

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia dengan tujuan menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas, yang memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan memiliki misi penting dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas sebagaimana dijelaskan dalam UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan kompetensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Pendidikan juga merupakan suatu proses yang tidak dapat terlepas dari peran sumber daya manusia.<sup>1</sup>

Sumber daya manusia merupakan bagian dari dalam suatu kemajuan ilmu, pembangunan, dan teknologi. Oleh karena itu menurut sumber daya manusia dalam era sekarang ini dimana teknologi dan peradaban sudah sangat maju, maka kompeten yang memiliki semangat dan kedisiplinan yang tinggi dalam menjalankan peran dan fungsinya baik untuk individual maupun tujuan

---

<sup>1</sup> Leni Marlina, (2015). Manajemen Sumber Daya Manusia (SDM) Dalam Pendidikan, *Jurnal Istimbath*, Vol 3, No 15, Hlm 126.

organisasional, oleh karena itu maju tidaknya suatu negara tergantung dari kemampuan sumber daya manusia karena sumber daya manusia mempunyai peran yang sangat penting, dalam interaksinya dengan faktor modal, material, metode, dan mesin. Kompleksitas yang ada dapat menentukan kualitas manusia. Oleh karena itu mengharuskan kita untuk selalu berhati-hati dan memperhatikan aspeknya. Hal ini, sebagaimana yang dikemukakan oleh Snyder (1989) bahwa “Manusia merupakan sumber daya yang paling bernilai, dan ilmu perilaku menyiapkan banyak teknik dan program yang dapat menuntun pemanfaatan sumber daya manusia secara efektif. Hal ini bertujuan untuk mencapai kinerja sumber daya manusia yang semakin meningkat<sup>2</sup>. Peningkatan kecerdasan dan kemampuan sumber daya manusia diikuti dengan permasalahan pendidikan yang semakin kompleks, dengan demikian aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan karena siswalah yang seharusnya banyak aktif dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan tahapan-tahapan yang dilalui dalam pengembangan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik dalam hal ini adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa atau peserta didik. Salah satu peran yang harus dimiliki oleh seorang guru untuk melalui tahap-tahap ini adalah sebagai fasilitator. Untuk menjadi fasilitator yang baik guru harus berupaya dengan optimal mempersiapkan rancangan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, demi mencapai tujuan pembelajaran maka diperlukan suatu metode pembelajaran. Adapun berbagai

---

<sup>2</sup> Agung Prihantoro, Peningkatan Kinerja Sumber Daya Manusia Melalui Motivasi, Disiplin, lingkungan Kerja, dan Komitmen. (Jakarta 2012), Hal 74.

metode pembelajaran yang dapat digunakan pendidik dalam kegiatan pembelajaran, antara lain: Metode Ceramah, Metode Latihan, Metode Tanya Jawab, Metode Karyawisata, Metode Demonstrasi, Metode Dharmasosial, Metode Bermain peran, Metode Diskusi, Metode Pemberian Tugas dan Resitasi, Metode Eksperimen dan Metode Proyek. Adapun prinsip dalam pemilihan metode pembelajaran yaitu disesuaikan dengan tujuan, tidak terkait alternatif, dan penggunaannya bersifat kombinasi. Faktor yang menentukan dipilihnya suatu metode dalam pembelajaran yaitu tujuan pembelajaran, tingkat kematangan anak didik dan situasi dan kondisi yang ada dalam proses pembelajaran<sup>3</sup>.

Proses pembelajaran dalam situasi pandemi covid-19 memberikan dampak pada banyak pihak, dan kondisi ini sudah merambah pada dunia pendidikan, pandemi saat ini menuntut pendidik dalam hal ini guru untuk inovasi mengubah pola pembelajaran tatap muka menjadi pola pembelajaran jarak jauh. Zhafira (2020) menjelaskan bahwa terdapat model pembelajaran lain yang bisa digunakan oleh tenaga pengajar sebagai media penyimpanan ilmu pengetahuan, yaitu pembelajaran daring dan pembelajaran campuran (kombinasi dari dua metode pembelajaran, yaitu pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring). Metode pembelajaran daring tidak menuntut siswa untuk hadir di kelas. Siswa dapat mengakses pembelajaran melalui media<sup>4</sup>. Media pembelajaran interaktif sangat efektif digunakan saat pandemi covid-19 karena pembelajaran yang digunakan yaitu melalui aplikasi yang berarti pembelajaran secara online (tidak

---

<sup>3</sup> Sofyan Amri, *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*, (Jakarta 2013), Hlm.19 dan 29.

