

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman ditandai dengan kemajuan teknologi, dituntut untuk dapat mengikuti kemajuan teknologi yang telah ada. Begitu halnya dengan jenjang pendidikan harus dapat difleksibel mengikuti perkembangan kemajuan yang ada.

Sesuai dengan kurikulum 2013 yang berlaku sekarang, menyebutkan salah satu prinsip yaitu tanggap terhadap ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, peserta dalam pembelajaranpun harus ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dalam Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Berdasarkan pemaparan di atas bahwa pengetahuan, teknologi dan seni serta keaktifan berkembang secara dinamis.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pasal 3 (dalam Duryat, 2016, hlm. 95) menyebutkan:

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.

Oleh karena itu, semangat dan isi kurikulum 2013 serta pembelajarannya harus memberikan pengalaman belajar peserta didik untuk mengikuti dan memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan keaktifan.

Kisworo (2016, hlm. 89) menjelaskan pembelajaran aktif sebagai berikut:

Pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang memerlukan keterlibatan penuh semua murid dan guru secara fisik, mental, emosional, bahkan moral dan spiritual. Guru harus berinteraksi sehingga murid aktif bertanya, membangun gagasan, serta melakukan kegiatan yang mampu memberikan pengalaman langsung. Pada prinsipnya penerapan metode *active learning* bertujuan membuat anak dan guru turut aktif dalam melaksanakan pembelajaran

Ibrahim dalam Hartanto, 2011 (<https://hartanto104.files.wordpress.com/2013/09/buku-ajarmedia-pembelajaran.pdf>) mengatakan, “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”.

Aplikasi dari hal tersebut adalah penggunaan media pembelajaran khususnya media Audio Visual, Karena media Audio visual menampilkan gambar dan musik dengan penyajian secara jelas dan bermakna maka peserta didik akan dapat menyerap makna dari pembelajaran itu. Oleh karena itu, supaya pembelajaran dapat bermakna, efektif, dan berdasarkan pembelajaran saintifik, maka di adakannya pembelajaran berbasis media audio visual.

Jihad (2016, hlm. 14) menyatakan “Hasil belajar merupakan pencapaian perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu”. Hasil belajar setiap siswa dalam proses pembelajaran ekonomi yang diberikan guru itu berbeda-beda, oleh karena itu guru dituntut untuk lebih meningkatkan cara belajar yang mengasyikan, menyenangkan dan menarik minat siswa sehingga siswa tidak merasa jenuh dan bosan serta merangsang siswa untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan mengenai konsep ekonomi baik secara lisan maupun tertulis agar siswa dapat dengan

Berdasarkan tinjauan langsung di SMAN 27 Bandung kelas X, pembelajaran konvensional yang belum menggunakan media pembelajaran tidak memberikan hasil yang maksimal. Dikarnakan pembelajaran yang hanya terpusat pada apa yang disampaikan oleh guru sulit dimengerti oleh siswa secara maksimal. Selain ceramah, pembelajaran yang hanya meminta siswa

untuk merangkum materi, dirasa kurang menarik minat siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan antusias, aktif, dan baik, sehingga hasil belajar siswa masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran ekonomi yaitu 75.

Tabel 1.1
Data Nilai Ujian Tengah Semester

kelas	Di atas KKM	Presentase	Di bawah KKM	Presentase
X IPS 3	15 orang	40,5 %	22 orang	59,5 %
X IPS 4	10 orang	26,3%	28 orang	73,7 %

Hasil belajar yang rendah diduga disebabkan oleh pembelajaran yang belum menggunakan media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran yang efektif serta optimal.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dan untuk menyadarkan peserta didik bahwa mata pelajaran ekonomi dapat mudah dipahami secara jelas maka penulis mengadakan penelitian proposal skripsi dengan judul. “Penerapan *Active Learning* Berbasis Audio Visual dalam meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 27 Bandung” (Studi Eksperimen Pada Kelas X Pada Sub Materi Ajar Koperasi Mata Pelajaran Ekonomi)

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di paparkan di atas maka dalam penelitian ini masalah yang akan dibahas sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan pada siswa kelas X IPS SMAN 27 Bandung kurang bervariasi.
2. Partisipasi dan keaktifan siswa dalam mata pelajaran ekonomi kurang efektif
3. Memperlihatkan situasi yang kurang maksimum dalam proses belajar mengajar

