

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Metode *Active Learning* Berbasis Audio Visual
 - a. Pengertian *Active Learning* Berbasis Audio Visual
 - 1) Pengertian Metode

Banyak yang mengungkapkan bahwa *active learning* adalah metode belajar dan ada pula yang mengungkapkan bahwa *active learning* sebagai model pembelajaran <https://tulisanterkini.com/artikel/artikel-ilmiah/9405-pengertian-metode-active-learning.html> memaparkan, “Metode *active learning* adalah suatu istilah dalam dunia pendidikan, yaitu sebagai strategi belajar mengajar yang bertujuan untuk mencapai keterlibatan siswa agar lebih efektif dan efisien dalam belajar membutuhkan berbagai pendukung dalam proses belajar mengajar.” Metode *active learning* menurut Ujang Sukanda (hlm. 156):

Cara pandang yang menganggap belajar sebagai kegiatan membangun makna atau pengertian terhadap pengalaman dan informasi yang dilakukan oleh si pembelajar, bukan oleh pengajar, serta menganggap mengajar sebagai kegiatan menciptakan suasana yang mengembangkan inisiatif dan tanggung jawab belajar si pengajar sehingga berkeinginan terus untuk belajar selama hidupnya, dan tidak tergantung kepada guru atau orang lain bila mereka mempelajari hal hal yang baru.

Mel Silberman, mengungkapkan, “Metode *active learning* merupakan sebuah kesatuan sumber kumpulan strategi strategi pembelajaran yang komprehensif, yang meliputi berbagai cara untuk membuat peserta didik menjadi aktif.” Bertitik tolak dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan metode *active learning* adalah merupakan salah satu bentuk atau jenis dari

pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas peserta didik. Pembelajaran berorientasi pada aktivitas peserta didik mengandung bahwa sistem pembelajaran menempatkan peserta didik sebagai subjek didik yang aktif dan lebih memiliki kesiapan untuk belajar. Dalam pandangan psikologi modern belajar bukanlah sekedar menghafalkan sejumlah fakta atau informasi, akan tetapi merupakan peristiwa mental dan proses berpengalaman.

2) Pengertian Media Audio Visual

Secara etimologis kata “Media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang artinya pengantar atau perantara. Dengan kata lain, media pembelajaran pengantar atau perantara pesan dari penyampaian kepada penerima.

Arsyad (2011, hlm. 3) menuliskan beberapa pendapat dari para ahli mengenai definisi media pembelajaran, yaitu:

Gerlach dan Ely

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Association of Education and Communication Technology (AECT)

Media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Gagne dan Briggs

Pengertian media yang telah dibatasi, yaitu media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Selain itu, *National Education Association* dalam sadirman (2003, hlm. 7) mengatakan, “Media adalah bentuk bentuk komunikasi baik tercetak maupun *audio-visual* seta peralatannya.”

Adapun batas yang telah diterapkan, media pembelajaran tetapliah merupakan segala sesuatu yang digunakan penyampai pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) agar siswa lebih tertarik dan berminat untuk mempelajari materi tersebut. Dari berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan berbagai

macam alat yang membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah diterima oleh peserta didik.

Berdasarkan devinisi diatas yang dimaksud penerapan *active learning* berbasis *audio visual* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas x di SMAN 27 Bandung adalah pembelajaran berorientasi pada aktivitas peserta didik mengandung bahwa sistem pembelajaran menempatkan peserta didik sebagai subjek didik yang aktif dan lebih memiliki kesiapan untuk belajar dengan penggunaan media pembelajaran digunakan penyampai pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) agar siswa lebih tertarik dan berminat untuk mempelajari materi tersebut, media yang digunakan untuk pembelajaran dengan media *audio visual* dimana peserta didik akan berkonsentrasi menyimak dengan indera pengeliatan dan pendengarannya.

b. Jenis Metode *Active Learning*

Jenis jenis metode *active learning* dinyatakan [Http://m.forum.detik.com/metode-active-learning-dalam-kegiatan-belajar-mengajar-kbm-t298652.html](http://m.forum.detik.com/metode-active-learning-dalam-kegiatan-belajar-mengajar-kbm-t298652.html) Pembelajaran pada semua tingkatan adalah berupaya mengembangkan pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), dan sikap (*attitudes*). Dalam rangka mengembangkan tiga hal tersebut terdapat berbagai jenis metode *active learning*, yaitu :

