

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Secara hakiki, pendidikan dipandang bermutu dapat diukur dari kedudukannya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan memajukan budaya nasional. Pendidikan yang berhasil adalah pendidikan yang mampu membentuk generasi muda yang cerdas, berkarakter, bermoral dan berkepribadian. Sejalan dengan fungsi pendidikan di Indonesia yang tersurat dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 4 tentang sistem pendidikan nasional bahwa pendidikan mempunyai fungsi sebagai berikut:

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 bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Salah satu upaya pemerintah dalam meningkatkan pendidikan saat ini adalah dengan melakukan regulasi terhadap kurikulum. Dari hal inilah terdapat perubahan paradigma pendekatan *Teacher Center* menjadi *Student Center* yang berdampak pada aktivitas siswa dituntut untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran mulai dari hal mengamati, menanya, mencoba, menalar sampai mengkomunikasikan. Mengingat hal itu pula, proses pembelajaran yang selama ini dilakukan kini mengalami perubahan, akibatnya sistem penilaian yang digunakan juga ikut mengalami pergeseran dari semula melakukan penilaian melalui tes mengukur kompetensi pengetahuan berdasarkan hasil saja menuju sistem penilaian otentik yaitu dengan mengukur kompetensi sikap (afektif), keterampilan (psikomotor) dan pengetahuan (kognitif). Dengan demikian, kompetensi setiap siswa akan dapat diukur tanpa terkecuali harus melalui proses sebelumnya yang dalam hal ini adalah kegiatan belajar mengajar. Proses ini juga merupakan kegiatan utama dalam khasanah pendidikan karena proses belajar adalah penentu keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan.

Peningkatan kualitas belajar dapat dilakukan dengan banyak cara dan biasanya seseorang selalu merasa tertarik dengan hal-hal baru. Seperti pada era teknologi dan globalisasi sekarang ini, pembelajaran dapat dibuat menjadi lebih menarik. Arus komunikasi sangat sarat dan tentu akan mempengaruhi setiap aktivitas manusia khususnya pada proses pembelajaran. Interaksi guru dengan siswa tidak hanya dapat dilakukan dengan cara tatap muka secara langsung saja melainkan dengan penggunaan ruang maya atau internet. Namun, tidak dapat dipungkiri melihat ketersediaan fasilitas penunjang hal tersebut tentu tidak seluruhnya dapat dilakukan oleh guru. Tidak terbatas oleh hal tersebut, guru dapat pula menyajikan pembelajarannya melalui tampilan-tampilan menarik hingga tayangan-tayangan video tertentu sehingga siswa tidak hanya menatap papan tulis, tulisan dan suara guru seperti biasanya. Media ini dikenal dengan istilah media audiovisual dimana siswa dapat mendapat pelajaran dikelas melalui tayangan materi dan mengandung pesan suara.

Media audiovisual merupakan media belajar dengan memadukan suara dan tayangan secara visual yang berisikan materi ajar didalamnya. Media ini dapat berupa tayangan materi berupa *slide* presentasi ataupun video sekalipun.

Mengutip penuturan Nana Sudjana dan Rivai (2015, hlm. 129), “media audiovisual untuk pengajaran adalah sebagai bahan yang mengandung pesan dalam bentuk suara dan gambar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar”

Menyinggung penuturan ahli diatas, bahwa media audiovisual dapat merangsang perhatian dan kemauan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dengan kata lain, media tersebut akan pula merangsang minat belajar seorang siswa. Minat merupakan faktor psikologis yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa karena sesuatu hal yang diminati akan berpengaruh pula pada pembawaan (*mood*) seseorang dalam melakukan sesuatu.

Slameto (2015, hlm. 180) dalam bukunya menyebutkan pengertian minat belajar seperti berikut:

Minat belajar adalah salah satu bentuk keaktifan seseorang yang mendorong untuk melakukan serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam

interaksi dalam lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotorik..

Hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan siswa Kelas X IPS 4 di SMA Pasundan 2 Bandung, peneliti mendapat temuan pada kecenderungan persepsi siswa terhadap mata pelajaran ekonomi bahwa pelajaran ini identik dengan teori bahkan sebagian besar adalah pelajaran yang bersifat teoritis. Hal inilah yang cenderung membuat siswa kurang antusias bahkan cepat merasa bosan mengikuti pembelajaran. Bahkan, ketika dilakukan pembelajaran dengan cara berkelompok pula terkadang hanya siswa tertentu saja yang terlibat dalam diskusi intra kelompok dan sebagian besar lainnya hanya terkesan tidak ingin melakukan aktivitas di dalam kelompok sehingga pembelajaran belum mencapai pada konteks pembelajaran aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan.

