

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Dunia pendidikan merupakan satu hal yang tidak ada habisnya untuk diperbincangkan. Mulai dari pendidik, peserta didik, materi dan semuanya selalu menjadi bahan untuk meningkatkan kualitas pendidikan itu sendiri. Pada umumnya masyarakat hanya mengenal unsur pendidik dan peserta didik saja dalam pendidikan. Dan peningkatan hasil pembelajaran ditumpukan pada kemampuan guru dalam mengajar tanpa melihat aspek-aspek yang lain yang bisa menjadi faktor penghambat peningkatan kualitas hasil pembelajaran.

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam rangka membangun masa depan. Karena itu, pendidikan berperan mensosialisasikan kemampuan baru kepada mereka agar mampu mengantisipasi tuntutan masyarakat yang dinamik.¹

Menurut Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 menyebutkan bahwa :

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.²

¹Muhaimin, *Konsep Pendidikan Islam*, (Solo: Ramadhan, 1991), hal. 9

²Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada , 2013), hal. 4

Rendahnya mutu pendidikan dapat diartikan kurang efektifnya proses pembelajaran. Penyebab salah satunya karena motivasi yang rendah atau kinerja guru yang rendah, sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif. Pendidikan diharapkan memberikan pengetahuan yang memungkinkan orang dapat mengatasi masalah-masalah kehidupan dalam tugas-tugas profesional dan dalam kehidupan sehari-hari. Interaksi belajarmengajar mengandung suatu arti adanya kegiatan interaksi dari tenaga pengajar yang melaksanakan tugas mengajar dari satu pihak, dengan warga belajar (siswa, anak didik/subjek belajar) yang sedang melaksanakan kegiatan belajar di pihak lain. Interaksi antara pengajar dengan warga belajar

Proses belajar mengajar di sekolah terdiri dari tiga aspek, yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan. Ketiga aspek tersebut tidak dapat dipisahkan. Oleh karena itu pembelajaran di sekolah diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa pada ketiga aspek tersebut. Selain ketiga aspek tersebut, proses pembelajaran di sekolah mengandung lima komponen komunikasi yaitu guru, bahan ajar, media pembelajaran, peserta didik dan tujuan pembelajaran. Guru merupakan komponen penting dan komponen utama bagi keberhasilan proses belajar mengajar. Tugas guru adalah menyampaikan materi pelajaran kepada siswa melalui interaksi komunikasi dalam proses belajar mengajar yang dilakukannya.

Guru sebagai ujung tombak pendidikan dituntut untuk memaksimalkan usaha dalam hal menyampaikan materi terutama di

tingkat sekolah dasar. Karena dalam jenjang inilah penanaman konsep anak mulai tertata dan akan terbawa sampai dewasa nantinya, terutama dalam penguasaan materi pelajaran. Pengajar harus berhati-hati serta harus terus mengembangkan potensi diri agar mampu luwes dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Karena apa yang disampaikan guru dalam proses belajar mengajar akan berpengaruh terhadap materi yang diterima oleh peserta didik. Seorang guru harus berusaha agar materi pembelajaran yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah oleh peserta didik serta dapat diterima dengan sebanyak mungkin alat indra yang dimiliki.

Dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki kemampuan dasar dalam melakukan tugasnya. Salah satu kemampuan tersebut adalah kemampuan pribadi guru itu sendiri yakni guru harus kreatif, selalu mencari bagaimana caranya agar proses belajar mengajar dapat mencapai hasil sesuai dengan tujuan yang direncanakan. Kreativitas sangatlah penting dalam dunia pendidikan bagi seorang pengajar. Karena tanpa kreativitas pelajaran akan terkesan monoton dan berdampak pada siswa yang kemungkinan besar akan mudah jenuh dengan proses belajar mengajar yang dilakukan di sekolah. Dengan hal itu maka pengajar harus mampu menciptakan suasana baru dalam proses belajar namun tetap memperhatikan proses pembelajaran baik dari materi maupun media pembelajaran. Dalam mencapai hasil pembelajaran dibutuhkan kreativitas dan keterampilan guru dalam membuat, memilih, menggunakan media

yang dapat mempengaruhi proses dan kualitas pembelajaran. Selain itu, salah satu faktor penting keberhasilan penggunaan media, tidak terlepas dari bagaimana media itu direncanakan dengan baik. Media pembelajaran membantu peserta didik dalam menerima materi pembelajaran sehingga dapat diterima dengan baik.³