- 1) *True or false* (benar atau salah)
- 2) *Guided teaching* (pembelajaran terbimbing)
- 3) *Card sort* (cari kawan)
- 4) *The power of two* (gabungan dua kekuatan)
- 5) *Rotating roles* (permainan bergilir)

Menurut penulis penerapan *active learning* berbasis audio visual dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas x di SMAN 27 Bandung termasuk pada metode *active learning* jenis *guided teaching* (pembelajaran terbimbing). Metode ini merupakan aktifitas untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa atau untuk

memperoleh hipotesa. Metode ini meminta kepada siswa untuk membandingkan antara jawaban mereka dengan materi yang telah disampaikan oleh guru. Lingkup pembahasan dalam penelitian dibatasi pada *guided teaching* (pembelajaran terbimbing), [Http://m.forum.detik.com/metode-active-learning-dalam-kegiatan-belajar-mengajar-kbm-t298652.html](http://m.forum.detik.com/metode-active-learning-dalam-kegiatan-belajar-mengajar-kbm-t298652.html) adapun langkah langkah yang ditempuh sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk mengetahui pikiran dan kemampuan yang mereka miliki.
- 2) Guru memberi kesempatan beberapa menit kepada siswa untuk menjawab pertanyaan dengan meminta mereka untuk bekerja berdua atau dalam kelompok kecil
- 3) Guru meminta siswa menyampaikan hasil jawaban mereka, kemudian guru mencatat jawaban jawaban mereka.
- 4) Guru menyampaikan poin poin utama dari materi, kemudian meminta siswa untuk membandingkan jawaban mereka poin poin yang telah disampaikan. Setelah itu guru mencatat poin poin yang dapat memperluas bahasan materi.

c. Manfaat *Active Learning* dan Audio Visual

Manfaat *active learning*

<http://bugurumalas.blogspot.co.id/2014/03/karakteristik-model.pembelajaran-active.html?m=1> mengatakan manfaat *active learning* sebagai berikut:

- 1) Berpusat pada peserta didik
- 2) Penekanan bukan menemukan pengetahuan bukan menerima pengetahuan
- 3) Sangat menyenangkan
- 4) Memberdayakan semua potensi dan indera peserta didik
- 5) Menggunakan metode yang bervariasi
- 6) Menggunakan banyak media
- 7) Disesuaikan dengan pengetahuan yang sudah ada

Manfaat *audio visual*

Sudjana (2015, 131) menjelaskan tentang manfaat *audio visual* sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- 2) Bahan pengajaran akan lebih bermakna sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa mengusaai tujuan pengajaran lebih baik.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata mata komunikasi verbal melalui penuturan kata kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajarannya.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain lain.

d. Jenis Jenis Media Pembelajaran

Media berbasis *audio visual*

Sudjana (2015, hlm. 156) menjelaskan media berbasis audio visual sebagai berikut:

- 1) Audio visual gerak contoh, televise, video tipe, film, kaset program, piringan.
- 2) Audio visual diam contoh, filmstip bersuara, slide bersuara, komik dengan suara.
- 3) Media visual gerak contoh, film bisu
- 4) Media visual diam contoh, microfon, gambar, dan grafis, peta globe, bagan.
- 5) Media audio contoh, radio, telepon, tape, disk.
- 6) Media cetak contohnya, televisi

e. Keunggulan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual

1) Keunggulan Audio Visual

Munandi (2008, hlm. 127) mengatakan, keunggulan penggunaan media *audio visual*:

- a) Mengatasi jarak dan waktu
- b) Mampu menggambarkan peristiwa peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat
- c) Dapat diulang ulang bila perlu untuk menambah kejelasan
- d) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat
- e) Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa

- f) Mengembangkan imajinasi
 - g) Memperjelas hal hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistis
 - h) Mampu memancing kreativitas peserta didik dalam mengekspresikan gagasannya.
- 2) Keunggulan Audio/Musik