Berangkat dari persoalan tersebut, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Media Pembelajaran Audiovisual Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Pasundan 2 Bandung (Studi Kasus Siswa Kelas X IPS 4 Tahun Ajaran 2016/2017)”**.

B. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran karena persepsinya pada mata pelajaran ekonomi yang cenderung teori sehingga cepat merasa jenuh.
2. Kurangnya minat siswa karena guru melakukan pembelajaran dengan cara konvensional.
3. Siswa kerap mengeluh saat diberikan tugas oleh guru.
4. Belum optimalnya penggunaan media audiovisual dalam kegiatan belajar mengajar.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran audiovisual pada mata pelajaran ekonomi di kelas X IPS 4 SMA Pasundan 2 Bandung?

2. Bagaimana minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas X IPS 4 SMA Pasundan 2 Bandung?
3. Seberapa besar pengaruh penerapan media audiovisual terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas X IPS 4 SMA Pasundan 2 Bandung?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini diantaranya adalah untuk mengetahui,

1. Penerapan media pembelajaran audiovisual pada mata pelajaran ekonomi di kelas X IPS 4 SMA Pasundan 2 Bandung.
2. Minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas X IPS 4 SMA Pasundan 2 Bandung.
3. Besarnya pengaruh penerapan media audiovisual terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas X IPS 4 SMA Pasundan 2 Bandung.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangsih bagi khasanah ilmu pengetahuan khususnya pada disiplin ilmu pendidikan ekonomi dan memperkaya hasil penelitian yang telah ada serta memberikan gambaran mengenai Penerapan Media Pembelajaran Audiovisual terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Pasundan 2 Bandung.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

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

b. Bagi Guru

Dapat memberikan acuan secara khusus untuk guru mata pelajaran ekonomi sehingga dapat menentukan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

c. Bagi Siswa

Memberikan wawasan mengenai media pembelajaran serta pengaruhnya terhadap minat belajar agar menjadi bekal prinsip untuk siswa dalam melaksanakan kewajiban belajar sehingga mampu meningkatkan hasil belajar.

d. Bagi Penulis

Penelitian ini sebagai sarana untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam penerapan teori-teori yang sudah diperoleh diperkuliahan.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan bagi penelitian selanjutnya secara khusus yang berkaitan dengan penerapan media pembelajaran audiovisual terhadap minat belajar siswa pada sekolah-sekolah lainnya.

F. Definisi Operasional**1. Media Pembelajaran**

“Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Secara lebih khusus media pembelajaran adalah alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memroses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.” (Arsyad, 2016, hlm. 3).

2. Media Audiovisual

Nana Sudjana dan Rivai (2015, hlm. 129) mengatakan, “media audiovisual untuk pengajaran adalah sebagai bahan yang mengandung pesan dalam bentuk suara dan gambar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar”.

3. Minat Belajar

Slameto (2015, hlm. 180) dalam bukunya menyebutkan pengertian minat belajar seperti berikut:

Minat belajar adalah salah satu bentuk keaktifan seseorang yang mendorong untuk melakukan serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dalam lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotorik.

Jadi yang dimaksud dalam judul penelitian ini yaitu bagaimana media pembelajaran audiovisual dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Pasundan 2 Bandung.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi yang digunakan yakni merujuk pada Panduan Karya Tulis Ilmiah yang diberlakukan di lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Adapun bagian-bagian yang terdapat pada penulisan skripsi seperti berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini merupakan bagian awal dari skripsi yang menguraikan latar belakang penelitian berkaitan dengan kesenjangan harapan dan fakta di lapangan, identifikasi masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian hingga pada bagian sistematika skripsi.

2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Bab ini berisi tentang kajian teori yang berkaitan dengan pembahasan masing-masing variabel yang diteliti. Selain itu dalam bab ini juga membahas tentang kerangka pemikiran yang menjelaskan tentang kondisi awal dalam kelas, tidakan penulis terhadap kondisi, dan hasil akhir dari tindakan yang penulis lakukan dalam penelitian.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan. Hal-hal yang dibahas yakni mengenai metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data serta prosedur penelitian yang digunakan.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Bab ini menyajikan simpulan terhadap hasil analisis temuan dari penelitian yang dilakukan dan saran penulis sebagai bentuk pemaknaan terhadap hasil analisis temuan serta bentuk rekomendasi kepada para pembuat kebijakan, pengguna atau kepada peneliti berikutnya. (FKIP Unpas, 2017, hlm. 22-32).