

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, kualitas sumber daya manusia sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan globalisasi dalam berbagai aspek kehidupan. Manusia semakin ditantang untuk mampu menghadapi berbagai perubahan dengan mengedepankan berbagai kemampuan pribadi. Salah satu cara yang dapat ditempuh dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah dengan melakukan perubahan dan pengembangan dalam pendidikan.

Pendidikan, sebagai mana kebutuhan yang lain bagi manusia, akan terus mengalami perubahan dan perkembangan. Pendidikan akan terus mengikuti perkembangan teknologi dan perubahan dalam sosial dan budaya. Perkembangan teknologi yang semakin pesat dari hari ke hari juga menyebabkan perubahan yang sangat berarti dalam proses pembelajaran. Penggunaan berbagai media pendidikan yang berbasis teknologi mulai ramai digunakan untuk mencapai tingkat efektivitas yang lebih baik dalam proses pembelajaran. Hal ini memang sesuai dengan pemikiran bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi akan mendorong terjadinya upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar (Arsyad, 2007).

Dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, para guru juga dituntut untuk mampu memanfaatkan berbagai sarana dan prasarana dalam mendukung proses pembelajaran. Guru dan sekolah juga mulai didukung oleh

pengadaan sarana dan prasarana tersebut disekolah. Sehingga hal yang dibutuhkan oleh para guru hanyalah kemampuan untuk memanfaatkan peralatan tersebut dengan baik sesuai dengan peruntukannya.

Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2007:4), hubungan komunikasi akan berjalan dengan baik jika menggunakan alat bantu dalam prosesnya. Hal ini menyatakan bahwa penggunaan berbagai alat bantu dalam proses pembelajaran akan memudahkan guru dalam mengajar.

Hanya saja, keberadaan sarana dan prasarana di sekolah seringkali diabaikan oleh para guru dan penggunaannya tidak terlalu maksimal. Siregar (2008:303) mengungkapkan bahwa “sebagian besar guru mengajar dengan cara berceramah dan menjejali anak dengan materi pelajaran untuk mencapai target kurikulum”. Pengalaman belajar siswa yang mengedepankan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik masih kurang mendapat perhatian dari para guru.

Hal ini juga sesuai dengan wawancara yang dilakukan kepada Ibu Nur Aliyah S.Pd, guru IPS kelas X SMK BM Yayasan APIPSU Medan. Beliau menyatakan bahwa proses pembelajaran yang dilakukannya selama ini masih cenderung berorientasi pada pembelajaran konvensional. Hal ini diakibatkan karena ketersediaan sarana dan prasarana yang belum terlalu lengkap pada sekolah untuk melaksanakan pembelajaran dengan media yang lebih beragam. Selain itu, pembelajaran konvensional juga dianggap lebih mudah untuk dilaksanakan karena tidak harus menyediakan berbagai alat dan bahan untuk pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran seperti yang termuat diatas menyebabkan kegiatan belajar didalam kelas lebih ditekankan kepada aktivitas guru. Para siswa cenderung pasif dan hanya menerima penjelasan guru mengenai teori-teori Ilmu Pengetahuan Sosial. Hal ini tentu menghasilkan kondisi pembelajaran yang tidak efektif dan rasa kejuhan pada siswa, yang tentunya menuju kepada hasil belajar yang lebih rendah.

Selain dikarenakan keengganan guru di dalam menggunakan media pembelajaran, proses pembelajaran yang monoton juga membuat siswa enggan untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dititikberatkan pada guru membuat siswa cenderung duduk diam dan hanya mendengarkan guru saja. Aktivitas kelas seperti ini membuat komunikasi antar siswa dan guru menjadi sangat rendah. Selain itu, berbagai konsep pembelajaran yang diajarkan tidak akan diserap secara maksimal dan mengarah kepada rendahnya pencapaian belajar siswa di kelas.