Sudjana (2015, hlm. 130) mengatakan, bahwa keunggulan penggunaan media *audio*:

- a) Pemusatan perhatian dan mempertahankan pemusatan perhatian
 - b) Dapat menjadi alat pengarah
 - c) Digunakan untuk melatih daya analisis siswa dari apa yang mereka dengar
 - d) Perolehan arti dari suatu konteks
 - e) Memisahkan kata atau informasi yang relevan dan yang tidak relevan
 - f) Mengingat dan mengemukakan kembali ide atau bagian bagian dari apa yang mereka dengar.
- f. Langkah langkah penerapan *Active Learning* berbasis Audio Visual
- 1) Langkah langkah materi ajar berbasis audio visual

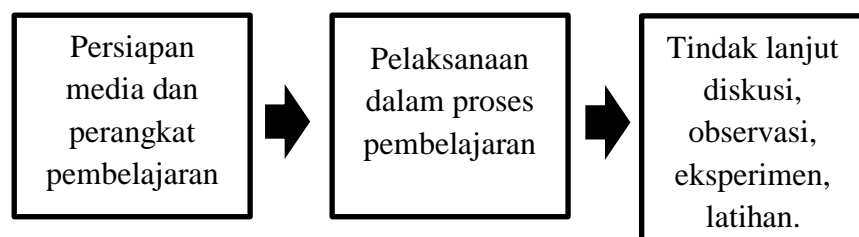
Machmudah (2008, hlm.131), berikut adalah sintak sintak atau langkah langkah metode pembelajaran aktif (*active learning*) :

- a) **Fase 1** : menyampaikan tujuan dan motivasi siswa
Dalam fase ini guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa.
- b) **Fase 2** : menyajikan informasi.
Dalam fase ini guru menyampaikan penjelasan umum kepada peserta didik
- c) **Fase 3** : mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok
Dalam fase ini guru membagikan kartu berisi informasi sebagai penentuan kelompok siswa.
- d) **Fase 4** : membimbing kelompok bekerja dan belajar
Dalam fase ini guru membimbing kelompok kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
- e) **Fase 5** : evaluasi
Dalam fase ini guru meminta peserta didik mempresentasikan hasil diskusi, guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari dengan memberikan soal dan penjelasan.
- f) **Fase 6** : memberikan penghargaan
Dalam fase ini guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang terbaik sesuai dengan kriteria guru.

2) Langkah Langkah Penggunaan Media Audio Visual

Sudjana (2015, hlm. 214) menjelaskan langkah langkah penggunaan media audio visual

- a) Persiapan
Kegiatan yang dilakukan oleh guru pada saat persiapan yaitu
 - (1) Membuat rencana pembelajaran
 - (2) Mempelajari buku petunjuk penggunaan media
 - (3) Menyiapkan dan mengatur peralatan media yang digunakan
- b) Pelaksanaan/penyajian
Pada saat melaksanakan pembelajaran menggunakan media audio visual, guru perlu mempertimbangkan seperti
 - (1) Memastikan media dan semua peralatan telah lengkap dan siap digunakan
 - (2) Menjelaskan tujuan yang akan dicapai
 - (3) Menjelaskan materi pelajaran kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung
 - (4) Menghindari kejadian kejadian yang dapat mengganggu konsentrasi siswa.
- c) Tindak lanjut
Aktivitas ini dilakukan untuk memantapkan pemahaman siswa tentang materi yang telah disampaikan menggunakan media audio visual. Di samping itu aktivitas ini bertujuan untuk mengukur efektifitas pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kegiatan yang bisa dilakukan di antaranya diskusi, observasi, eksperimen, latihan dan tes adaptasi.



