

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa, siswa berperan untuk melakukan proses belajar dan guru berperan melaksanakan proses mengajar, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam proses belajar mengajar, seorang guru perlu menyusun perangkat pembelajaran. Ada banyak perangkat pembelajaran yang harus disediakan, seperti silabus, RPP, bahan ajar, lkpd dan media. Pada penelitian ini memfokuskan pada media pembelajaran.

Media merupakan perangkat pembelajaran yang berperan penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media, pembelajaran dapat berjalan dengan lebih baik. Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (materi pelajaran) dari pemberi informasi (guru) kepada penerima informasi (siswa) untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar memiliki banyak manfaat. Dengan adanya media penyajian suatu materi yang awalnya bersifat abstrak akan menjadi lebih konkret atau nyata. Misalnya ketika siswa mempelajari tentang wujud hewan yaitu kambing, jika dijelaskan menggunakan kata kata dari guru berupa ciri-ciri kambing maka peserta didik akan merasa kebingungan. Ciri-ciri kambing yang disampaikan guru misalnya hewan pemakan tumbuhan, berkaki empat, memiliki tanduk. Maka pemikiran peserta didik tentang hewan tersebut pasti berbeda-beda. Mungkin mereka mengira hewan yang dimaksud adalah

badak, sapi, kerbau atau hewan lainnya. Namun dengan adanya penggunaan media, bisa berupa gambar, maka peserta didik akan langsung memahami dan melihat bahwa hewan yang dimaksud adalah kambing.

Selain hal yang dijelaskan di atas, media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik saat pembelajaran berlangsung, sehingga peserta didik tidak merasa bosan ketika mengikuti proses belajar mengajar. Sehingga berpengaruh kepada hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari data nilai harian siswa kelas IV SD Negeri 118181 Kampung Jawa Tema 1 Subtema 3 pembelajaran 3 pada tabel 1.1 .

**Tabel 1.1 Nilai Harian Siswa Kelas IV SD Negeri 118181 Kampung Jawa**

<b>Mata Pelajaran</b>	<b>KKM</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Siswa tuntas</b>		<b>Siswa tidak tuntas</b>	
Bahasa Indonesia	75	28	10	35 %	18	64 %
IPA	75	28	11	39 %	17	60 %

Berdasarkan tabel 1.1 dapat disimpulkan nilai hasil belajar pada tema 1 subtema 3 yang tuntas pada pelajaran Bahasa Indonesia sebanyak 10 orang atau sekitar 35 % dari 28 siswa dan pada pelajaran IPA sebanyak 11 orang atau sekitar 39 % dari 28 siswa. Hal ini menunjukkan siswa masih belum memenuhi nilai KKM.

Media pembelajaran sangat berperan untuk keberhasilan proses belajar mengajar. Peranan media pembelajaran terutama adalah untuk membantu penyampaian materi kepada peserta didik. Adanya media pembelajaran berupa gambar, audio, maupun video semuanya dapat menarik perhatian peserta didik.

Karena media ini merupakan hal yang baru atau hal yang berubah setiap materinya.

Berdasarkan wawancara yang saya lakukan dengan guru kelas IV di SD Negeri 118181 Kampung Jawa, guru belum menggunakan media Audio-Visual dalam proses pembelajaran. Guru mengajarkan materi menggunakan bahan ajar yang sudah tersedia yaitu buku tematik, terkadang menggunakan media cetak gambar dan mengambil video dari youtube saja. Guru menjelaskan materi pembelajaran secara verbal, kemudian siswa mendengarkan penjelasan dari guru ketika melaksanakan proses pembelajaran. Dengan begitu proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru mengarah pada metode ceramah. Hal ini membuat proses pembelajaran belum berjalan baik. Banyak siswa yang merasa bosan dalam proses pembelajaran yang berlangsung dan beberapa siswa belum memahami materi yang disampaikan guru saat proses pembelajaran berakhir.

Pengembangan Media Audio-Visual yang ingin dikembangkan peneliti berupa video pembelajaran yang didalamnya terdapat tulisan dan gambar pendukung materi yang akan diajarkan dan juga suara yang diisi oleh peneliti sebagai tambahan kelengkapan video pembelajaran ini.

