

BAB I

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. Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang diberikan tanggungjawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, Bab II, pasal 3 tentang fungsi dan tujuan pendidikan sebagai berikut:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kegiatan utama dalam proses pendidikan di sekolah adalah kegiatan belajar mengajar. Proses Belajar Mengajar (PBM) yang ada merupakan penentu keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Pelaksanaan proses pembelajaran dapat dilakukan dengan tiga jenis lingkungan pendidikan yaitu pendidikan formal, non formal, dan informal. Setiap kegiatan pembelajaran formal yang dilakukan di sekolah akan menghasilkan perubahan-perubahan dalam diri siswa yang dikelompokkan ke dalam kawasan domain (kognitif, afektif, dan psikomotorik). Peran guru dalam proses pembelajaran bukanlah mendominasi tetapi membimbing dan mengarahkan siswa untuk aktif memperoleh pemahamannya berdasarkan segala informasi yang diperoleh siswa dari lingkungannya.

Praktik pembelajaran disekolah umumnya masih terfokus pada guru, sedangkan siswa masih belum terlibat aktif dalam pembelajaran. Secara umum, keaktifan siswa dalam pembelajaran tergolong rendah, hal ini terlihat dari siswa yang tidak banyak bertanya, aktivitas siswa terbatas pada pendengarannya, mencatat dan menjawab pertanyaan bila guru memberi pertanyaan, siswa hadir dikelas dengan persiapan yang kurang memadai, ribut jika diberi latihan, dan siswa hanya diam ketika ditanya apakah materi yang diajarkan dapat di pahami atau tidak oleh siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas bahwa kegiatan pembelajaran berlangsung monoton, dalam proses pembelajaran mereka lebih senang memfokuskan diri pada kegiatan lain yang diluar kegiatan pembelajaran, misalnya mengobrol dengan teman sebangku, melamun sendirian, bermain hp, dan lain-lain.

Pembelajaran di SMA khususnya mata pelajaran ekonomi umumnya menggunakan media yang kurang bervariasi sehingga siswa bosan dengan kegiatan pembelajaran, sehingga keaktifan belajar siswa sangat rendah. Upaya untuk menyelesaikan masalah tersebut diatas adalah dengan meningkatkan keaktifan belajar siswa, guru dapat memilih alternatif media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Dalam fungsi pendidikan yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional di atas, telah terlihat jelas bahwa pendidikan sangatlah penting bagi setiap manusia guna menghadapi berbagai persoalan kehidupan di masa depan. Sasaran dalam pendidikan itu sendiri adalah peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM).

Upaya peningkatan Sumber Daya Manusia (SDM) dan untuk mengoptimalkan kualitas pendidikan harus dilakukan semua pihak, termasuk pemerintah dan pelaku pendidikan di lembaga formal. Salah satu jenjang pendidikan sekolah yaitu Sekolah Menengah Atas (SMA) adalah memberikan bekal kemampuan dasar yang merupakan perluasan serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh di Sekolah Dasar (SD) dan

Sekolah Menengah Pertama (SMP) sehingga bermanfaat bagi siswa untuk mengembangkan kehidupannya sebagai pribadi, anggota masyarakat dan warga negara sesuai dengan tingkat perkembangannya. Oleh karena itu, proses pendidikan bukan hanya mengembangkan intelektual saja, akan tetapi mencakup seluruh potensi yang dimiliki oleh anak didik. Dengan demikian, pendidikan pada dasarnya memberikan pengalaman belajar untuk dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki siswa, melalui proses interaksi pada siswa, siswa dengan guru atau siswa dengan lingkungan.

Berdasarkan Bab IV Pasal 19 Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman belajar harus berorientasi pada aktivitas siswa.

Pendidikan yang berkaitan dengan Proses Belajar Mengajar (PBM) di sekolah harus menggunakan beberapa variasi media pembelajaran yang digunakan untuk mengajarkan ilmu kepada peserta didik yang semakin maju dan canggih, yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar, pembelajaran lebih menarik dan peserta didik dapat lebih lama dalam mengingat pesan yang diterima serta lebih termotivasi dalam belajar. Dengan peningkatan kualitas belajar pada tingkat yang maksimal, peserta didik lebih senang terhadap pelajaran, dapat menambah minat dan hasil belajarnya, menambah minat untuk berpikir dan belajar sendiri dalam belajar. Seperti yang dikemukakan oleh Sanaky (2009, hlm. 1-2) “Salah satu upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran adalah penggunaan media secara efektif mempertinggi kualitas yang akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar”.

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, guru belum bisa menguasai media pembelajaran dalam melakukan kegiatan KBM di sekolah mereka. .

