

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan merupakan hal mendasar yang berkaitan dengan pembentukan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, manusia dididik untuk dapat mengetahui akan segera hal yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan dan teknologi. Ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut bertujuan untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Berkaitan dengan hal tersebut, ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi begitu mempengaruhi ilmu pendidikan seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, hal yang mendasar yang harus diikuti sertakan dalam perkembangannya adalah suatu yang berkaitan dengan kualitas sumber daya manusianya sendiri, karena hal tersebut yang paling mendasar dan berpengaruh khususnya dalam dunia pendidikan (Salaman, 2018:5).

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang untuk mendapatkan pengetahuan, mengembangkan keterampilan, dan membentuk sikap melalui pengajaran yang baik dan mendidik. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 tentang standar proses, bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi siswa. Oleh karena itu, setiap satuan pendidikan harus mempersiapkan pembelajaran dengan sebaik-baiknya sehingga siswa dapat mempelajari ilmu pengetahuan.

Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan dimasa yang mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi siswa, sehingga mampu menghadapi dan memecahkan masalah kehidupan yang dihadapi. Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era

globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Selain itu penyajian materi yang menarik harus diberikan karena banyak guru yang menganggap bahwa cara penyajian pelajaran tidaklah penting, yang penting adalah apakah materi yang disampaikan bisa dipahami oleh siswa dan nilai yang di dapat sebagai hasil belajar. Banyak usaha yang harus dilakukan oleh seorang guru agar siswanya tidak jenuh dan merasa bosan ketika guru tersebut menyampaikan materi (Khairudin,2016:6).

Proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan formal maupun informal, didalamnya terjadi interaksi antara berbagai komponen pembelajaran. Komponen-komponen tersebut adalah guru, isi atau materi pelajaran dan siswa. Interaksi antara ketiga tersebut melibatkan sarana dan prasarana, metode pembelajaran, media pembelajaran, model pembelajaran, dan penataan lingkungan tempat belajar, sehingga dapat mendukung tercapainya proses pembelajaran yang sudah direncanakan. Menurut Slavin dalam Fathurrohman (2017:1) “belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku ataupun potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat”. Penggunaan media dalam proses belajar merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk mendapatkan hasil belajar yang baik bagi siswa dan dapat membawa pengaruh positif. Karena media merupakan salah satu hal yang mutlak yang ada dalam proses belajar. Oleh karena itu, guru harus bisa menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar dan memberikan pengalaman yang berbeda dan bervariasi sehingga dapat mendorong minat siswa untuk belajar dan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh seorang pendidik dalam proses belajar mengajar serta sarana untuk membawa pesan dari sumber belajar kepada siswa. Sebagai seorang guru tentunya dalam

mengajar memerlukan media untuk melakukan proses belajar mengajar, dengan media pembelajaran dapat menghasilkan hasil belajar yang baik. Menurut Supit (2020:74) Media pembelajaran merupakan alat yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar karena dalam kegiatan tersebut kurang pemahaman dan ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat membantu siswa dengan menghadirkan media pembelajaran sebagai perantara. Penerapan media pembelajaran haruslah bervariasi untuk siswa agar menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Dengan penggunaan media pembelajaran ini dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang di berikan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran menurut Pakpahan,dkk (2020:66) dapat dikelompokkan berdasarkan persepsi indera yang terdiri dari media audio, media visual, dan media *audio-visual*. Media *audio-visual* adalah media yang menggabungkan indera pada media audio dan visual. Media visual menggunakan indera penglihatan dan pendengaran sebagai perantara dalam menyampaikan isi. Contohnya adalah : video, film, televisi, dll.

Dari hasil pra-observasi pada tanggal 8 Agustus 2022 yang dilakukan di SMA Pelita Ngabang yang merupakan salah satu sekolah yang berada di kabupaten Landak, diketahui juga bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diterapkan yaitu 75, jadi jika siswa memperoleh nilai dibawah KKM yang telah ditentukan maka siswa tersebut dinyatakan tidak lulus atau tidak mencapai nilai KKM dalam mata pelajarannya. Kelas X A yang berjumlah 32 orang siswa diketahui sebanyak 20 orang siswa mendapatkan nilai mencapai KKM dan 12 orang siswa lainnya mendapatkan nilai dibawah KKM, kelas X B yang berjumlah 34 orang siswa diketahui sebanyak 25 orang siswa mendapatkan nilai mencapai KKM dan 9 orang siswa lainnya mendapatkan nilai dibawah KKM, kelas X C yang berjumlah 35 orang siswa diketahui sebanyak 20 orang siswa mendapatkan nilai mencapaikan KKM dan 15 orang siswa lainnya mendapatkan nilai dibawah KKM. Adapun rata-rata hasil

belajar siswa mata pelajaran Tik pada materi Fungsi Dan Proses Kerja Peralatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi tahun pelajaran 2021/2022 pada semester ganjil, ditunjukkan pada Tabel 1.1 sebagai berikut:

