

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi tidak lepas dari pengembangan teknologi di Indonesia, pada dasarnya kini teknologi sekian lama telah mengalami kemajuan dalam aktivitas pembelajaran, seperti memanfaatkan sebuah teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran. Sebagaimana disampaikan Suryani.Dkk (2018:4) bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu meliputi alat bantu mengajar serta sarana pembawaan pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (Siswa). Dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat yaitu menyesuaikan dengan situasi dan kondisi yang dihadapi akan berdampak pada tingkat penguasaan atau prestasi belajar siswa Usman (2009:20). Maka dalam hal ini pembelajaran media sangat penting diperlukan oleh guru dalam merancang dan menyusun sebuah perangkat pembelajaran yang inovatif agar penyampaian materi lebih maksimal. Karena media pembelajaran akan membantu seseorang guru pada penerapannya dalam menyampaikan materi dan media pembelajaran juga merupakan sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Selain kemajuan teknologi dalam sebuah pembelajaran, guru juga merupakan peranan penting dalam dunia pendidikan, guru juga tak lepas dari perangkat pembelajaran. Khususnya dalam bahan ajar berupa buku tematik. Sehingga nantinya dapat dikembangkan melalui media pembelajaran dan selain itu juga akan menjadikan pembelajaran yang menyenangkan, mudah dimengerti dan memberikan informasi yang tidak diketahui peserta didik sebelumnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Riyanto (2009:161) proses pembelajaran bukan hanya sekadar

menghapal, siswa harus mengkonstruksi pengetahuan di benak mereka sendiri. Anak perlu belajar mengalami, anak mencatat sendiri pola - pola bermakna dari pengetahuan baru dan bukan diberi tahu begitu saja oleh guru. Proses pembelajaran seharusnya dapat mengarahkan mereka dapat memahami dan memaknai setiap konsep yang terkandung di dalam setiap materi pembelajaran. Pengertian ini mengarahkan pada sebuah bentuk pembelajaran yang lebih menekankan pada penguasaan aspek pemahaman sebuahsebuah konsep yang menurut Taniady.Dkk (2016) muncul sebagai hasil dari pemikiran dan ini perlu mendapatkan perhatian karena salah satu esensi dari pembelajaran ketika siswa berpikir.

Namun kondisi kenyataan yang disampaikan oleh guru kelas IV B dan IVC di SD Hang Tuah 10 Juanda terdapat banyak anak yang masih sangat kesulitan dalam memahami konsep Keberagaman Rumah Adat. Karena isi pada buku tematik kelas IV tema 7 subtema 2 pb 3 hanya terdapat sedikit informasi atau pengetahuan tentang Keberagaman Rumah Adat yang isinya hanya terdapat 2 buah gambar (Rumah Adat) serta daerah asal dan penjelasannya. Sisanya hanya menyebutkan macam-macam rumah adat beserta daerah asalnya tanpa adanya gambar dan penjelasan yang menjelaskan rumah adat tersebut. Sehingga bahan ajar pada buku tematik kelas IV dikatakan kurang memadai karena minimnya pengetahuan yang di dapat oleh siswa, akibatnya hasil belajar siswa kurang maksimal. Hasibuan. Dkk (2014) menyatakan bahwa seseorang bisa dikatakan paham jika dapat mengubah suatu informasi yang ada dalam pikirannya ke dalam bentuk lain yang lebih berarti. Hal ini dimaknai bahwa kemampuan siswa dalam memahami masalah sangat diperlukan dalam memecahkan suatu permasalahan sehingga siswa akan mengetahui dengan jelas materi/soal yang sedang dipelajari. Menurut Sudjana (2011:39) menjelaskan bahwa pemahaman merupakan tingkat hasil belajar yang lebih tinggi daripada

pengetahuan yang diperoleh, perlu adanya mengenal atau mengetahui untuk dapat memahami.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti berupaya menggunakan media audio visual terhadap konsep keragaman rumah adat. Media audio visual disini adalah media yang menyajikan gambar dan disertai dengan penjelasan yang terkait dengan gambar tersebut untuk menambah pemahaman siswa maka peneliti juga memberikan suara pada gambar rumah adat. Media audio visual ini menggunakan *power point* yang merupakan alat bantu pembelajaran yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu pengetahuan pemahaman konsep dari buku tematik yang belum didapat pada siswa kelas IV. Seperti halnya dalam penelitian Mufti (2006) bahwa pembelajaran yang menggunakan media *power point* siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses belajar mengajar karena penyajiannya menarik, ada permainan warna, huruf, dan animasi. Sedangkan pembelajaran yang diajar tanpa menggunakan media *power point* siswa kurang tertarik dan guru lebih banyak mendominasi kegiatan belajar mengajar sehingga siswa cenderung pasif.

