

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu sistem, yaitu satu kesatuan komponen yang satu sama lain saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan Hanafy (2014). Proses pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan yang melibatkan berbagai komponen yang satu sama lain saling berinteraksi dan berinterelasi, dimana guru harus memanfaatkan komponen tersebut dalam proses kegiatan untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan.

Proses pembelajaran pada awalnya mengharuskan guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa. Kesiapan guru untuk mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran merupakan modal utama yang sangat penting dalam penyampaian bahan belajar dan menjadi indikator kesuksesan pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran harus dilakukan secara sistematis sehingga bisa menghasilkan perubahan pada peserta didik.

Pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) mata pelajaran IPS Terpadu memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS Terpadu peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, dan warga dunia yang cinta damai. Selain itu mata pelajaran IPS Terpadu dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Mata

pelajaran IPS Terpadu disusun secara sistematis dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat.

Menurut Piaget (dalam Sriyanti, 2013), anak usia SMP termasuk dalam tahap operasional formal. Artinya, terjadi perkembangan kognitif yang sangat pesat. Pola pengajaran di sekolah untuk anak-anak yang berada dalam tahap operasional formal memerlukan alat bantu untuk memudahkan anak memahami materi pelajaran. Anak-anak yang berada pada tahap ini sudah bisa berfikir untuk menyelesaikan masalah-masalah yang bersifat verbal, rumit, dan kompleks. Merangsang anak dengan berbagai bacaan yang bermutu sangat memacu perkembangan kognitif anak. Kemajuan teknologi bisa digunakan sebagai sarana beraktifitas dan berimajinasi.

Untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa kelas VII yang berada dalam tahap operasional formal dan mampu berpikir secara abstrak maka digunakanlah media pembelajaran yang diharapkan mampu untuk menjelaskan materi tersebut secara terperinci dan jelas. Menurut Sadiman (2010) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media pembelajaran menurut Kemp & Dayton (dalam Arsyad, 2013), dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan, yaitu : 1) memotivasi minat atau tindakan, 2) menyajikan informasi, dan 3) memberi instruksi.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada hari Senin, tanggal 25 Maret 2019 di SMP Negeri 36 Medan, Seluruh siswa kelas VII memulai jam pelajaran pada siang hari mulai dari pukul 12.50 – 17.35 WIB, guru yang

mengajar mata pelajaran IPS Terpadu pada umumnya dalam menyampaikan materi hanya bertumpu pada media pembelajaran yang selama ini digunakan yaitu buku teks sebagai sumber belajar. Sebagian besar guru jarang menggunakan media pembelajaran lain di dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini berdampak pada proses pembelajaran yang kurang efektif dan efisien karena pembelajaran yang selama ini terjadi di kelas, dalam penyampaian materi pelajaran masih terpusat pada guru (*teacher oriented*) yakni guru menjelaskan materi dari awal sampai akhir dengan metode ceramah.

Dengan adanya berbagai masalah yang terdapat di SMP Negeri 36 Medan, perlu dilakukan perubahan pada teknik penyampaian materi. Agar materi interaksi sosial dapat tersampaikan dengan baik, maka dilakukanlah pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual. Menurut Sukiman (2018) media pembelajaran berbasis audio visual adalah media yang digunakan untuk menyalurkan pesan lewat indera penglihatan sekaligus pendengaran. Dengan menggunakan media audio visual, maka kompetensi dari materi interaksi sosial yang menuntut agar siswa mampu menganalisis dan menyajikan hasil interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan akan terpenuhi, karena siswa SMP sudah mampu berpikir secara logis untuk menganalisis tuntutan kompetensi dari materi tersebut.

Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual pada materi interaksi sosial akan menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora* yang merupakan sebuah *software* membuat dan mengedit video baik berupa kumpulan gambar yang akan disajikan sebagai video maupun gabungan dari beberapa video menjadi sebuah video baru yang berkualitas. Penelitian yang dilakukan

menggunakan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan (dalam Sugiyono, 2017) yang terdiri dari empat tahapan utama yaitu *Define, Design, Development,* dan *Dissemination*.