Dari uraian di atas maka penulis merencanakan penelitian berjudul **“PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL DALAM METODE DISKUSI TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DI SMA SUMATRA 40 BANDUNG”** (Sub Pokok Bahasan Ekonomi Mikro dan Makro di Kelas X – E)

B. Identifikasi Masalah

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

1. Penggunaan media pembelajaran belum optimal
2. Guru hanya menggunakan media konvensional
3. Keaktifan siswa dalam pembelajaran masih tergolong rendah

C. Batasan Dan Rumusan Masalah

1. Rumusan Masalah

Untuk memudahkan penelitian diperlukan rumusan masalah yang jelas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini:

- a. Bagaimana pengaruh media pembelajaran audio-visual dalam pembelajaran ekonomi sub pokok bahasan ekonomi mikro makro di kelas X-E SMA Sumatra 40 Bandung
- b. Bagaimana keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi sub pokok bahasan di kelas X-E SMA Sumatra 40 Bandung
- c. Seberapa besar pengaruh media pembelajaran audio-visual terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi sub pokok bahasan ekonomi mikro makro di kelas X-E SMA Sumatra 40 Bandung

2. Batasan Masalah

Untuk mempermudah penelitian, penulis hanya membatasi penelitian sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran yang digunakan dibatasi pada media pembelajaran audio-visual berupa tampilan video
- b. Materi yang dibahas adalah sub tema tentang ekonomi mikro dan makro kelas X

- c. Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas X-E di SMA Sumatra 40 Bandung.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diungkapkan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran audio visual pada mata pelajaran ekonomi di kelas X-E SMA Sumatra 40 Bandung.
2. Untuk mengetahui keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas X-E SMA Sumatra 40 Bandung.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media audio visual terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas X-E SMA Sumatra 40 Bandung.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dengan diadakannya penelitian ini maka diharapkan dapat memberi masukan positif dan menambah sumbangan bagi ilmu pengetahuan untuk kajian lebih lanjut mengenai pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi sub pokok bahasan mikro dan makro

2. Manfaat Segi Kebijakan

Dengan diadakannya penelitian ini maka diharapkan para pendidik dapat meningkatkan mutu kualitas dalam proses mengajar dengan menggunakan media dalam proses belajar mengajar agar lebih dapat inovatif dalam segi KBM.

3. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Mendorong sekolah untuk dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi sub pokok mikro dan makro.

Diharapkan dapat memberikan suatu masukan bagi sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran audio visual yang

baik yang dapat digunakan untuk meningkatkan standar mutu pembelajaran khususnya dan disekolah pada umumnya.

b. Bagi Guru

Melalui penelitian ini guru dapat memilih media pembelajaran yang tepat untuk siswanya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif serta dapat memberikan variasi dalam teknik proses pembelajaran.

Dengan membiasakan siswa belajar menggunakan media yang baik, maka akan meningkatkan keaktifan belajar siswa tersebut semaksimal mungkin.

c. Bagi Siswa

Dengan menggunakan media pembelajaran audio visual diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan pemahaman belajar, meningkatkan keaktifan dan kemampuan berpikir kreatif serta berpotensi mengembangkan keaktifan belajar. Siswa pun semakin termotivasi untuk belajar karena partisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan suasana pembelajaran semakin variatif dan tidak monoton.

d. Manfaat dari Segi Isu dan Aksi Sosial

Manfaat diadakannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi pembaca dalam jurnal ini dan dapat memberikan wawasan terhadap para pembaca untuk menambah pengetahuan agar dapat mudah memahami isi jurnal penulis.

F. Definisi Operasional

Supaya tidak terjadi perbedaan pemahaman tentang istilah-istilah yang digunakan, maka beberapa istilah perlu didefinisikan secara operasional. Berikut ini istilah-istilah yang ada dalam penelitian ini:

1. Pengaruh

Menurut Kamus Bahasa Indonesia (2011, h. 400), Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dan sesuatu (orang,benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.

2. Media Pembelajaran

Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2013, hlm. 4) 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, televise, dan komputer.

3. Media Audio Visual

Menurut Rohani (2013, hlm. 97-98), “Audio visual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat dan didengar”. Media audio-visual merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam media audio visual terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan visual. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptakan pesan belajar melalui bentuk visualisasi, sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

4. Metode Diskusi

Metode diskusi menurut Suharjo (2010, hlm. 13) adalah suatu cara penyajian bahan pembelajaran dimana guru memberi kesempatan kepada para siswa (kelompok-kelompok siswa) untuk mengadakan perbincangan ilmiah guna mengumpulkan pendapat, membuat kesimpulan atau menyusun berbagai alternative pemecahan atas sesuatu masalah.

5. Keaktifan

Keaktifan belajar siswa menurut Sudjana (2010, hlm. 20) adalah “Proses kegiatan belajar mengajar yang subjek didiknya terlibat intelektual dan emosional sehingga betul-betul berperan dan berpartisipasi aktif dalam melakukan kegiatan belajar”.