Gambar 2.1

Langkah Langkah Penggunaan Media Audio Visual

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Sudjana (2016, hlm. 3) Belajar dan mengajar sebagai suatu proses mengandung tiga unsur yang dapat dibedakan, yakni tujuan pengajaran (intruksional), pengalaman (proses) belajar mengajar, dan hasil belajar. Kegiatan penilaian dinyatakan sebagai tindakan atau kegiatan untuk melihat sejauh mana tujuan-tujuan instruksional telah dapat dicapai atau dikuasai oleh siswa dalam bentuk hasil belajar yang diperlihatkan setelah mereka menempuh pengalaman belajarnya. Hasil belajar siswa hakikatnya adalah perubahan tingkah laku, tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

b. Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Sudjana (2016, hlm. 3) menjelaskan tentang penilaian berfungsi sebagai:

- 1) Alat untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan instruksional, dengan fungsi ini maka penilaian harus mengacu kepada rumusan-rumusan tujuan instruksional
- 2) Umpan balik bagi perbaikan proses belajar mengajar. Perbaikan mungkin dilakukan dalam hal intruksional, kegiatan belajar siswa, strategi mengajar guru, dll
- 3) Dasar dalam menyusun laporan kemajuan belajar siswa kepada para orang tuanya.

Sudjana (2016, hlm. 4) menjelaskan tentang Tujuan penilaian sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan kecakapan belajar para siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya.
- 2) Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, yakni seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku para siswa ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan.
- 3) Menentukan tindak lanjut hasil penilaian.
- 4) Memberikan pertanggungjawaban dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

c. Macam Macam Penilaian Hasil Belajar

Menurut Permendiknas No.20 tahun 2007 tentang standar penilaian pendidikan. Di dalam Permendiknas tersebut dijelaskan mengenai teknik penilaian hasil belajar yaitu:

- 1) Penilaian hasil belajar oleh pendidik menggunakan berbagai teknik penilaian berupa tes, observasi, penugasan perorangan atau kelompok, dan bentuk lainnya.
- 2) Teknik tes berupa tes tertulis, tes lisan, dan tes praktik atau tes kinerja.
- 3) Teknik observasi atau pengamatan dilakukan selama pembelajaran berlangsung dan atau di luar kegiatan pembelajaran.
- 4) Teknik penugasan baik perorangan maupun kelompok dapat berbentuk tugas rumah dan proyek.

Penilaian hasil belajar dapat dibedakan menjadi tes dan bukan tes (non tes). Tes ini ada yang diberikan secara lisan (menurut jawaban secara lisan), dan tes tulisan (menurut jawaban secara tertulis), dan ada tes tindakan (menurut jawaban dalam bentuk perbuatan).

d. Jenis Jenis Penilaian Hasil Belajar

Arikunto (2012, hlm. 241) mengatakan bahwa jenis jenis penilaian ada beberapa macam, yaitu penilaian kognitif, penilaian sumatif, penilaian diagnostic, penilaian selektif, dan penilaian penempatan.

- 1) Penilaian formatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir program belajar mengajar untuk melihat tingkat keberhasilan proses belajar mengajar itu sendiri.
- 2) Penilaian sumatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir unit program, yaitu akhir catur wulan, akhir semester, dan akhir tahun.
- 3) Penilaian diagnostic adalah penilaian yang bertujuan untuk melihat kelemahan kelemahan siswa serta faktor penyebabnya
- 4) Penilaian selektif adalah penilaian bertujuan untuk keperluan seleksi, misalnya ujian saringan masuk ke lembaga pendidikan tertentu.
- 5) Penilaian penempatan adalah penilaian yang ditujukan untuk mengetahui keterampilan persyaratan yang diperlukan bagi suatu program belajar dan penguasaan

belajar seperti diprogramkan sebelum memulai kegiatan belajar untuk program ini.

Penilaian hasil belajar melalui penerapan *active learning* berbasis *audio visual* menggunakan penilaian formatif, dimana penilaian yang dilaksanakan pada akhir program belajar mengajar untuk melihat tingkat keberhasilan proses belajar mengajar itu sendiri. Dengan demikian, penilaian formatif berorientasi kepada proses belajar mengajar. Dengan penilaian formatif diharapkan guru dapat memperbaiki program pengajaran dan strategi pelaksanaannya.

