

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Saat ini Masyarakat tengah menghadapi gaya hidup modern dengan tingkat penggunaan teknologi yang tinggi. Dunia pendidikan pun mengalami tantangan yang sama kemajuan suatu bangsa ditandai dengan kemajuan diberbagai bidang salah satunya pada bidang pendidikan. Dikatakan demikian karena pendidikan yang berkualitas dapat menjadikan suatu bangsa memperoleh kemajuan dibidang pendidikan pada khususnya dan dibidang-bidang lain pada umumnya. Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan individu dengan tujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki serta untuk mencapai pengetahuan dan pemahaman yang lebih tinggi. Pendidikan menjadi pilar utama pembentukan manusia yang siap terjun di masyarakat.

Perkembangan pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat secara tidak langsung telah membawa kita memasuki era industri perkembangan tersebut telah membawa perubahan yang signifikan pada tatanan kehidupan manusia khususnya pendidikan sebagai pelajaran yang harus disampaikan tentunya guru dapat menggunakan berbagai cara untuk menyampaikan pelajaran tersebut agar dapat menggunakan berbagai cara untuk menyampaikan pelajaran tersebut agar dapat diterima oleh siswa dengan baik. Dengan kemajuan pendidikan diharapkan akan menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas guna menunjang pembangunan bangsa Indonesia, sehingga akan mempercepat usaha dalam mencapai tujuan nasional bangsa Indonesia yang tercantum dalam

pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 Alenia ke IV yang Mencerdaskan Bangsa.²

Penggunaan media dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan materi ajar agar penggunaanya dapat proposional. Media pembelajaran saat ini mengalami perkembangan yang sangat drastis setiap manusia membutuhkan pendidikan untuk bisa mengembangkan potensi didalam dirinya dan dengan pendidikan diharapkan dapat membantu segala persoalan sosial ditengah masyarakat. Dalam proses mendidik tentunya aka nada metode pengajaran yang dijalankan oleh guru dan peserta didik itu sendiri. Oleh karena itu dengan adanya perkembangan teknologi pendidik butuh menggunakan teknologi yang tumbuh dikala ini buat dijadikan media pendidikan dalam proses belajar mengajar. Salah satu komponen yang berkitan dengan perkembangan teknologi dalam pendidikan adalah Media pembelajaran.

Penyampaian materi pelajaran dapat memanfaatkan teknologi media audio visual (video) dengan pemanfaatan teknologi media audio visual (video) diharapkan suasana Pembelajaran dan kualitas pembelajaran serta hasil membelajarkan dapat meningkat. Dengan ini guru matematika mampu mempersiapkan peserta didik melalui Pengembangan, Pengetahuan ,Keterampilan, Sikap dan Nilai.³ Penggunaan Media audio visual (video) telah menjadikan kebutuhan yang tidak dapat dihindari lagi, karena mampu mengvisualkan materi dengan sangat efektif ⁴ dan hal ini tentunya membantu pendidik dalam menyampaikan materi yang sifatnya dinamis. Media Audio Visual (Video) memberikan kemudahan bagi peserta didik serta memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik serta memberikan pengalaman bagi peserta didikserta memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik serta memberikan kemudahan bagi peserta didik

² Aqib Zainal. 2015. Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Bandung:Yrama Widya

³ Zakaria, Acep Fitriana. (2016).

⁴ Luetkemeyer, J. R. (2017).

memberi pengalaman bagi peserta didik serta memberi kemudahan peserta didik untuk memahami materi yang diberikan karena media audio visual (Video) bisa ditonton berulang-ulang apabila siswa belum memahami materi yang diberikan.⁵

Ketidak-tepatan dalam memilih metode dan media akan menimbulkan kejenuhan bagi siswa dalam menerima materi yang disampaikan sehingga materi kurang dapat dipahami yang akan mengakibatkan siswa menjadi apatis. Media pembelajaran video animasi berisi materi pembelajaran matematika yang membahas materi pecahan yang lebih difokuskan pada materi Bentuk-bentuk pecahan. Kemudian didesain menarik bisa untuk menarik minat belajar peserta didik.

Selain itu video animasi dilengkapi dengan penjelasan materi, contoh soal, cara penyelesaian dan soal latihan. Media pembelajaran Video adalah alat untuk digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui tayangan gambar bergerak yang diproyeksikan membentuk karakter yang sama dengan obyek aslinya. Media video pembelajaran dapat digolongkan ke dalam jenis Media Visual Aids (AVA) mempunyai beberapa fungsi diantaranya memudahkan guru menyampaikan materi, menarik minat peserta didik, dan membuat peserta didik lebih aktif atau media yang dapat dilihat atau didengar mengembangkan animasi pembelajaran ini karena karakteristik belajar peserta didik ditingkat sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah yang memiliki minat terhadap hal-hal konkret, realistik, dan memiliki minat-minat pada mata pelajaran khusus. Pada Media pembelajaran video animasi pembelajaran ini yaitu agar peserta didik lebih senang lebih tertarik, lebih bersemangat dan lebih memahami materi yang sedang dipelajarinya. Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul :

⁵ Yudhi Munadi, Media Pembelajaran, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2012), 60.

