

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu peranan yang sangat penting dalam setiap kehidupan manusia. Pendidikan adalah suasana belajar atau pembelajaran tentang pengetahuan maupun keterampilan. Pendidikan harus dilaksanakan dengan efektif karena berhubungan dengan perkembangan manusia. Berdasarkan UU No.20 Tahun 2003 Bab 1 pasal tentang system pendidikan nasional yang menyatakan.

“ pendidikan merupakan usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.”¹

Pembelajaran merupakan usaha pendidik untuk mewujudkan terjadinya proses pemerolehan pengetahuan, penugasan kemahiran, dan pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses yang memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Sehingga demikian untuk dapat menghasilkan proses pembelajaran yang efektif dengan mengembangkan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan media yang digunakan dalam pembelajaran, yang meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar dalam hal

¹ Rusmaini, *ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta : Pustaka Faelicha, 2013), hlm.2

ini adalah siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran.²

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah multimedia audiovisual. multimedia audio Visual adalah media yang mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slaid suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua³. Penerapan media pembelajaran audiovisual baru ada manfaatnya kalau pada saat penyajiannya dapat menimbulkan kesan yang baik dan memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting karena kehadiran media didalam proses belajar mengajar akan mampu mempermudah siswa dalam menangkap konsep dasar dan ilmu pengetahuan dari sebuah materi ajar dan akan memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan salah satu solusi dari berbagai masalah yang terkait dengan hasil belajar siswa. Disamping itu proses pembelajaran akan lebih menarik dan sistematis. Tentunya dengan kemampuan guru untuk memilih media

²Analisa Yohana, skripsi: " *studi tentang media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran seni budaya bidang seni rupa di smp negeri 1 probolinggo*" (Malang: Universitas Negeri Malang, 2011)

³Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2003), hlm.41

pembelajaran yang baik akan dapat membawa perubahan yang positif dan lebih mendalam tentang makna peran media dalam proses komunikasi dalam belajar.

Hasil belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dengan interaksi lingkungannya. Dalam pandangan Hitzman perubahan yang ditimbulkan oleh pengalaman tersebut baru dapat dikatakan belajar apabila mempengaruhi organisme.⁴ Hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar, hasil belajar untuk sebagian adalah berkat tindak guru suatu pencapaian tujuan pengajaran pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental siswa⁵

Menurut Benyamin Bloom secara garis besar klasifikasi hasil belajar menjadi tiga ranah yakni kognitif, efektif, dan ranah psikomotor. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi tingkat, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yakni penerimaan, jawaban, atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotoris berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak.⁶

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua factor, yaitu:

⁴ Muhibin Syah, *psikologi pendidikan dengan pendekatan baru*, (Bandung: Rosda Karya, 2006), hlm.90

⁵ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm.34.

⁶ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 22-23

1. Factor dari dalam diri siswa, meliputi kemampuan yang dimilikinya, motivasi belajar, minat dan perhatian sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, social ekonomi, factor fisik dan psikis.
2. Factor yang datang dari luar diri siswa atau factor lingkungan terutama kualitas pengajaran⁷

Pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar secara ringkasnya adalah perubahan yang terjadi pada diri individu yang mencakup tiga ranah atau aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Untuk menentukan hasil belajar diperlukan sebuah tes. Oleh karena itu belajar merupakan kegiatan atau hal pokok dalam proses pendidikan disuatu lembaga pendidikan, berbagai penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media pembelajaran sampai pada kesimpulan bahwa proses belajar pada siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dan pembelajaran menggunakan media.

Berdasarkan hasil observasi awal penulis peroleh di kelas III MI Al-Amalul Khair Palembang bahwa ketika proses pembelajaran dikelas banyak siswa yang terlihat tidak aktif ketika guru menjelaskan didepan kelas serta ada siswa yang asik mengobrol dengan teman sekelasnya ketika proses pembelajaran berlangsung, fakta yang ditemukan peneliti yaitu guru menjelaskan materi dipapan tulis lalu memberikan pertanyaan tanpa menggunakan media yang menyenangkan dalam proses pembelajaran dan

⁷ Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*, (Yogyakarta : Budi Utama, 2017), hlm.303.

pada proses pembelajaran media yang diterapkan kurang bervariasi sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu alasan penulis memilih untuk menerapkan multimedia supaya bisa belajar sambil melihat gambar dan suara dan tentunya membuat mereka bersemangat ketika proses belajar dikelas.⁸

Berdasarkan dari latar belakang permasalahan diatas, penulis tertarik mengangkat judul **“PENGARUH MULTIMEDIA (AUDIO VISUAL) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS III MI AL-AMALUL KHAIR PALEMBANG”**

B. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan di sekolah tersebut.
2. Hasil belajar siswa masih rendah.
3. Media pembelajaran kurang bervariasi⁹

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka diperoleh rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi multimedia (Audio Visual) dalam proses pembelajaran kelas III di Mi Al-Amalul Khair Palembang?
2. Adakah pengaruh hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya multimedia (Audio Visual) pada siswa kelas III di Mi Al-Amalul Khair Palembang?

