

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses belajar dan mengajar merupakan sebuah dua hal yang berbeda namun membentuk satu-kesatuan. Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh siswa, sedangkan mengajar dilakukan oleh guru. Keduanya menjadi suatu proses belajar mengajar pada lingkungan belajar dan sumber belajar yang dinamakan interaksi belajar. Interaksi belajar bertujuan terciptanya perubahan pada tingkah laku sebagai hasil belajar. Permasalahan pada belajar mengajar terdapat pada salah satu komponen yaitu bahan pembelajaran, siswa dalam proses belajarnya selalu terpacu pada teori sehingga kurangnya pemahaman pada materi pembelajaran yang seharusnya guru harus mempelajari dan mempersiapkan bahan pelajaran yang akan disampaikan kepada siswa secara kongkrit.

Peranan bahan ajar yang baik akan mengatasi kesulitan kesulitan yang dihadapi oleh siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu dari perangkat pembelajaran yang sering dijumpai dalam proses belajar mengajar. Media itu sering diartikan sebuah alat untuk yang dipergunakan untuk sebuah penyampaian informasi. Sejalan dengan Irwandani (2016) dalam Roni, dkk (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar untuk menyampaikan materi agar pesan lebih mudah diterima dan menjadikan peserta didik lebih termotivasi dan aktif. Media pembelajaran digunakan sebagai dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi siswa dan guru dalam proses pembelajaran disekolah.

Media pembelajaran banyak sekali macamnya, namun peneliti hanya menggunakan media audio visual yaitu video *Drawing*. Menurut Hamalik (1994: 95) *Drawing* atau dalam bahasa Indonesianya menggambar yaitu segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bentuknya bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, *strip*, *opaque projector*, namun gambar bisa juga dalam bentuk video. *Drawing*(gambar) dapat dijadikan media pembelajaran untuk interaksi antara guru dan juga peserta didik. Lalu menurut Hamalik (1994: 12) media yang berbentuk *Drawing* dapat menjadi fungsi edukatif yang artinya dapat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran dikelas contoh seperti meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini akan menggunakan media pembelajaran video *Drawing* . Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di berbagai sekolah dasar di didaerah terdekat/domisili. Sekolah dasar yang dijadikan sampel yaitu SDIT Purbaratu, SDN Purbaratu 2 dan SDN Condong. Peneliti menemukan berbagai macam permasalahan terutama dalam penyampaian materi hal ini, siswa kurang dapat memahami materi pembelajaran terutama dalam materi bahasa Indonesia

Pada penelitian ini, peneliti akan membuat media pembelajaran berbasis video *Drawing*. Oleh karena itu, peneliti memfokuskan pada media pembelajaran berbasis video *Drawing* Menyusun kata menjadi kalimat materi Bahasa Indonesia.

B. Identifikasi masalah

Adapun identifikasi masalah berdasarkan dengan latar belakang dalam penelitian :

1. Guru kurang memaksimalkan penggunaan media pembelajaran.
2. Siswa kurang memahami dan memperhatikan materi sehingga guru harus menjelaskan materi tersebut secara berulang-ulang terutama bagi anak yang mengalami kesulitan belajar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Luas lingkup hanya meliputi informasi seputar media pembelajaran.
2. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Menyusun kalimat.
3. Peneliti membatasi pengembangan media pembelajaran video *Drawing* (gambar) dengan menggunakan aplikasi yang telah dikuasai oleh peneliti.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Media Pembelajaran Video *Drawing* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi menyusun kalimat kelas 2 SD terhadap Hasil belajar ?
2. Bagaimana efektifitas media Pembelajaran Video *Drawing* terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, peneliti ini bertujuan untuk :

1. untuk Meningkatkan Hasil Belajar dalam mengikuti mata pelajaran Bahasa Indonesia SD materi menyusun kalimat.
2. Untuk melihat keefektifan media pembelajaran video *Drawing* terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menyusun kalimat.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi Peneliti

Bagi peneliti dengan diadakannya penelitian ini memberikan manfaat bertambahnya ilmu pengetahuan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif bagi siswa dalam penyampaian pembelajaran tentang Menyusun kata dalam materi Bahasa Indonesia.

2. Manfaat bagi Siswa

Bagi siswa dengan diadakannya penelitian ini diharapkan siswa lebih mudah memahami pembelajaran tentang Menyusun kata menjadi sebuah suatu kalimat dengan benar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal dan merangsang siswa untuk aktif mengikuti pembelajaran.

3. Manfaat bagi Guru

Bagi guru dengan diadakannya penelitian ini diharapkan guru dapat menjadi solusi dari permasalahan dan kesulitan belajar siswa yang dijumpai di lapangan pada proses belajar mengajar. Selain itu, dapat

pengetahuan mengenai media pembelajaran yang kreatif dan efektif dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran.

4. Manfaat bagi Lembaga

Bagi lembaga dengan adanya penelitian ini lembaga pendidikan dapat mengembangkan ke dalam penelitian yang lebih detail sebagai bahan referensi dan dapat menjadi acuan pembuatan media pembelajaran yang alternatif digunakan untuk mengatasi permasalahan proses belajar mengajar guru dalam penyampaian materi.

