

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia sebagai makhluk sosial diciptakan Allah SWT dengan berbagai potensi serta kemampuan yang ada dalam dirinya yang dapat diasah dan dikembangkan melalui pendidikan. Pendidikan merupakan suatu unsur yang tidak dapat dipisahkan dari diri manusia dan sangat dibutuhkan agar dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya dengan baik. Pendidikan adalah setiap usaha, pengaruh, perlindungan, dan bantuan yang diberikan kepada siswa untuk membantu siswa agar cakap dalam melaksanakan tugas hidupnya sendiri.¹ Pendidikan yang baik tidak hanya mempersiapkan siswanya untuk mendapatkan suatu profesi atau jabatan, tetapi untuk mengembangkan potensi siswanya sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problema dalam kehidupan sehari-hari.²

UU SISDIKNAS Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 mengatakan 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.³

¹ Binti Maunah, *Ilmu Pendidikan* (Yogyakarta: TERAS, 2009), hal.4.

² Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual* (Jakarta: Kencana, 2014), hal.2.

³ Undang-Undang Republik Indonesia, Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Pendidikan dapat dijadikan sarana untuk mengarahkan dan meningkatkan daya pikir serta mental manusia untuk membangun atau menumbuhkan kekuatan dalam mengatasi berbagai macam persoalan kehidupan, perancangan masa depan, memaknai kehidupan dan menyikapi baik buruknya realita kehidupan di masa yang akan datang.

Pendidikan harus dilakukan dengan sebaik-baiknya untuk memperoleh hasil yang baik pula. Untuk dapat meningkatkan pendidikan di Indonesia serta menumbuhkan suatu sistem pembelajaran yang baik dan berkualitas, maka sistem pembelajaran yang diterapkan harus berbasis pada proses pembelajaran yang kompetitif dan mandiri, karena tujuan utama pendidikan adalah mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.⁴ Tujuan pendidikan merupakan suatu pencapaian mutu pendidikan dan perlu diperhatikan dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Belajar adalah sebuah proses yang dilakukan manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap.⁵ Belajar merupakan proses pengembangan pengetahuan siswa, proses belajar terjadi ketika siswa dapat menghubungkan apa yang telah mereka ketahui dengan apa yang mereka temukan dalam pengalaman belajar yang terjadi melalui interaksi antara sesama siswa, guru, bahan pelajaran, dan lingkungan belajarnya. Proses pembelajaran yang menyenangkan akan memiliki hasil berbeda dengan proses

⁴ Alisuf Sabri, *Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 1999), hal.4.

⁵ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), hal.7.

hasil belajar yang monoton. Suatu pembelajaran yang menyenangkan akan mampu membawa perubahan terhadap diri pembelajar.⁶ Karenanya sebagai pendidik dituntut harus bisa menciptakan suasana kelas yang menggugah semangat belajar siswa.

Pembelajaran yang harus dilakukan guru dalam kegiatan di kelas adalah menanamkan makna belajar bagi siswa agar hasil belajar dapat bermanfaat dan memberikan pengalaman belajar sebagai bekal di masa yang akan datang. Guru sebagai pendidik senantiasa berupaya agar siswa mampu mencapai keberhasilan belajar sesuai dengan kompetensi yang telah ditetapkan. Mengajar pada hakikatnya tidak lebih dari sekedar menolong para siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, serta ide dan apresiasi yang menjurus kepada perubahan tingkah laku dan pertumbuhan siswa.⁷

Guru mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran di kelas, tidak hanya sebagai pengajar tetapi juga sebagai manager kelas, fasilitator, motivator, dan lain sebagainya. Guru adalah pendidik professional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengavulasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.⁸ Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan suatu tujuan pembelajaran adalah bagaimana proses belajar mengajar dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan, dimana siswa dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran

⁶ Ngainun Naim, *Menjadi Guru Inspiratif Memberdayakan dan Mengubah Jalan Hidup Siswa*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal.178.

⁷ Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*, (Jakarta: Kencana, 2014), hal.19.

⁸ *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*, (Jakarta: Depdiknas, 2005)

serta menemukan dan mencari sebuah permasalahan dari pengetahuan tersebut. Dalam belajar terdapat proses untuk mencapai tujuan belajar. Proses tersebut merupakan bagian yang terpenting dalam belajar, bukan hanya sekedar hasil yang diperolehnya.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi atau penyampaian pesan dari pengantar (guru) kepada penerima (siswa). Pesan tersebut berupa materi pelajaran yang disampaikan melalui kata-kata maupun tulisan. Pesan inilah yang akan ditangkap oleh siswa sebagai sebuah pengetahuan, keterampilan maupun nilai-nilai yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Agar pesan tersebut tersampaikan secara efektif tentu membutuhkan sarana atau media alat bantu pembelajaran yang memadai.

Media pembelajaran atau alat bantu disadari dapat mempermudah dan membantu guru ketika melaksanakan proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.⁹ Media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu siswa dalam mencerna dan memahami materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran tersebut. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

⁹ Ali Muhson, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*, Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol.8 No.2 (2010), hal.3.

Media audiovisual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan dalam satu proses kegiatan.¹⁰ Media audiovisual ini memiliki unsur gambar dan suara seperti film, video, slide suara, dan lain sebagainya yang dapat digunakan seorang guru dalam mengaplikasikan materi pelajaran kepada siswa dengan mudah. Dengan menggunakan media audiovisual, maka penyajian isi materi pembelajaran kepada siswa akan semakin lengkap dan optimal.

Media pembelajaran lain yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran yaitu media diorama yang termasuk media tiga dimensi. Media diorama merupakan media yang dapat menyuguhkan bentuk atau keadaan semirip mungkin dengan yang sebenarnya, sehingga media diorama tiga dimensi diharapkan dapat mempermudah guru memvisualisasikan pengemasan materi agar lebih menarik.

Konsep pelajaran IPA selalu dipandang konsep yang sulit oleh para siswa. Oleh karena itu pendidik muncul permasalahan bagaimana cara menyampaikan ilmu pengetahuan tersebut kepada para siswa agar dapat memahami materi yang diajarkan. Agar siswa tertarik dengan materi yang diajarkan, maka proses pembelajaran tidak hanya dilakukan dengan ceramah saja, tetapi perlu diadakannya penggunaan media atau alat yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media audiovisual dan diorama tiga dimensi. Penggunaan media pembelajaran siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran, selain itu kegiatan belajar mengajar di kelas akan lebih menyenangkan sehingga siswa

¹⁰ Rayandra Asyar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: gaung persada, 2011), hal.45.

tidak merasa cepat bosan. Bahan yang digunakan dalam pembuatan media diorama pun bisa didapatkan dari lingkungan sekitar sehingga pendidik juga dapat memproduksinya sendiri.

Hasil belajar merupakan kemampuan siswa setelah melalui kegiatan belajar. Seseorang dapat dikatakan telah belajar apabila dalam dirinya terjadi perubahan. Hasil belajar yang diperoleh siswa tergantung permasalahan yang dialami oleh guru salah satunya adalah guru kurang dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan baik sehingga materi yang ditangkap oleh siswa tidak sesuai dengan yang diinginkan guru tersebut, namun permasalahan-permasalahan tidak hanya diakibatkan oleh guru saja, siswa yang gaduh di kelas, tidak konsentrasi dalam proses belajar juga dapat mengganggu hasil belajar yang didapatkan.

Pembelajaran dengan bantuan media audiovisual dan diorama tiga dimensi dalam pelajaran IPA diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan observasi di Madrasah Ibtidaiyyah (MI) Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung. Lembaga pendidikan ini memiliki fasilitas, sarana, dan prasarana yang cukup lengkap. Jadi sudah wajar apabila tenaga pendidik yang ada di sana menggunakan media pembelajaran sebagai alat untuk memperjelas materi yang disampaikan. Selanjutnya yang menjadi pertanyaan, apakah semua tenaga pendidik yang ada di sana bisa memanfaatkan fasilitas yang ada dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran atau tidak.

