

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis yang dilakukan oleh orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk memengaruhi peserta didik sehingga mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. “Pendidikan ialah pimpinan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak dalam pertumbuhannya (baik jasmani maupun rohani) agar berguna bagi diri sendiri dan masyarakat.” (M. Ngalim Purwanto, 2002:10). Dalam arti lain, pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi, dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan.

Fungsi pendidikan yang tercantum dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 menunjukkan bahwa pendidikan sangatlah penting bagi setiap manusia guna menghadapi berbagai persoalan kehidupan di masa depan. Pendidikan diletakkan sebagai posisi sentral dalam pembangunan. Sasaran dalam pendidikan itu sendiri adalah peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM).

Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Hal ini berarti berhasil tidaknya tujuan pendidikan banyak tergantung pada proses pembelajaran yang dilaksanakan. Pada dasarnya pembelajaran merupakan proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa untuk

mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan secara efektif. Dalam hal ini siswa sebagai peserta didik diperlakukan sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran di sekolah dan guru menempati posisi yang cukup sentral dan strategis untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan sehingga dapat dengan mudah mengarahkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Di samping itu, dengan berkembangnya teknologi maka kegiatan pembelajaran dapat atau bisa dioptimalkan dan dikembangkan agar siswa mudah menyerap pelajaran. Oleh karena itu, sudah seharusnya proses pembelajaran didesain guna memberikan pemahaman dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar siswa di sekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa tersebut dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar siswa yang kurang efektif, bahkan siswa sendiri tidak merasa termotivasi di dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Akibatnya, siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang diberikan oleh guru tersebut.

Untuk mengatasi permasalahan dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran tersebut, guru perlu memahami hal-hal yang berpengaruh terhadap kegiatan pembelajaran siswa, salah satunya adalah guru harus memahami dan menguasai penggunaan media-media pembelajaran yang efektif yang dapat membantu siswa untuk belajar optimal, mampu menggali potensi serta menarik minat siswa dalam proses pembelajaran di kelas dan pada akhirnya diharapkan akan meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan paradigma konstruktivisme tentang belajar, proses belajar yang optimal merupakan salah satu indikator untuk mewujudkan hasil belajar siswa yang optimal pula. Hasil belajar yang optimal juga merupakan salah satu cerminan hasil pendidikan yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas memerlukan sumber daya guru yang mampu dan siap berperan secara profesional dalam lingkungan sekolah dan masyarakat. Dalam 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. Konsep lingkungan meliputi tempat belajar, metode, media, sistem penilaian, serta sarana dan prasarana yang diperlukan untuk mengemas pembelajaran dan mengatur bimbingan belajar sehingga memudahkan siswa belajar.

Begitu pula seperti yang diungkapkan Prayitno (dalam Vina, 2008:6), “bahwa yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa adalah metode mengajar guru, materi pelajaran yang diberikan guru, media pengajaran yang digunakan, serta penilaian.”

Hasil belajar menunjukkan gambaran keberhasilan seseorang dalam upaya mengoptimalkan kemampuan yang dimilikinya melalui proses belajar yang diikutinya. Adapun yang menjadi standar keberhasilan itu bisa bersifat intrinsik dalam arti ditetapkan sendiri, bisa juga bersifat ekstrinsik.

Siswa dikatakan berhasil apabila nilai yang diperoleh memenuhi standar yang telah ditetapkan oleh tiap sekolah yang disebut dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berhasil tidaknya siswa mencapai KKM dapat dilihat dari nilai

hasil evaluasi belajar siswa baik nilai evaluasi di setiap ulangan harian, ujian semester, maupun nilai akhir ujian. Berikut merupakan data ulangan harian siswa SMA Negeri 6 Bandung:

**Tabel 1.1**  
**Nilai Siswa Kelas XI IPS Mata Pelajaran Ekonomi**  
**Periode Semester Ganjil 2011/2012**  
**SMA NEGERI 6 BANDUNG**  
**(Berdasarkan Hasil Rata-rata Nilai Ulangan)**