<sup>4</sup> Matdio Siahaan, (2020) Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan. *Repostory. Ubharajaya. Vol 1. No. Hlm 2-3*.

tatap muka) maka dari guru harus senantiasa berpikir kreatif dalam menyusun media pembelajaran agar menarik minat siswa untuk belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada hari selasa tanggal 24 Agustus 2021 penulis telah melakukan wawancara kepada guru IPA di MTs Al-Anshor Ambon. Diperoleh kesimpulan bahwa hasil belajar siswa rendah dikarenakan materi sistem pencernaan pada manusia menurut siswa sulit, sehingga nilai yang diperoleh oleh siswa banyak yang belum mencapai nilai KKM yang diterapkan oleh sekolah. Rendahnya hasil belajar siswa tersebut menunjukkan rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi sistem pencernaan pada manusia. Hal ini diduga bahwa kegiatan belajar mengajar masih kurang terpadu karena: (1) proses pembelajaran masih berusat pada guru dan (2) kurangnya media pembelajaran yang digunakan, seperti hanya menggunakan buku teks. Hal tersebut dikarenakan bahwa guru kurang kreatif dalam menggunakan media pembelajaran sehingga guru masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab, penugasan. Maka, siswa cepat merasa bosan ketika belajar dan banyak siswa yang akhirnya sibuk dengan kegiatannya sendiri dan tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran untuk itu siswa kurang termotivasi untuk menerima dan memahami sumber materi.

Ada tiga penelitian sebelumnya yang mendukung penelitian yang akan diteliti namun terdapat perbedaan yang dimana penelitian yang akan diteliti ini berjudul “Penerapan Media Pembelajaran IPA Berbasis Digital Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia di MTs Al-Anshor Ambon” sedangkan penelitian sebelumnya

yang dilakukan oleh Farikhatul Umayah, 2020 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pelajaran IPA Kelas IV SD/MI, hasil yang diperoleh penulis dari penelitian ini yaitu: media pembelajaran interaktif pada pelajaran IPA kelas IV SD/MI, yang dihasilkan dan dikembangkan dengan model ADDIE yang meliputi 5 tahapan yaitu: *Analysis, Desing, Develoment, Implementation, dan Evaluation*, media yang dihasilkan diperoleh nilai akhir rata-rata ahli bahasa yaitu 82% dengan katagori sangat layak, dari ahli materi 82.6% dengan katagori sangat layak, ahli media 68% dengan katagori layak, dari tahap uji coba skala besar memperoleh rata-rata sebesar 86% dengan kriteria sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif pada pembelajaran IPA kelas IV SD/MI yang dikembangkan oleh peneliti sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran<sup>5</sup>

Selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan oleh Ellistya Hayati Ulfa, 2020 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis ANDROID Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil bahwa pengembangan aplikasi berbasis Android telah diujikan melalui angket validasi ahli bahasa dengan persentase sebesar 85% dengan kategori “sangat layak”, ahli media memperoleh presentase sebesar 89% dengan kategori “sangat layak”, ahli materi memperoleh presentasi sebesar 89% dengan kategori “sangat layak” dan di uji respon pendidik memperoleh presentase sebesar 87% dengan kategori “sangat layak” hasil uji coba kelompok kecil yang melibatkan 12 peserta didik di MIN 7 Bandar Lampung, memperoleh

---

<sup>5</sup> Farikhatul Umayah, 2020 dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pelajaran IPA Kelas IV SD/MI*, di akses tanggal 6 Oktober 2021.

presentase rata-rata presentase sebesar 86% dengan kategori “sangat layak”. Uji coba kelompok besar yang melibatkan 24 peserta didik di SDN Margadadi Lampung Selatan, Memperoleh presentase rata-rata sebesar 83% dengan kategori “sangat layak”<sup>6</sup>.

Selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan oleh Wanti Fridiana 2020 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Moodle di Masa Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 29 Jakarta. Subjek uji coba yang terlibat adalah satu orang ahli media pembelajaran, satu orang ahli materi, praktisi pembelajaran ekonomi, dan 37 peserta didik kelas X MIPA 1 SMA Negeri 29 Jakarta. Hasil penelitian menunjukkan adanya bahwa dari ahli materi mendapatkan nilai 4,61 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, ahli media pembelajaran mendapatkan nilai 4,36 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, Praktisi pembelajaran Ekonomi mendapatkan nilai 4,19 yang termasuk dalam kategori “Layak”, dan dari 37 peserta didik Kelas X MIPA 1 SMA Negeri 29 Jakarta mendapatkan hasil respon positif dengan persentase yang diperoleh  $\geq 65\%$ .<sup>7</sup>

Adapun perbedaan penelitian ini dari penelitian sebelumnya, yaitu lebih menekankan pada pembelajaran IPA berbasis digital interaktif . digital interaktif adalah produk dan layanan pada sistem berbasis komputer yang

---

<sup>6</sup> Ellistya Hayati Ulfa, 2020 dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis ANDROID Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI*, di akses tanggal 6 Oktober 2021.

<sup>7</sup> Wanti Firdiana, 2020 dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Moodle di Masa Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 29 Jakarta*, di akses tanggal 02 Februari 2021.

merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, gambar bergerak dalam bentuk video. sedangkan penelitian sebelumnya di atas lebih menekankan pada pembelajaran media interaktif saja untuk digitalnya tidak. Dengan menggunakan media digital interaktif dapat 1) mempermudah guru dalam menyampaikan materi; 2) membuat proses pembelajaran lebih menarik; 3) mengurangi jumlah waktu pembelajaran; 4) meningkatkan kualitas belajar siswa dan; 5) dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul.

