

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan di Indonesia semakin mengalami perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan tersebut bisa dirasakan saat ini terlebih pada masa pandemic ini (Nurfadhillah et al., 2021). Dalam kegiatan proses belajar mengajar sehari-hari, masih banyak ditemukan pendidik yang merasa jenuh saat mengajarkan mata pelajarannya, terlebih lagi ketika ia mengajar, siswanya tidak begitu memperhatikan pelajaran bahkan terlihat kurang antusias dalam mengikuti pelajaran (Yohana, 2022). Boleh jadi peristiwa seperti ini guru terlalu monoton dan kurang menarik dalam menyampaikan materi pelajaran, sehingga siswa kurang tertarik mengikuti kegiatan belajar-mengajar (Tafonao, 2018). Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas, adaptif terhadap perubahan zaman, serta mampu berkontribusi dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, peningkatan kualitas pembelajaran terus diupayakan melalui inovasi dalam strategi, metode, dan media pembelajaran. Salah satu upaya penting yang mendapat perhatian besar adalah penggunaan media pembelajaran berbasis audiovisual, terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Dalam praktiknya, penerapan media pembelajaran berbasis teknologi di Indonesia masih menghadapi tantangan besar. Beberapa sekolah masih mengandalkan metode konvensional seperti ceramah dan papan tulis, sehingga daya tarik pembelajaran menurun dan berpengaruh pada motivasi siswa. Padahal, pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan untuk mendorong kreativitas, pemikiran kritis, serta kemandirian siswa (Monica et al., 2024). Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada September 2024 di SMAN 1 Dukupuntang, fasilitas seperti laptop dan proyektor telah tersedia namun belum dimanfaatkan secara optimal. Penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada visual sederhana berupa gambar dan video. Beberapa guru juga mengalami kesulitan dalam memilih media yang tepat karena keterbatasan pemahaman teknologi

pendidikan (Fauzi et al., 2020). Hal ini menunjukkan perlunya pengkajian terkait pemahaman dan keterampilan guru dalam mengoptimalkan media pembelajaran modern.

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat signifikan dalam mendukung efektivitas proses pembelajaran di kelas. Nurrita (2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran bukan hanya sekadar alat bantu visual, tetapi mencakup seluruh metode, teknik, serta sarana yang membantu pendidik dalam menyampaikan informasi secara lebih sistematis dan bermakna. Media berfungsi untuk menjembatani materi abstrak menjadi lebih konkret, sehingga pesan pembelajaran dapat diterima secara lebih jelas oleh peserta didik. Melalui pemilihan media yang tepat, pendidik mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa yang beragam. Pandangan ini diperkuat oleh Vygotsky (1978) melalui teori sosiokultural yang menekankan bahwa perkembangan kognitif siswa tidak dapat dipisahkan dari interaksi sosial dan penggunaan tools atau alat bantu, termasuk media pembelajaran. Menurut Vygotsky, media dapat berperan sebagai mediating tools yang membantu siswa berpindah dari zona kemampuan aktual menuju zona perkembangan proksimal. Artinya, media bukan hanya sarana penyampaian informasi, tetapi juga instrumen yang memfasilitasi kolaborasi, diskusi, serta dukungan bertahap (*scaffolding*) yang memperkaya pengalaman belajar siswa.

Selain itu, pemikiran Edgar Dale tentang kerucut pengalaman memberikan landasan kuat mengenai pentingnya penggunaan media yang konkret dalam pembelajaran. Dale, sebagaimana dijelaskan oleh Audie (2019), menunjukkan bahwa semakin langsung dan nyata pengalaman belajar yang diperoleh siswa, semakin tinggi tingkat pemahaman dan retensi informasi yang mereka miliki. Audiovisual dan media interaktif lainnya berada pada kategori pengalaman yang lebih konkret dibandingkan metode ceramah semata, sehingga mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman siswa secara signifikan. Dengan demikian, perpaduan antara media pembelajaran interaktif seperti audiovisual dengan prinsip-prinsip pembelajaran modern memberikan kontribusi

besar terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Media tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih menarik, tetapi juga mendukung terciptanya pengalaman belajar yang bermakna, kolaboratif, serta sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa.