Media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Melalui media proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan (*joyfull learning*), misalnya siswa yang memiliki ketertarikan terhadap warna maka dapat diberikan media dengan warna yang menarik. Begitu juga halnya dengan siswa yang senang berkreasi selalu ingin menciptakan bentuk atau objek yang diinginkannya, siswa tersebut dapat diberikan media yang sesuai, seperti plastisin, media balok bangun ruang, atau diberikan media gambar lengkap dengan catnya. Dengan menggunakan media berteknologi seperti halnya komputer, amat membantu siswa dalam belajar, seperti belajar berhitung, membaca dan memperkaya pengetahuan.

Penggunaan media pengajaran dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar para siswa. Aspek penting lainnya penggunaan media adalah membantu memperjelas pesan pembelajaran. Informasi yang disampaikan secara lisan terkadang tidak dipahami sepenuhnya oleh siswa, terlebih apabila guru kurang cakap dalam menjelaskan materi. Disinilah peran

³Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), hal. 2

media, sebagai alat bantu memperjelas pesan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat mempunyai manfaat yang besar sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang lebih menekankan kemampuan psikomotorik dan ketrampilan peserta didik.

Media yang digunakan tidak harus berkaitan dengan hal yang mewah dan berkesan memaksakan kehendak diluar kemampuan individu maupun lembaga. Maka seorang pengajar harus mampu berkeaktivitas dalam memanfaatkan sebuah media yang digunakan saat proses pembelajaran. Mengingat bahwa sebuah media memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran terutama dalam penyaluran materi dari seorang guru kepada siswa.

Dalam proses belajar mengajar, materi pelajaran sebagai pesan, disampaikan oleh guru sebagai pengirim pesan dan ditujukan kepada siswa sebagai target atau penerima pesan. Anak usia SD/MI, jika di Indonesia sekitar umur 7 hingga 12 tahun, menurut teori Jean Piaget berada pada fase berpikir operasional kongkrit. Mereka akan lebih mudah memahami hal-hal yang bersifat kongkrit dibandingkan dengan hal yang abstrak. Karena materi pelajaran tidak seluruhnya bersifat kongkrit, maka dibutuhkan perantara yang dapat membantu mengkongkritkan materi yang abstrak.⁴ Seperti halnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang tidak hanya mempelajari hal yang kongkrit yang bisa dilihat secara langsung oleh mata, namun juga banyak hal yang dipelajari pada Ilmu Pengetahuan Alam

⁴Ratna Wilis Dahar, *Theoris Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Erlangga, 2011), hal. 34.

yang tidak dapat dilihat langsung oleh mata tanpa bantuan sebuah media atau alat bantu.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di jenjang sekolah dasar. IPA merupakan mata pelajaran yang membahas dan mempelajari tentang alam dan segala kehidupan atau gejala yang terjadi di dalamnya. Dalam belajar IPA, siswa belajar tentang manusia, hewan, tumbuhan, dan gejala-gejala alam yang terjadi di sekitar kehidupan. Karena luasnya cakupan materi IPA, dan keterbatasan yang dimiliki manusia, media menjadi perantara dan alat bantu yang efektif digunakan untuk mempelajari hal yang luas itu di dalam kelas. Maka media menjalankan fungsinya dalam mengatasi keterbatasan ruang, waktu, daya dan indera. Media mempunyai beberapa jenis ditinjau dari tampilannya, yaitu : media audio, media visual, media kinestetik⁵. Media audio merupakan media yang memiliki unsur suara, sehingga siswa dapat memperoleh informasi melalui indera pendengaran. Media visual merupakan media yang memiliki unsur tampilan sehingga siswa dapat memperoleh informasi melalui indera penglihatan. Media kinestetik merupakan media yang memerlukan sentuhan atau gerakan antara guru dengan siswa agar pesan pembelajaran dapat diterima dengan baik. Media yang merupakan kolaborasi dari dua jenis media adalah media audio visual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan tampilan. Media audio visual merupakan media yang dapat

⁵ Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2012), hal. 72

dilihat sekaligus didengar, seperti film bersuara, video, televisi atau slide show yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan.⁶ Misalnya saja untuk menjelaskan proses siklus air, siklus aliran darah, menerangkan tentang tata surya, atau materi lainnya yang membutuhkan penggambaran lebih kongkrit jika dibandingkan hanya dengan gambar atau suara saja. Bentuk mikroorganisme yang tidak dapat diamati secara langsung oleh mata telanjang, dapat dipaparkan melalui video atau film. Untuk pembelajaran IPA yang cakupannya luas, media audio visual merupakan salah satu media yang cocok digunakan dalam pembelajaran IPA.

