

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan sebagai suatu proses dengan penuh tanggung jawab dalam membimbing, memimpin, dan mengarahkan peserta didik dari berbagai persoalan, sangat dibutuhkan untuk keberlangsungan hidup seseorang, maka pendidikan harus dilaksanakan dengan baik untuk meningkatkan pendidikan yang berkualitas. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Dengan demikian pendidikan harus diarahkan agar menghasilkan manusia yang mampu bersaing, berkualitas, dan memiliki budi pekerti yang luhur serta moral yang baik.

Dalam proses pembelajaran siswa diharapkan untuk aktif dan kondusif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran dituntut tidak hanya untuk terpaku dengan pembelajaran konvensional, upaya-upaya pembaharuan dengan mengkolaborasi perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan untuk mendorong pemanfaatan hasil-hasil teknologi pendidikan dalam proses belajar mengajar juga diperlukan. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar

yaitu penggunaan metode, strategi, model pembelajaran, media, motivasi belajar siswa, konsentrasi siswa serta sarana dan prasarana dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran juga berperan penting dalam mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan. Dengan kata lain media pembelajaran dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang mendukung penerapan kurikulum 2013 yang berpusat dua arah yaitu berpusat pada peserta didik dan guru. Media pembelajaran dapat membantu guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan minat belajar siswa, memberi dorongan semangat untuk para siswa guna mengarahkan kegiatan belajar siswa, sehingga siswa mampu memahami materi yang bersifat abstrak.

Dalam penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi dapat membantu keefektifan proses belajar dan penyampaian pesan dalam pembelajaran tersebut, media juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahamannya, menyajikan data dengan menarik dan memadatkan informasi yang didapat.

Namun pada kenyataannya, berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada hari Senin tanggal 6 Januari 2020 di SD Swasta PAB 34 Patumbak menunjukkan permasalahan yang ada di sekolah tersebut, masih terdapat sebagian siswa yang kurang fokus dan kurang antusias ketika guru memberikan penjelasan, terdapat peserta didik yang bercanda dengan temannya, dan bermain sehingga mengganggu konsentrasi dari beberapa teman yang sedang memperhatikan guru. Guru juga masih menggunakan metode ceramah, alat peraga atau media yang digunakan saat proses pembelajaran terbatas dan hanya berfokus pada buku paket

siswa saja. Dari pengamatan tersebut dilihat bahwa sikap dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran masih rendah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Swasta PAB 34 Patumbak mengatakan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran tematik, guru sudah menggunakan media pembelajaran, seperti media yang mudah ditemui dalam pembelajaran dengan mengkaitkan lingkungan sekitar di sekolah. Namun penggunaan media yang menarik masih belum dimanfaatkan dengan baik seperti penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan *power point*, *infocus*, dan video belum pernah dilakukan.

Rendahnya hasil belajar siswa kelas IV di SD Swasta PAB 34 Patumbak dapat dilihat pada nilai ulangan yang diperoleh dari daftar kumpulan nilai pembelajaran tematik menunjukkan sebagian siswa masih belum mencapai batas minimal kelulusan. Batas nilai KKM tematik yang ditetapkan di sekolah tersebut adalah 70. Namun hasil ulangan rata-rata seluruh kelas IV dengan jumlah siswa 68 siswa terdapat 32 siswa (47%) yang tuntas dan 36 siswa (52%) tidak tuntas.

Rendahnya hasil belajar pada siswa kelas IV SD Swasta PAB 34 Patumbak disebabkan oleh beberapa faktor seperti guru masih menggunakan media buku dan papan tulis saja. Kurangnya kreativitas guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa sehingga proses pembelajaran yang berlangsung di kelas tidak membosankan. Metode yang digunakan guru juga terkesan monoton dan kurang menarik, pembelajaran juga hanya berlangsung satu arah dan kurang melibatkan keaktifan dari para peserta

didik dan waktu yang digunakan guru juga kurang efisien karena guru harus menulis materi di papan tulis sehingga waktu tidak tercukupi.

Dari hal tersebut menuntut guru untuk menciptakan, mengembangkan serta menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik guna mengarahkan kegiatan belajar peserta didik, memberi dorongan semangat untuk para peserta didik, sehingga peserta didik mampu meningkatkan hasil belajarnya. Maka peneliti memilih solusi pembelajaran untuk menggunakan media *Mouse Mischief* sebagai bentuk media presentasi yang mampu membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran terutama pembelajaran tematik siswa SD kelas IV yang mungkin tidak dialami langsung oleh peserta didik di dalam kelasnya.