1) Komponen komponen yang akan dilakukan saat melakukan penerapan *active learning* berbasis *audio visual* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, dilakukan dengan evaluasi atau penilaian yang berupa tindak lanjut cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. [Http://www.ilawati-act.com/cara-meningkatkan-hasil-belajar/](http://www.ilawati-act.com/cara-meningkatkan-hasil-belajar/) mengatakan Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan tetapi juga sikap atau keterampilan. Dengan demikian penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan. Hal yang harus di siapkan guna penerapan *active learning* berbasis *audio visual* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sebagai berikut:

- a) Menyiapkan fisik dan mental siswa
Arahkan para peserta didik untuk bisa mempersiapkan diri secara fisik dan mental
- b) Meningkatkan konsentrasi
Meningkatkan konsentrasi belajar
- c) Meningkatkan motivasi belajar
Berilah para siswa motivasi belajar
- d) Menggunakan strategi belajar
Ajarkan mereka strategi strategi belajar
- e) Belajar sesuai gaya belajar

Bagaimana caranya bisa belajar sesuai dengan gaya belajar masing masing

- f) Belajar secara menyeluruh
Belajar secara menyeluruh
- g) Membiasakan berbagi
Biasakan mereka saling berbagi

B. Penelitian terdahulu

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama, Judul dan Tahun Penelitian	Pendekatan dan Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengaruh Media Pembelajaran Audio-Visual Berbasis Movie Maker Terhadap Hasil Belajar Siswa Studi kasus tindakan kelas / Studi Eksperimen Mata Pelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 6 Bandung). Febi Arsiyati/UPI Tahun 2012	- Pendekatan Penelitian : Kuantitatif Metode Penelitian: Asosiatif Kausal	Kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas control. Rata rata skor pre-tes kelas eksperimen adalah 15,80 dengan nilai 52,14 dan jumlah soal terjawab sebanyak 449, sedangkan rata rata skor pre-tes kelas control adalah 11,40 dengan nilai 37,62 dan jumlah soal terjawab sebanyak 342.	- Sama sama meneliti tentang penggunaan media pembelajaran berbasi Audio-visual terhadap hasil belajar siswa - Objek yang diteliti sama pada mata pelajaran ekonomi	- Objek yang diteliti kelas X IPS SMAN 6 Bandung, sedangkan objek yang akan di teliti SMAN 27 Bandung di kelas X - Adanya media pembelajaran berbasis movie maker
	Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Movie	- Pendekatan Penelitian :	Terdapat perubahan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media	- Penelitian yang telah dilaksanakan dan	- Variable X yang telah dilakukan

2.	<p>Maker Terhadap Hasil Belajar Siswa Studi Eksperimen di SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara</p> <p>Dinda Noviatami/UNPAS tahun 2016</p>	<p>Kuantitatif</p> <p>- Metode Penelitian: Asosiatif Kausal</p>	<p>Audio Visual berbasis <i>movie maker</i> terhadap hasil belajar siswa.</p>	<p>belum dilaksanakan menggunakan media pembelajaran Audio Visual.</p> <p>- Objek yang diteliti sama pada mata pelajaran ekonomi</p>	<p>yaitu media movie maker untuk variable X yang akan dilaksanakan yaitu media Audio Visual sebagai kelas eksperimen dan media Audio sebagai kelas kontrol.</p> <p>- Variable Y yang akan dilakukan yaitu hasil belajar untuk variable yang akan dilaksanakan yaitu meningkatkan hasil belajar.</p>
3.	<p>Penerapan Teknik Pembelajaran <i>Probing Prompting</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas VIIIA (Studi Eksperimen pada Mata Pelajaran Fisika di SMP Negeri 17 Bandung)</p>	<p>- Pendekatan Penelitian : Kuantitatif</p>	<p>Hasil penelitian menunjukan bahwa penerapan teknik pembelajaran teknik pembelajaran <i>problem Prompting</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIIIA sebesar 87,50% yang lainnya dipengaruhi oleh</p>	<p>- Penelitian yang telah dilakukan variable Y hasil belajar</p> <p>- Penelitian yang telah dilakukan, maupun penelitian yang akan dilakukan keduanya menggunakan pendekatan</p>	<p>- variable X yang akan dilaksanakan yaitu media Audio Visual sebagai kelas eksperimen dan media Audio sebagai kelas kontrol.</p> <p>- Objek yang diteliti pada mata pelajaran fisika sedangkan</p>

