

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pada dasarnya pendidikan itu merupakan suatu hal yang terpenting dalam kehidupan seseorang, karena pendidikan ini dapat mengantarkan seseorang kepada cita – cita yang diinginkan, juga pendidikan dapat membekali setiap individu dalam mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan memiliki karakter sikap yang luhur yang bisa digunakan sebagai bekal untuk menjalani suatu kehidupan. Di Indonesia ini pendidikan sangatlah diutamakan, karena pendidikan ini memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan setiap individu, sehingga memiliki tujuan pendidikan yang telah di atur dalam Undang – Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 pasal 3. Tujuan pendidikan tersebut merupakan sebuah cita-cita untuk mengembangkan para generasi di Indonesia yang lebih baik lagi. Semakin berkembang upaya dalam memajukan kualitas pendidikan, mendorong persaingan kualitas pendidikan antar kelembagaan pendidikan untuk terus berupaya sebaik mungkin.

Pembelajaran di sekolah tentunya membutuhkan sarana prasarana atau fasilitas yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran berlangsung, salah satunya yaitu dengan menggunakan sebuah media. Media pembelajaran menjadi sumber penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran dapat menjadi penghubung antara guru dengan siswa, dimana guru ini berperan sebagai fasilitator, sehingga penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam mengelola pembelajaran di kelas. Menurut Trianingsih (dalam Gularso, hlm. 3) pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu bentuk dari kegiatan proses pembelajaran untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran yang berlangsung.

Dalam proses pembelajaran penggunaan media sangat diperlukan, karena menurut (Arsyad, 2011, hal. 3) media pembelajaran ini dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat dan motivasi belajar peserta didik, sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar. Selain itu juga, dengan menggunakan media pembelajaran ini dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar di sekolah. Guru menggunakan sebuah media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar dengan sebuah media yang menarik akan membuat siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan penuh semangat dan tidak mudah cepat bosan pada saat mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung dikelas. Dengan adanya sebuah media pembelajaran yang inovatif dan menarik, maka dapat membantu siswa pada saat belajar untuk menunjang proses keberhasilan dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar merupakan sebuah dorongan yang timbul dari diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan sesuai dengan tujuan tertentu. Dari pengertian ini dapat dikatakan bahwa dalam dunia pendidikan motivasi belajar merupakan sebuah spirit yang perlu dimiliki oleh setiap peserta didik. Jika peserta didik memiliki motivasi belajar yang baik, maka ia akan terdorong untuk tekun dan giat dalam belajar. Hal ini senada dengan apa yang disampaikan oleh Sardiman (dalam Yusa, 2022, hlm. 6) bahwa motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang sanggup menimbulkan kegiatan belajar, yang kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh peserta didik dapat tercapai.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada beberapa siswa di salah satu Sekolah Dasar di kota Bandung kelas IV, diperoleh informasi bahwa selama pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial mengenai peta secara luring, guru hanya menggunakan media papan tulis saja, dan diberikan latihan soal mengenai peta. Berdasarkan hasil wawancara

bahwasanya pada saat pembelajaran berlangsung, siswa merasa bosan, tidak semangat dalam mengikuti pembelajaran, dan juga siswa merasa malas ketika pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan karena guru menyampaikan materi dengan media yang kurang menarik, kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa mudah cepat bosan dan tidak bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, selain itu juga siswa kurang fokus ketika belajar, dan tidak aktif. Terlebih saat pembelajaran berlangsung, guru kurang dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik. Sehingga, hal ini menyebabkan siswa kehilangan motivasi dalam proses pembelajaran.

Permasalahan - permasalahan tersebut, tentunya sangat mempengaruhi kualitas pembelajaran siswa. Maka dari itu, solusi yang dapat mengatasi permasalahan di atas yaitu guru perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat memunculkan motivasi pada diri siswa untuk bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, serta untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dibutuhkan suatu media dan strategi pembelajaran yang tepat sehingga siswa dapat meningkatkan motivasi belajar pada proses pembelajaran.