**“Penerapan media pembelajaran digital interaktif berbasis audio visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada materi sistem pencernaan pada manusia di MTs Al-Anshor Ambon”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana aktivitas belajar siswa dan guru dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan media digital interaktif berbasis audio visual di MTs Al-Anshor Ambon?
2. Bagaimana hasil belajar siswa di MTs Al-Anshor Ambon dengan penerapan media pembelajaran digital interkatif berbasis audio visual?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang akan di capai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan aktivitas belajar siswa dan guru dalam pembelajaran dengan menggunakan media digital interaktif berbasis audio visual di MTs Al-Anshor Ambon.
2. Untuk Mendeskripsikan hasil belajar siswa terhadap penerapan media pembelajaran digital interaktif berbasis audio visual di MTs Al-Anshor Ambon.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat teoritis**

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan tentang media pembelajaran digital interaktif terhadap hasil belajar siswa.
- b. Pengetahuan bagi peneliti lain untuk mengembangkan atau melanjutkan penelitian ini.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Sekolah**

Diharapkan dapat memberikan sumbangan keilmuan terutama memberikan konsep pemahaman yang berguna dan bermanfaat bagi sekolah.

###### **b. Bagi Guru**

1. Sebagai bahan informasi untuk meningkatkan pengetahuan tentang penggunaan media pembelajaran digital interaktif dalam pembelajaran IPA



2. Agar mengetahui media pembelajaran yang bervariasi yang dapat memperbaiki media pembelajaran sehingga permasalahan-permasalahan yang dihadapi baik oleh siswa terkait dengan materi pembelajaran yang dapat terselesaikan dengan baik

c. Bagi Siswa

1. Menambah referensi belajar siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.
2. Dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran.
3. Penerapan media pembelajaran digital interaktif pada siswa dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi sehingga dapat meningkatkan kemandirian belajar pada mata pelajaran IPA.

d. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan hasil penelitian ini akan memberikan informasi kepada dunia pendidikan dan secara umum dan juga kepada mahasiswa/calon guru secara khusus dan serta sebagai sumber rujukan untuk peneliti selanjutnya yang hendak mengembangkan media pembelajaran digital interaktif ini ke arah yang lebih baik, kolaboratif dengan pendekatan media pembelajaran lainnya.

## **E. Definisi Operasional**

Untuk menghindari adanya kesalahan dalam penafsiran tentang judul yang dikaji, maka penulis memberikan definisi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran adalah digunakan sebagai alat bantu untuk mempermudah dan membantu tugas guru dalam menyampaikan berbagai bahan dan materi pelajaran, serta mengefektifkan dan mengefisienkan anak didik dalam memahami materi dan bahan pelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, anak didik bisa dengan mudah menangkap materi pelajaran bila pembelajarannya yang diselenggarakan tersebut menyenangkan. Sedangkan penyajiannya disampaikan secara menarik dan disesuaikan dengan karakteristik anak didik. Sehingga anak didik akan mudah mencerna pelajaran tersebut. Dengan demikian, tujuan pembelajaranpun akan tercapai dengan efektif dan efisien<sup>8</sup>.
2. Digital interaktif adalah produk dan layanan pada sistem berbasis komputer yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, gambar bergerak, dan animasi.
3. Media audio visual disebut juga sebagai media video. Video merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam media video terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan visual. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui

---

<sup>8</sup> Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, (Banguntapan jogjakarta, 2011), hlm 5.

pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptakan pesan belajar melalui bentuk visualisasi. Menurut Ronal Anderson (1994:99), media video adalah merupakan rangkaian gambar elektronis yang disertai oleh unsur suara audio juga mempunyai unsur gambar yang dituangkan melalui pita video (video tape). Rangkaian gambar elektronis tersebut kemudian diputar dengan suatu alat yaitu video cassette recorder atau video player.<sup>9</sup>

4. Hasil belajar adalah proses perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan lakunya. Selain itu, hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tidak belajar dan tidak mengajar. Dari sisi guru, tidak mengajar diakhir dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar, hasil belajar ini sering kali digunakan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Selain itu, hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Pada hakikatnya, hasil belajar adalah perubahan tingkah laku seperti bidang kongnitif, efektif dan ranah psikomotorik. Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan seperti pengetahuan, pemahaman, kebiasaan, keterampilan, apresepsi,

---

<sup>9</sup> Waryanto, Nur Hadi. 2007. "Penggunaan Media Audio Visual Dalam Menunjang Pembelajaran \*)." *Pendidikan* 05 (02): 1-8.

emosional, hubungan sosial, jasmani, budi pekerti (etika), sikap, dan lain-lain <sup>10</sup>

5. Sistem pencernaan pada manusia yang di maksudkan dalam penelitian ini adalah suatu kajian pada materi IPA yang membahas tentang. Makanan dan fungsinya bagi manusia, proses pencernaan makanan dan gangguan sistem pencernaan.



---

<sup>10</sup> Lin Safrina, 2014. Pengaruh Modul Digital Interaktif Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Pada Konsep Suhu dan Kalor. *Repostory. Uinjkt, Vol 2, No 1, Hlm 21.*