Beberapa program aplikasi dari komputer dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif. Salah satunya adalah program *Power Point*. Program *Power Point* sudah sangat akrab dengan dunia pendidikan dan banyak digunakan oleh guru. Guru dapat mengurangi tingkat keabstrakan materi pembelajaran dengan menampilkan gambar ilustrasi wujud nyata dari objek yang diamati siswa pada media interaktif *Mouse Mischief* sehingga memudahkan siswa memahami materi. Hasil penelitian Rusman, 2012:145 (dalam Nugroho, 2014:23). menunjukkan bahwa pembelajaran yang dibantu dengan sarana visual akan lebih efektif karena 83% dari yang dipelajari lewat indera penglihatan sedangkan 11% dari yang dipelajari lewat indera pendengaran.

Melalui media *Mouse Mischief*, diharapkan siswa dapat menggunakan secara optimal alat indera yang dimilikinya. Semakin banyak alat indera yang

digunakan oleh siswa maka sesuatu yang dipelajari akan makin mudah diterima dan diingat, akhirnya media dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan minat belajar yang lebih baik. Media Interaktif berbantuan program *Mouse Mischief* dapat mengatasi keterbatasan pengalaman dan dapat melampaui batasan ruang kelas siswa dengan menampilkan objek dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar-gambar yang dapat disajikan secara audio visual tanpa siswa harus memperoleh pengalaman langsung yang menyita waktu.

Dalam penelitian ini akan menggunakan pembelajaran interaktif *Mouse Mischief* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas IV pada pembelajaran Tematik Tema 3 Subtema 2. Maka dari uraian tersebut, peneliti tertarik mengkaji melalui penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Mouse Mischief* Berbasis Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Tematik Tema 3 Subtema 2 Pada Siswa Kelas IV SD Swasta PAB 34 Patumbak T.A 2019/2020”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Masih kurangnya minat siswa untuk belajar
2. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran rendah
3. Hasil belajar yang masih rendah
4. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik
5. Pembelajaran hanya berfokus pada guru saja
6. Metode pembelajaran yang dilakukan hanya ceramah.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Penggunaan media *mouse mischief* dalam pembelajaran Tematik Tema 3 Subtema 2 di SD Swasta PAB 34 Patumbak T.A 2019/2020
2. Hasil belajar pada aspek kognitif, sikap, dan keterampilan siswa kelas IV SD Swasta PAB 34 Patumbak T.A 2019/2020.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran *mouse mischief* berbasis audio visual terhadap hasil belajar tematik tema 3 subtema 2 pada siswa kelas IV SD Swasta PAB 34 Patumbak T.A 2019/2020?
2. Bagaimana pengaruh media pembelajaran *mouse mischief* berbasis audio visual terhadap hasil belajar tematik tema 3 subtema 2 pada siswa kelas IV SD Swasta PAB 34 Patumbak T.A 2019/2020?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran *mouse mischief* berbasis audiovisual terhadap hasil belajar tematik tema 3 subtema 2 pada siswa kelas IV SD Swasta PAB 34 Patumbak T.A 2019/2020.

2. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *mouse mischief* berbasis audiovisual terhadap hasil belajar tematik tema 3 subtema 2 pada siswa kelas IV SD Swasta PAB 34 Patumbak T.A 2019/2020

1.6. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

- 1) Sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik melalui penggunaan media *mouse mischief*
- 2) Memberikan informasi sebagai bahan kajian lebih lanjut kepada peneliti dan akademis, terutama dalam hal inovasi pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Peserta Didik

Penggunaan media pembelajaran interaktif ini bermanfaat bagi peserta didik untuk menambah pengetahuan, memberikan pengalaman langsung dan juga menumbuhkan motivasi belajar bagi peserta didik.

- 2) Bagi Guru

Penggunaan media pembelajaran interaktif ini dapat membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dan peserta didik untuk mempermudah menyampaikan materi kepada peserta didik.

- 3) Bagi sekolah

Dengan adanya penggunaan media pembelajaran interaktif dan penelitian di sekolah dapat mendorong sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan fasilitas belajar peserta didik.

4) Bagi Peneliti

Untuk dapat menambah pengalaman, menambah wawasan, khususnya tentang penggunaan media pembelajaran berupa pengoperasian *microsoft power point* dengan menggunakan *mouse mischief* berbasis audio visual sebagai bahan acuan dalam pembelajaran di kelas.