Nilai	XI IPS 1	XI IPS 2	XI IPS 3	Jumlah
96 – 100 (Istimewa)	-	3	3	6
86 – 95 (Baik Sekali)	2	1	7	10
76 – 85 (Baik)	5	-	4	9
66 – 75 (lebih dari cukup)	2	3	4	9
56 – 65 (Cukup)	8	9	6	23
46 – 55 (Hampir cukup)	2	9	6	17
36 – 45 (Kurang)	7	8	7	22
26 – 35 (Kurang sekali)	6	4	-	10
16 – 25 (Buruk)	5	-	1	6
0 – 15 (Buruk sekali)	-	-	1	1
<b>Jumlah</b>	<b>37</b>	<b>37</b>	<b>39</b>	<b>113</b>

Sumber : dokumen Guru Ekonomi SMAN 6 Bandung (data diolah)

Berdasarkan tabel 1.1 diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa XI IPS tersebut rendah karena banyak yang tidak mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Kriteria ketuntasan minimal (KKM) itu sendiri telah ditetapkan untuk mata pelajaran ekonomi yaitu 70, sementara dari 3 kelas IPS tersebut apabila dilihat dari nilai rata-ratanya banyak yang tidak memenuhi nilai KKM.

Untuk mengetahui lebih jelas seberapa besar persentase hasil belajar siswa yang dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan yang belum

mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dapat dilihat dari tabel 1.2 di bawah ini:

**Tabel 1.2**  
**Persentase Nilai Hasil Ulangan Blok**  
**Pelajaran Ekonomi kelas XI**

No	Kelas	Jumlah siswa dibawah KKM	Jumlah siswa diatas KKM	Persentase siswa dibawah KKM	Persentase siswa diatas KKM
1	XI IPS 1	28	9	$\frac{28}{37} \times 100\% = 75,68\%$	$\frac{9}{37} \times 100\% = 24,32\%$
2	XI IPS 2	30	7	$\frac{30}{37} \times 100\% = 81,08\%$	$\frac{7}{37} \times 100\% = 18,91\%$
3	XI IPS 3	21	18	$\frac{21}{39} \times 100\% = 53,85\%$	$\frac{18}{39} \times 100\% = 46,15\%$
4	<b>Total</b>	<b>79</b>	<b>34</b>	69,91%	30,09%

Sumber : data diolah

Dari tabel 1.2 diatas dapat dilihat bahwa persentase jumlah siswa yang mendapat nilai dibawah KKM lebih banyak dibandingkan dengan jumlah siswa yang nilainya berada di atas KKM yaitu 69,91% atau 79 orang siswa yang nilainya berada di bawah KKM dan 30,09% atau 34 orang siswa yang nilainya berada di atas KKM dari total jumlah siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 6 Bandung adalah sebanyak 113 orang. Dengan persentase setiap kelas adalah, untuk kelas XI IPS 1 sebanyak 28 orang atau 75,68 % siswa yang nilainya di bawah KKM dan 9 orang atau 24,32 %,siswa yang nilainya di atas KKM dari total siswa XI IPS 1 adalah 37 orang. Untuk kelas XI IPS 2 persentase jumlah siswa yang nilainya berada di bawah KKM adalah 81,08% atau 30 orang dan 7 siswa

yang mendapat nilai di atas KKM atau 18,91% dari total siswa sebanyak 37 orang. Sedangkan untuk siswa kelas XI IPS 3 persentase jumlah siswa yang mendapat nilai di bawah KKM adalah sebanyak 53,85% atau 21 siswa dan yang mendapat nilai di atas KKM adalah 46,15% atau 18 siswa dari total 39 siswa.

Adanya penurunan hasil belajar ini penting untuk diteliti karena apabila masalah mengenai rendahnya hasil belajar siswa ini dibiarkan maka proses belajar mengajar akan mengalami kegagalan dan dampaknya tingkat pendidikan masyarakat Indonesia akan tertinggal, daya saing dengan warga asing akan rendah dan akan menimbulkan terjadinya pengangguran karena nilai sumber daya manusia yang rendah.

