

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang, baik dalam keluarga, masyarakat, dan bangsa. Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh tingkat keberhasilan pendidikan dan keberhasilan pendidikan akan dicapai suatu bangsa apabila ada usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan bangsa itu sendiri.

Dalam UNDANG-UNDANG NO. 14 TAHUN 2005 tentang guru dan dosen Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen menegaskan bahwa guru dan dosen wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani, dan memenuhi kualifikasi lain yang dipersyaratkan satuan pendidikan tinggi tempat bertugas, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Undang-Undang ini dianggap bisa menjadi payung hukum untuk guru dan dosen tanpa adanya perlakuan yang berbeda antara guru negeri dan swasta.

Tujuan pendidikan nasional menurut UU no.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab.

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang diberikan tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan (Munib, 2004, h. 34).

Dalam arti lain, pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan, oleh karena itu sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik (siswa).

Proses belajar adalah mengubah atau memperbaiki tingkah laku melalui latihan, pengalaman dan kontak dengan lingkungannya. Dalam tahap proses belajar yang diutamakan adalah kematangan tertentu dari anak. Proses belajar dapat berlangsung dengan efektif bila orang tua bersama guru mengetahui tugas apa yang dilaksanakan mengenai proses belajar.

Untuk mencapai perubahan itu perlu adanya pemahaman belajar yang kuat. Kenyataan ada kondisi rendahnya pemahaman aktivitas dan hasil belajar di sekolah dalam mata pelajaran IPS menjadi kurang maksimal, hal ini dapat diketahui dari rata-rata ulangan harian pelajaran IPS yang nilainya masih dibawah standar ketuntasan minimal, seperti di SDN CICALENGKA 10

Rendahnya aktivitas dan hasil belajar di karenakan pembelajaran yang dilakukan di SDN CICALENGKA 10 Kabupaten Bandung masih menggunakan metode konvensional yang terpaku pada ceramah dan tanya jawab yang mengakibatkan turunya motivasi yang mengakibatkan rendahnya aktivitas dan hasil belajar untuk menanggulangi itu para guru harus menentukan metode yang lebih baik sehingga meningkatkan aktivitas untuk memaksimalkan hasil belajar.

Keberhasilan suatu pembelajaran dipengaruhi oleh efektifitas kegiatan pembelajaran dengan menciptakan kondisi pembelajaran yang kondusif, dan dapat ditempuh dengan tiga langkah, yaitu membangun pemahaman siswa, melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar melalui aktivitas, dan menarik minat serta perhatian siswa. Oleh karena itu, untuk mengoptimalkan hasil belajar, perlu ditingkatkan pula aktivitas dan hasil belajar.

Setiap proses belajar yang dilaksanakan oleh peserta didik akan menghasilkan hasil belajar. Dalam proses pembelajaran, guru sebagai pengajar sekaligus pendidik memegang peranan dan tanggung jawab yang besar dalam rangka membantu meningkatkan keberhasilan peserta didik.

Dalam setiap mengikuti proses pembelajaran di sekolah sudah pasti setiap peserta didik mengharapkan hasil belajar yang baik, sebab hasil belajar yang baik dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuannya. Menurut Hamalik (2001, h. 159),

Penggunaan media pembelajaran, salah satunya bisa dengan menggunakan media pembelajaran audio-visual. Media pembelajaran audio-visual merupakan media yang menyampaikan materi dengan menggunakan suara dan gambar salah satu contohnya adalah pemutaran video yang berkaitan dengan materi ajar yang akan disampaikan oleh guru.

Namun pada kenyataannya, di SDN CICALENGKA 10 Kabupaten Bandung penggunaan media pembelajaran audio-visual belum digunakan secara maksimal dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pada umumnya para guru hanya menggunakan media konvensional (ceramah dan pemberian tugas), bahkan media

yang digunakan dominan buku teks, dan *white board* sehingga peserta didik cepat merasa bosan.

Berdasarkan observasi hasil belajar IPS tahun ajaran 2016/2017 pada pokok bahasan Kenampakan Alam semester I dikelas IV SDN Cicalengka 10 Kabupaten Bandung belum mendapatkan hasil yang optimal dengan nilai rata-rata Masih di bawah KKM, arti dari KKM sendiri adalah Kriteria Ketentuan Minimal, fungsi dari KKM sendiri untuk memantau atau batasan untuk siswa dalam mengetahui prestasi siswa, yang standar KKM sendiri SDN Cicalengka 10 Kabupaten Bandung adalah 75. Dalam pencapaian hasil yang optimal diperlukan suasana, lingkungan belajar yang menunjang, proses belajar yang menarik sehingga dimungkinkan perlu adanya paradigma baru dalam dunia pendidikan.