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam penggunaan media sangat diperlukan sebagai alat untuk membantu seorang guru dalam memberikan suatu penjelasan, baik itu bersifat kongkrit maupun abstrak, akan tetapi dalam penggunaan media khususnya media audio visual diperlukan suatu keterampilan, kekreatifan yang dituntut pada seorang guru untuk menggunakan media serta sarana prasarana yang dimiliki oleh sekolah dan pemanfaatan lingkungan sebagai media dalam proses pembelajaran di sekolah. Dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, seyogyanya semakin mendorong guru untuk melakukan penerapan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat yang disediakan oleh sekolah.

⁶ Azhar Arsyad, *Pengertian Media Audio Visual*, (Bandung: Cipta Karya, 2010), hal. 3

Dengan melihat argumen-arguman tersebut, penggunaan media pengajaran sangat penting dan dapat membantu guru mempermudah proses memahami siswa terhadap materi pelajaran. Selain itu sarana pembelajaran yang disiapkan guru untuk memfasilitasi para siswanya belajar, menjadi suatu yang sangat signifikan penyediaannya oleh para guru agar proses pembelajaran semakin efektif dan kualitas hasil belajar akan semakin meningkat. Terkait dengan itu, guru harus kreatif dalam memanfaatkan media dan sarana pembelajaran, sehingga mampu mengantarkan para siswanya menjadi manusia cerdas, kreatif, serta memiliki integritas keberagaman yang kuat.⁷

Oleh sebab itu, merupakan sebuah tuntutan bagi para pengajar untuk memiliki dan mengembangkan kreativitas dalam proses pembelajaran, khususnya pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) guna menciptakan kegiatan belajar yang sesuai dengan kondisi siswa dan dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa, sehingga proses pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berlangsung dengan baik dan mencapai tujuan yang diinginkan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti berupaya untuk mengkaji lebih dalam terhadap permasalahan tersebut dan dituangkan dalam bentuk skripsi yang berjudul **“Kreativitas Pemanfaatan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran IPA MI Darussalam Wonodadi Blitar”**

⁷*Ibid...*, hal. 5

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kreativitas ekspresi pemanfaatan media audio visual pada mata pelajaran IPA MI Darussalam Wonodadi Blitar?
2. Bagaimana kreativitas inovatif pemanfaatan media audio visual pada mata pelajaran IPA MI Darussalam Wonodadi Blitar?
3. Bagaimana kreativitas produktif pemanfaatan media audio visual pada mata pelajaran IPA MI Darussalam Wonodadi Blitar?

C. Tujuan Penelitian

Dengan melihat dan memperhatikan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan kreativitas ekspresi dalam pemanfaatan media audio visual pada mata pelajaran IPA MI Darussalam Wonodadi Blitar.
2. Untuk mendeskripsikan inovatif dalam pemanfaatan media audio visual pada mata pelajaran IPA MI Darussalam Wonodadi Blitar?
3. Untuk mendeskripsikan produktif dalam pemanfaatan media audio visual pada mata pelajaran IPA MI Darussalam Wonodadi Blitar?

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat membantu dan memberikan manfaat bagi semua pihak:

1. Secara teoritis

Pada hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah motivasi dan pengetahuan pembelajaran pada peserta didik. Khususnya dapat memperkaya khazanah dunia pendidikan. Serta sebagai sumbangan ilmu pengetahuan ilmiah tentang kreativitas pemanfaatan media audio visual dalam pelajaran IPA.

2. Secara Praktis

- a. Bagi kepala MI Darussalam Wonodadi Blitar

Sebagai masukan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan khususnya pada mata pelajaran IPA SD/MI.

- b. Bagi guru MI Darussalam Wonodadi Blitar

Diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru dalam upaya menciptakan kreativitas penggunaan media pada pelajaran IPA.