Berbagai penelitian juga memperlihatkan efektivitas media berbasis teknologi terhadap motivasi maupun prestasi belajar siswa. (Azmi et al. 2024) menemukan bahwa penggunaan simulasi interaktif dan aplikasi edukasi mampu meningkatkan motivasi belajar hingga 30%, menunjukkan bahwa teknologi tidak hanya menjadi alat bantu visual, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Sejalan dengan itu, (Maryati 2021) mengungkapkan adanya peningkatan nilai ujian sebesar 20% pada siswa yang belajar menggunakan media teknologi, yang menandakan bahwa pemanfaatan media digital mampu memperkuat pemahaman konsep serta membantu siswa belajar secara lebih mandiri dan terstruktur. Selain dampak bagi siswa, penguatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi juga memegang peranan penting. (Belva et al. 2024) menegaskan bahwa pelatihan teknologi bagi guru berkontribusi signifikan terhadap meningkatnya kepercayaan diri sekaligus kualitas integrasi media pembelajaran di kelas. Dengan pelatihan yang memadai, guru dapat memilih media yang tepat, mengelola kelas digital secara efektif, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan dengan kebutuhan peserta didik masa kini. Temuan-temuan ini secara keseluruhan menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memiliki manfaat yang sangat signifikan apabila diimplementasikan secara tepat, terarah, dan didukung oleh kompetensi guru yang memadai.

Di SMAN 1 Dukupuntang, salah satu permasalahan utama yang ditemukan adalah rendahnya motivasi belajar siswa. Sebagian siswa kurang menunjukkan ketertarikan pada pelajaran, khususnya materi yang mereka anggap sulit atau membosankan. Pembelajaran yang monoton membuat mereka kehilangan fokus sehingga berdampak pada prestasi belajar. Padahal, penggunaan media pembelajaran yang variatif seperti simulasi interaktif, game edukasi, maupun

audiovisual terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Fatmawati & Wathon, 2019). (Wardani et al., 2024) juga menekankan bahwa media yang sesuai dengan gaya belajar siswa dapat meningkatkan prestasi akademik secara signifikan.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks berita, media audiovisual seperti video liputan, dokumenter, atau podcast jurnalistik dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna. Media tersebut memungkinkan siswa mengamati situasi nyata dalam dunia jurnalistik sehingga pemahaman terhadap struktur dan penyajian teks berita menjadi lebih mudah. Namun efektivitas penggunaan media tidak terlepas dari kemampuan guru dalam mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran. Fenomena kurangnya pemahaman guru terhadap teknologi pembelajaran juga ditemukan melalui observasi di SMAN 1 Dukupuntang.

Selain temuan mengenai media pembelajaran, hasil observasi peneliti pada September 2024 juga menunjukkan bahwa SMAN 1 Dukupuntang telah menerapkan “Kurikulum Merdeka”. Kurikulum ini menekankan fleksibilitas pembelajaran, penguatan kompetensi esensial, pembelajaran berbasis proyek, serta pemanfaatan media dan teknologi untuk mendukung proses belajar. Kurikulum Merdeka mendorong guru untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, relevan, dan kontekstual agar siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Namun kenyataannya, pemanfaatan media audiovisual belum sepenuhnya sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka, karena sebagian guru masih belum memiliki keterampilan teknologi yang memadai.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti memandang penting untuk mengkaji hubungan antara penggunaan media audiovisual dengan motivasi belajar siswa pada pembelajaran teks berita kelas XI SMAN 1 Dukupuntang. Dengan pendekatan kuantitatif deskriptif korelasional, penelitian ini bertujuan mengidentifikasi sejauh mana penggunaan media audiovisual (X) berhubungan dengan motivasi belajar siswa (Y). Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi

rujukan bagi guru Bahasa Indonesia dalam mengembangkan strategi pembelajaran inovatif berbasis teknologi pendidikan dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan di SMAN 1 Dukupuntang, khususnya dalam hal penggunaan media pembelajaran. Selain itu, hasil dari penelitian ini dapat digunakan oleh sekolah-sekolah lain di daerah yang serupa, untuk mengoptimalkan penggunaan media audiovisual guna meningkatkan motivasi siswa secara keseluruhan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya relevan bagi SMAN 1 Dukupuntang, tetapi juga bagi dunia pendidikan secara umum, terutama dalam konteks penggunaan teknologi pendidikan di era digital saat ini. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Korelasi Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Motivasi Pada Pembelajaran Teks Berita Siswa Kelas Xi Sman Dukupuntang.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana korelasi antara penggunaan media audiovisual dengan motivasi belajar siswa pada pembelajaran teks berita kelas XI SMAN 1 Dukupuntang?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah tersebut maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui hubungan antara penggunaan media audiovisual dengan motivasi belajar siswa pada pembelajaran teks berita di kelas XI SMAN 1 Dukupuntang

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Bagi Siswa:

Penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dengan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna melalui penggunaan media audiovisual dalam memahami materi teks berita.

2. Bagi Guru dan Pendidik:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru Bahasa Indonesia dalam memilih dan mengembangkan strategi pembelajaran berbasis media audiovisual yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

3. Bagi Sekolah dan Lembaga Pendidikan:

Penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pihak sekolah dalam mengembangkan program pelatihan guru terkait pemanfaatan media pembelajaran digital, sehingga mendukung terciptanya lingkungan belajar yang modern dan inovatif.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

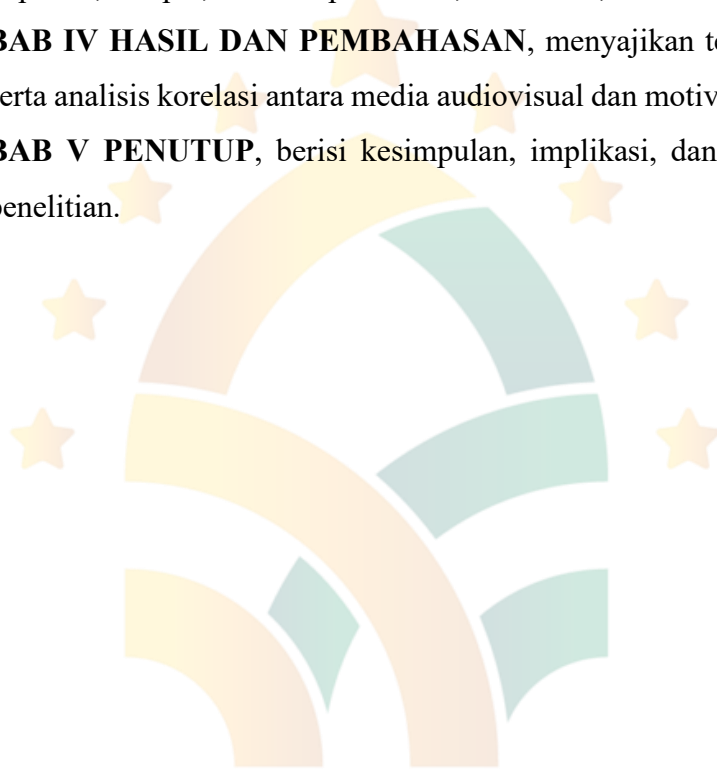
Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi atau dasar bagi penelitian lanjutan, khususnya yang mengkaji pengaruh media audiovisual terhadap hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, atau pemahaman teks sastra dan non-sastra.

E. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pemahaman terhadap keseluruhan isi penelitian, sistematika penulisan skripsi ini disusun sebagai berikut:

1. **BAB I PENDAHULUAN**, berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

2. **BAB II KAJIAN PUSTAKA**, berisi teori-teori tentang media audiovisual, motivasi belajar, teks berita, serta penelitian terdahulu yang relevan.
3. **BAB III METODE PENELITIAN**, menjelaskan pendekatan, desain, populasi, sampel, variabel penelitian, instrumen, dan teknik analisis data.
4. **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**, menyajikan temuan penelitian serta analisis korelasi antara media audiovisual dan motivasi belajar siswa.
5. **BAB V PENUTUP**, berisi kesimpulan, implikasi, dan saran dari hasil penelitian.



UINSSC

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON**