

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Keberhasilan proses pembelajaran merupakan hal utama yang didambakan dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah.. Dalam proses belajar mengajar yang pada hakekatnya adalah suatu pekerjaan mendidik dan bukan semata-mata mengajar dalam arti teknis, harus terjadi interaksi yang merupakan komunikasi dua arah, sebab manusia pada hakekatnya juga tumbuh dan berkembang dalam hubungan dengan sessamanya. Disamping itu guru memegang peran sebagai sutradara sekaligus actor yang sangat dominan dalam menentukan keberhasilan proses belajar-mengajar.<sup>1</sup> Guna meningkatkan efektivitas dan efiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan sehingga akan menghambat terjadinya *transfer of knowledge*.<sup>2</sup>

Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan pembelajaran yang kurang menarik dan membosankan ialah dengan penggunaan media dalam proses belajar mengajar. Media audiovisual seperti video dapa menyajikan informasi,

---

<sup>1</sup> Hasan saragih, *Kompetensi Minimal Seorang Guru Dalam Mengajar*,( *Jurnal tabularasa PPS Unimed Vol.5 no. 1, juni 2008*)

<sup>2</sup> Ali muhson, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi (*jurnal pendidikan akuntansi Indonesia Vol.VIII No.2 tahun 2010*)hal.1

memaparkan proses, dan menjelaskan konsep yang rumit.<sup>3</sup> Media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik pada proses belajar mengajar.<sup>4</sup>

Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi, sehingga dapat memperbesar perhatian individual siswa untuk seluruh anggota kelompok belajar sebab jalannya pelajaran tidak membosankan.<sup>5</sup> Setiap materi pembelajaran memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada bahan yang tidak memerlukan media pembelajaran, tetapi disisi yang lain ada bahan pembelajaran yang memerlukan media pembelajaran. Materi pembelajaran yang memiliki nilai kesukaran tinggi tentu sukar dipahami oleh siswa.<sup>6</sup>

Untuk mewujudkan kondisi pembelajaran yang menarik banyak usaha yang bisa ditempuh, sehingga memungkinkan terjadinya peristiwa belajar yang optimal pada diri siswa. Salah satu usahanya adalah membuat siswa aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran untuk berpikir, berinteraksi, berbuat untuk mencoba, menemukan konsep baru atau menghasilkan suatu karya.<sup>7</sup> Dari berbagai ragam dan bentuk dari media pengajaran, pengelompokan atas media sumber belajar dapat juga ditinjau dari jenisnya, yaitu media audio, media

---

<sup>3</sup> Amita jayanti, pengaruh penerapan model pembelajaran Assure berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar siswa kelas V SD gugus IV keediri tabanan, (*jurnal pgsd Vol.2 No:1 tahun 2014*)hal. 5

<sup>4</sup> Usman M. Basyaruddin dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Ciputat pers, 2002), hal.13

<sup>5</sup> Ali muhson, pengembangan media pembelajaran ...hal.4

<sup>6</sup> Ibid...hal.3

<sup>7</sup>B.Uno dan Nurdin, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*, (Jakarta :Bumi Aksara, 2012), hal. 77

visual, media audio-visual, dan media serba neka.<sup>8</sup> Salah satu media yang dapat digunakan untuk pembelajaran adalah media audio visual. Media audio visual yaitu jenis media yang mengandung unsur suara dan juga unsur gambar yang dapat dilihat.. Media audiovisual merupakan media perantara atau penggunaan materi melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa menjadi aktif belajar.<sup>9</sup> Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yaitu unsur suara dan gambar.<sup>10</sup>

Media audio visual yang berupa animasi bergerak pembelajaran mengenai materi sumberdaya alam merupakan salah satu sarana alternatif dalam melakukan proses pembelajaran berbasis teknologi. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap penggunaan alat bantu mengajar di sekolah-sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Pembelajaran disekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi, hal ini mengidentifikasi bahwa penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran dikelas sudah menjadi kebutuhan sekaligus tuntutan di era global ini.<sup>11</sup> Audio visual pembelajaran berbasis teknologi dapat digunakan sebagai sarana alternatif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, dikarenakan beberapa aspek antara lain:<sup>12</sup> a) Mudah dikemas dalam proses pembelajaran, b) Lebih menarik untuk pembelajaran, dan c) Dapat di-edit (diperbaiki) setiap

---

<sup>8</sup> Ali muhson, pengembangan media pemb....hal.6

<sup>9</sup> Amrita jayanti, pengaruh penerapan model...hal.5

<sup>10</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pendidikan*, (Jakarta :Kencana, 2008), hal. 118

<sup>11</sup> Ali muhson, pengembangan media pemb...hal.1

<sup>12</sup> Sapto haryoko, efektifitas pemanfaatan media audio-visual sebagai alternatif optimalisasi media pembelajaran, (*jurnal edukasi@elektro vol.5 No.1 tahun 2009*),hal 10

saat. Dengan dapat memanfaatkan teknologi computer diharapkan bahwa audio visual pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran yang lebih menarik, termasuk visualisasi materi bahan ajar, sehingga lebih menarik di kalangan siswa. Melalui audio-visual pembelajaran dapat lebih interaktif dan lebih memungkinkan terjadinya *two way traffic* dalam proses pembelajaran.