“Implementasi Media Audio Visual (Video) Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri Sidodadi 02”

B. Fokus penelitian

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran matematika menggunakan media audio visual (video) kelas IV di SDN Sidodadi 02?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran matematika menggunakan media audio visual (video) kelas IV di SDN Sidodadi 02?
3. Bagaimana evaluasi media audio visual (video) dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di SDN Sidodadi 02?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan pembelajaran matematika menggunakan media audio visual (video) kelas IV di SDN Sidodadi 02
2. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran matematika menggunakan media audio visual (video) kelas IV di SDN Sidodadi 02
3. Untuk mendeskripsikan evaluasi media audio visual (video) dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di SDN Sidodadi 02

D. Kegunaan penelitian

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan sebagai berikut :

1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman terhadap pengetahuan yang berkaitan menggunakan media pembelajaran berupa media audio visual (Video) materi pokok matematika. hasil penelitian ini diharapkan mampu memotivasi peneliti selanjutnya buat peneliti lebih lanjut tentang hal-hal yang

dirasa kurang pada penelitian ini yang bisa digunakan sebagai bahan perbandingan. Dan sebagai acuan atau referensi yang dapat digunakan sebagai masukan-masukan bagi para pendidik/guru agar lebih dapat meningkatkan kemampuan mengajar dalam tugas mereka sebagai guru yang profesional, yang handal serta dapat diharapkan memberikan terobosan-terobosan baru dalam dunia pendidikan di Indonesia.

2. Secara praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil Penelitian ini bisa bermanfaat dalam memperbaiki sistem pembelajaran disekolah.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian berguna sebagai bahan evaluasi dan bahan referensi, agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah terutama dalam menggunakan media audio visual (video) pada pembelajaran matematika.

c. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini mampu membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi ajar. Dengan adanya tindakan baru yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar, maka siswa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

d. Bagi Penulis

Sebagai penambah wawasan serta pengetahuan serta menjadi syarat kelulusan.

E. Penegasan Konseptual

Untuk memahami maksud dari skripsi ini agar tidak terjadi kesalahan pahaman, maka penulis perlu menjelaskan istilah-istilah yang terdapat pada penulisan skripsi. Oleh sebab itu penulis akan menjelaskan istilah-istilah tersebut sebagai berikut:

1. Penegasan operasional

a. Media Audio Visual (Video)

Media audio visual merupakan perpaduan yang saling mendukung antara gambar dan suara, yang mampu menggugah perasaan dan pemikiran bagi yang menonton. Contoh media audio visual adalah sound slide, kaset televisive, film, dan hardware yaitu segenap peralatan teknis yang memungkinkan software bisa dinikmati contohnya tape proyektor, slide, dan prokyektor film.

b. Motivasi Belajar

motivasi belajar merupakan daya penggerak yang dilakukan oleh seseorang dengan berinteraksi terhadap lingkungan sekitar yang mendorong seseorang tersebut untuk melakukan sesuatu sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dengan adanya motivasi yang tinggi pada diri peserta didik untuk belajar dapat diamati dari ketekunannya serta keinginannya untuk mencapai kesuksesan yang diharapkan meskipun terdapat beberapa kendala dalam pencapaiannya.⁶

F. Penegasan operasional

Hasil Penelitian dapat memberikan pengetahuan tambahan kepada pembaca secara teoritis tentang Implementasi Media Audio visual (Video) Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV di SDN Sidodadi 02 Implementasi Media Audio Visual (Video) dalam Pembelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi belajar siswa

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika yang di maksud adalah keseluruhan isi dari penulisan skripsi ini secara singkat, yang terdiri dari enam bab, dari bab-bab itu terdapat sub-sub yang merupakan serangkaian dari urutan pembahasan

⁶ Muhammad Irham, Novan Ardy Wiyani, Psikologi Pendidikan Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 56-57

dalam penulisan skripsi seperti ini yang saling berkaitan, adapun sistematika penulisan dalam kajian ini adalah sebagai berikut:

Bab I: Pendahuluan, ini merupakan langkah awal untuk mengetahui gambaran secara umum dari keseluruhan isi skripsi yang meliputi konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan Penelitian, Penegasan Istilah, dan sistematika Pembahasan.

Bab II: Pada bab ini memuat uraian tentang tinjauan pustaka atau bukubuku teks yang berisi teori teori besar pembahasannya meliputi deskripsi teori tentang media audio visual (video) pada pembelajaran matematika, penelitian terdahulu dan paradigma penelitian.

Bab III: Pada Bab ini berisi tentang rancangan penelitian, kehadiran penelitian lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisa data, pengecekan keabsahan temuan, dan tahap-tahap penelitian.

Bab IV: Pada bab ini menjelaskan tentang laporan hasil penelitian yang mencakup tentang (a) deskripsi data (b) temuan penelitian (c) analisis data.

Bab V: Memuat Pembahasan yang berisikan hasil Penelitian seputar media audio visual (video) pada pembelajaran matematika

Sebagai gambaran pola pikir ilmiah ini, maka penulis merumuskan sistematika pembahasan penelitian ini yang terdiri dari tiga bagian. Yaitu, Bagian awal yang memuat diantaranya: halaman sampul depan, halaman judul dan halaman persetujuan. Bagian utama (inti) yang memuat diantaranya: konteks penelitian, focus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, kajian teori, penelitian terdahulu, metode penelitian dan sistematika pembahasan. Dan selanjutnya Bagian akhir yang memuat diantaranya daftar pustaka sementara.