- c. Bagi peserta didik MI Darussalam Wonodadi Blitar

Diharapkan dapat membantu menumbuhkan motivasi, minat belajar, dan keaktifan belajar peserta didik dalam mengingat materi pelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik.

- d. Bagi peneliti lain atau pembaca

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wawasan tentang kreativitas pemanfaatan media audio, visual, maupun audio visual dalam pembelajaran di sekolah khususnya pelajaran IPA.

E. Penegasan Istilah

1. Secara Konseptual

a. Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru di sini bukan berarti harus sama sekali baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya.⁸

b. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran.⁹

c. Pembelajaran IPA

61 ⁸Mohammad Asrori, *Psikologi Pembelajaran*, (Bandung : CV. Wacana Prima, 2007), hal.

⁹Rusman, *Model-model Pembelajaran*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), hal. 63

Ilmu pengetahuan alam merupakan bagian dari ilmu pengetahuan atau sains yang mempelajari alam semesta, benda-benda yang ada di permukaan bumi, di perut bumi, dan di luar angkasa, baik yang dapat diamati indera maupun yang tidak dapat diamati dengan indera.¹⁰

Pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung. Dalam pembelajaran tersebut siswa-siswa difasilitasi untuk mengembangkan sejumlah keterampilan proses (keterampilan atau kerja ilmiah) dan sikap ilmiah dalam memperoleh pengetahuan ilmiah tentang dirinya dan alam sekitar.

2. Secara Operasional

Secara operasional yang dimaksud dengan penelitian dengan judul di atas adalah upaya pengajar melakukan sebuah kreativitas dalam pemanfaatan media pembelajaran audio visual yang dapat menunjang tersalurkannya materi dalam proses pembelajaran sehingga siswa merasa senang belajar dan memberikan pengalaman langsung dengan sesuatu yang nyata dalam proses pembelajaran di sekolah khususnya pelajaran IPA.

¹⁰Isriani Hardini Dan Dewi Puspitasari, *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep, Dan Implementasi)*, (Yogyakarta: Familia, 2012), hal. 149

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan di dalam penyusunan skripsi ini dibagi ke dalam tiga bagian yaitu bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir. Bagian awal terdiri dari halaman judul, halaman pengajuan, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi dan abstrak.

Bab I Pendahuluan. Dalam bab ini berisi tentang konteks penelitian permasalahan yang menimbulkan keinginan peneliti untuk mengadakan penelitian tentang “Kreativitas Pemanfaatan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran IPA MI Darussalam Wonodadi Blitar”. Dari konteks penelitian kemudian ditemukan fokus penelitian, tujuan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab II Kajian Pustaka. Dalam bab ini mendeskripsikan tentang konsep atau teori kreativitas pemanfaatan media audio visual pada mata pelajaran IPA, kemudian penelitian terdahulu dan kerangka konseptual/kerangka berfikir peneliti.

Bab III Metode Penelitian. Menguraikan tata cara yang digunakan dalam penelitian meliputi kerangka penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan temuan, tahap-tahap penelitian.

Bab IV hasil penelitian. Bab ini memaparkan hasil penelitian dan temuan penelitian. Hasil penelitian tersebut diperoleh dari berbagai teknik

yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data-data yang kemudian diolah dan menghasilkan sebuah penemuan penelitian.

Bab V pembahasan. Dalam bab ini akan menginterpretasikan hasil temuan penelitian yang dikonfirmasi dengan konsep yang ada. Mengkaji hakikat dan juga makna temuan penelitian. Masing-masing temuan penelitian dibahas dengan mengacu pada teori dan pendapat para ahli yang kompeten.

Bab VI penutup. Dalam bab ini berisi tentang penutup, kesimpulan, dan saran. Dari serangkaian pembahasan yang dipaparkan peneliti, kemudian ditarik benang merah tentang kreativitas pemanfaatan media audio visual pada mata pelajaran IPA MI Darussalam Wonodadi Blitar. Dan saran yang diperuntukkan bagi lembaga, bagi guru, dan bagi peneliti.

Bagian akhir dari skripsi ini terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran. Demikian sistematika penulisan skripsi dari skripsi yang berjudul “Kreativitas Pemanfaatan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran IPA MI Darussalam Wonodadi Blitar”.