Berdasarkan latar belakang dengan guru masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti mengangkat judul "**Pengembangan Media Audio-Visual Menggunakan Aplikasi Kinemaster Pada Tema 1 Subtema 3 di Kelas IV SD Negeri 118181 Kampung Jawa T.A 2022/2023**".

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Guru masih cenderung menggunakan metode ceramah, kemudian siswa mendengarkan penjelasan dari guru pada proses pembelajaran
2. Beberapa Peserta didik belum memahami materi yang disampaikan guru setelah pembelajaran berakhir
3. Peserta didik Kelas IV SD Negeri 118181 Kampung Jawa merasa bosan dalam proses pembelajaran
4. Belum tersedianya media pembelajaran Audio-Visual pada pembelajaran tematik di SD Negeri 118181 Kampung Jawa

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti perlu membatasi masalah dalam penelitian. Tujuannya agar hasil penelitian dapat dijelaskan secara lebih spesifik dan terarah. Oleh karena itu, batasan masalah pada penelitian ini adalah Pengembangan Media Audio-Visual berupa video pembelajaran pada tema 1 Indahnya Kebersamaan Subtema 3 Bersyukur atas Keberagaman pembelajaran 3 di kelas IV SD Negeri 118181 Kampung Jawa Kabupaten Labuhanbatu Utara Kecamatan Marbau Tahun Ajaran 2022/2023.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah maka dapat dirumuskan sebuah rumusan masalah yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan pengembangan Media Audio-Visual pada tema 1 subtema 3 di kelas IV SD Negeri 118181 Kampung Jawa Tahun Ajaran 2022/2023 ?
2. Bagaimana praktikalitas pengembangan Media Audio-Visual pada tema 1 subtema 3 di kelas IV SD Negeri 118181 Kampung Jawa Tahun Ajaran 2022/2023 ?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan Media Audio-Visual pada tema 1 subtema 3 di kelas IV SD Negeri 118181 Kampung Jawa Tahun Ajaran 2022/2023 ?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan Media Audio-Visual pada tema 1 subtema 3 di kelas IV SD Negeri 118181 Kampung Jawa Tahun Ajaran 2022/2023
2. Untuk mengetahui praktikalitas pengembangan Media Audio-Visual pada tema 1 subtema 3 di kelas IV SD Negeri 118181 Kampung Jawa Tahun Ajaran 2022/2023
3. Untuk mengetahui efektivitas pengembangan Media Audio-Visual pada tema 1 subtema 3 di kelas IV SD Negeri 118181 Kampung Jawa Tahun Ajaran 2022/2023 ?

## 1.6 Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini memiliki manfaat teoritis dan manfaat praktis.

Berikut ini dijelaskan manfaat teoritis dan manfaat praktis, yaitu sebagai berikut :

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan pengembangan Media Audio-Visual selanjutnya.

### 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini jika dilihat dari manfaat praktisnya dibagi menjadi manfaat bagi guru, manfaat bagi siswa dan manfaat bagi peneliti lain.

Berikut ini masing-masing penjelasan manfaat penelitian :

#### a. Manfaat Bagi Siswa

Manfaat penelitian bagi siswa adalah dengan adanya media yang dihasilkan dari penelitian ini maka siswa dapat menggunakan media dalam proses pembelajarannya dan mereka menjadi tidak bosan

#### b. Manfaat Bagi Guru

Manfaat penelitian bagi guru adalah dengan adanya penelitian ini maka akan dihasilkan media pembelajaran yang dapat digunakan guru pada proses pembelajaran.

#### c. Manfaat Bagi Sekolah

Manfaat penelitian bagi sekolah adalah dengan adanya penelitian ini maka akan dihasilkan media pembelajaran yang dapat menambah investasi media pembelajaran di sekolah.

d. Manfaat Bagi Peneliti

Manfaat penelitian bagi peneliti sendiri adalah dengan adanya penelitian ini peneliti dapat menambah pengalaman peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran.

e. Manfaat Bagi Peneliti Lainnya

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti lainnya atau peneliti selanjutnya yang ingin membuat pengembangan media berbasis Audio-Visual. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sumber referensi bagi peneliti lainnya jika ingin melakukan serupa.

