

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis yang dilakukan oleh orang yang disertai tanggung jawab untuk memengaruhi peserta didik sehingga mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. M. Ngalim Purwanto (2002, h. 10) mengatakan, “Pendidikan adalah pimpinan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak dalam pertumbuhannya (baik jasmani maupun rohani) agar berguna bagi diri sendiri dan masyarakat”. Dalam arti lain, pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan.

Fungsi pendidikan yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 tahun 2013 menunjukkan bahwa pendidikan sangatlah penting bagi setiap manusia guna menghadapi berbagai persoalan kehidupan di masa depan. Pendidikan diletakkan sebagai posisi sentral dalam pembangunan. Sasaran dalam pendidikan itu sendiri adalah peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM).

Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Hal ini berarti berhasilnya tidaknya tujuan pendidikan banyak tergantung pada proses pembelajaran yang dilaksanakan. Pada dasarnya pembelajaran merupakan proses komunikasi transioknal yang bersifat timbal balik, antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan secara

efektif. Dalam hal ini siswa sebagai peserta didik diperlukan sebagai subyek utama dalam proses pembelajaran di sekolah dan guru menempati siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang secara optimal. Disamping itu, dengan berkembangnya teknologi maka kegiatan pembelajaran dapat atau bisa dioptimalkan dan dikembangkan agar siswa mudah menyerap pelajaran. Oleh karena itu, sudah seharusnya proses pembelajaran didesain guna memberikan pemahaman dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar siswa disekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa tersebut dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar siswa yang kurang efektif, bahkan siswa sendiri tidak merasa termotivasi didalam mengikuti pembelajaran dikelas. Akibatnya, siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang diberikan oleh guru tersebut.

Untuk mengatasi permasalahan dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran tersebut, guru perlu memahami hal-hal yang berpengaruh terhadap kegiatan pembelajaran siswa, salah satunya adalah guru harus memahami dan menguasai penggunaan media-media pembelajaran yang efektif yang dapat membantu siswa untuk belajar optimal, mampu menggali potensi serta menarik minat siswa dalam proses pembelajaran dikals dan pada akhirnya diharapkan akan meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan paradigmatentang belajar, proses belajar yang optimal merupakan salah satu indikator untuk mewujudkan hasil belajar siswa yang optimal pula. Hasil belajar yang optimal juga merupakan salah satu cerminan hasil pendidikan yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas memerlukan sumber

daya guru yang mampu dan siap berperan secara profesional dalam lingkungan sekolah dan masyarakat. Dalam era perkembangan IPTEK yang begitu pesat, profesionalisme guru tidak cukup hanya dengan kemampuan membelajarkan siswa, tetapi juga harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa. Konsep lingkungan meliputi tempat belajar, metode, media, sistem penilaian, serta sarana dan prasarana yang diperlukan untuk mengemas pembelajaran dan mengatur bimbingan belajar sehingga memudahkan siswa belajar.

Begitu pula seperti yang diungkapkan Prayitno dalam Vina (2008, h. 6) “Yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa adalah metode mengajar guru, materi pelajaran yang diberikan guru, media pengajaran yang digunakan serta penilaian”.

Hasil belajar menunjukkan gambaran keberhasilan seseorang dalam upaya mengoptimalkan kemampuan yang dimilikinya melalui proses belajar yang diikutinya. Adapun yang menjadi standar keberhasilan itu bisa bersifat intrinstik dalam arti ditetapkan sendiri, bisa juga bersifat ekstrinstik.

Siswa dikaitkan berhasil apabila nilai yang diperoleh memenuhi standar yang telah ditetapkan oleh tiap sekolah yang disebut dengan Kriteria Ketuntan Minimal (KKM). Berhasil tidaknya siswa mencapai KKM dapat dilihat dari nilai hasil evaluasi belajar siswa baik.