Memperhatikan permasalahan diatas, sudah selayaknya dalam pengajaran IPA dilakukan inovasi. Jika dalam pembelajaran yang terjadi sebagian besar dilakukan oleh masing-masing siswa, maka dalam penelitian ini akan diupayakan peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui penggunaan media audiovisual. Apakah ada pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran.

Menurut Piaget, pengertian dan pemahaman seseorang itu mengalami perkembangan dari lahir sampai dewasa. Piaget meyakini bahwa perkembangan kognitif seseorang terjadi dalam empat tahapan, yakni sensorimotor (0-2 tahun), pra-operasional (2-7 tahun), operasi konkret (7-11 tahun), dan operasi formal (11-15 tahun) tiap-tiap tahap berkaitan dengan usia dan tersusun dari jalan pikiran yang berbeda-beda.<sup>13</sup> Kaitanya dengan teori bahwa siswa kelas IV sedang berada dalam tahap operasi konkret. Penggunaan media audiovisual dapat mempermudah memberikan penjelasan yang lebih nyata dengan menampilkan visualisasi dari materi yang sedang diajarkan.

---

<sup>13</sup> Paul Suparno, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, (Yogyakarta: Kanisius, ), hal.

Berdasarkan uraian yang telah diungkapkan di atas, maka perlu diadakan penelitian untuk mencari tahu apakah ada pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa. Sebagai langkah awal untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual, maka penulis mengadakan penelitian yang berjudul “ *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa di kelas IV MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung* ”.

## **B. Pembatasan masalah**

Melihat permasalahan diatas, maka penelitian akan dibatasi pada keefektifan media pembelajaran audio visual dalam keaktifan dan hasil belajar siswa di kelas IV . Batasan penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sampel yang akan digunakan penelitian adalah seluruh siswa kelas IV MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung
2. Variable bebas (*independent variable*) dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran Audio Visual
3. Variable terikat (*dependent variable*) adalah dalam penelitian ini adalah Keaktifan dan Hasil Belajar.
4. Minat siswa untuk belajar IPA sangat kurang sehingga hasil belajar siswa rendah. Banyak siswa yang hasil belajar matematika belum mencapai KKM.
5. Media pembelajaran yang dipakai oleh guru kurang bervariasi atau kurang mengikuti perkembangan teknologi, sehingga siswa kurang tertarik terhadap

proses pembelajaran. Siswa yang diam dia akan cenderung diam tidak akan bertanya dalam proses pembelajaran.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh media pembelajaran *Audiovisual* terhadap keaktifan belajar siswa kelas IV MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung?
2. Apakah ada pengaruh media pembelajaran *Audiovisual* terhadap hasil belajar siswa kelas IV MI Tarbiyatussibyan Tanjung Tulngagung?
3. Apakah ada pengaruh media pembelajaran *Audiovisual* terhadap keaktifan dan hal belajar siswa kelas IV MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Menacaritahu pengaruh media pembelajaran *Audiovisual* terhadap keaktifan belajar siswa kelas IV MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung.
2. Menacaritahu pengaruh media pembelajaran *Audiovisual* terhadap hasil belajar siswa kelas IV MI Tarbiyyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung.

3. Mencaritahu pengaruh media pembelajaran *Audiovisual* terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV MI Tarbiyatussibbyan Tanjung Kalidawir Tulungagung.

## **E. Kegunaan Penelitian**

### **1. Secara Teoritis**

Dengan hasil penelitian yang diperoleh diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya pembelajaran IPA. Adapun kegunaan adalah untuk memberi gambaran mengenai pengaruh media pembelajaran audiovisual terhadap keaktifan dan hasil belajar IPA siswa. Sehingga mampu memberikan tambahan informasi mengenai media pembelajaran yang tepat dalam memaksimalkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

### **2. Secara Praktis**

#### **a. Bagi guru Kelas IV**

Media audio visual sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dan referensi jenis media yang dapat digunakan di dalam kegiatan belajar mengajar guna meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA.

#### **b. Bagi Sekolah**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas pembelajaran IPA di MI Tarbiyatussibbyan Kalidawir Tulungagung.

c. Bagi peserta didik kelas IV

Siswa diharapkan lebih aktif dalam belajar IPA sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik seperti yang diharapkan.

d. Bagi Peneliti lain

Menambah pengetahuan dan wawasan dalam penggunaan model pembelajaran ini sehingga nantinya dapat dijadikan sebagai bahan, latihan, dan pengembangan dalam proses belajar mengajar.

**F. Hipotesis Penelitian**

- a. Hipotesis kerja atau juga disebut hipotesis alternatif, disingkat  $H_a$ , hipotesis kerja menyatakan adanya hubungan antara variable X dan Y, atau adanya perbedaan antara dua kelompok.

Dalam penelitian ini, hipotesis kerja ( $H_a$ ) adalah:

1. Ada pengaruh media pembelajaran *Audio Visual* terhadap keaktifan belajar siswa kelas IV MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung.
2. Ada pengaruh media pembelajaran *Audio Visual* terhadap hasil belajar siswa kelas IV MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung.
3. Ada pengaruh media pembelajaran *Audio Visual* terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung.



- b. Hipotesis Nol disingkat  $H_0$ , sering disebut hipotesis statistik, karena biasanya dipakai dalam penelitian yang bersifat statistik, yaitu diuji dengan perhitungan statistik

Dalam penelitian ini, hipotesis nol ( $H_0$ ) adalah:

1. Tidak ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran *Audio Visual* terhadap keaktifan belajar siswa kelas IV MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung.
2. Tidak ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran *Audio Visual* terhadap hasil belajar siswa kelas IV MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung.
3. Tidak ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran *Audio Visual* terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas IV MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung.

## **G. Penegasan Istilah**

### **1. Penegasan Secara Konseptual**

- a. Media Pembelajaran Audiovisual berupa video pembelajaran pemanfaatan sumberdaya alam

Media audiovisual yaitu jenis media yang mengandung unsur suara dan juga unsur gambar yang dapat dilihat. Media ini dapat menarik perhatian sehingga memunculkan rasa ingin tahu akan informasi yang akan tersampaikan. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih

menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yaitu unsur suara dan gambar.<sup>14</sup>

b. Keaktifan Belajar

Keaktifan berarti giat bekerja atau belajar. Keaktifan siswa dalam belajar dapat seperti dalam pelajaran mengajukan pertanyaan dan seterusnya. Dapat juga dikatakan bahwa proses keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar yang terjadi.<sup>15</sup>

c. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.<sup>16</sup> Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.<sup>17</sup>

## 2. Penegasan Secara Operasional

Secara operasional, peneliti akan meneliti tentang pengaruh media audiovisual terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah. Keaktifan siswa dapat diketahui dari penerapan media audio visual, dalam menggunakan media tersebut dapat diketahui ada perubahan hasil belajar siswa siswa. Perbedaan hasil belajar siswa dapat dilihat dari perolehan nilai *pre test* sebelum diberi perlakuan dan *post test* setelah perlakuan sampel penelitian.

---

<sup>14</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pendidikan*, (Jakarta : Kencana, 2008), hal. 118

<sup>15</sup> Nurdin Syarifuddin dan Basyiruddin Usman, *Guru Profesional & Implementasi Kurikulum*, (Jakarta: Ciputat Press, 2003), hal. 128

<sup>16</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Dan Mengajar*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 22

<sup>17</sup> *Ibid.*, hal. 37

## H. Sistematika Pembahasan

Dalam penyusunan sistematika skripsi terdiri dari tiga bagian antara lain:

### 1. Bagian Awal

Pada bagian ini meliputi: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, halaman motto, halaman persembahan, prakata, halaman tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, halaman abstrak, dan daftar isi.

### 2. Bagian Isi

Pada bagian ini terdiri dari 5 bab yaitu:

#### a. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini terdiri dari: latar belakang masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

#### b. Bab II Landasan Teori

Pada bab ini berisi tentang landasan teori yang merupakan studi teoritis tentang: Media Audio visual, keaktifan, dan hasil belajar.

#### c. Bab III Metode Penelitian

Pada bagian ini akan disajikan tentang metodologi penelitian yang meliputi: rancangan penelitian berisi pendekatan dan jenis penelitian, variable penelitian, populasi, sampel dan sampling, kisi-kisi instrument, instrument penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

d. Bab IV Hasil Penelitian

Pada bagian ini berisi tentang deskripsi karakteristik data pada masing-masing variable dan uraian tentang hasil penelitian.

e. Bab V Pembahasan

Pada bagian ini merupakan bagian yang membahas tentang hasil penelitian yang berisi deskripsi data dan pengujian hipotesis dan pembahasan.

f. Bab VI Penutup

Pada bagian ini merupakan bagian yang membahas tentang kesimpulan dan saran-saran.

**3. Bagian Akhir**

Bagian akhir terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran, surat izin penelitian, daftar riwayat hidup, dan lain-lainya yang berhubungan dan mendukung pembuatan skripsi.