Rendahnya tingkat penguasaan siswa terhadap materi pada mata pelajaran ekonomi ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah kebanyakan dari guru Ekonomi yang mengajar di SMA Negeri 6 Bandung sangat jarang sekali menggunakan media pembelajaran yang memungkinkan bagi siswa dapat memahami lebih dalam tentang materi yang disampaikan serta jarang sekali menarik perhatian siswa. Disamping itu, guru dalam perannya sebagai mediator terkadang jarang yang dapat menggunakan media pembelajaran dengan baik, seperti yang terlihat pada tabel di bawah ini :

**Tabel 1.3 Penggunaan Media Pembelajaran**

Responden	Pernyataan						$\Sigma$
	1	2	3	4	5	6	
1	2	4	3	2	3	4	18
2	3	4	2	2	3	3	17
3	3	3	2	2	3	3	16
4	2	5	2	3	5	2	19
5	1	5	1	1	2	2	12
6	3	3	3	3	3	3	18
7	3	3	3	3	3	3	18
8	1	5	1	1	1	1	10
9	2	5	2	2	2	3	16
10	1	5	1	1	1	1	10
11	1	5	1	1	1	1	10
12	2	4	1	2	3	1	13
13	2	5	2	1	3	1	14
14	1	5	1	1	2	2	12
15	1	5	2	1	2	1	12

Sumber : data diolah

Tabel 1.3 di atas merupakan hasil survey yang dilakukan kepada para siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 6 Bandung dengan menggunakan teknik *proportional sample* dari 3 kelas, yaitu XI IPS 1, XI IPS 2, dan XI IPS 3 untuk mengetahui seberapa besar penggunaan media pada saat pembelajaran di kelas. Untuk mengetahui seberapa besar persentase penggunaan media dapat dilihat dari tabel 1.4 di bawah ini :

**Tabel 1.4 Persentase Penggunaan Media Pembelajaran**

No Item	Skor					$\Sigma$	Persentase					$\Sigma$
	1	2	3	4	5		1	2	3	4	5	
1	6	5	4	0	0	15	40%	33%	27%	0%	0%	100%
2	0	0	3	3	9	15	0%	0%	20%	20%	60%	100%
3	6	6	3	0	0	15	40%	40%	20%	0%	0%	100%
4	7	5	3	0	0	15	47%	33%	20%	0%	0%	100%
5	3	4	7	0	1	15	20%	27%	47%	0%	7%	100%
6	6	3	5	1	0	15	40%	20%	33%	7%	0%	100%

Sumber : data diolah

Dari data di atas kita dapat lihat pernyataan pertama tentang seberapa sering mereka belajar Ekonomi di kelas dengan menggunakan media pembelajaran, 40% siswa menjawab tidak pernah, 33% siswa menjawab jarang, dan 27% siswa menjawab kadang-kadang. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pada saat pembelajaran di kelas guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran. Selain daripada itu pernyataan nomor dua tentang ketertarikan siswa dalam pembelajaran Ekonomi dengan menggunakan media pembelajaran, 60% menjawab selalu tertarik. Dari dua pernyataan tersebut saja kita sudah dapat mendapatkan gambaran tentang keadaan siswa kelas IX (sebelas) bahwa mereka sangat tertarik melakukan pembelajaran di kelas dengan menggunakan media namun guru dalam memberikan materi di kelas tidak pernah menggunakan media pembelajaran, sehingga menyebabkan rendahnya motivasi siswa dalam belajar ekonomi di kelas.

Guru jarang dan bahkan tidak pernah menggunakan media pembelajaran baik grafis maupun audio visual disebabkan karena guru kurang dapat membuat dan menggunakan media sebagai alat bantu mengajar di kelas. Hal ini dibuktikan dari hasil survey yaitu 47% jawaban menyatakan bahwa guru kadang-kadang mampu menggunakan media pembelajaran dengan baik, 27% menjawab jarang, dan 20% menjawab tidak pernah. Selanjutnya, 40% menjawab guru tidak mampu membuat media pembelajaran yang kreatif sehingga siswa merasa tidak bosan, 20% menjawab jarang bisa membuat media pembelajaran yang kreatif, dan 33% menjawab kadang-kadang.



Dalam mencapai hasil belajar yang maksimal, media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dan menentukan. Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dipakai dalam sebuah proses pembelajaran. Hasil yang baik diikuti dengan proses yang baik pula. Apabila dalam proses pembelajaran tersebut media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran, maka akan menciptakan pembelajaran yang dapat memunculkan sisi aktif, kreatif serta mampu menggali potensi siswa dengan optimal maka proses pembelajaran akan memberikan sumbangan positif terhadap hasil belajar siswa.

