**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Belajar merupakan suatu proses dalam kehidupan yang dilakukan oleh manusia. Melalui proses ini, diharapkan manusia akan menjadi insan yang lebih baik dan mampu beradaptasi. Pendidikan memegang peranan yang penting dalam kehidupan suatu bangsa, karena pendidikan merupakan salah satu wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan sumber daya manusia sehingga sudah menjadi tanggung jawab penuh bagi pemerintah, masyarakat dan orang tua untuk berkontribusi secara langsung dan nyata dalam upaya mengembangkan dan memajukan pendidikan.

Sebagaimana tujuan pendidikan yang ditegaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (2011: 8) yang mengatakan bahwa :

Pendidikan nasional yang berfungsi untuk mengembangkan kemampuan, membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik agar dapat menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, dan mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Guna memenuhi tujuan pendidikan tersebut, diselenggarakan pendidikan yang dilakukan secara sengaja, berencana, terarah, berjenjang dan sistematis melalui lembaga pendidikan formal seperti sekolah. Reformasi pendidikan yang diawali dengan kebijakan otonomis pada satuan pendidikan, dan berujung pada perluasan kewenangan guru dalam mengembangkan pembelajaran yang digerakkan sejak akhir abad ke-20. Sebagaimana pula yang ditegaskan pada PP No.19 tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP), mengamanahkan untuk dilakukan standarisasi delapan aspek pendidikan, yakni isi kurikulum, rumusan kompetensi lulusan, pendidik dan tenaga kependidikan, proses pembelajaran, sarana dan prasarana pendidikan, pembiayaan, penilaian dan pengelolaan.

1

Arsyad (2014), reformasi pendidikan ini telah membawa perubahan paradigmatik pada proses pembelajaran, dimana *paradigm transformative learning* berbasis teori *behaviorism* yang dianut oleh tenaga kependidikan Indonesia, kini beralih pada *active learning* berbasis teori *constructivism* yang ditawarkan oleh Jeng Piaget dan Vigotsky. Teori ini menawarkan proses pedagogi yang lebih mengandalkan pada perluasan dan pengayaan sumber belajar untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa. Konsep belajar sejak era reformasi pendidikan ini lebih didominasi oleh siswa. Siswa dituntut lebih banyak melakukan proses interaksi dalam kelas, baik dengan bahan ajar maupun dengan sejawat mereka. Guru bertugas untuk mendampingi mereka belajar serta membimbing para siswa melakukan latihan mengoperasikan teori-teorinya dalam kelas. Belajar aktif tidak akan berjalan dengan baik tanpa pengayaan sumber-sumber belajar, yakni meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, belajar aktif memerlukan sarana yang dapat membantu proses aktivitas belajar siswa. Sarana tersebut adalah bahan-bahan yang harus disiapkan dan disediakan oleh guru dalam bentuk cetakan atau digital yang disediakan dalam komputer. Dengan kata lain, bahwa belajar aktif memerlukan dukungan media yang dapat menghantarkan percepatan siswa terhadap bahan ajar yang mereka pelajari.

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa pada SDN Lariang Bangi I Kota Makassar pada tanggal 17-19 Januari 2017, ditemukan permasalahan yang menjadi kendala meningkatnya hasil belajar siswa. Masalah yang ditemukan yakni kurangnya motivasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPA kelas V. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya nilai yang didapatkan setelah mengikuti pelajaran yang ada. Dari 23 siswa kelas V, yang tuntas hanya 13 siswa sedangkan yang tidak tuntas ada 10 siswa dengan nilai KKM 70.

Ada beberapa faktor yang menjadi sebab rendahnya motivasi belajar siswa, diantaranya adalah model pembelajaran yang tidak variatif serta penggunaan media pembelajaran yang tidak inovatif. Guru lebih dominan menggunakan metode ceramah atau penugasan dalam proses pembelajaran. Hal ini yang membuat siswa kurang termotivasi dalam proses pembelajaran.

Rossi dan Breidle (Sanjaya, 2012: 163) media pembelajaran adalah “seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya”. Susilana dan Riyana (2008) mengatakan bahwa media merupakan wadah pesan, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai adalah proses pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar kedudukan media pembelajaran merupakan faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran, karena media sebagai alat penyalur dalam proses mengajar. Penggunaan media membantu guru dalam menyampaikan materi yang tidak dapat disampaikan hanya dengan lisan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru. Tanpa adanya alat penyalur dalam proses belajar mengajar maka penyampaian materi yang diberikan guru kepada siswa tidak akan tersampaikan dengan baik. Akibatnya siswa tidak dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu media juga dapat memperjelas pesan atau materi yang disampaikan oleh guru agar tidak terlalu bersifat verbalitas.

Penggunaan media *audio visual* pada mata pelajaran IPA sangat diperlukan untuk merangsang, menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa. Levie (Arsyad, 2014) yang membaca kembali hasil-hasil penelitian tentang belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata atau *visual* dan verbal menyimpulkan bahwa stimulus *visual* membuahkan hasil belajar yang lebih baik. Para ahli memiliki pandangan yang searah mengenai hal tersebut. Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indra penglihatan dan indra pendengaran sangat menonjol perbedaannya.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dan inovatif dengan situasi dan kondisi yang mendukung di kelas akan berdampak pada minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Arsyad, 2014). Sanjaya (2012: 172) :

Media *audio visual* yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

 Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri Lariang Bangi I, media *audio visual* masih jarang digunakan dalam proses pembelajaran, guru kebanyakan menggunakan media *visual* saja.

Asumsi calon peneliti, maka muncul hipotesis. Jika media *audio visual* diterapkan pada pembelajaran IPA kelas V, maka akan mempengaruhi motivasi belajar siswa dalam mengikuti pelajaran yang ada.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimanakah gambaran penggunaan media *audio visual* pada mata pelajaran IPA SDN Lariang Bangi I Kota Makassar ?
2. Bagaimanakah gambaran motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA SDN Lariang Bangi I Kota Makassar ?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *audio visual* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar ?
4. **Tujuan Penelitian**

Mengacu pada rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui gambaran penggunaan media *audio visual* pada mata pelajaran IPA kelas V SDN Lariang Bangi I Kota Makassar.
2. Untuk mengetahui gambaran motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SDN Lariang Bangi I Kota Makassar.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *audio visual* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kelas V SDN Lariang Bangi I Kota Makassar.
4. **Manfaat Penelitian**

Melalui penelitian ini, terdapat dua manfaat yang diharapkan akan dicapai yaitu :

1. Manfaat Teoretis
2. Bagi akademis atau lembaga pendidikan, menjadi bahan informasi atau rujukan dalam pengembangan materi dalam suatu pembelajaran, khususnya mata pelajaran IPA melalui penggunaan media *audio visual*.
3. Bagi peneliti lain, proses dan hasil penelitian ini dapat di jadikan sebagai bahan acuan, rujukan, atau pembanding dalam melakukan penelitian selanjutnya dan memberikan pengetahuan tentang hasil kajian mengenai media pembelajaran *audio visual*
4. Manfaat Praktis
5. Bagi guru, sebagai motivasi untuk lebih mengembangkan media pembelajaran demi meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih optimal.
6. Bagi siswa, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pelajaran IPA sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.
7. Bagi sekolah, mendapat sumbangan inovasi pembelajaran yang secara operasional cocok dan relevan dengan nuansa pembelajaran yang diinginkan.
8. Bagi peneliti, menambah wawasan, pengetahuan dan keterampilan peniliti, khususnya yang terkait dengan peneliti yang menggunakan media pembelajaran *audio visual*.