⁸Hasil Observasi langsung di MI Al-Malul Khair Palembang, pada Tanggal 8 bulan 3 2022

⁹ Hasil Observasi langsung di MI Al-Malul Khair Palembang, pada Tanggal 8 bulan 3 2022

D. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat mengenai sasaran, lebih terarah dan tidak meluas dari tema penelitian maka dalam penelitian ini peneliti memberi batasan masalah penelitian yaitu hanya sebatas pengaruh multimedia (Audio Visual) terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Tematik pada materi IPA Pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup di MI Al-Amalul Khair Palembang

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang didapat dari rumusan masalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh multimedia dalam proses pembelajaran di kelas III MI AL-AMALUL KHAIR Palembang.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya multimedia pada kelas III MI AL-AMALUL KHAIR Palembang.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian adalah:

- a. Secara teoritis
 - 1) Mengajak guru untuk menciptakan media yang bervariasi dan menyenangkan
 - 2) Menambah wawasan dan ilmu tentang bagaimana penggunaan media dalam menciptakan hasil belajar yang maksimal.
- b. Secara Praktis
 - 1) Bagi guru

Penelitian ini diharapkan sebagai alternative guru untuk memilih media pembelajaran yang variatif, sehingga akan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

2) Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai media-media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam proses pembelajaran dalam mencapai hasil belajar yang baik.

3) Bagi peneliti

DJiharapkan dapat menjadikan pengalaan yang berharga bagi peneliti untuk dapat diterapkan di dunia pendidikan dan untuk meningkatkan mutu pembelajaran yang akan datang.

G. Tinjauan Pustaka

Tinjauan kepustakaan adalah uraian tentang hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang sedang direncanakan. Sehubungan dengan penulisan skripsi tentang pengaruh multimedia dalam meningkatkan hasil belajar. Berikut beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini:

No	Nama Peneliti	Judul	Hasil
1.	M.Dandi Alpayet (2020)	Implementasi kreativitas guru mata pelajaran bahasa	Kajian peneliti ini adalah ingin membantu meningkatkan hasil belajar siswa melalui kreativitas guru. Persamaan penelitian yang dilakukan

		<p>Indonesia dalam menciptakan hasil belajar yang menyenangkan dikelas v di SD negeri ulak embacang.</p>	<p>M.Dandi Alpayet yaitu ingin meningkatkan hasil belajar siswa , namun penelitian M.Dandi melalui ingin mengetahui hasil belajar melalui kreativitas guru berbeda dengan yang peneliti. Penelitian ini melalui media audio visual untuk melihat hasil belajar siswa dan sama-sama penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Dan adapun perbedaan lainnya yaitu lokasi penelitian tindakan kelas yang berbeda dan juga pokok pembahasannya berbeda.</p>
2.	Desi Ratna Sari (2017)	<p>Efektivitas pendekatan keterampilan</p>	<p>Persamaan penelitian diatas dengan peneltian yang akan saya lakukan yaitu sama-sama</p>

		<p>proses dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran ipa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang</p>	<p>ingin mengetahui hasil belajar. Perbedaannya dengan penelitian di atas menggunakan pendekatan keterampilan proses sedangkan penelitian yang saya akan lakukan menggunakan media audio visual</p>
3.	Anton Baskara (2011)	<p>Pengaruh Penerapan Media Audio Visual terhadap hasil belajar pada mata pelajarann ekonomi disekolah menengah atas negeri 1 kompak timur.</p>	<p>Persamaan penelitian di atas yaitu sama-sama ingin mengetahui hasil belajar siswa melalui penerapan media audio visual dan sama-sama menggunakan metode kuantitatif lalu menggunakan kelas pre-test untuk mendapatkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan media audio visual.</p>

4.	Sigit Dwi Laksana	Implementasi Model Discovery Learning dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al- Ma'arif	Memuat persamaan isi untuk meningkatkan hasil belajar namun penelitian ini menggunakan model discovery learning sedangkan saya menggunakan media audio visual. Namun tujuan penelitian ini sama untuk membantu siswa dalam mendapatkan hasil belajar yang baik dan dapat menghasilkan kualitas pembelajaran yang baik melalui media audio visual maupun menggunakan model discovery learning
5.	Sigit Vebrianto Susilo	Penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual untuk	Menurut peneliti media audio visual sangat berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar selain itu media audio visual dapat melatih

		meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia di sekolah dasar	konsentrasi dan focus siswa pada materi yang sedang diajarkan. Penayangan media audio visual sebagai salah satu contohnya selain menarik perhatian siswa ,focus perhatian siswa akan terpusat karena detik demi detik para siswa tidak akan pernah melewatkan tayangan tersebut. Maka dari itu peneliti setuju dengan penggunaan media audio visual guru akan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.
--	--	--	---