4. Memperlihatkan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi yang kurang maksimum

C. Rumusan Masalah

Atas dasar latar belakang di atas, maka di rumuskan yang akan di ungkap dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penerapan media audio visual pada mata pelajaran ekonomi kelas x di SMAN 27 Bandung ?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik pada sub tema koperasi sebelum dan sesudah menerapkan penerapan *active learning* ?
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah menggunakan metode *active learning* berbasis audio visual setelah di lakukan post test ?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *active learning* berbasis video dan musik pada materi ajar koperasi dengan pengukuran awal atau pre test mengenai apa yang peserta didik pahami tentang koperasi
2. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kontrol dengan menerapkan metode pembelajaran *active learning* berbasis video dan musik pada materi ajar koperasi
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kontrol setelah peserta didik mendapatkan perlakuan dengan metode *active learning* berbasis Audio Visual dengan pengukuran akhir setelah post test.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai pengetahuan/ wawasan baru dan sebagai dasar kajian yang lebih lanjut terhadap pemahaman mata pelajaran ekonomi.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengukuran dan mengevaluasi sejauh mana penerapan metode dan perkembangan kemampuan siswa

mendengar, memahami, dan menghargai materi audio dengan mengukur kemampuan siswa memperoleh informasi dan memahami.

2. Segi kebijakan

Dalam undang undang dasar 1945 menyebutkan mencerdaskan kecerdasan bangsa. Upaya dan program program yang sudah banyak dikeluarkan pemerintah diantaranya ada yang berkaitan dengan inovasi pendidikan. kebijakan pemerintah guru harus memakai strategi, model, maupun metode pada kegiatan intiserta media dan sumber pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran.

3. Secara praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pertimbangan bagi guru, peserta didik dan sekolah dimana hasil penelitian ini dapat digunakan untuk bahan reperensi bagi perkembangan peserta didik yang di dukung dan di arahkan guru dan sekolah, maka pemaparan hasil penelitian :

a. Bagi peserta didik

Diharapkan peserta didik mampu meningkatkan kemampuan pemahaman dan merasakan hasil dari mata pelajaran ekonomi untuk ikut aktif dan kreatif pada mata pelajaran ekonomi.

b. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan meningkatkan mutu atau kualitas peserta didik untuk menjadi pembekalan diri setelah peserta didik tersebut lulus khususnya di SMAN 27 Bandung.

4. Bagi Isu

Bagi isu, diharapkan guru bidang studi ekonomi yang akan menerapkan mata pelajaran ekonomi dengan metode active learning berbasis audio visual, hasil penelitian ini merupakan sebuah informasi dimana guru bisa melihat potensi kemampuan peserta didik dalam mendengar, memahami materi yang di ajarkan. sehingga bisa memberikan motivasi dan arahan yang lebih.

F. Definisi Operasional

Pembelajaran yang aktif bisa di dorong dengan penggunaan media yang mampu memotivasi dan menjadi perantara pembelajaran yang lebih efektif. Ibrahim (2001, hlm. 4) mengatakan, “Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima”. Allen (2015, hlm. 17) mengatakan, “Terdapat Sembilan kelompok media , yaitu : visual diam, film, televise, objek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian lisan”.

1. Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia (2005, hlm. 849), “Penerapan adalah sebuah perbuatan yang menerapkan akan sebuah keyakinan atau sebuah pemikiran”.
2. Rusman, (2016, hlm. 88) menjelaskan mengenai metode *active learning* sebagai berikut :

Metode *active learning* adalah pembelajaran yang aktif merupakan pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas siswa dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga mereka mendapatkan berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan pemahaman dan kopetensinya.

3. Gerlach & Ely (1971, hlm. 3) mengatakan, “Media apabila dipahami secara garis besar adalah munusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”.
4. Daryanto (2015, hlm. 40) mengatakan, “Media Audio Visual adalah pembelajaran yang berbasis gambar, suara atau bunyi”.
5. Nana Syaodih Sukmadinata (2005, hlm. 102) mengatakan, “Hasil belajar atau *Achievement* merupakan realisasi atau pemakaran dari kecakapan kecakapan potensialatau kapasitas yang dimiliki seseorang”.