Penggunaan media audio visual berupa *power point* ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan membuat siswa tidak mudah bosan sehingga pembelajaran pemahaman konsep keragaman rumah adat dapat diterima oleh siswa dengan mudah. Karena seseorang bisa dikatakan paham jika dapat mengubah suatu informasi yang ada dalam pikirannya ke dalam bentuk lain yang lebih berarti. Hal ini dimaknai bahwa kemampuan siswa dalam memahami masalah sangat diperlukan dalam memecahkan suatu permasalahan sehingga siswa akan mengetahui dengan jelas materi/soal yang sedang dipelajari Hasibuan. Dkk (2014).

Karena pembelajaran dapat dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (70%) peserta didik terlihat secara aktif, baik fisik, mental

maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya diri sendiri. Dari keseluruhan hasil dan penjabaran dapat ditarik suatu hubungan yang positif antara penggunaan media audio visual dalam upaya meningkatkan pemahaman konsep siswa Mulyasa (2005: 23). Begitu juga dengan yang Taniady.Dkk (2016) bahwa pengetahuan tentang konsep dapat diserap dengan lebih baik dan dapat diterapkan lebih berhasil dengan cara menghubungkan penerapan prinsip yang dipelajari dengan memberikan ilustrasi unsur-unsur yang serupa. Artinya penggunaan media audio visual sebagai simpikasi dari realita fenomena di lapangan sesungguhnya dapat membantu siswa untuk menyerap dan memahami pengetahuan konsep tersebut secara lebih baik ketimbang tidak menggunakan media yang dapat mengilustrasikan konsep yang dimaksud.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis perlu melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap kemampuan pemahaman konsep keragaman rumah adat”

B. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti akan memberikan masalah pada kemampuan pemahaman konsep keberagaman rumah adat siswa kelas IV SD Hang Tuah 10Juanda.

1. Penelitian dibatasi pada pembuatan media pembelajaran media audio visual berupa *Power Point* materi konsep keragaman rumah adat pada siswa kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda.
2. Media pembelajaran dibatasi mengenai topik pengenalan nama - nama rumah adat, mengklasifikasikan daerah asal serta bentuk bangunan dan informasi keunikan rumah adat dan latihan soal.
3. Penelitian ini dilaksanakan di SD Hang Tuah 10 Juanda.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan oleh peneliti, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

“Adakah pengaruh penggunaan media audio visual terhadap kemampuan pemahaman konsep keragaman rumah adat ?”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan. Maka peneliti menentukan tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap kemampuan pemahaman konsep keragaman rumah adat siswa kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda.

E. Variabel Penelitian

Kerlinger (dalam Arsyad Azhar.2013:39) menyatakan bahwa variabel adalah konstruk (*constructs*) atau sifat yang akan dipelajari. Diberikan contoh misalnya, tingkat aspirasi, penghasilan, pendidikan, status social, jenis kelamin, golongan gaji, produktivitas kerja, dan lain-lain. Dibagian lain *Kerlinger* menyatakan bahwa variabel dapat dikatakan sebagai suatu sifat yang diambil dari suatu nilai yang berbeda (*different value*). Dengan demikian variabel itu merupakan suatu yang bervariasi.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mencari hubungan antar variabel yakni, media pembelajaran audio visual sebagai variabel bebas dan pemahaman konsep siswa sebagai variabel terikat. Identifikasi variabel yang terdapat dalam suatu penelitian berfungsi untuk menentukan alat pengumpulan data dan teknik analisis data.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas dapat diperoleh manfaatnya sebagai berikut :

1. Dengan adanya media video audio visual berupa *power point* ini akan memberikan ketertarikan belajar yang menyenangkan dan diharapkan dapat membantu untuk menumbuhkan semangat siswa dalam meningkatkan kemampuan menyelesaikan suatu permasalahan secara kritis dan kreatif.
2. Memberikan ide kreatif sehingga dapat dijadikan referensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dan dapat menunjang peningkatan mutu pendidikan.
3. Dapat memberikan pengalaman kepada peneliti, karena dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan dan juga pengetahuan tentang pengaruh penggunaan media audio visual terhadap pemahaman konsep rumah adat ketika menjadi guru nantinya