

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pemberdayaan sumber daya manusia. Makna pendidikan adalah memberikan kebebasan kepada seseorang untuk mengembangkan dirinya sendiri sesuai dengan potensi yang dimiliki. Pendidikan dapat diartikan sebagai proses kegiatan mengubah perilaku individu ke arah kedewasaan dan kematangan. Pendidikan haruslah berorientasi kepada pengenalan realitas diri manusia dan dirinya sendiri, pengenalan itu tidak cukup hanya bersifat objektif atau subyektif, tetapi harus kedua-duanya. Tugas pendidikan adalah menarik keluar, mengembangkannya sehingga menjadi realita atau kenyataan, suatu realita yang termanifestasi dalam wujud-wujud keberhasilan pendidikan.

Proses pembelajaran dirancang oleh guru untuk mengembangkan kreativitas, guna dapat meningkatkan kemampuan berpikir, bersikap, bersosial dan emosional peserta didik serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran. Pembelajaran adalah setiap kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru dalam suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan dan evaluasi dalam konteks kegiatan belajar mengajar.

Guru merupakan ujung tombak dan titik sentral untuk mewujudkan kemajuan pendidikan di sekolah. Betapapun baik dan lengkapnya kurikulum, metode, media

atau sumber belajar, sarana dan prasarana lainnya tanpa adanya guru profesional mustahil tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik.

Menurut Slameto (2003) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan ke dalam dua golongan yaitu faktor inter yang bersumber dari luar diri siswa. Faktor intern terdiri dari kecerdasan atau intelegensi, perhatian, bakat, minat, motivasi, kematangan, kesiapan, dan kelelahan. Sedangkan faktor ekstren terdiri dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

Perkembangan teknologi di era globalisasi semakin pesat. Hal ini mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam memanfaatkan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Kemajuan yang dicapai oleh manusia dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi membuat pengetahuan dan teknologi itu sendiri berkembang pesat. Pola hidup manusia dengan kemajuan teknologi mempunyai hubungan erat, pendidikan mungkin wadah paling menonjol dalam rangka kemajuan itu. Para guru dituntut mampu menggunakan alat-alat yang sesuai perkembangan zaman yang disediakan oleh sekolah seperti alat-alat audio-visual.

Media pembelajaran memiliki jenis media yang digunakan oleh sekolah umumnya, diantaranya media visual (penglihatan), media audio (pendengaran), dan audio visual memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya masing-masing dan mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Media audio-visual memberikan banyak stimulus kepada siswa, karena sifat audio-visual/suara-gambar. Audio-visual memperkaya lingkungan belajar, memelihara eksplorasi, eksperimen dan penemuan, dan mendorong siswa untuk mengembangkan pembicaraan dan mengungkapkan pikirannya. Media pembelajaran audiovisual selain bisa digunakan untuk untuk membantu siswa dalam memahami materi juga

bisa digunakan sebagai media pengganti ketika seorang guru tidak dapat memberi pelajaran dikarenakan suatu hal. Misalnya, guru sedang mengikuti rapat yang tidak memungkinkan bagi guru untuk masuk kelas dan mengajar. Hal ini bisa diatasi dengan menggunakan media audio visual, jadi ketika guru tidak dapat hadir di kelas guru bisa meminta kepada siswa untuk melihat video yang telah disediakan oleh guru. Media ini bisa mewakili guru dalam memberikan materi sehingga murid tetap mendapatkan masukan pengetahuan melalui media audiovisual tersebut dan target atau tujuan mengajarpun tercapai. Oleh karena itu, dalam rangka membantu guru dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran, peneliti ingin menggunakan media pembelajaran berbasis video pada Materi Perkembangan dan Peninggalan Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia. Hal ini ditujukan agar memudahkan siswa dalam memahami materi tersebut sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Media pembelajaran audiovisual yang berbasis video akan membantu dalam proses belajar mengajar agar siswa lebih memahami maksud dari materi dan tidak ada rasa kejenuhan ataupun kebosanan.

Peneliti telah melakukan observasi dan wawancara singkat dengan salah satu guru IPS Terpadu yang mengajar di kelas VII. Dalam kegiatan mengajar, guru IPS Terpadu masih jarang menggunakan media, terutama media pembelajaran audiovisual. Selain itu, hasil belajar siswa tergolong rendah, dimana hal ini dibuktikan pada hasil nilai Ujian Akhir Semester IPS Terpadu semester ganjil, tahun pelajaran 2017/2018, nilai KKMnya adalah 65, diketahui sekitar 43% sudah dapat dikatakan mencapai KKM dan 57% siswa belum mencapai KKM. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 2 Babalan masih tergolong rendah.

Untuk mengatasi masalah yang dijelaskan di atas, diperlukan strategi untuk meningkatkan hasil belajar siswa berupa pemanfaatan media pembelajaran berbasis audio visual. Melalui media audio visual diharapkan indra penglihatan dan pendengaran berperan sepenuhnya dalam menangkap seluruh informasi pembelajaran, serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa supaya konsentrasi dalam proses pembelajaran lebih terfokus dan berusaha untuk meraih prestasi semaksimal mungkin. Media ini terdiri dari media visual yang disinkronkan dengan media audio, yang sangat memungkinkan terjalinnya komunikasi dua arah antara guru dan siswa di dalam proses belajar-mengajar. Media audiovisual yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media audiovisual yang berbasis video berupa film gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame dimana frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Film bergerak dan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang continue dan film juga memberikan gambaran suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai dengan film itu untuk memberikan daya tarik tersendiri bagi yang melihatnya.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka penulis perlu melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Materi Perkembangan Dan Peninggalan Kerajaan Islam Di Indonesia Pada Semester Genap Di SMP Negeri 2 Babalan T.A 2017/2018”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah (1) Guru dalam proses pembelajaran IPS Terpadu masih menggunakan metode konvensional sehingga membuat siswa bosan, (2) Keterbatasan media pembelajaran, (3) Media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran kurang menarik perhatian siswa, (4) Pada pembelajaran masih kurangnya pemanfaatan media audiovisual, (5) Hasil belajar siswa tergolong rendah.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka yang menjadi batasan masalahnya agar lebih jelas dan terfokus adalah Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Materi Perkembangan Dan Peninggalan Kerajaan Islam Di Indonesia Pada Semester Genap Di SMP Negeri 2 Babalan T.A 2017/2018.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalahnya adalah

1. Bagaimana aktivitas siswa pada kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran visual dan kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran audiovisual?

2. Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran visual dan kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran audiovisual?
3. Bagaimana pengaruh pemanfaatan media pembelajaran audiovisual terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada materi perkembangan dan peninggalan kerajaan islam di indonesia pada semester genap?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan penelitian yang telah dikemukakan, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui aktivitas siswa pada kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran visual dan kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran audiovisual.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran visual dan kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran audiovisual.
3. Untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media pembelajaran audiovisual terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada materi perkembangan dan peninggalan kerajaan islam di indonesia pada semester genap.

## F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Dinas Pendidikan, sebagai informasi untuk Dinas Pendidikan Kabupaten Langkat dalam mengambil kebijakan untuk menyediakan media pembelajaran yang lebih lengkap lagi untuk Mata Pelajaran IPS Terpadu.
2. Bagi Kepala Sekolah, sebagai fasilitator untuk menambah media pembelajaran IPS Terpadu.
3. Bagi Guru, sebagai penambah wawasan bahwa pemanfaatan media pembelajaran audiovisual itu penting dalam proses pembelajaran.
4. Bagi Peneliti, sebagai penambah pengetahuan dalam penyusunan karya ilmiah dalam bentuk skripsi.