	Nurulhalimah, dalam skripsinya tahun 2015)		faktor lain yang tidak diteliti	kuantitatif.	<p>objek yang akan diteliti mata pelajaran Ekonomi.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tempat pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di SMP Negeri 17 Bandung di kelas VIIIA, sedangkan tempat pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan di SMAN 27 Bandung di kelas X.
--	--	--	---------------------------------	--------------	--

Penelitian yang akan dilakukan berjudul penerapan metode *active learning* berbasis *audio visual* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS Di SMAN 27 Bandung dengan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Adapun persamaan dari penelitian terdahulu sama sama meneliti tentang penggunaan media pembelajaran berbasis *audio-visual*, objek yang diteliti sama pada mata pelajaran ekonomi, penelitian yang telah dilakukan variable Y hasil belajar, penelitian yang telah dilakukan, maupun penelitian yang akan dilakukan keduanya menggunakan pendekatan kuantitatif dan perbedaan dari penelitian terdahulu tempat pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan/objek yang akan diteliti SMAN 27 Bandung di kelas X, objek yang akan diteliti pada mata pelajaran ekonomi, variable Y yang akan dilakukan yaitu hasil belajar untuk variable yang akan dilaksanakan yaitu meningkatkan hasil belajar.

C. Kerangka Pemikiran

Hasil belajar berkaitan erat dengan proses belajar, dimana belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku akibat interaksi antara individu dengan lingkungannya. Perubahan yang terjadi akibat belajar sering dinyatakan dalam bentuk hasil belajar di sekolah. Hasil belajar adalah suatu penelitian yang dilakukan oleh guru terhadap perkembangan dan kemajuan siswa dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor setelah siswa berhasil menyelesaikan bahan ajar yang diberikan oleh guru yang terdapat dalam kurikulum.

Terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern yaitu faktor yang ada diluar individu. Salah satu faktor ekstern yang mempengaruhi belajar adalah metode mengajar. Jika seorang guru dalam proses pembelajaran memperhatikan metode yang digunakan maka hasil belajar siswa akan lebih baik.

Pembelajaran *active learning* adalah suatu proses pembelajaran untuk memperdayakan peserta didik agar belajar dengan menggunakan berbagai cara/strategi secara aktif. Pembelajaran *active learning* dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Di samping itu pembelajaran *active learning* juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa/anak didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran, sedangkan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan penyampai pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) agar siswa lebih tertarik dan berminat untuk mempelajari materi tersebut. Dari berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan berbagai macam alat yang membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah diterima oleh peserta didik.

Untuk memperoleh hasil belajar, dilakukan evaluasi atau penilaian yang berupa tindak lanjut cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan tetapi juga sikap atau keterampilan. Dengan demikian penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan. Dalam meningkatkan hasil belajar bisa di lihat dari tiga ranah (*domain*) hasil belajar, yaitu

kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimana hasil belajar merupakan keluaran (outputs) dari suatu sistem pemrosesan masukan (input). Tetapi dalam penelitian ini hal yang diteliti dalam meningkatkan hasil belajar dilihat dari ranah kognitif.

1. Gejala masalah

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.

2. Cara mengatasi masalah

Isi kurikulum 2013 serta pembelajarannya harus memberikan pengalaman belajar peserta didik untuk mengikuti dan memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan keaktifan. Dengan penggunaan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat diharapkan akan memberikan hasil yang maksimal pada pembelajaran peserta didik.

Menerapkan metode *active learning* adalah suatu istilah dalam dunia pendidikan, yaitu sebagai strategi belajar mengajar yang bertujuan untuk mencapai keterlibatan siswa agar lebih efektif dan efisien dalam belajar membutuhkan berbagai pendukung dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran *audio visual* merupakan media yang menyampaikan materi dengan menggunakan mesin mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan pesan audio dan visual. Contohnya film, televise, video, dan sebagainya. seels dan richey dalam arsyad (2011, hlm. 30) mengatakan, “Salah satu jenis media pembelajaran *audio visual* adalah video”. Media *visual* dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. *Visual* dapat pula menumbuhkan minat peserta didik dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Hamalik (2003, hlm. 15) mengatakan: “Hasil hasil belajar adalah pola pola perbuatan, nilai nilai, pengertian pengertian dan sikap sikap, serta apersepsi dan

abilitas". Dapat kita simpulkan bahwa hasil belajar tercapai bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Tetapi dalam penelitian ini hal yang diteliti dalam meningkatkan hasil belajar dilihat dari ranah kognitif.

Terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern yaitu faktor yang ada diluar individu. Salah satu faktor ekstern yang mempengaruhi belajar adalah metode mengajar. Jika seorang guru dalam proses pembelajaran memperhatikan metode yang digunakan maka hasil belajar siswa akan lebih baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Slameto (2010, hlm. 54), mengemukakan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar, yaitu:

1. Faktor-Faktor Intern
 - a. Faktor jasmaniah meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh.
 - b. Faktor psikologi meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.
 - c. Faktor kelelahan baik secara jasmani maupun rohani (bersifat psikis)
2. Faktor-Faktor Ekstern
 - a. Faktor keluarga, meliputi cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
 - b. Faktor sekolah, meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah
 - c. Faktor masyarakat, meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

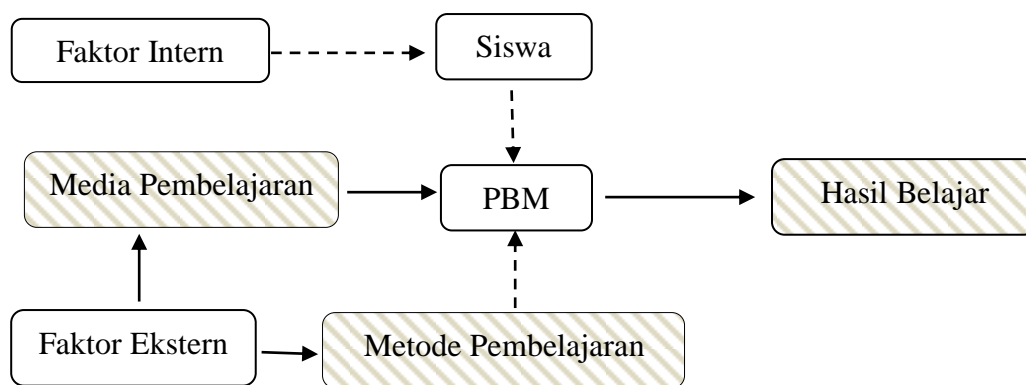
Mengenai pernyataan tersebut dijelaskan bahwa hasil belajar dipengaruhi salah satunya oleh faktor eksternal, yaitu metode mengajar. Dengan kata lain metode mengajar dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, namun seorang guru harus dapat dengan tepat memilih metode mengajar yang digunakan. Hal ini didasarkan pada pendapat Syaiful Bahri Djamarah (2010, hlm. 78) yang mengungkapkan bahwa penggunaan metode mengajar yang kurang tepat dengan jenis bahan pelajaran akan menyulitkan. Akibatnya, sudah dipastikan hasil belajar peserta didik rendah.

Banyak sekali jenis metode pembelajaran yang dapat digunakan dan divariasikan dalam proses belajar mengajar. Salah satunya yaitu dengan metode Pembelajaran

aktif dimana pembelajaran ini 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 serta di bantu oleh media pembelajaran *audio visual* dimana media yang menyampaikan materi dengan menggunakan mesin mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan pesan *audio* dan *visual*.

Media pembelajaran ini dapat mempengaruhi hasil belajar karena pada metode ini dapat mendorong siswa berfikir aktif, memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas sehingga guru dapat menjelaskan kembali materi yang dianggap kurang jelas. Dalam pembelajaran ini guru dapat membuat pertanyaan yang menarik sehingga dapat memusatkan perhatian siswa, sekalipun siswa sedang tidak kondusif di dalam kelas.

