

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sangat penting dalam cara kita mengajar dan belajar karena membantu meningkatkan dan menetapkan cara terbaik untuk belajar. Pada dasarnya, seorang guru yang berkualitas dan profesional meliputi aktivitas mendidik, mengajar, dan melatih, serta memiliki tanggung jawab untuk memengaruhi siswa agar memiliki karakter yang sejalan dengan tujuan pendidikan. Ini dapat dibuktikan dengan Pasal 1 dari Menurut Undang-Undang No. 14 tahun 2005, guru diakui sebagai pendidik yang memiliki tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, memimpin, melatih, serta mengukur dan menilai peserta didik dalam sistem pendidikan yang terstruktur..

Dunia pendidikan terus berkembang dan berubah. Sistem pendidikan dipengaruhi oleh banyak hal, terutama di masa sekarang ini, dan tujuan akademik adalah salah satunya. Siswa harus aktif mengikuti proses belajar, seperti yang terlihat ketika mereka perhatikan penjelasan guru dan tanyakan hal-hal yang dia kurang paham. Mengembangkan dan menerapkan kurikulum yang sesuai dengan situasi adalah salah satu cara untuk menunjukkan peningkatan kualitas pendidikan. dan Kebutuhan masyarakat, menyesuaikan dengan kemajuan teknologi dan pengetahuan, membantu dalam aspek spiritual, intelektual, sosial, emosional, serta kinestetik dalam proses belajar, dan meningkatkan kemampuan siswa. (Sista, 2017:25-45).

Dibutuhkan inovasi untuk menjadikan siswa yang inovatif, kritis, kreatif, dan mandiri dengan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Teknologi sebagai alternatif pembelajaran modern sangat diperlukan saat dunia pendidikan berkembang. Penggunaan media sebagai alat pembelajaran tentunya memiliki beberapa tujuan dan merupakan bagian penting dari sistem pendidikan, termasuk menciptakan lingkungan belajar yang baik, berperan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran, dan membantu upaya siswa sekaligus mempercepat proses pembelajaran. memahami informasi yang dibahas di kelas oleh instruktur. Tujuan penggunaan media di kelas adalah untuk meningkatkan standar pendidikan. Salah satu bentuk alat belajar yang

memanfaatkan teknologi adalah media audio visual. Media adalah sarana yang menghubungkan pengirim pesan dengan penerima pesan. Prawiradhiraga menyebutkan bahwa Media terdiri dari semua hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima.. Interaktif mengacu pada adanya pertukaran informasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih. Namun, yang dimaksud dengan interaktif adalah adanya komunikasi dua arah antara media komunikasi dengan pengguna, dimana terjadi interaksi dimulai dari adanya data yang dimasukkan oleh pengguna dan adanya respon dari media. Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran interaktif dapat diartikan sebagai semua Program dan perangkat yang berfungsi sebagai sarana menyediakan materi pendidikan kepada peserta didik. dari sumber belajar melalui pendekatan pembelajaran yang memungkinkan pengguna memberikan umpan balik berdasarkan informasi yang dimasukkan ke dalam media. (Jurnal Inovasi Penelitian, 2020)

Pemakaian media audiovisual yang dapat diakses secara interaktif sangat krusial dalam aktivitas pengajaran dan pembelajaran pelajaran IPS. Dalam mata pelajaran ini, kita dapat membantu dan Membantu siswa untuk mendapatkan pengetahuan yang disampaikan oleh pengajar dengan menggunakan alat-alat seperti: Pemakaian media visual dan audio selama proses pengajaran dapat meningkatkan keterlibatan belajar siswa sehingga mereka tidak merasa jenuh saat mengikuti kelas. Dalam proses belajar, penting untuk mengembangkan alat atau sumber belajar. Pembuatan materi pendidikan merupakan tindakan yang dilakukan untuk menghasilkan media bantu yang efektif guna membantu pengalaman mengajar dan belajar..