Untuk menciptakan kebersamaan diantara siswa diperlukan model pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk ikut aktif dalam menyelesaikan masalah, menyelesaikan tugas, atau mengerjakan sesuatu untuk tujuan bersama

Model tersebut adalah model Audio Visual berasal dari bahasa Yunani yang artinya adalah kelompok kecil, dan juga bisa dikatakan pembelajaran dalam suatu kelompok kecil yang dapat memberikan solusi dan suasana baru yang menarik dalam pembelajaran IPS sehingga memberikan pemahaman inovatif dan menekankan keaktifan siswa, diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. siswa belajar dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong dan memiliki banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

Dale (1969:180) mengemukakan bahwa bahan-bahan Audio-Visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut (Harmawan, 2007) mengemukakan bahwa “Media Audio Visual adalah Media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan, dan teknologi) meliputi media yang dapat dilihat dan didengar”.

Aktivitas belajar dalam penelitian ini adalah kegiatan yang dilakukan siswa secara sadar dalam setiap kegiatan pembelajaran yang dapat mengakibatkan perubahan pengetahuan atau kemahiran pada siswa tersebut. Menurut Zulfikri (2008:6)

Di bawah ini adalah table 1.1 laporan hasil prestasi siswa mata pelajaran IPS semester I kelas IV IPS SDN Ciacalengka 10 sub pokok Kenampakan Alam

NO	KATEGORI	RENTANG NILAI	JUMLAH
1	Sangat baik	85-100	2
2	Baik	75-84	3
3	Cukup	60-74	10
4	Kuran Baik	0-59	15
JUMLAH			30

**1.1 Tabel nilai prestasi siswa pra tindakan**

Berdasarkan tabel di atas ,di ketahui bahwa prestasi siswa cenderung menurun,masalah yang timbul di karenakan siswa jenuh dan bosan dengan metode pembelajaran yang di terapkan .

## CONTOH JURNAL HASIL PENELITIAN

Arif Wahyudi Mahasiswa PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret

**Abstrak: PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS.** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS Kelas IV SD melalui penggunaan media audio visual. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Sumber data penelitian ini adalah siswa kelas IV, guru kelas IV dan dokumen. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Validitas data menggunakan teknik triangulasi data. Analisis data menggunakan teknik deskriptif komparatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar IPS kelas IV SD.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian berjudul **“Penggunaan Model Audio Visual Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS” (Materi Kenampakan Alam pada Siswa Kelas IV SDN CICALENGKA 10 Kabupaten Bandung)**

### **B. Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang di atas penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru masih kurang memahami tentang penggunaan model dan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran
2. Guru masi menggunakan metode ceramah dalam memberikan materi di kelas
3. Siswa tidak aktif bertanya dalam pembelajaran
4. Siswa tidak mengerjakan tugas yang telah guru berikan
5. Siswa tidak aktif dalam memberikan pendapat sehingga pasif dalam pembelajaran
6. Siswa sukar ketika disuruh kedepan

### **C. Rumusan Masalah**

Untuk memudahkan penelitian diperlukan rumusan masalah yang jelas. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah .

“APAKAH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DAPAT MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KENAMPAKAN ALAM PADA SISWA KELAS IV SDN CICALENGKA 10 KAB.BANDUNG”

Agar lebih jelas peneliti merinci rumusan masalah tersebut menjadi

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan menggunakan model Audio Visual dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada Materi Kenampkan Alam di SDN Cicalengka 10 Kab.Bandung.

2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model Audio Visual dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada Materi Kenampakan Alam di SDN Cicalengka 10 Kab.Bandung.
3. Seberapa besar peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model Audio Visual Materi Peninggalan Sejarah di SDN Cicalengka 10 Kab.Bandung

#### **D. Batasan Masalah**

Mengingat berbagai hambatan ataupun keterbatasan yang ada pada peneliti, maka tidak semua masalah yang didefinisikan dibahas dalam penelitian ini. Sesuai dengan judul penelitian maka yang menjadi fokus penelitian adalah

1. Penggunaan Model Audio Visual Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV materi ajar Kenampakan Alam pada siswa kelas IV SDN CICALENGKA 10 Kabupaten Bandung
2. Hasil pembelajaran yang diukur adalah pada Penggunaan Model Audio Visual untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar siswa kelas IV materi ajar Kenampakan Alam di SDN CICALENGKA 10 Kabupaten Bandung
3. Penelitian di lakukan di kelas IV SDN CICALENGKA 10 Kabupaten BANDUNG
4. Bagaimana hasil belajar dengan menggunakan Model Audio Visual untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar siswa kelas IV materi

ajar Kenampakan Alam di SDN CICALENGKA 10 Kabupaten Bandung

Penggunaan model Audio Visual akan memberikan suasana baru dalam sebuah suasana pembelajaran, yang di mana model yang di terapkan dalam pembelajaran konvensional tidak akan lagi di pergunakan di karenakan kemajuan dalam sebuah teknologi pendidikan yang menggunakan teknologi untuk menopang kelancaran dan keberhasilan pembelajaran