Secara skematik kerangka pemikiran dapat digambarkan sebagai berikut:




Gambar 2.2
Kerangka Pemikiran

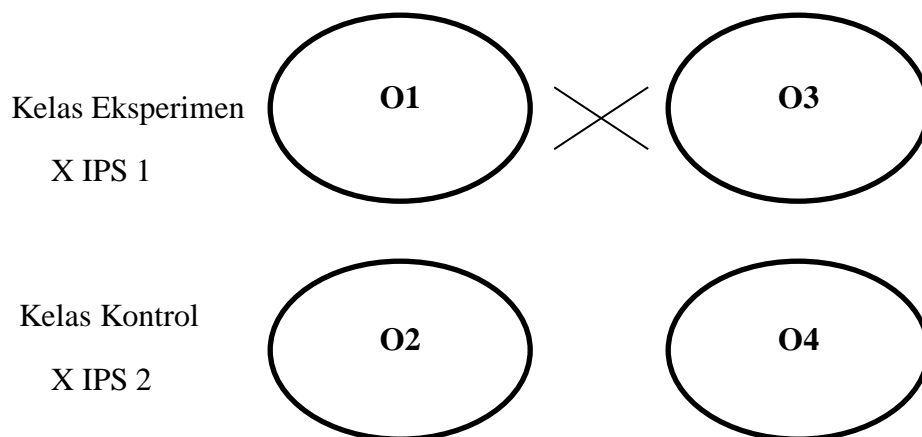
Keterangan :

—————> : kerangka yang akan diteliti

- - - - -> : kerangka yang tidak diteliti Fokus

 : Penelitian penerapan metode *active learning* berbasis media berbasis *audio-visual* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS 1 SMA Negeri 27 Bandung.

Berdasarkan paparan tersebut, dalam penelitian ini hubungan antar variabel penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.3

Paradigma Penerapan Model Pembelajaran Metode *active learning* Berbasis *audio-visual* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

- O1 : Pre-test kelas eksperimen.
- O2 : Pre-test Kelas kontrol.
- X : Penerapan metode *active learning* berbasis *audio visual*
- O3 : Post-test kelas eksperimen.
- O4 : Post-test kelas kontrol.

D. Asumsi

Suharsimi Arikunto (2013, hlm. 104) mengemukakan bahwa anggapan dasar atau postulat adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyidik. Dikatakan selanjutnya bahwa setiap penyelidik dapat merumuskan postulat yang berbeda. Seorang penyelidik mungkin meragu-ragukan sesuatu anggapan dasar yang oleh orang lain diterima sebagai kebenaran. Dalam penelitian ini “penerapan *active learning* berbasis

audio visual dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Negeri 27 Bandung”. maka penulis beramsumsi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran memberikan peran pada hasil belajar, melalui penggunaan media pengajaran diharapkan dapat mempertinggi proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.
2. Guru memiliki pengetahuan dan keterampilan memadai dalam menerapkan jenis jenis media pembelajaran. Media pengajaran ada dalam komponen mengajar, sebagai salah satu upaya mempertinggi proses interaksi guru dan peserta didik dan interkasi dengan lingkungan belajarnya. Oleh sebab itu fungsi utama dari media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru.
3. Fasilitas pembelajaran di SMAN 27 Bandung dianggap memadai
Berdasarkan tinjauan langsung di SMAN 27 Bandung fasilitas yang disediakan sudah memadai, disetiap kelasnya sudah terpasang Proyektor, LCD, pengeras suara, serta perlengkapan lainnya
4. Siswa kelas X IPS dianggap memiliki kemampuan terhadap pemahaman sub tema koperasi.

E. Hipotesis

1. Pengertian Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu pernyataan penting dalam penelitian. Arikunto (2013, hlm. 110) mengemukakan bahwa hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Dari arti katanya, hipotesis berasal dari 2 penggalan kata *hypo* yang artinya dibawah dan *thesa* yang artinya “kebenaran”. Jadi kemudian hipotesis yang kemudian cara menulisnya disesuaikan dengan Ejaan Bahasa Indonesia menjadi hipotesa, dan berkembang menjadi Hipotesis.

Sugiono (2016, hlm. 99) mengemukakan bahwa Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian adalah terdapat perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah menggunakan metode *active learning* berbasis *audio visual* setelah di lakukan pos tes.