Studi sosial adalah mata pelajaran yang mengkaji hubungan antara individu dan lingkungannya, bagaimana setiap orang membutuhkan orang lain, dan bagaimana setiap individu berhubungan dengan orang lain. Siswa diajarkan keterampilan berpikir kritis di kelas IPS guna mempersiapkan mereka dalam menangani permasalahan kehidupan sosial yang muncul di lingkungan sosialnya. Melalui IPS, siswa dapat mengembangkan sifat mental positif dan menunjukkan kreativitas tingkat tinggi. (Fajrianti & Meilana, 2022)

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti dan guru mata pelajaran IPS SMP Muhammadiyah 22 Kisaran menunjukkan bahwa pada saat pembelajaran di kelas, hanya alat yang dipakai adalah papan tulis dan buku yang difasilitasi oleh sekolah, mengakibatkan siswa menjadi bosan, jenuh, dan tidak serius saat pembelajaran berlangsung sehingga Hasil belajar belum memenuhi KKM, sehingga siswa kurang mencapai hasil yang diharapkan. Hal ini disebabkan karena pembelajaran di kelas dibatasi hanya 30 menit per sesi dan hanya ada 4 sesi setiap minggu. Oleh sebab itu guru tidak bisa mengajar dengan efektif di karenakan waktu yang singkat dalam pembelajaran dan hanya menggunakan buku dan papan tulis, Tabel berikut menunjukkan data hasil ulangan harian, yaitu :

Tabel 1.1 Data Hasil Ulangan Harian Ips

NO	KELAS	TUNTAS KKM		TIDAK TUNTAS KKM		JUMLAH SISWA
		TUNTAS KKM	%	TIDAK TUNTAS	%	
1	VII-A	6	20%	24	80%	30
2	VII-B	5	16,6%	25	83,3%	30
3	VII-C	10	33,3%	20	66,6%	30

Sehubungan dengan hal ini, Penggunaan media yang dapat dilihat dan didengar secara interaktif bisa membuat proses belajar jadi lebih mudah dan menciptakan cara belajar yang lebih efisien. Dengan demikian, peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Interaktif Terhadap Hasil Belajar Di Kelas VII Muhammadiyah 22 Kisaran”

B. Identifikasi Masalah

Dengan mempertimbangkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa di bawah KKM karena pembelajaran yang masih monoton yang berfokus pada guru saja.

2. Kurangnya penggunaan media suara dan video dalam proses pembelajaran didasari kurangnya fasilitas yang disediakan oleh pihak sekolah.
3. Pendidik mampu memiliki kemampuan untuk mengembangkan dan menghasilkan berbagai jenis materi untuk mendidik murid-muridnya.
4. Sumber daya yang tersedia untuk pendidikan hanya terdiri dari papan tulis dan buku teks yang disediakan oleh sekolah..

C. Batasan Masalah

Adapun yang menjadi batas penelitian ini adalah tentang penggunaan media audio visual interaktif terhadap hasil kelas VII Muhammadiyah 22 Kisaran.

D. Rumusan Masalah

Dengan merujuk pada batasan masalah yang telah disebutkan, kita dapat menentukan fokus penelitian, yaitu apakah ada pengaruh dari pemanfaatan media audio visual interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas VII di Muhammadiyah 22 Kisaran?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menyelidiki apakah ada dampak dari penggunaan media audio visual interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas VII di Muhammadiyah 22 Kisaran.

F. Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat dari penelitian ini antara lain yaitu sebagai berikut ini:

1. Manfaat Teoritis
Bahan informasi dan referensi untuk guru dalam mengembangkan pembelajaran melalui penggunaan media audiovisual, juga sebagai fondasi untuk melanjutkan penelitian.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Siswa
Pembelajaran dengan media audio visual dapat membantu menghilangkan rasa jenuh dan bosan dalam mata pelajaran IPS. Ini membuat Siswa lebih terlibat dan senang saat belajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih signifikan.

b. Bagi Guru

Memfasilitasi penyampaian materi pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Mendukung institusi pendidikan untuk meningkatkan standar pembelajaran agar lebih baik sesuai dengan kebutuhan perkembangan zaman dan masyarakat.

d. Bagi Peneliti

Serangkaian pengalaman belajar dan peningkatan kompetensi sebagai calon guru dapat diperoleh melalui penggunaan media audio visual. Selain itu, Penggabungan unsur suara dan visual dalam pendidikan dapat memberikan keuntungan bagi mereka yang mempelajarinya.