Tabel 1.1
 Nilai Siswa Kelas X IIS Mata Pelajaran Ekonomi
 Periode Semester Genap 2015/2016
 SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara
 (Berdasarkan Hasil Rata-rata Nilai Ulangan)

Nilai	Jumlah
96-100 (istimewa)	-
86-95 (Baik Sekali)	2
76-85 (Baik)	8
66-75(Cukup)	20
56-65 (Hampir Cukup)	3
46-55 (Kurang)	2
36-45 (Kurang sekali)	1
26-35 (Buruk)	2
16-25 (Buruk Sekali)	-

Sumber : dokumen Guru Ekonomi SMA Angkasa Lanud Husein (data diolah)

Berdasarkan tabel 1.1 diatas dapat dilihat masih banyak siswa kelas XI IIS tersebut rendah karena banyak yang tidak mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) itu sendiri telah ditetapkan

untuk mata pelajaran Ekonomi yaitu 75 , sementara kelas IIS tersebut apabila dilihat dari nilai rata-rata banyak yang tidak memenuhi KKM.

Untuk Mengetahui lebih jelas seberapa besar presentase hasil belajar siswa yang dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dapat dilihat dari tabel 1.2 dibawah ini:

Tabel 1.2
Presentase Nilai Hasil Ulangan
Pelajaran Ekonomi kelas X

No	Kelas	Jumlah Siswa Dibawah KKM	Jumlah Siswa Diatas KKM	Presentase Siswa dibawah KKM	Presentase Siswa Diatas KKM
1.	XI IIS	27	11	$\frac{27}{38} \times 100\% = 71,05 \%$	$\frac{11}{38} \times 100\% = 28,94 \%$

Sumber : data diolah

Dari Tabel 1.2 Diatas dapat dilihat bahwa presentase jumlah siswa yang mendapat nilai dibawah KKM lebih banyak dibandingkan dengan jumlah siswa yang nilainya berada diatas KKM yaitu 28,94 % atau 11 orang. siswa yang nilainya berada dibawah KKM yaitu 71,05 % atau 27 orang siswa.

Adapun penurunan hasil belajar ini penting untuk diteliti karena apabila masalah mengenai rendahnya hasil belajar siswa ini dibiarkan maka proses belajar mengajar akan mengalami kegagalan dan dampaknya tingkat pendidikan masyarakat Indonesia akan tertinggal.

Rendahnya tingkat penguasaan siswa terhadap materi pada mata pelajaran ekonomi ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya kebanyakan dari guru ekonomi yang mengajar sangat jarang sekali menggunakan media pembelajaran yang memungkinkan bagi siswa dapat memahami lebih dalam tentang materi yang disampaikan serta jarang sekali menarik perhatian siswa. Disamping itu, guru dalam perannya sebagai mediator terkadang jarang yang dapat menggunakan media pembelajaran dengan baik.

Guru jarang dan bahkan tidak pernah menggunakan media pembelajaran baik grafis maupun audio visual disebabkan karena guru kurang dapat membuat dan menggunakan media sebagai alat bantu mengajar dikelas.

Dalam mencapai hasil belajar yang maksimal, media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dan menentukan. Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dipakai dalam sebuah proses pembelajaran. Hasil yang baik diikuti dengan proses yang baik pula. Apabila dalam proses pembelajaran tersebut media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran, maka akan menciptakan pembelajaran yang dapat memunculkan sisi aktif, kreatif serta mampu menggali potensi siswa dengan optimal maka proses pembelajaran akan memberikan sumbangan positif terhadap hasil belajar siswa.

Kontribusi media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton dalam Daryanto(2011, h. 5) adalah sebagai berikut:

- a. Penyampaian pesan pembelajaran lebih dari terstandar
- b. Pembelajaran dapat lebih menarik
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif (dengan menerapkan teori belajar)
- d. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
- e. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- f. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan
- g. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- h. Pesan guru mengalami perubahan ke arah yang positif.

Karakteristik dan kemampuan masing-masing media perlu diperhatikan oleh guru agar mereka dapat memilih media mana yang sesuai dengan kondisi dari kebutuhan. Salah satu media yang efektif dalam proses pembelajaran adalah media audio visual yang salah satu jenisnya adalah *movie maker*. Media pembelajaran *movie maker* ini dapat menghasilkan tayangan gambar bergerak dan menghasilkan suara, sehingga diklasifikasikan pula sebagai media audio-visual. Lebih dari itu tayangan dalam *movie maker* dapat mengendalikan penayangan seperti mempercepat, memperlambat, memperbesar, menghentikan tayangan atau mengulang-ulang tayangan yang dianggap perlu perlu. Hal ini menjadikan media audio visual berbasis *movie maker* sebagai pilihan alat bantu dalam proses belajar mengajar yang dapat dipergunakan setiap hari.