Pembelajaran IPA di kelas IV MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung belum berjalan secara optimal. Guru di dalam kelas masih jarang

menggunakan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Guru masih menggunakan metode ceramah saat menyampaikan materi dan siswa hanya mendengar dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa kurang aktif, jenuh dan tidak semangat dalam belajar. Hal ini dapat dilihat dari pasifnya siswa dalam merespon materi pelajaran yang sedang diberikan. Dengan demikian proses pembelajaran kurang menarik dan hasil belajar siswa tidak meningkat. Proses pembelajaran IPA siswa kelas IV di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung perlu didukung dengan menggunakan media audiovisual dan diorama tiga dimensi agar siswa dapat mudah memahami materi dibandingkan hanya dengan dijelaskan melalui buku paket. Dari latar belakang di atas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual dan 3D Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung”

B. Identifikasi Masalah

Pembelajaran IPA tidak dapat dilakukan dengan ceramah dan kegiatan yang monoton saja. Siswa perlu belajar dengan cara yang bermakna agar benar-benar memahami konsep dari pembelajaran IPA, bukan hanya sekedar menghafal. Dari latar belakang masalah tersebut permasalahan yang ada dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Metode yang digunakan guru kurang bervariasi, sehingga siswa menjadi bosan.
2. Metode ceramah masih dominan, sehingga pembelajaran masih berpusat pada guru.

3. Siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.
4. Belum adanya pembelajaran IPA dengan menggunakan media audiovisual dan diorama.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa masalah yang timbul dalam proses pembelajaran, peneliti membatasi untuk menghindari meluasnya masalah yang dikaji dalam penelitian ini. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah media audiovisual dan diorama tiga dimensi.
2. Mata pelajaran yang dijadikan fokus penelitian ini yaitu mata pelajaran IPA materi metamorfosis.
3. Penelitian difokuskan pada hasil belajar siswa
4. Penelitian dilakukan pada kelas IV mi Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan dari latar belakang permasalahan di atas, maka permasalahan yang diperoleh saat kegiatan pembelajaran di sekolah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran audiovisual terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung?

2. Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran diorama tiga dimensi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran audiovisual terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis maupun psikis. Manfaat tersebut antara lain :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan menambah referensi dibidang pendidikan dan memberikan informasi tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran audiovisual dan diorama terhadap hasil belajar siswa.
 - b. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber bacaan dan bahan kajian lebih lanjut bagi penulis selanjutnya di bidang pendidikan.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, wawasan sekaligus pengalaman tentang peningkatan konsentrasi dan hasil belajar mata pelajaran IPA dengan media pembelajaran audiovisual dan diorama tiga dimensi.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini akan dapat meningkatkan konsentrasi, motivasi dan hasil belajar mata pelajaran IPA melalui penggunaan media pembelajaran audiovisual dan diorama tiga dimensi.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan yang baik dalam meningkatkan kegiatan belajar mengajar untuk kedepannya, sekaligus meningkatkan mutu sekolah.

d. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini merupakan bagian dari pengabdian yang berguna untuk dijadikan refleksi untuk terus mengembangkan dan mencari inovasi dalam hal pembelajaran guna mencapai hasil yang lebih baik.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.¹¹ Hipotesis ini menjelaskan atau jawaban sementara bahwa ada dan

¹¹ Ahmad Tanzeh, Pengantar Metode Penelitian, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal.87.

tidaknya peningkatan hasil belajar siswa dalam penggunaan media pembelajaran audiovisual dan diorama tiga dimensi.

Hipotesis yang akan diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hipotesis Kerja (H_a)

- a. Ada pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran audiovisual terhadap hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPA di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.
- b. Ada pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPA di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.

2. Hipotesis Nol (H_0)

- a. Tidak ada pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran audiovisual terhadap hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPA di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.
- b. Tidak ada pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPA di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.

H. Penegasan Istilah

Penegasan istilah terdiri dari implementasi media pembelajaran, audiovisual, diorama tiga dimensi, hasil belajar dan pembelajaran IPA yang diuraikan secara singkat diantaranya sebagai berikut :

1. Definisi Konseptual

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan siswa dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah.¹²

b. Media Audiovisual

Media audiovisual adalah jenis media yang mengandung unsur gambar dan suara yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide suara, dan lain-lain.¹³

c. Media Tiga dimensi

Media tiga dimensi adalah sekelompok media tanpa proyeksi yang penilaiannya secara visual tiga dimensional.¹⁴ Media ini dapat dilihat dari berbagai arah pandang yang dapat menyuguhkan bentuk semirip mungkin dengan keadaan sebenarnya, contoh kecil dari media tiga dimensi adalah patung, boneka, dan diorama.

d. Diorama

Diorama merupakan alat peraga yang sangat menarik. Diorama adalah sebuah pandangan tiga dimensi untuk memperagakan suatu keadaan dalam ukuran kecil.¹⁵ Dapat disimpulkan bahwa diorama

¹²Joko Kuswanto, Ferri Radiansah, *Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI*, Jurnal Media Infotama, Vol.14, No.1 (2018), hal.16

¹³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2007), hal.172.

¹⁴ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2015), hal.33.

¹⁵ Muhammad Zaini, *Pengembangan Kurikulum*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal.97.

merupakan miniatur atau bentuk kecil dari suatu pemandangan atau adegan yang seolah-olah dapat menyuguhkan keadaan sebenarnya.

e. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.¹⁶ Hasil belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai siswa, dimana setiap kegiatan pembelajaran dapat menimbulkan suatu perubahan.

f. Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang ada di alam semesta dan isinya. IPA merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang memiliki kontribusi dalam memberikan konsep dan pengetahuan kepada siswa untuk mengenal, memahami, dan mempraktikkan konsep-konsep dan nilai yang terkandung di dalamnya. Dengan mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam siswa dapat mengetahui dan mengembangkan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari.

2. Secara Operasional

Media pembelajaran yang kurang variatif dalam kegiatan belajar mengajar dapat menimbulkan rasa jenuh dan bosan pada siswa. Guru harus memahami karakteristik siswanya dan dapat kreatif dalam penggunaan media pembelajaran agar siswa dapat menangkap materi dengan mudah, serta menjadikan suasana belajar di kelas menjadi lebih berkesan dan

¹⁶ Nana Sujana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), hal.22.

menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna pada siswa.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dibuat guna mempermudah penulisan di lapangan, sehingga akan mendapat hasil akhir yang sistematis dan menjadi bagian yang terikat satu sama lain dan saling melengkapi. Sistematika pembahasan yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bagian Awal, terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

Bab I Pendahuluan, terdiri dari: a) Latar belakang masalah, b) Identifikasi masalah, c) Pembatasan masalah, d) Rumusan masalah, e) Tujuan penelitian, f) Manfaat penelitian, g) Hipotesis penelitian, h) Penegasan istilah, dan i) Sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori, terdiri dari: a) Tinjauan tentang media pembelajaran, b) tinjauan tentang media pembelajaran audiovisual, c) Tinjauan tentang media pembelajaran tiga dimensi, d) Tinjauan tentang hasil belajar, e) Tinjauan tentang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), f) Penelitian terdahulu, g) Kerangka berpikir.

Bab III Metode Penelitian terdiri dari: a) pendekatan dan jenis penelitian, b) populasi dan sampel, c) metode pengumpulan data dan instrument, d) data dan sumber data, e) variabel, f) subjek penelitian, g) teknik analisis data.

Bab IV Merupakan hasil penelitian yang berisi tentang deskripsi karakteristik data pada masing-masing variabel dan uraian tentang hasil dari pengujian hipotesis.

Bab V Merupakan pembahasan dari setiap hipotesis dan juga jawaban dari rumusan masalah, di bab V ini menjawab rumusan yang terdapat dalam penelitian secara detail.

Bab VI Penutup terdiri dari kesimpulan dan saran

Bagian akhir terdiri dari daftar rujukan dan lampiran.