

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan suatu hal yang sangat penting bagi bangsa, dikatakan berhasil apabila pendidikan berkualitas. Bangsa yang memiliki pendidikan berkualitas menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan merupakan aspek universal yang selalu ada dalam kehidupan manusia. Di dalamnya terdapat ilmu pengetahuan yang sangat penting untuk dijadikan pedoman hidup manusia. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi, sangat berpengaruh terhadap implementasi strategi pembelajaran. Melalui kemajuan tersebut para guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media audiovisual, siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran dan pembelajaran pun akan lebih menarik.

Sejalan dengan apa yang menjadi harapan dari sistem pendidikan nasional terhadap generasi penerus-penerus bangsa di masa yang akan datang, seperti tercantum dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam Bab II pasal 3 berbunyi:

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 tanggung jawab.

Adapun permendikbud no 20 tahun 2016 tentang standar kompetensi lulusan pendidikan dasar dan menengah menimbang: Bahwa dalam rangka melaksanakan ketentuan pasal 27 ayat (1) peraturan pemerintah no 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan sebagaimana telah beberapa kali diubah terakhir dengan peraturan pemerintah no 13 tahun 2015 tentang perubahan kedua atas peraturan pemerintah no

19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan, yaitu menetapkan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan tentang standar kompetensi lulusan pendidikan dasar dan menengah. Adapun permendikbud no 21 tahun 2016 tentang standar kompetensi lulusan pendidikan dasar dan menengah menimbang: Bahwa dalam rangka melaksanakan ketentuan pasal 5 ayat (4) peraturan pemerintah no 32 tahun 2013 tentang perubahan atas peraturan pemerintah no 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan, perlu menetapkan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan tentang standar isi satuan pendidikan dasar dan menengah. Adapun permendikbud no 22 tahun 2016 tentang standar kompetensi lulusan pendidikan dasar dan menengah menimbang: Bahwa dalam rangka melaksanakan ketentuan pasal 24 peraturan-peraturan pemerintah no 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan sebagaimana telah diubah dengan peraturan pemerintah no 32 tahun 2013 tentang perubahan atas peraturan pemerintah no 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan, perlu menetapkan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah. Adapun permendikbud no 23 tahun 2016 tentang standar kompetensi lulusan pendidikan dasar dan menengah menimbang: Bahwa peraturan mengenai penilaian pendidikan perlu disesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan dalam penilaian hasil belajar.

Dari perundang-undangan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa seorang guru diuntut untuk bisa beradaptasi dengan teknologi yang berkembang pesat serta proses belajar mengajar terkesan inovatif dan kreatif. Selain itu, penggunaan teknologi diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena tampilan dan gaya belajar menarik membuat siswa terhindar dari rasa jenuh dan bosan saat mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan informasi yang didapatkan dari guru mata pelajaran dasar-dasar perbankan siswa yang tidak mencapai kkm sebanyak 30%. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan buku paket yang ada dalam pembelajaran dasar-dasar perbankan. Penulis dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas X Akuntansi 1 pada mata pelajaran dasar-dasar perbankan terbilang belum optimal. Hal tersebut dikatakan belum optimal karena banyak siswa yang mengeluh dengan metode pembelajaran ceramah,

sehingga siswa merasa bosan dan mudah mengantuk pada saat pembelajaran di mulai dan membuat hasil belajar siswa menurun.

Kegiatan proses utama pendidikan di sekolah adalah kegiatan belajar mengajar. Dengan proses belajar mengajar yang ada merupakan penentu keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Siswa diharapkan mengalami perubahan dalam bidang pengetahuan pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap. Perubahan tersebut dapat tercapai bila ditunjang berbagai macam faktor. Faktor yang dapat menghasilkan perubahan juga berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar.

Menurut Winkel (dalam Purwanto, 2014 hlm. 45) menyatakan, “Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya”.

Menurut Arsyad (Media audiovisual, 2017 hlm. 141) menyatakan: “Media audiovisual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau”.

Damayanti (2013) mengatakan bahwa LKPD “merupakan salah satu bahan ajar yang penting untuk tercapainya keberhasilan dalam pembelajaran”. Dari permasalahan diatas, penulis ingin melakukan penelitian dengan judul **“PENGARUH MEDIA AUDIOVISUAL BERBASIS LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (MATA PELAJARAN BANK UMUM DAN BANK PERKREDITAN RAKYAT KELAS X AK 1 DI SMK NEGERI 3 BANDUNG)”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan di atas, dapat diidentifikasi berbagai permasalahan terkait dengan hasil belajar siswa di kelas X AK 1 SMK Negeri 3 Bandung. Permasalahan tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Tidak menggunakan media saat pembelajaran.
2. Siswa mengeluh dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru.
3. Proses belajar mengajar siswa pada mata pelajaran bank umum dan bank perkreditan rakyat masih kurang efektif.
4. Tingkat kreativitas belum optimal.

5. Siswa merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran.
6. Guru belum optimal dalam menggunakan media audio visual.
7. Siswa terlihat pasif dalam mengikuti proses pembelajaran.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan media audiovisual berbasis lembar kerja peserta didik (*pre-test*)?
2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan media audiovisual berbasis lembar kerja peserta didik (*post test*)?
3. Adakah perbedaan kemampuan hasil belajar siswa dengan perlakuan media audiovisual berbasis lembar kerja peserta didik pada pengukuran awal (*pre test*) dan pengukuran akhir (*post test*)?
4. Seberapa besar pengaruh hasil belajar siswa setelah penggunaan media audiovisual?

### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai untuk menjawab masalah penelitian yang diajukan dalam rumusan masalah yaitu :

1. Hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan media audiovisual berbasis lembar kerja peserta didik (*pre-test*).
2. Hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan media audiovisual berbasis lembar kerja peserta didik (*post test*).
3. Perbedaan hasil belajar siswa dengan perlakuan media audiovisual berbasis lembar kerja peserta didik pada pengukuran awal (*pre-test*) dan setelah pengukuran akhir (*post test*).
4. Besarnya pengaruh hasil belajar siswa setelah penggunaan media audiovisual.

## **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi 2 kategori yaitu :

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini mampu menambah khasanah ilmu pengetahuan dan perkembangan di bidang pendidikan khususnya di dasar-dasar perbankan.

### **2. Manfaat Empiris**

- a. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang pentingnya belajar dalam proses hasil belajar.
- b. Bagi sekolah, Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk mengambil kebijakan sekolah dalam kaitannya dengan peningkatan hasil belajar siswa.
- c. Bagi unpas, Untuk menambah koleksi bahan pustaka yang bermanfaat bagi Unpas pada umumnya, dan mahasiswa Pendidikan ekonomi FKIP Unpas pada khususnya.
- d. Bagi peneliti lain, Agar dapat dijadikan masukan dalam penelitian serupa dan dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain agar lebih sempurna untuk kedepannya.

## **F. Definisi Operasional**

### **1. Media Pembelajaran**

Daryanto (2015, hlm. 4) menyatakan “Media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran”. Sadiman dkk. (2010, hlm. 6) menyatakan, “Kata media berasal dari bahasa Latin "*medium*" yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar”. “Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan”. Sejalan pula dengan Arsyad (2013, hlm. 3) mengatakan, “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”.

## 2. Media Audiovisual

Menurut Sadiman dkk. (2010, hlm.74), “Media audiovisual yaitu media yang menampilkan gerak dan suara sebagai pesan yang disajikan berupa fakta maupun fiktif bias bersifat edukatif maupun intruksional”. Kemudian Dale dalam Arsyad (2013, hlm. 27) menyatakan, “Bahan-bahan audiovisual 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”.

## 3. Lembar Kerja Peserta Didik

Menurut Arsyad (2008, hlm. 78) menyatakan, “menuntun peserta didik akan berbagai kegiatan yang perlu diberikan serta mempertimbangkan proses berpikir yang akan ditumbuhkan pada diri peserta didik”.

## 4. Hasil Belajar

Menurut Bloom (dalam Suprijono 2013:6) menyatakan, “hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik”. “Kemampuan kognitif terdiri dari *knowledge* (pengetahuan, ingatan) *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh) *application* (menerapkan) *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan) *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan); dan *evaluating* (menilai). Kemampuan afektif terdiri dari *receiving* (sikap menerima) *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai) *organization* (organisasi); *characterization* (karakterisasi). Kemampuan psikomotorik meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*”.

Menurut Suprijono (2013:7) menyatakan, “hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja”.

Jihad dan Haris (2012:14) menyatakan, “hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu”.

(<http://www.karyatulisku.com/2017/10/pengertian-hasil-belajar-dan-jenis-jenis-hasil-belajr.html>)

Kesimpulan hasil belajar yaitu mencakup dengan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang berdasarkan dari proses belajar dan dapat dilakukan dalam waktu tertentu.