Media yang akan dipakai dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan peta berbasis audio visual. Peta merupakan suatu gambaran secara konvensional dari permukaan bumi yang menunjukkan posisi atau letak berbagai negara, letak tanah, letak geografis dengan menggunakan skala tertentu. Media audio visual menurut Mulyadi (2018) jenis media yang mengandung unsur gambar yang dapat dilihat dan dapat didengarkan, media audio visual ini yaitu diantaranya rekaman suara, gambar, dan lain sebagainya. media pembelajaran audio visual ini dapat menarik perhatian siswa.

Peta secara audio visual ini dapat memudahkan peserta didik dalam membaca peta dan dapat mengetahui pengetahuan mengenai peta. Hal tersebut dikarenakan peta mempunyai permukaan yang sebenarnya. Media secara visual ini memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, karena dengan adanya media visual ini dapat menumbuhkan minat peserta didik dan dapat memberi dukungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Media ini dirancang dengan menggunakan sebuah alat teknologi agar dapat menarik perhatian dari peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Media ini merupakan sebuah media pembelajaran yang memiliki unsur secara nyata dan canggih. Penerapan media pembelajaran peta berbasis audio visual ini diharapkan peserta didik dapat menjadi lebih aktif dan lebih bersemangat pada proses pembelajaran berlangsung, serta dengan menerapkan media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan materi peta.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran peta berbasis audio visual yang nantinya dapat membuat peserta didik semakin semangat dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran, dan pesan yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik, serta diharapkan motivasi belajar peserta didik juga dapat meningkat. Dengan demikian, peneliti mengambil judul penelitian yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Peta Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan, maka masalah umum pada penelitian ini adalah bagaimanakah pengembangan media pembelajaran peta berbasis audio visual untuk meningkatkan motivasi

belajar siswa sekolah dasar? Untuk memperjelas batasan masalah tersebut, maka dapat dirumuskan ke dalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut :

- 1.2.1 Bagaimanakah desain pengembangan media pembelajaran peta berbasis audio visual untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar?
- 1.2.2 Bagaimanakah hasil pengembangan media pembelajaran peta berbasis audio visual untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar?
- 1.2.3 Bagaimanakah peningkatan motivasi belajar siswa terhadap media pembelajaran peta berbasis audio visual di sekolah dasar?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka penelitian ini secara umum bertujuan untuk mendeskripsikan mengembangkan media pembelajaran Peta Berbasis Audio Visual untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.3.1 Mendeskripsikan desain pengembangan media pembelajaran peta berbasis audio visual untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar.
- 1.3.2 Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran peta berbasis audio visual untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar.
- 1.3.3 Mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar siswa terhadap media pembelajaran peta berbasis audio visual di Sekolah Dasar.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Teoretis**

Manfaat teoretis dari hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan tentang kajian ilmu pengetahuan yang terfokus pada motivasi belajar siswa. Selain itu juga, dapat memberikan

pengetahuan baru tentang peta berbasis audio visual yang dapat digunakan dalam pembelajaran serta dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

a) Manfaat Bagi Siswa

Dengan pengembangan media pembelajaran peta berbasis audio visual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, juga mendapatkan pengalaman belajar dengan menggunakan media pembelajaran.

b) Manfaat Bagi Guru

Menjadikan referensi dalam penggunaan media pembelajaran dan meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS.

c) Manfaat Bagi Sekolah

Media pembelajaran peta berbasis audio visual ini dapat dijadikan sebagai alat bantu untuk meningkatkan kualitas sekolah.

d) Manfaat Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan penulis, terutama mengenai media pembelajaran dalam pengembangan media peta berbasis audio visual pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar dan sebagai bekal peneliti dalam mempersiapkan diri untuk menjadi guru yang kreatif dan inovatif.

e) Manfaat Bagi Peneliti Lain

Manfaat bagi peneliti lain dapat dijadikan bahan referensi dalam penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran peta berbasis audio visual untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar. Selain itu,

peneliti selanjutnya dapat mengembangkan lebih lanjut dan mendalami tentang pengembangan peta berbasis audio visual ini.