Memperhatikan pengertian diatas maka yang dimaksud dengan “Penerapan Active Learning Berbasis Audio Visual dalam meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 27 Bandung” adalah perbuatan yang mengutamakan pembelajaran yang aktif

merupakan pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas siswa dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga mereka mendapatkan berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan pemahaman dan kopetensinya. pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas siswa dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan sebagai pengalaman dalam meningkatkan pemahaman dan kopetensinya, seorang guru harus bisa menguasai strategi, metode sehingga peserta didik bisa tertarik dan memahami tujuan pembelajaran tersebut. Metode dan strategi pembelajaran bisa di damping oleh media pembelajaran dan pasilitas yang menunjang. Seperti halnya menggunakan media Audio Visual dimana pembelajaran di bantu dengan penggunaan gambar, video dan suara.

G. Sistematika skripsi

1. BAB I PENDAHULUAN
 - a. Latar belakang
 - b. Identifikasi masalah
 - c. Rumusan masalah
 - d. Tujuan penelitian
 - e. Manfaat penelitian
 - f. Definisi operasional
 - g. Sistematika skripsi
2. BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN
 - a. *Active Learning*
 - 1) Pengertian *active learning*
 - 2) Prinsip prinsip pendekatan *active learning*
 - a) Prinsip motivasi
 - b) Prinsip latar atau konteks
 - c) Prinsip keterarahan kepada titik pusat atau fokus tertentu
 - d) Prinsip hubungan sosial atau sosialisasi
 - e) Prinsip belajar sambil bekerja
 - f) Prinsip perbedaan perorangan atau individualisasi
 - g) Prinsip penemuan

- h) Prinsip pemecahan masalah
- 3) Komponen komponen *active learning*
 - a) Pengalaman
 - b) Interaksi
 - c) Komunikasi
 - d) Refleksi
- b. Audio Visual
 - 1) Pengertian Audio visual
 - 2) Bentuk bentuk media Audio Visual
 - a) Audio visual gerak contoh, televise, video tipe, film, kaset program, piringan.
 - b) Audio visual diam conto, filmstip bersuara, slide bersuara, komik dengan suara.
 - c) Media visual gerak contoh, film bisu
 - d) Media visual diam contoh, microfon, gambar, dan grafis, peta globe, bagan.
 - e) Media audio contoh, radio, telepon, tape, disk.
 - f) Media cetak contohnya, televise
 - 3) Meningkatkan hasil belajar

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi aspek aspek utama penelitian yang meliputi

a. Pendekatan dan metode penelitian

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan Kuantitatif dengan metode penelitian kuasi eksperimen.

b. Desain penelitian

Desain penelitian menggunakan penelitian *Nonequivalent Control Group Design*, dimana hasil penelitian di ambil dari dua kelas berbeda tetapi berkatagori kelas homogenitas sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen.

c. Subjek dan objek penelitian

Subjek yang digunakan diambil dari perhitungan lembar kerja siswa sebelum dan sesudah penerapan tindakan kelas dalam desain penelitian

dan objek yang diteliti berupa peningkatan hasil belajar peserta didik setelah dilakukan penerapan metode *Active Learning* berbasis Audio Visual.

d. Pengumpulan data dan analisis data

Dengan pemberian *Pre-Test* (tes awal) dan *Post-Test* (tes akhir).

Tes ini diberikan kepada masing-masing kelas, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol dengan tujuan untuk melihat peningkatan hasil belajar diantara kelas tersebut, baik sebelum dilakukan perlakuan (*treatment*) ataupun sesudah diadakannya perlakuan (*treatment*)

e. Teknik analisis data

Pelakukan persiapan, tabulasi, dan Penerapan data sesuai dengan pendekatan penelitian

f. Prosedur penelitian

Tahap persiapan penelitian, tahap pelaksanaan penelitian, tahap pengolahan data penelitian, kesimpulan

4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini terdiri dari dua hal utama, yaitu:

- a. Temuan penelitian berdasarkan hasil pengelolaan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan
- b. Pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

5. Bab v kesimpulan dan saran

- a. Kesimpulan merupakan uraian yang menyajikan dan pemaknaan peneliti terhadap analisa temuan hasil penelitian
- b. Saran merupakan rekomendasi yang ditujukan kepada pembuatan kebijakan, penggunaan hasil penelitian, dan bagi peneliti berikutnya