Selain itu, kontribusi media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton, 1985 (Daryanto, 2011:5) adalah sebagai berikut :

- a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
- b. Pembelajaran dapat lebih menarik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
- d. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- e. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- f. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.
- g. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- h. Pesan guru mengalami perubahan ke arah yang positif.

Karakteristik dan kemampuan masing-masing media perlu diperhatikan oleh guru agar mereka dapat memilih media mana yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan. Salah satu media yang efektif dalam proses pembelajaran adalah media audio visual yang salah satu jenisnya adalah *movie maker*. Media pembelajaran *movie maker* ini dapat menghasilkan tayangan gambar bergerak sekaligus menghasilkan suara, sehingga diklasifikasikan pula sebagai media audio-visual. Lebih dari itu, tayangan dalam *movie maker* dapat mengendalikan penayangan seperti mempercepat, memperlambat, memperbesar, menghentikan

tayangan, atau mengulang-ulang tayangan yang dianggap perlu. Hal ini menjadikan media audio visual berbasis movie maker sebagai pilihan alat bantu dalam proses belajar mengajar yang dapat dipergunakan setiap hari.

Dale (dalam Arsyad, 2004) mengemukakan bahwa ‘penggunaan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar karena melibatkan imajinasi, dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Sejalan dengan itu tayangan video dapat menolong membuat variasi di kelas agar perhatian siswa terfokus pada pelajaran.’

Namun, pada kenyataan di lapangan proses mengajar secara umum masih menggunakan metode ceramah dengan bantuan media buku dan *white board*, keberadaan media pembelajaran audio-visual kerap tidak dipergunakan. Beberapa alasan guru tidak menggunakan media adalah karena mereka beranggapan menggunakan media itu repot, memerlukan persiapan, guru tidak bisa mengoperasikan dengan lancar atau “gagap teknologi”, takut menggunakan peralatan elektronik, takut rusak karena salah pengoperasian. Sehingga guru ingin memilih beban seminimal mungkin. Juga adanya kecenderungan bagi guru untuk melakukan hal yang sederhana dalam pelaksanaan tugas mengajar, ini terbukti dengan penggunaan metode ceramah (*lecture method*) monoton yang paling populer di kalangan guru dan memilih menggunakan papan tulis daripada menggunakan media audio-visual.

Berdasarkan uraian dan permasalahan tersebut maka penulis tertarik untuk meneliti bagaimana pengaruh media pembelajaran audio-visual berjenis *movie maker* terhadap hasil belajar siswa SMAN 6 Bandung dengan mengambil judul **“PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS *MOVIE MAKER* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA” (Studi Eksperimen Mata Pelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 6 Bandung).**”

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka penelitian ini merumuskan masalah dalam lingkup pertanyaan sebagai berikut:

1. Apakah tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol sebelum dilakukan perlakuan (*pre-test*)?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil *pre-test* dan hasil *post-test* pada siswa kelas eksperimen?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil *pre-test* dan hasil *post-test* pada siswa kelas kontrol?
4. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas yang tanpa menggunakan media pembelajaran audio visual (*movie maker*) dengan hasil belajar yang menggunakan media pembelajaran audio visual (*movie maker*)?

## 1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

### 1.3.1 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol sebelum dilakukan perlakuan (*pre-test*).
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil *pre-test* dan hasil *post-test* pada siswa kelas eksperimen.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil *pre-test* dan hasil *post-test* pada siswa kelas kontrol.
4. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa kelas yang tanpa menggunakan media pembelajaran audio visual (*movie maker*) dengan hasil belajar yang menggunakan media pembelajaran audio visual (*movie maker*).

### 1.3.2 Kegunaan Penelitian

1. Secara teoritis kegunaan hasil penelitian ini adalah untuk mengembangkan keilmuan khususnya dalam melaksanakan proses pendidikan serta menyempurnakan atau memberikan koreksi bagi teori pendidikan yang sudah ada.
2. Secara praktis kegunaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru dalam meningkatkan kreatifitas dalam membuat media pembelajaran dengan mengaplikasikan media pembelajaran audio visual (*movie maker*) khususnya di SMAN 6 Bandung.