Desain dari produk berupa media pembelajaran audio visual akan menampilkan gambar-gambar tentang materi interaksi sosial yang akan dibuat menjadi video, dan akan memadukan suara yang menjelaskan mengenai gambar-gambar yang ditampilkan. Sehingga dengan melihat tayangan dari video pembelajaran tersebut, maka akan mengaktifkan indera penglihatan dan indera pendengaran secara bersamaan. Menurut Arsyad (2013) belajar dengan menggunakan indera ganda (pandang dan dengar) akan memberikan keuntungan bagi siswa. Dale (dalam Arsyad, 2013) memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%. Jadi, jika media pembelajaran berbasis audio visual digunakan dalam proses pembelajaran, maka materi interaksi sosial yang disampaikan jauh lebih mudah diserap dan diingat oleh siswa dibandingkan dengan guru yang hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu ceramah.

Untuk mengetahui kualitas dari media pembelajaran berbasis audio visual pada materi interaksi sosial, maka dilakukanlah uji kelayakan media pembelajaran berbasis audio visual yang akan divalidasi oleh tim ahli. Ahli materi akan melakukan penilaian pada aspek kategori kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan bahasa. Sementara ahli media akan melakukan penilaian pada aspek kategori kelayakan kegrafikan. Hasil revisi desain produk akan diuji coba kepada kelompok kecil dan kelompok besar untuk mendapatkan tanggapan dari siswa

berdasarkan aspek manfaat media pada materi interaksi sosial, bahasa, ketertarikan terhadap produk media pembelajaran berbasis audio visual, dan aspek materi serta kelompok besar akan menjawab pertanyaan yang telah disediakan untuk menilai pemahaman mengenai materi yang disampaikan melalui penayangan media audio visual.

Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran diharapkan membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran di kelas dapat bermanfaat untuk memotivasi siswa dalam meningkatkan prestasi belajar, baik berupa pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik).

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu sebagai berikut: (1) siswa kelas VII memulai jam pelajaran pada siang hari mulai dari pukul 12.50 – 17.35 WIB, (2) guru hanya bertumpu pada media pembelajaran yang selama ini digunakan, (3) sebagian besar guru jarang menggunakan media pembelajaran lain di dalam kegiatan belajar mengajar, (4) proses pembelajaran kurang efektif dan efisien karena pembelajaran yang selama ini terjadi di kelas masih terpusat pada guru (*teacher oriented*) dengan metode ceramah, (5) guru hanya menyampaikan materi dengan metode ceramah, sedangkan menurut teori Piaget pola pengajaran di sekolah untuk anak-anak yang berada dalam tahap operasional formal memerlukan alat bantu untuk memudahkan anak memahami materi pelajaran, (6) supaya materi interaksi sosial dapat tersampaikan dengan baik sesuai dengan

tuntutan kompetensi, maka dilakukanlah pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual yang layak untuk digunakan.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka yang menjadi batasan masalah pada penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual yang dilihat dari uji kelayakan pada materi interaksi sosial di kelas VII SMP Negeri 36 Medan Tahun Ajaran 2019/2020.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka rumusan yang diajukan adalah: bagaimana uji kelayakan produk pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual pada materi interaksi sosial di kelas VII SMP Negeri 36 Medan Tahun Ajaran 2019/2020?

### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis audio visual pada materi interaksi sosial di kelas VII SMP Negeri 36 Medan Tahun Ajaran 2019/2020.

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa, dapat meningkatkan semangat belajar dan mempermudah dalam memahami materi yang disajikan. Karena belajar dengan menggunakan indera ganda (pandang dan dengar) akan membuat siswa lebih cepat menyerap materi pelajaran dibandingkan hanya dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

2. Bagi Guru, dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dengan cara yang kreatif untuk melaksanakan pembelajaran yang aktif dalam pengembangan dan peningkatan mutu pendidikan.
3. Bagi Sekolah, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menetapkan kebijakan yang berhubungan dengan pemanfaatan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran yang berbasis audio visual.
4. Bagi Perguruan Tinggi, dapat dipergunakan sebagai referensi bagi mahasiswa lain untuk penulisan penelitian yang relevan, serta dapat menambah koleksi pustaka dan bahan bacaan bagi mahasiswa.



UNIVERSITAS NEGERI  
MEDAN  
UNIMED

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY