

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Banyak faktor yang menyebabkan kualitas pendidikan menurun, seperti penyebabnya dari siswa, guru, sarana, dan prasarana, juga minat dan motivasi siswa yang rendah, kinerja guru yang kurang baik serta sarana dan prasarana yang kurang memadai akan menyebabkan kurang berhasilnya instruksional. Proses pembelajaran yang kurang berhasil dapat menyebabkan siswa kurang minat untuk belajar. Minat siswa yang kurang ditunjukkan dari kurangnya aktivitas belajar, interaksi dalam proses pembelajaran dan persiapan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar (Yani, 2017:2).

Pada kegiatan pembelajaran, guru mempunyai peranan penting dalam menentukan keberhasilan siswa dalam belajar, oleh sebab itu guru tidak hanya dituntut profesional dibidangnya tetapi lebih dari itu guru dituntut memiliki komitmen yang tinggi atas terselenggaranya pengajaran yang lebih efektif dan lebih efisien, paradigma pembelajaran abad ke-21 mengharuskan guru mampu menggunakan teknologi, informasi, dan komunikasi (TIK). Guru dituntut untuk memiliki pengetahuan akan pedagogi, konten, dan teknologi sebagai keterampilan mengajarnya sehingga tercipta pembelajaran yang inovatif. *Technological, Pedagogical, Content, and Knowledge* (TPACK) merupakan sebuah kerangka kerja dalam mendesain model pembelajaran baru dengan mengintegrasikan teknologi dalam mengajar, tiga aspek utama dalam TPACK yaitu teknologi, pedagogi, dan konten serta interaksi diantara setiap dua pengetahuan tersebut dan diantara semua pengetahuan tersebut Menurut Bahri (2018:394)

IPA merupakan rumpun ilmu, memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual baik berupa kenyataan atau kejadian dan hubungan sebab akibatnya menurut Wisudawati dan Sulistyowati dalam Abdullah, dkk (2018:124). Sehubungan dengan hal tersebut bahwa pengajaran IPA menunjang kemajuan perkembangan teknologi. Keberhasilan pengajaran IPA

ditentukan oleh berbagai hal, antara lain kemampuan siswa dan kemampuan guru itu sendiri di dalam melaksanakan proses belajar mengajar yang bermakna sesuai dengan tujuan pengajaran IPA yang terdapat pada kurikulum. Siswa sebagai objek pengajaran memiliki kemampuan yang berbeda-beda, ada yang cerdas, ada pula yang kurang. Untuk itu guru harus pandai dalam menyampaikan materi kepada siswa karena keragaman yang ada pada siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan 26 Februari 2021 di kelas IV SDN 3 Tilongkabila peneliti mengumpulkan data hasil belajar siswa khususnya pada muatan pelajaran IPA. Dalam hal ini data yang diperoleh adalah hasil belajar siswa pada ulangan harian, dari 21 siswa yang mengikuti ulangan harian tersebut terdapat 7 siswa atau 33% yang tuntas sedangkan 14 siswa atau 67% lainnya tidak tuntas. Memiliki nilai terendah dalam pencapaian hasil belajar ini terbukti bahwa guru belum optimal dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran kepada siswa. Apalagi siswa kurang memahami materi pelajaran jika materi itu hanya diajarkan dengan materi ceramah. Selain itu dalam kegiatan pembelajaran siswa belum terlibat aktif dalam proses pembelajaran, siswa kurang fokus pada materi yang disampaikan oleh guru, penguasaan materi oleh siswa masih kurang, serta respon terhadap pembelajaran yang sangat minim, munculnya sikap acuh tak acuh siswa dalam kelas atau timbul kebosanan pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Bahkan dalam beberapa kasus ditemukan adanya tenaga pengajar yang terkadang kewalahan untuk mengontrol siswa dalam kelas. Permasalahan tersebut dapat disebabkan oleh beberapa hal, seperti guru sering menjadi aktor utama dalam kelas, guru masih mempertahankan gaya konvensional pada saat mengajar, tidak peduli sejauh mana pemahaman siswa atas materi yang telah dijelaskan, serta seringkali dengan tidak sadar guru menciptakan situasi yang pasif dan kaku dalam kelas.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru dalam proses pembelajaran di kelas IV SDN 3 Tilongkabila, ditemukan berbagai permasalahan diantaranya proses pembelajaran bersifat monoton. Dengan demikian aktivitas yang ditunjukkan siswa selama proses pembelajaran berlangsung hanya menerima

pelajaran dengan pasif dan masih banyak siswa yang bermain. Selain itu siswa hanya diarahkan pada kemampuan untuk menghafal informasi tanpa dituntut untuk memahaminya sehingga sebagian besar siswa kesulitan mempelajari materi pelajaran dan cenderung menganggap pembelajaran membosankan. Diduga kuat kondisi ini menjadi faktor rendahnya hasil belajar kognitif siswa. Faktor lain adalah penggunaan media pembelajaran yang masih kurang. Hal ini menimbulkan kebosanan dalam diri siswa. Rendahnya aktivitas belajar siswa menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Salah satu cara untuk mengatasi masalah di atas adalah dengan menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran. Media adalah alat atau kejadian yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan rangsangan siswa belajar Sani dalam Saleh dkk, (2020:7). Sedangkan menurut Husain, dkk, (2021:1367) Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar dalam rangka komunikasi anatara guru dan siswa.. Pemanfaatan media dan sumber belajar membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam suatu pelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang sangat mempengaruhi siswa. Penjelasan materi oleh guru pada umumnya menggunakan model pembelajaran langsung dengan metode ceramah tanpa difasilitasi dengan media pembelajaran kadang menimbulkan kejenuhan, kesalahan persepsi dan kurang menarik perhatian siswa dalam belajar. Kurangnya perhatian siswa selama proses belajar mengajar mengakibatkan hasil belajar yang tidak memuaskan.

Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik minat dan perhatian siswa merupakan hal wajar dialami oleh guru yang belum memahami kebutuhan dari siswa. Minat belajar siswa yang kurang juga dilihat dari sumber motivasi ekstrinsik atau intrinsik. Motivasi dikenal dengan pendorong berkaitan dengan suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan yang diinginkan Siagan dalam Panai, dkk, (2020:14). Belajar tutorial dengan menggunakan media pembelajaran berbasis TIK diharapkan dapat memberikan motivasi intrinstik bagi siswa. Dengan adanya peningkatan motivasi

belajar siswa, diharapkan akan berdampak pada peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran berbasis multimedia dalam kelas dikembangkan atas dasar asumsi bahwa proses komunikasi di dalam pembelajaran akan lebih bermakna, menarik minat siswa dan memberikan kemudahan untuk memahami materi. Pembelajaran tidak hanya berlangsung secara formal dalam kelas, tapi dapat dilakukan dimanapun ketika siswa mendapat pengetahuan dan hal baru yang positif dan menambah wawasannya. Menurut *resource-rich contexts can support learning* ( sumber belajar yang luas dapat mendukung belajar). Menurut Bahri, (2018:395) menyatakan bahwa mengintegrasikan TIK ke dalam kurikulum kelas menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari pengajaran yang baik. Teknologi pembelajaran dalam bentuk penggunaan media berbasis TIK dapat mengatasi masalah belajar siswa juga guru dalam menyampaikan materi. Perantara teknologi secara tidak langsung menstimulus siswa untuk belajar mandiri dan membantu siswa dalam belajar. Media pembelajaran yang memanfaatkan berbagai *software* teknologi memberi kontribusi terhadap ketuntasan hasil belajar yang memuaskan. Salah satu media pembelajaran yang berbasis TIK adalah media pembelajaram yang memanfaatkan *software Autoplay*.

*Autoplay* Media dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang cukup efisien bagi siswa karena mampu menyalurkan pesan sehingga secara sengaja proses pembelajaran terjadi , bertujuan dan terkendali. *Autoplay* merupakan *software* pengembangan media interaktif yang berbasis multimedia. *Autoplay* memiliki fasilitas-fasilitas yang cukup mudah dalam *publishing file* eksekusi. Fasilitas *publishing file* yang simple yang dapat digunakan untuk mengembangkan media interaktif. Penggunaan *software Autoplay* tidak mensyaratkan bagi para penggunanya untu memahami script pemograman yang terlalu rumit. *Autoplay* Media merupakan perangkat lunak lebih cepat atau lebih baik yang dibuat untuk menggabungkan elemen multimedia (video, gambar, efek suara, musik dan animasi flash). Keberadaan berbagai fitur pada softwere ini memungkinkan

*software* ini dapat digunakan sebagai media penunjang proses belajar mengajar di kelas.

Penggunaan media pembelajaran berbasis TIK seperti penggunaan media berbasis *AutoPlay* Media di SDN 3 Tilongkabila sangat potensial untuk digunakan didasarkan pada hasil observasi yang menunjukkan berbagai media yang digunakan menunjang aspek audio visual. Ketersediaan komputer, LCD, perangkat sound dan wireless sehingga memungkinkan siswa dapat memperoleh berbagai sumber belajar yang dibutuhkan. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mencoba menggunakan media *autoplay* sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPA. Upaya tersebut direalisasikan melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “ Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media *Autoplay* Pada Muatan Pelajaran IPA Tema 8 Materi Gaya Dan Gerak Di Kelas IV SDN 3 Tilongkabila.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan sebelumnya maka ditemukan berbagai permasalahan di kelas IV SDN 3 Tilongkabila diantaranya sebagai berikut:

- a. Proses pembelajaran bersifat monoton
- b. Penggunaan media pembelajaran masih sangat jarang
- c. Rendahnya aktivitas belajar siswa
- d. Hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPA belum memenuhi KKM

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti merumuskan permasalahannya sebagai berikut: “ apakah penggunaan media *autoplay* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA tema 8 Materi Gaya Dan Gerak Di Kelas IV SDN 3 Tilongkabila?

#### **1.4 Pemecahan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dari rumusan masalah di atas maka pemecahan masalah yang digunakan adalah dengan menggunakan media *Autoplay* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas IV SDN 3 Tilongkabila.

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar muatan IPA tema 8 Materi Gaya dan Gerak Kelas IV SDN 3 Tilongkabila.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian yang diharapkan bisa memberi kontribusi dalam upaya meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan. Adapun secara detail kegunaan tersebut diantaranya:

a) Bagi Guru

Dengan penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam menentukan media pembelajaran yang tepat untuk membantu siswa dalam memahami materi dan menyelesaikan soal dalam pelajaran IPA pada siswa kelas IV pada umumnya.

b) Bagi Siswa

Untuk mempermudah pemahaman siswa tentang materi ajar yang disampaikan dan untuk membantu siswa dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran IPA.

c) Bagi Sekolah

Sebagai solusi untuk mengetahui hambatan dan kelemahan penyelenggaraan pembelajaran serta sebagai upaya untuk memperbaiki masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi di kelas, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan harapan akan diperoleh hasil belajar yang optimal demi kemajuan sekolah.

d) Bagi Peneliti

Sebagai bahan informasi seberapa besar Meningkatkan hasil belajar IPA melalui media *Autoplay*.