Dale dalam Arsyad (2004, h. 6) mengemukakan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar karena melibatkan imajinasi dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Sejalan dengan itu tayangan video dapat menolong membuat variasi dikelas agar perhatian siswa terfokus pada pelajaran.

Namun pada kenyataan dilapangan proses mengajar secara umum masih menggunakan metode ceramah dengan bantuan media buku dan *white board* , keberadaan media pembelajaran audio-visual kerap tidak dipergunakan.

Berdasarkan uraian dan permasalahan tersebut maka penulis tertarik untuk meneliti bagaimana pengaruh media pembelajaran audio visual berjenis *movie maker* terhadap hasil belajar siswa SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara dengan mengambil judul “PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS MOVIE MAKER TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA” (Studi Eksperimen Mata Pelajaran Ekonomi pada Siswa kelas XIIS dan XMIA SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara)

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran yang kurang efektif.
- 2) Siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti pelajaran yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar mereka
- 3) Kurangnya Pemahaman guru terhadap penggunaan Media pembelajaran

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1.3 Pembatasan dan Rumusan Masalah

1.3.1 Batasan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Subjek / materi ajar yang saya teliti hanya meneliti materi Konsep Dasar Ilmu Ekonomi.
- 2) Objek peniliti yang saya teliti kelas X IIS dan X MIA semester I SMA Angkasa Lanud Husen Sastranegara tahun ajaran 2016/2017
- 3) Hasil belajar yang saya teliti hanya Hasil belajar ranah kognitif saja

1.3.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka penelitian ini menentukan masalah dalam lingkup pertanyaan :

- 1) Apakah terdapat perbedaan hasil *pre-test* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol ?
- 2) Apakah terdapat perbedaan hasil *post-test* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol?
- 3) Apakah terdapat peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ?

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis *movie maker*
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis *movie maker*
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas yang tanpa menggunakan media pembelajaran audio visual (*movie maker*) dengan hasil belajar yang menggunakan media pembelajaran audio visual (*movie maker*)

1.5 Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis manfaat penelitian ini adalah untuk mengembangkan keilmuan khususnya dalam melaksanakan proses pendidikan serta menyempurnakan atau memberikan koreksi bagi teori pendidikan yang sudah ada.
2. Secara praktis
 - a. Bagi guru, dapat memberikan masukan dalam penggunaan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kompetensi strategis siswa.
 - b. Bagi siswa, dapat meningkatkan kompetensi strategis, memperoleh kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan, serta menumbuhkan semangat belajar
 - c. Bagi Sekolah, sebagai sumbangan pemikiran dan bisa dijadikan bahan pertimbangan dalam melaksanakan menyusun program pembelajaran yang akandatang.

1.6 Definisi Operasional

Agar penelitian berjalan dengan lancar sesuai dengan yang diharapkan, maka perlu adanya definisi operasional untuk menghindari kesalah pahaman.

1. Penerapan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Pengertian penerapan adalah perbuatan menerapkan. sedangkan menurut beberapa ahli berpendapat bahwa, Penerapan adalah suatu perbuatab mempraktekan

suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.

2. Media Pembelajaran Audio Visual (*movie maker*)

Gagne dan Brigs dalam Azhard (2011, h. 4) menarik kesimpulan dari penelitiannya sebagai berikut :

Secara implisit mengungkapkan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.

Jadi media pembelajaran secara garis besar dapat diartikan sebagai alat atau wahana fisik yang mengandung materi pendidikan didalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media audio visual yang berbasis *movie maker* merupakan media alternatif yang tepat untuk pembelajaran, karena dapat menyajikan gambar bergerak, warna, dan disertai penjelasan berupa tulisan ataupun suara.

3. Hasil Belajar

Menurut Nana Sudjana hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalamannya. Penilaian terhadap hasil belajar siswa untuk mengetahui sejauh mana ia telah mencapai sasaran, inilah yang disebut prestasi belajar.

Memperhatikan istilah diatas maka “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Movie maker* Terhadap Hasil Belajar Siswa” pada penelitian ini adalah perbuatan menerapkan alat atau wahana fisik yang mengandung materi pendidikan didalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. yang mempengaruhi hasil belajar agar lebih baik.