# BAB I

# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dapat deskripsikan sebagai keberlangsungan relasi antara pribadi seseorang dengan lingkungannya yang berdampak pada perubahan tingkah laku pada pribadi yang berkaitan selaras dengan pencapaian yang akan dituju (Nidawati, 2013). Hubungan siswa yang terpusat di kawasan atau area sekolah didasarkan oleh proses belajar atau dialektika antara guru dan murid. Pendidikan merupakan sebuah contoh nyata dari interpretasi sebuah *behaviour* yang erat kaitannya akan keberlangsungan kehidupan. Oleh sebab itu, pekembangan atau evolusi pembelajaran yang sifarnya perbaikan sewajarnya berkembang beriringan dengan berubahnya tata cara berkehidupan yang tidak statis (Lubis, 2018). Kehidupan yang semakin dinamis dan cepat, sebagian besar didorong oleh majunya dunia IT yang semakin disruptif. Kehidupan yang berkembang dan berkemajuan, harus diikuti dengan Pendidikan yang semakin inovatif, agar kegiatan pembelajaran tetap relevan dan tidak tergerus oleh zaman (Ngafifi, 2014).

Komponen pembelajaran berperanan sangat signifikan terhadap keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh komponen tersebut. Media pembelajaran dapat dikategorikan sebagai komponen pembelajaran. Media pembelajaran memegang kontribusi sebagai instrument dialektika murid dan guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Oleh karenanya, perancangan media belajar

yang baik akan memudahkan pelaksanaan proses belajar mengajar (Junaidi, 2019). Sukses atau tidaknya guru dalam mendemonstrasikan materi sangat bergantung kepada proses interkasi dan komunikasi yang mana ditunjang dengan media pembelajaran. Oleh sebab itu, perlu dirumuskan media pembelajaran yang cocok, agar proses timbal balik interaksi antar guru dan siswa akan berjalan dengan lancar (Teni Nurrita, 2018).

Tentu saja, penggunaan bahan ajar juga menjadi pendorong keberhasilan proses transfer pemahaman materi antara pengajar dan siswa. Pendayagunaan media belajar dapat dianggap sebagai salah satu unsur vital dalam proses belajar di sekolah. Pada pemanfaatannya, instrumen tersebut dapat berperan sebagai pembantu dalam proses transfer pemahaman bagi guru dan siswa dalam mempelajari materi pelajaran saat pembelajaran sedang berlangsung. Oleh sebab itu, interkasi antara guru dan murid lebih tertata dan diharapkan membuahkan peningkatan prestasi di Sekolah. Pendayagunaan media belajar dapat merangsang afinitas siswa karena dipandang lebih interaktif serta menyenangkan. Instrumen pendidikan seperti media belajar dianggap mampu berperan sebagai corong interaksi dalam kelas. Pedayagunaan media dapat berdampak pada kegiatan belajar menjadi lebih terstruktur sehingga siswa dapat lebih berpusat.

Di era ini, para siswa tumbuh ditengah-tengah perkembangan teknologi yang sangat pesat, yang mana berdampak pada kebiasan anak dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Anak pada era ini, cenderung lebih suka kepada kegiatan yang interaktif, seperti bermain game dan menonton video di sosial media (Zaini & Soenarto, 2019). Oleh sebab itu, Pendidikan harus berkembang pada tahap dimana

anak dapat menikmati proses belajar mengajar layaknya seperti berselancar di sosial media, yang mana anak dapat berinteraksi dengan berbagai macam pilihan audio visual yang sangat beragam. Sebagaimana yang dijelaskan sebelunya, pendidikan harus berkembang mengikuti kebudayaan yang berubah, agar tetap relevan.

Dalam belajar IPA khususnya pada materi keberagaman hewan yang hidup di air, dapat diketahui macam-macam ragam mahluk hidup dan siklusnya, keberagaman tersebut akan lebih mudah dipresentasikan dalam bentuk audio visual dikarenakan lebih interaktif, terfokus, dan siswa dapat dimudahkan dalam memvisualisasikan bahan ajar yang sedang dipahami. Berdasarkan masalah tersebut, diperlukan media pembelajaran berbasis audio visual sebagai alat bantu mengajar yang dapat mengikuti perkembangan era digitalisasi agar siswa di era ini dapat menikmati proses belajar yang relevan.

Kondisi yang mendukung penyataan diatas adalah kegiatan belajar IPA di SD Negeri Karangligar III masih menggunakan media konvensional, sehingga proses belajar mengajar yang berjalan di kelas masih berfokus pada guru yang melakukan ceramah dan disisi lain siswa hanya berperan sebagai partisipan pasif dalam kegiatan yang berjalan. Hal tersebut seringkali membuat proses belajar menjadi monoton sehingga siswa cenderung lebih cepat bosan dan berakibat pada turunnya ketertarikan belajar siswa.

Minat belajar menjadi  unsur esensial terhadap suksesnya kegiatan belajar. Minat merupakan kecondongan yang konsisten sebagai bentuk perhatian dan

mengenang beberapa kegiatan. Menurut Slamet dalam (Abdullah & Saputra, 2021) minat dapat dedfinisikan sebagai persaaan suka dan perasaan tertarik pada kegiatan atau sesuatu tertentu, tanpa adanya dorongan dari pihak lain. Perhatian khusus pada pengembangan minat belajar pelu ditingkatkan, karena keberhasilan proses belajar didasarkan pada hal (Safitri & Nurmayanti, 2018). Selain itu, ketertarikan timbul akibat dorongan dalam diri individu adalah komponen esensial untuk individu tersebut dalam mendukung terlaksananya urusan-urusannya. Siswa secara alami terdorong untuk belajar dengan giat jikalau minat belajar menjadi pendorong utamanya. Anak lebih mudah mengingat apa yang ai pelajari jikalau yang ia pelajari selaras dengan minatnya..

Kondisi seperti itulah yang melatarbelakangi pengembangan media belajar berbasis audio visual agar dapat menimbulkan minat untuk mempelajari pembelajaran IPA terutama dalammateri tentang keberagaman hewan yang hidup di air. Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, perlu dilakukan sebuah Analisa dalam bentuk skripsi yang membahas mengenai pengembangan media pembelajaran dengan judul **"Analisis Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar IPA di Kelas IV SDN Karangligar III"**. Dengan dibuatnya skripsi ini, diharapkan mampu dijadikan opsi pilihan media pembelajaran untuk guru dan siswa SD Negeri Karangligar III.

## B. Identifikasi Masalah

Menurut pemaparan yang diuraikan pada poin latar belakang, dapat dirumuskan dan diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa pada era digital ini cenderung menyukai sesuatu yang interaktif seperti bermain game dan menonton video di sosial media.
2. Penggunaan media konvensional masih digunakan pada sebagian besar proses pembelajaran.
3. Siswa cenderung mudah bosan ketika dilakukan pengajaran dengan media ceramah sehingga menurunkan minat belajar.

## C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah bertujuan agar pembahasan tidak melenceng dan lebih berfokus pada permasalahan pokok. Penelitian ini terbatas pada "Analisis Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar IPA di Kelas IV SDN Karangligar III".

## D. Rumusan Masalah

Menilik pembatasan masalah pada poin sebelumnya, diketahui rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana penggunaan media audio visual terhadap minat belajar IPA di kelas IV SDN Karangligar III?"

## E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis media audio visual terhadap minat belajar IPA di kelas IV SDN Karangligar III.

## F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis.
   a. Dapat berperan sebagai masukan berupa konsep media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan *power point* sebagai upaya mengembangkan keragaman media pembelajaran.
   b. Dapat menjadi opsi rujukan untuk peneliti lain dalam bidang atau jurusan yang sama.
2. Manfaat Praktis
   a. Bagi Siswa. Siswa dapat merasakan fasilitas belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual yang penuh dengan visualiasi dan menyenangkan dikarenakan proses belajar dipenuhi ragam audio dan video yang menggugah minat belajar siswa.
   b. Bagi Guru. Guru dapat lebih mudah menjelaskan materi kepada siswa, dikarenakan proses penyampaian materi dibantu oleh berbagai macam video dan audio sehingga materi dapat dijelaskan lebih detail namun tetap menarik.

c. Bagi Sekolah. Media audio visual dapat didayagunaan sebagai medium belajar, ditujukan agar mampu mengkatrol bobot proses belajar mengajar pada sekolah sehingga disi lain dapat meningkatkan nilai sekolah.

d. Bagi Pembaca. Dapat dijadikan salah satu pilihan referensi untuk tujuan pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual, khususnya menggunakan *power point.*