Dalam pelaksanaan penerapan model Audio Visual ini di mulai dengan melihat sebuah data awal penilaian yang tidak menerapkan model Audio Visual, itu di lakukan untuk mengetahui sejauh mana penerapan model Audio Visual di terapkan. Untuk mencari keberhasilan dalam pembelajaran

Hasil belajar adalah sebuah hasil yang berawal dari sebuah proses pembelajaran yang melalui beberapa tahapan dari mulai apersepsi sampai dengan evaluasi dengan menerapkan langkah langkah model ataupun metode yang di gunakan untuk mencapai hasil dan tujuan yang maksimal

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka penellitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran menggunakan Model Audio Visual untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar siswa di SDN Cicalengka 10 Kab.Bandung.

2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran model Audio Visual untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar siswa di SDN Cicalengka 10 Kab.Bandung.
3. Sejauh mana peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan menggunakan Model Audio Visual di SDN Cicalengka 10 Kab.Bandung

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penulis mengharapkan agar hasil penelitian yang dituangkan dalam skripsi ini mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Sekolah

Sebagai bahan kajian bagi sekolah untuk lebih meningkatkan usaha-usaha pendidikan, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran yang baik.

###### b. Bagi Guru

Dapat memberikan acuan bagi guru khususnya guru mata pelajaran IPS untuk menentukan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran.

###### c. Bagi Siswa

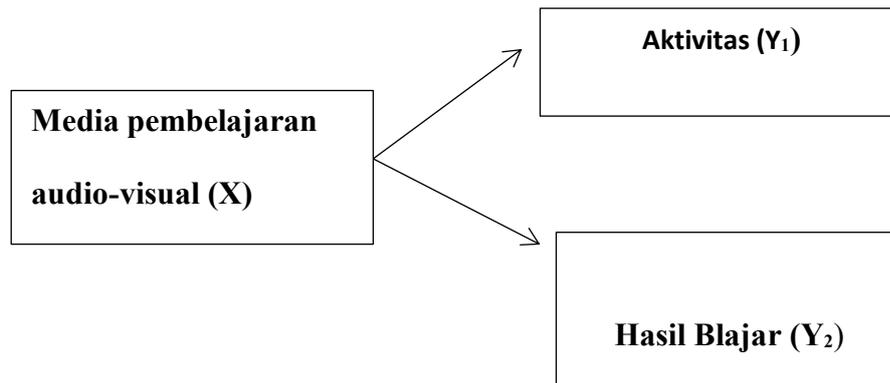
Memberikan tambahan wawasan mengenai media pembelajaran audio-visual pada mata pelajaran IPS, serta pengaruhnya terhadap proses belajar mengajar agar siswa dapat meningkatkan hasil belajar.

## 2. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan bagi khasanah pendidikan IPS dan memperkaya hasil penelitian yang telah ada dan dapat memberi gambaran mengenai pengaruh media audio-visual terhadap proses belajar mengajar siswa pada mata pelajaran IPS yang ada pada saat peneliti observasi, sehingga para guru terinspirasi untuk menerapkan media yang sesuai dengan kondisi siswa dan upaya pengembangan pembelajaran ilmu IPS khususnya dalam PENGGUNAAN MODEL AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KLS IV SDN CICALENGKA 10 KAB.BANDUNG

### **G. Krangka Pemikiran**

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan sosial yang dipelajari di tingkat sekolah dasar atau (SD) yang diharapkan dapat mencapai tujuan pendidikan nasional yang ada. Keberhasilan proses belajar mengajar biasanya diukur dengan keberhasilan siswa dalam memahami dan menguasai materi yang diberikan. Guru berperan sebagai pendidik dan pembimbing dalam pembelajaran, seorang guru akan dapat melaksanakan tugasnya dengan baik bila menguasai dan mampu mengajar di depan kelas dengan menggunakan metode yang sesuai dengan mata pelajaran.



**Gambar G.1 Kerangka Pemikiran**

Keterangan:

Variabel X = Media pembelajaran audio-visual

Variabel Y<sub>1</sub> = Aktivitas

Variabel Y<sub>2</sub> = Hasil Belajar

—————> = Pengaruh

## **H. Asumsi dan Hipotesis**

### **1. Asumsi**

Menurut Komarudin (2002, h. 9) mendefinisikan bahwa asumsi adalah suatu yang dianggap tidak mempengaruhi atau dianggap konstan. Asumsi menetapkan faktor-faktor yang diawasi. Asumsi dapat berhubungan dengan syarat-syarat, kondisi, dan tujuan. Asumsi memberikan hakekat, bentuk dan arah argumentasi.