## **G. Sistematika Penulisan Skripsi**

### **1. Bab I Pendahuluan**

Pendahuluan bermaksud mengantarkan pembaca ke dalam pembahasan permasalahan. Esensi dari bagian pendahuluan adalah pernyataan tentang masalah penelitian. Bagian pendahuluan skripsi berisi hal-hal sebagai berikut :

#### **a. Latar Belakang Masalah**

Bagian ini memaparkan konteks penelitian yang dilakukan. Peneliti harus dapat memberikan latar belakang mengenai topik yang digunakan dalam penelitian secara menarik sesuai dengan perkembangan situasi dan kondisi terkini.

#### **b. Identifikasi Masalah**

Tujuan identifikasi masalah yaitu agar peneliti mendapatkan masalah yang berhubungan dengan judul penelitian ditunjukkan oleh data empirik.

#### **c. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah merupakan pertanyaan umum tentang konsep atau fenomena spesifik yang di teliti.

**d. Tujuan Penelitian**

Rumusan tujuan penelitian memperlihatkan pernyataan hasil yang ingin dicapai peneliti setelah melakukan penelitian.

**e. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian berfungsi untuk menegaskan kegunaan penelitian yang dapat diraih setelah penelitian berlangsung. Manfaat penelitian menjelaskan hal-hal berikut :

- 1) Manfaat teoretis, yaitu manfaat hasil penelitian terhadap pengembangan dan kejelasan ilmu dan teori pada satu bidang ilmu.
- 2) Manfaat empiris, yakni manfaat hasil penelitian untuk para pengguna ilmu/teori dalam satu bidang ilmu.

**f. Definisi Operasional**

Definisi operasional mengemukakan pembatasan dari istilah-istilah yang diberlakukan dalam penelitian sehingga tercipta makna tunggal terhadap pemahaman permasalahan terhadap pembatasan istilah dalam penelitian yang memperlihatkan makna penelitian sehingga mempermudah peneliti dalam memfokuskan pembahasan masalah.

**g. Sistematika Skripsi**

Bagian ini memuat sistematika penulisan skripsi, yang menggambarkan kandungan setiap bab, urutan penulisan, serta hubungan antara satu bab dengan bab lainnya dalam membentuk sebuah kerangka utuh skripsi.

## 2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Kajian teori berisi deskripsi teoritis yang memfokuskan kepada hasil kajian teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian, berdasarkan judul skripsi ini pengaruh media audiovisual berbasis lembar kerja peserta didik (LKPD) terhadap hasil belajar siswa (mata pelajaran bank umum dan bank perkreditan rakyat kelas X Ak 1 di smk negeri 3 bandung maka kajian teoritisnya sebagai berikut :

### 1. Media Pembelajaran

- a. Pengertian Media Pembelajaran
- b. Fungsi Media Pembelajaran

### 2. Media Audiovisual

- a. Pengertian Media Audiovisual
- b. Karakteristik Media Audiovisual
- c. Keuntungan dan Keterbatasan Media Audiovisual

### 3. Lembar Kerja Peserta Didik

- a. Pengertian Lembar Kerja
- b. Pengertian Peserta Didik
- c. Komponen Lembar Kerja Peserta Didik
- d. Manfaat Lembar Kerja Peserta Didik

### 4. Hasil Belajar

- a. Pengertian Hasil Belajar
- b. Faktor Hasil Belajar
- c. Jenis-jenis Hasil Belajar
- d. Penilaian Hasil Belajar

## 3. Bab III Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan, bab ini berisi hal-hal berikut :

- a. Metode penelitian, merupakan suatu rangkaian kegiatan terlaksananya penelitian
- b. Desain penelitian, pada bagian ini peneliti menyampaikan secara eksplisit apakah penelitian yang dilakukan termasuk kategori survei atau eksperimen
- c. Subjek dan objek penelitian
- d. Pengumpulan data dan instrumen penelitian, mencakup jenis data yang akan dikumpulkan, penjelasan, dan alasan pemakaian suatu teknik pengumpulan data sesuai dengan kebutuhan data penelitian
- e. Teknik analisis data, harus disesuaikan dengan rumusan masalah dan jenis data penelitian yang diperoleh, baik data kualitatif maupun kuantitatif
- f. Prosedur penelitian, menjelaskan prosedur aktivitas perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan penelitian.

#### **4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**

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

#### **5. Bab V Simpulan dan Saran**

Simpulan merupakan uraian yang menyajikan penafsiran pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan hasil penelitian, kemudian saran merupakan rekomendasi yang ditujukan kepada para pembuat kebijakan, pengguna, atau kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya, dan kepada pemecah masalah di lapangan atau *follow up* dari hasil penelitian.