Tabel 1.1
Hasil Ulangan Harian Kelas X pada materi Fungsi Dan Proses Kerja Peralatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi

Kelas	Nilai Rata-rata
X A	73,75
X B	71,18
X C	70,29

Sumber: Guru Tik SMA Pelita Ngabang

Berdasarkan data pada Tabel 1.1 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih belum mencapai nilai ketuntasan minimum yang ditetapkan oleh guru mata pelajaran TIK di SMA Pelita Ngabang yaitu 75. Faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa belum mencapai KKM yaitu kurangnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi, tidak adanya inovasi yang membuat siswa termotivasi dalam pembelajaran, kurang menerapkan media pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa merasa bosan dan bahkan tidak tertarik pada pembelajaran yang dilaksanakan. Berkaitan dengan permasalahan , maka perlu menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut. Salah satu media pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif untuk meberikan variasi dalam proses belajar mengajar yaitu media pembelajaran berbasis *audio-visual*.

Media pembelajaran berbasis *audio-visual* menurut Wina Sanjaya (2014:118) media *audio-visual* adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya. Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2013:124) media *audio-visual*

adalah media yang mempunyai unsur suara dan gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis, media yang pertama dan kedua. Media pembelajaran berbasis *audio-visual* dalam penelitian ini adalah video pembelajaran yang dibuat berbantuan aplikasi canva dan video yang dihasilkan akan ditampilkan melalui LCD proyektor, dimana siswa dikondisikan untuk memahami alur pembelajaran yang sudah terprogram dengan penyajian materi dan mengerjakan latihan soal untuk membantu pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Penggunaan media *audio-visual* akan menuntun siswa dalam meningkatkan kemampuan persepsi dan meningkatkan pengertian siswa. Tidak hanya itu, media *audio-visual* juga akan membantu untuk mengalihkan perhatian siswa kepada materi yang diajarkan. Sehingga media *audio-visual* ini dapat meningkatkan kemampuan retensi (daya ingat siswa). (Guntara, 2014: 3).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka yang menjadi masalah umum dalam penelitian ini adalah: “ Bagaimana Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Audio-Visual* terhadap hasil belajar siswa kelas X Pada Materi Fungsi Dan Proses Kerja Peralatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi di SMA Pelita Ngabang?”.

Masalah umum tersebut selanjutnya dijabarkan dalam beberapa sub-sub masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rata-rata hasil belajar siswa kelas X SMA Pelita Ngabang sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran konvensional pada materi Fungsi Dan Proses Kerja Peralatan TIK?
2. Bagaimana rata-rata hasil belajar siswa kelas X SMA Pelita Ngabang sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *audio-visual* pada materi Fungsi Dan Proses Kerja Peralatan TIK?
3. Apakah terdapat pengaruh hasil belajar siswa kelas X SMA Pelita Ngabang sebelum dan sesudah digunakan model pembelajaran konvensional dan media

pembelajaran berbasis *audio-visual* pada materi Fungsi Dan Proses Kerja Peralatan TIK?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *audio-visual* terhadap hasil belajar siswa pada materi Fungsi Dan Proses Kerja Peralatan TIK di kelas X SMA Pelita Ngabang. Sedangkan tujuan khusus penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah digunakannya model pembelajaran konvensional pada materi Fungsi Dan Proses Kerja Peralatan TIK di kelas X SMA Pelita Ngabang.
2. Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah digunakannya media pembelajaran berbasis *audio-visual* pada materi Fungsi Dan Proses Kerja Peralatan TIK di kelas X SMA Pelita Ngabang.
3. Pengaruh hasil belajar siswa sebelum dan sesudah digunakannya model pembelajaran konvensional dan media pembelajaran berbasis *audio-visual* pada materi Fungsi Dan Proses Kerja Peralatan TIK di kelas X SMA Pelita Ngabang.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi, bacaan, dan informasi bagi semua pihak yang membutuhkan, dalam penelitian ini untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh media pembelajaran berbasis *Audio-Visual* terhadap hasil belajar siswa pada materi Fungsi Dan Proses Kerja Peralatan TIK kelas X di SMA Pelita Ngabang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa mendapat hal baru dalam belajar menggunakan media pembelajaran berbasis *Audio-Visual* sehingga dapat membantu siswa dalam memahami

materi-materi secara baik dan memotivasi siswa dalam meningkatkan hasil belajar.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan variasi dalam memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih inovatif, dan mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga menjadi bahan pertimbangan guru dalam menyajikan materi atau bahan ajar agar pemahaman dan hasil belajar siswa meningkat.

c. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengalaman peneliti tentang keunggulan dan kelemahan saat menggunakan media pembelajaran berbasis *Audio-Visual* pada materi pengolah kata dalam proses belajar dan mengajar dan dapat dijadikan referensi atau bahan bacaan bagi peneliti berikutnya.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Agar pembahasan ini tetap terfokus terhadap apa yang menjadi pengamatan dalam penelitian, maka penulis rasa perlu adanya batasan atau ruang lingkup penelitian yang meliputi variabel penelitian dan definisi operasional sebagai berikut:

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian menurut Hatch dan Farhady (dalam Sugiyono, 2013 : 38) mengemukakan bahwa secara teoritis “variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang, atau obyek, yang mempunyai ‘variasi’ antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek lain”. Sedangkan menurut Kerlinger (dalam Sugiyono, 2013 : 38) menyatakan bahwa variabel dapat dikatakan sebagai suatu sifat yang diambil dari suatu nilai yang berbeda (*different values*). Dengan demikian variabel itu merupakan suatu yang bervariasi.

Berdasarkan pengertian yang telah dikemukakan oleh menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian adalah suatu obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi dalam pengamatan penelitian

yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel yang digunakan dalam penelitian yaitu :

a. Variabel Bebas

Aspek pertama dari variabel penelitian yang akan dipaparkan dalam penelitian ini adalah variabel bebas. Menurut Sugiyono (2015:61), “Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi penyebab berubahnya atau timbulnya variabel terikat”. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah media pembelajaran berbasis *Audio-Visual*.

b. Variabel Terikat

Aspek selanjutnya dalam variabel penelitian ini adalah variabel terikat, dimana variabel terikat menurut Sugiyono (2015: 61) adalah “Variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat adanya variabel bebas”. Maka variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada materi Fungsi Dan Proses Kerja Peralatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi kelas X di SMA Pelita Ngabang.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional ini dimaksudkan untuk memperjelas variabel dan aspek-aspeknya yang akan diteliti dan atau yang menjadi fokus penelitian, agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam mendefinisikannya. Adapun variabel yang perlu didefinisikan dalam penelitian adalah :

a. Media Pembelajaran Berbasis *Audio-Visual*

Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini adalah media audio visual. Media ini merupakan kombinasi dari media audio dan

media visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Dengan menggunakan media *audio-visual* penyajian materi pembelajaran bagi peserta didik semakin lengkap dan optimal. Dalam batas-batas tertentu, media *audio-visual* dapat menggantikan peran dan tugas guru dengan kata lain, guru tidak selalu berperan sebagai penyampai materi karena penyajian materi bisa diganti oleh media. Peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk belajar. Contoh media *audio-visual* ini adalah program televisi/video pendidikan/instruksional, program slide suara, dan sebagainya. Media pembelajaran *Audio-Visual* yang digunakan oleh peneliti adalah video pembelajaran yang berisi tentang materi Fungsi Dan Proses Kerja Peralatan TIK, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Audio-Visual* siswa dapat melihat serta mendengar materi pembelajaran.

b. Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional yang dimaksud dalam penelitian adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru di SMA Pelita Ngabang yakni metode ceramah tanya jawab dan tugas dan metode ceramah diskusi dan tugas.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan pencapaian berupa skor yang diperoleh siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Audio-Visual* pada materi Fungsi Dan Proses Kerja Peralatan TIK. Menurut Abdulrahman (Jihad, dkk: 2013: 14) “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”. Hasil belajar diukur dengan menggunakan tes yaitu memberikan latihan. *Pretest* dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengetahui kemampuan awal siswa kemudian peneliti memberikan perlakuan atau *ireatment* di kelas kontrol dan eksperimen setelah itu diberikan *posttest* atau test akhir untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh rata-rata hasil belajar siswa antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen pada

materi fungsi dan proses kerja peralatan TIK kelas X di SMA Pelita
Ngabang.