Hal ini diperkuat dari hasil pencapaian belajar siswa kelas X SMK BM Yayasan APIPSU Medan yang menyatakan bahwa dari total 92 siswa kelas X, hanya sekitar 60% siswa yang mampu untuk mencapai kriteria ketuntasan minimal pada mata pelajaran IPS, yaitu 70. Sedangkan sekitar 40% siswa lainnya masih belum mampu untuk mencapai nilai minimal tersebut.

Oleh karena permasalahan tersebut, maka dibutuhkan perubahan dalam proses belajar mengajar didalam kelas agar peran guru sebagai pusat belajar di dalam kelas dapat dimimalisir. Selain itu, aktivitas siswa dalam pembelajaran juga

harus ditingkatkan agar proses belajar mengajar lebih menarik dan tidak membosankan, serta membuat siswa lebih berperan aktif dalam pembelajaran.

Perubahan yang dimaksud adalah dengan meningkatkan penggunaan media audio visual dalam proses belajar mengajar. Hills (dalam Abdulhak dan Darmawan, 2013:84) menyatakan bahwa penggunaan media audio visual akan mempertunjukkan pengalaman-pengalaman pendidikan yang nyata kepada siswa. Penggunaan media jenis ini juga dianggap lebih cepat dan tepat serta mudah dalam memberikan pengalaman belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran melalui pembicaraan ataupun pemikiran.

Selain itu, siswa juga dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran melalui penggunaan LKS mandiri. LKS ini merupakan lembar kerja bagi siswa yang didesain sedemikian rupa oleh guru sebagai media pembelajaran. Artinya LKS ini akan bisa mengikuti kebutuhan siswa dengan baik karena disusun dengan memperhatikan kondisi siswa dan kelas.

Penggunaan kedua jenis media ini pada saat yang bersamaan di dalam proses pembelajaran diharapkan akan menguntungkan siswa dan guru pada dua masalah yang berbeda. Peran guru sebagai satu-satunya sumber belajar di dalam kelas akan mulai dikurangi dengan penggunaan media pembelajaran audio visual, sedangkan peran siswa untuk menjadi peserta aktif dalam pembelajaran akan semakin meningkat dengan penggunaan LKS Mandiri.

Dengan memperhatikan permasalahan diatas, maka penggunaan media pembelajaran berupa Audio Visual dan LKS Mandiri diharapkan mampu untuk

meningkatkan hasil belajar IPS secara efektif. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengangkat judul **“Pengaruh Media Audio Visual dan LKS Mandiri terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas X SMK BM Yayasan APIPSU Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan tersebut di atas, maka muncul beberapa permasalahan yang perlu untuk diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana pemanfaatan media pembelajaran Audio Visual di kelas X SMK BM Yayasan APIPSU Medan?
2. Bagaimana pemanfaatan LKS Mandiri pada kelas X SMK BM Yayasan APIPSU Medan?
3. Apakah penggunaan media Audio Visual berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa Kelas X SMK BM Yayasan APIPSU Medan?
4. Apakah penggunaan LKS Mandiri berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa Kelas X SMK BM Yayasan APIPSU Medan?

1.3 Pembatasan Masalah

Identifikasi masalah yang masih cukup luas diatas masih perlu dibatasi, dimana:

1. Penggunaan media pembelajaran yang diteliti adalah media pembelajaran Audio Visual dan LKS Mandiri.
2. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar IPS siswa Kelas X SMK BM Yayasan APIPSU Medan Tahun Ajaran 2013/2014.

1.4 Perumusan Masalah

Dari pembatasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran audio visual dan LKS mandiri terhadap hasil belajar IPS siswa kelas X SMK BM Yayasan APIPSU Medan tahun pembelajaran 2013/2014?

