengajarkan materi dalam ranah perilaku dan juga lebih cepat dan efektif dalam menyampaikan pesan dibandingkan media teks serta mampu menunjukkan secara jelas simulasi atau procedural suatu langkah-langkah atau cara. Video juga merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai dihadapan siswa melalui media digital seperti handphone.

Untuk mengenal lebih jauh tentang media video sebagai acuan untuk pemilihan media dalam pembelajaran, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Daring Dengan Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Kebondalem Mojosari”.

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

1. Ruang Lingkup

Media pembelajaran menurut Sadiman (dalam Kustandi, 2020:4) adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Maksudnya media merupakan wadah dari pesan yang sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang diterima adalah pesan intruksional, dan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses belajar.

Menurut Kustandi (2020:6) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran lebih baik dan sempurna. Media pembelajaran terdiri dari 3 jenis yaitu media audio, media visual dan media audio visual. Setiap jenis media memiliki berbagai macam bentuk yang berbeda-beda. Peneliti menggunakan media audio visual dalam penelitiannya.

Penelitian dengan menggunakan media audio visual tersebut akan digunakan pada kelas IV semester satu dengan materi tematik tema 4 subtema 3 pembelajaran 4.

Didalam materi tersebut terdapat dua materi pembelajaran yaitu pelajaran Bahasa Indonesia dengan uraian materi yang menjelaskan tentang unsur intrinsik cerita dan pelajaran PPKn dengan uraian materi yang menjelaskan tentang Sila ke tiga Pancasila.

Di SDN Kebondalem Mojosari pada kelas IV terdapat dua kelas, peneliti menggunakan dua kelas tersebut untuk penelitian. Hasil belajar yang diharapkan oleh peneliti dalam penelitiannya adalah menambah pengetahuan dari semua materi yang disajikan oleh peneliti yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2. Pembatasan Masalah

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menyadari bahwa masih memiliki beberapa keterbatasan baik waktu, dana maupun tenaga. Untuk itu peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut.

- a. Peneliti hanya terbatas pada siswa kelas IV SDN Kebondalem Mojosari.
- b. Menggunakan media pembelajaran audio visual.
- c. Peneliti hanya terfokus pada Tema 4, Subtema 3, Pembelajaran 4.
- d. Hasil belajar termasuk dalam ranah kognitif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan oleh peneliti dan batasan masalah yang telah dijelaskan diatas maka dapat ditarik sebuah rumusan masalah didalam penelitian ini sebagai berikut.

“Adakah Pengaruh Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Kebondalem Mojosari?”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan yang ingin disampaikan dalam penelitian ini adalah Untuk menguji Pengaruh Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Kebondalem Mojosari.

E. Variabel Penelitian

Pengertian variabel menurut Sugiyono (2018:61) adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

a. Variabel Bebas

Menurut Sugiyono (2018:61) variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media audio visual, sebab media audio visual merupakan bahan penelitian yang akan berpengaruh dalam penelitian ini.

b. Variabel Terikat

Menurut Sugiyono (2018:61) variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah hasil belajar. Dengan kata lain variabel hasil belajar ada karena adanya variabel media audio visual.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan dari tercapainya tujuan. Oleh karenanya manfaat penelitian merupakan aspek penting, karena mengetahui kegunaan hasil penelitian. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

a. Mengetahui pengaruh pembelajaran daring dengan menggunakan media audio visual terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Kebondalem.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Siswa mendapatkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
- 2) Dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipaparkan dalam video.

- b. Bagi Guru
 - 1) Mengembangkan potensi guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media audio visual berbasis video.
 - 2) Memberikan arah dan pedoman bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang efektif dengan menggunakan media audio visual berbasis video.
- c. Bagi Peneliti
 - 1) Menambah pengetahuan tentang penggunaan media audio visual video terhadap hasil belajar siswa.
 - 2) Melatih diri dalam menerapkan penggunaan media audio visual video dalam pembelajaran daring.