G. Sistematika Skripsi

Bab I PENDAHULUAN, bagian yang berisi pernyataan tentang pendahuluan atau bagian awal dari skripsi, yang didalamnya berisi subbab seperti berikut:

1. **Latar Belakang Masalah**, sub bab yang memaparkan konteks penelitian yang dilakukan serta alasan peneliti tertarik mengangkat pengaruh media pembelajaran audio visual dalam metode diskusi terhadap keaktifan belajar siswa di SMA Sumatra 40 Bandung.
2. **Identifikasi Masalah**, sub bab yang merupakan titik tertentu yang mempertlihatkan ditemukannya masalah penelitian ditinjau dari sisi keilmuan, bentuk (keterhubungan, dampak, sebab, akibat, dan lainnya) serta banyaknya masalah yang dapat diidentifikasi oleh peneliti yang ada di SMA Sumatra 40 Bandung khususnya di kelas X-E.
3. **Rumusan Masalah**, sub bab mengenai pertanyaan umum mengenai konsep atau fenomena spesifik yang diteliti atau identifikasi topic ataupun variabel-variabel yang menjadi focus penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran audio visual dalam metode diskusi terhadap keaktifan belajar siswa di SMA Sumatra 40 Bandung.

4. **Tujuan Penelitian**, sub bab yang memperlihatkan pertanyaan hasil yang ingin dicapai peneliti setelah melakukan penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran audio visual dalam metode diskusi terhadap keaktifan belajar siswa di SMA Sumatra 40 Bandung.
5. **Manfaat Penelitian**, sub bab yang berisi pemaparan manfaat penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran audio visual dalam metode diskusi terhadap keaktifan belajar siswa di SMA Sumatra 40 Bandung.
6. **Definisi Operasional**, sub bab mengenai pembatasan dari istilah-istilah yang diberlakukan dalam penelitian yaitu tentang pengaruh media pembelajaran audio visual dalam metode diskusi terhadap keaktifan belajar siswa di SMA Sumatra 40 Bandung.
7. **Sistematika Skripsi**, sub bab ini memuat sistematika penulisan skripsi, yang menggambarkan kandungan setiap bab dengan bab, urutan penulisan, serta hubungan antara satu bab dengan bab lainnya dalam membentuk sebuah kerangka utuh skripsi.

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN, bagian yang berisi deskripsian teoritis yang memfokuskan kepada hasil atas teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti memaparkan konsep-konsep atau teori-teori mengenai pengaruh media pembelajaran audio visual dalam metode diskusi terhadap keaktifan belajar siswa di SMA Sumatra 40 Bandung. Secara prinsip BAB II terdiri dari empat pokok bahasan, yaitu kajian teori, hasil penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, serta asumsi dan hipotesis.

BAB III METODE PENELITIAN

1. **Metode Penelitian**, sub bab ini merupakan rangkaian kegiatan pelaksanaan penelitian yang memaparkan mengenai metode apa yang akan penulis gunakan untuk menunjang dilakukannya penelitian mengenai pemahaman materi peserta didik.
2. **Desain Penelitian**, sub bab ini peneliti menyampaikan secara eksplisit. Dimana peneliti melakukan kategori kuantitatif, karena data penelitian berupa angka-angka dan analisisnya menggunakan statistik.

3. **Subjek dan Objek Penelitian**, sub bab peneliti akan menulis menggunakan dalam penelitian yang dibutuhkan untuk suatu pengumpulan data yang nantinya dianalisis.
4. **Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian**, sub bab ini mencakup jenis data yang akan dikumpulkan, penjelasan dan alasan pemakaian suatu teknik pengumpulan data sesuai kebutuhan data penelitian. Terknik pengumpulan data yang di pakai wawancara, angket dan observasi. Data tersebut dapat menghasilkan data utama dan data penunjang sesuai dengan rumusan masalah. Teknik pengumpulan data di kembangkan ke dalam instrumen penelitian memenuhi validitas dan reliabilitas. Validitas instrumen peneliti mampu mengukur sesuatu yang seharusnya diukur. Reliabilitas instrumen mampu menghasilkan data yang stabil dan konsisten.
5. **Teknik Analisis Data**, sub bab ini sesuai dengan rumusan masalah dan data penelitian yang diperoleh data kuantitatif. Data yang digunakan memenuhi prosedur statistika yang sesuai.
6. **Prosedur Penelitian**, sub bab ini menjelaskan prosedur aktivitas perencanaan, pelaksanaan dan pelaporan penelitian secara rinci menunjukkan aktivitas penelitian secara logis dan sistematis.

BAB IV HASIL PENELITIAN dan PEMBAHASAN, sub bab ini memaparkan tentang temuan penelitian berdasarkan hasil pengelolaan dan analisis data yang diperoleh dari pengumpulan data. Dalam bab ini kemudian diketahui hasilnya setelah dilakukan suatu pengolahan data apakah berpengaruh atau tidak.

BAB V KESIMPULAN dan SARAN, sub bab ini peneliti menyimpulkan dari hasil-hasil pengkajian seluruh bab yang kemudian ditariklah suatu kesimpulan. Sehingga penjelasan apakah yang terjadi setelah penelitian.