1.5 Tujuan Penelitian

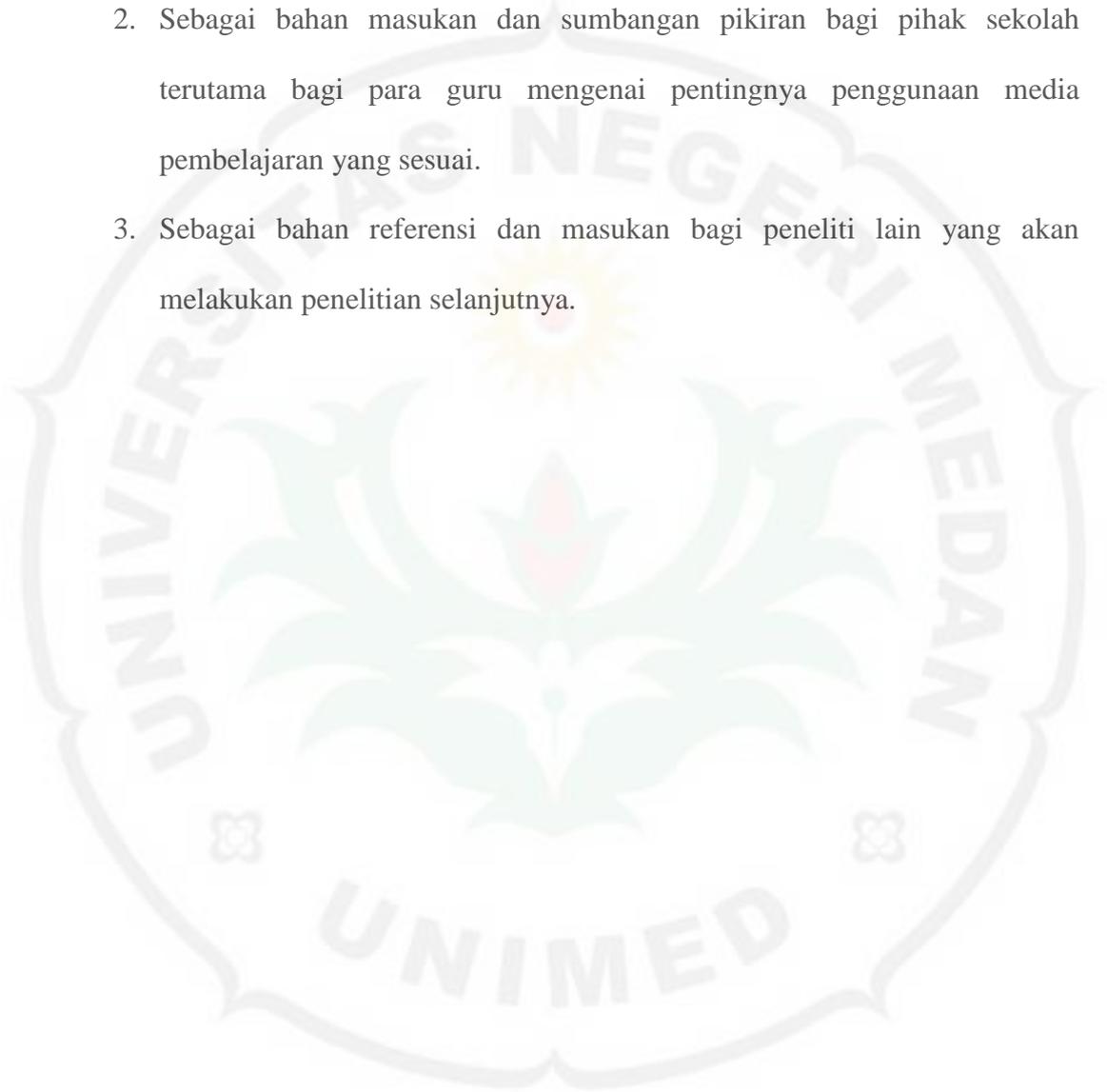
Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh dari penggunaan media pembelajaran audio visual dan LKS mandiri terhadap hasil belajar IPS siswa kelas X SMK BM Yayasan APIPSU Medan tahun pembelajaran 2013/2014

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang diharapkan diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai sumber informasi bagi peneliti dan para pembaca terutama civitas akademika UNIMED dalam memperluas wawasan dalam penggunaan media pembelajaran.

2. Sebagai bahan masukan dan sumbangan pikiran bagi pihak sekolah terutama bagi para guru mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai.
3. Sebagai bahan referensi dan masukan bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian selanjutnya.



THE
Character Building
UNIVERSITY