Dalam penelitian ini mengenai Penggunaan Model Audio Visual untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Materi Kenampakan Alam Pada siswa Kelas IV SDN CICALENGKA 10 Kabupaten Bandung

Media yang digunakan tidak maksimal dalam proses belajar mengajar IPS yang efektif.

a. Faktor-faktor lain yang mempengaruhi proses belajar mengajar seperti menciptakan kondisi pembelajaran yang kondusif, dan dapat ditempuh dengan tiga langkah, yaitu membangun motivasi siswa, melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar, dan menarik minat serta perhatian siswa.

b. Para pengajar harus mensiasati penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## **2. Hipotesis**

Arikunto (2006, h. 71) menyatakan bahwa hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Merujuk pada kerangka pemikiran dan perumusan masalah yang sebelumnya dikemukakan oleh penulis, dengan demikian hipotesis dalam penelitian ini adalah:

*“Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran audio-visual terhadap aktivitas hasil belajar siswa”.*

### **I. Definisi Operasional**

#### **1. Definisi Media Pembelajaran Audio-Visual**

Media pembelajaran audio-visual merupakan media yang menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Contohnya proyektor film, televisi, video, dan sebagainya. Salah satu jenis media pembelajaran audio-visual adalah video (Seels dan Richey dalam

Arsyad, 2011, h. 30). Jadi, pengajaran melalui audio-visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa. Ciri-ciri utama media audio-visual adalah sebagai berikut:

- a. Biasanya bersifat linear.
- b. Menyajikan visual yang dinamis.
- c. Digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya.
- d. Merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak.
- e. Dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif..

Dale (dalam Arsyad, 2011, h. 23) mengemukakan bahwa bahan-bahan audio-visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hubungan guru dan siswa tetap merupakan elemen paling penting dalam sistem pendidikan modern saat ini. Guru harus selalu hadir untuk menyajikan materi pelajaran dengan bantuan media apa saja agar manfaat belajar dapat terealisasi.

## **2. Keuntungan dan Keterbatasan Media Pembelajaran Audio-Visual**

Media audio-visual memiliki sejumlah keuntungan sebagaimana pada beberapa poin kegunaan media pembelajaran yang telah diutarakan sebelumnya.

Secara lebih khusus ada beberapa keuntungan media pembelajaran audio-visual yang belum tentu dimiliki media pembelajaran lainnya.

Keuntungan penggunaan media pembelajaran audio-visual menurut Arsyad (2011, h. 49) adalah sebagai berikut:

1. Dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disajikan secara berulang-ulang.
2. Mengandung nilai-nilai yang dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
3. Dapat digunakan dalam kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok heterogen maupun perorangan.
4. Dapat mempersingkat gambaran kejadian normal.

### **3. Pengertian Aktivitas Belajar**

Aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam proses belajar kedua aktivitas itu harus saling berkaitan. Lebih lanjut lagi piaget menerangkan dalam buku Sardiman bahwa jika seorang anak berfikir tanpa berbuat sesuatu, berarti anak itu tidak berfikir (Sardiman, 2011:100).

Menurut Hamalik (2013, h. 90) mendefinisikan tujuan proses belajar mengajar adalah tujuan yang bersifat operasional. Tujuan dalam waktu yang singkat dapat tercapai, yakni setelah selesai jam pelajaran tertentu. Tujuan mengajar senantiasa merupakan tujuan khusus, yang dirumuskan dalam rencana mengajar harian atau *lesson plan*.

Tujuan mengajar harus memenuhi kriteria sebagai berikut (Hamalik, 2013, h. 90):

- a. Tujuan itu bertitik tolak dari perubahan tingkah laku siswa. Artinya, bahwa dalam tujuan itu hendaknya terkandung dengan jelas tingkah laku apa atau aspek kelakuan apa yang diharapkan berubah setelah pengajaran berlangsung.
- b. Tujuan harus dirumuskan sehusus mungkin. Artinya, bahwa tujuan itu harus diperinci sedemikian rupa agar lebih jelas apa yang hendak dicapai dan lebih mudah untuk mencapainya.
- c. Tujuan dirumuskan secara sederhana, singkat, tetapi jelas. Maksudnya agar mudah dipahami dan tidak bercabang yang bisa mengakibatkan kebingungan.

Demikian beberapa kriteria yang hendaknya dijadikan pedoman tentang cara merumuskan tujuan mengajar yang efektif, artinya yang secara didaktis dapat dipertanggung jawabkan. Untuk mana hendaknya setiap calon guru berlatih secara baik agar teknik perumusan tujuan itu dapat menjadi keterampilan yang memadai

Memperhatikan pengertian istilah di atas, maka dimaksud dengan pengaruh penerapan media audio-visual terhadap proses belajar mengajar siswa pada mata pelajaran IPS pada penelitian ini adalah daya yang timbul dari suatu perbuatan menerapkan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran dalam proses pembelajaran yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi yang edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.