

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan saat ini dihadapkan pada masalah yang mendasar yaitu rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa. Peningkatan kuantitatif pendidikan tidak sejalan dengan peningkatan produktivitas dan kualitas pendidikan. Sehingga mutu pendidikan di Indonesia menjadi rendah. Pendidikan yang bermutu sangat dibutuhkan oleh rakyat banyak. Semua pelaku yang terlibat di dalam pendidikan, selalu berusaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Kualitas pendidikan yang baik sangat diharapkan keluarga, masyarakat dan guru.

Kualitas pendidikan tercermin pada hasil belajar siswa yang digambarkan dengan perilaku dan nilai yang diperoleh di sekolah. Tinggi rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah keterlibatan siswa dalam pembelajaran, pemilihan media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan dan merupakan pusat kegiatan belajar mengajar menjadi tempat harapan keluarga, masyarakat dan pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Sekolah Menengah Pertama sebagai salah satu lembaga yang bertanggung jawab atas keberhasilan harapan tersebut da-

pat menjalankan tugasnya melalui proses belajar mengajar di kelas yang harmonis antar komponen di dalamnya.

Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), guru merupakan komponen yang sangat penting, sebab keberhasilan pelaksanaan proses pendidikan sangat tergantung pada guru. Oleh karena itu upaya peningkatan kualitas pendidikan seharusnya dimulai dari membenahan kemampuan guru. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki guru adalah pemilihan dan penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat yang mampu merangsang minat siswa agar aktif dalam proses belajar mengajar.

Guru yang berkompeten akan lebih mampu menggunakan bermacam-macam metode mengajar, media dan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan atau kompetensi yang akan dicapai, karena tidak semua tujuan dapat tercapai hanya dengan satu metode tertentu. Serta mampu menciptakan suasana lingkungan belajar mengajar yang menyenangkan sehingga mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan dan wawancara dengan guru bidang studi IPS Terpadu kelas VIII di SMP Negeri 13 Bandar Lampung bahwa proses belajar mengajar masih menggunakan metode ceramah, diskusi dan pemberian tugas. Kegiatan pembelajaran juga belum menggunakan media yang berbasis komputer. Karena kurangnya variasi siswa merasa jenuh sehingga terlihat pasif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar serta hasil belajar siswa pun cenderung rendah. Berikut disajikan hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Bandar Lampung.

**Tabel 1. Hasil Ujian Tengah Semester IPS Terpadu Siswa Kelas VIII SMP Negeri 13 Bandar Lampung TP 2011/2012**

No	Kelas	Interval Nilai		Jumlah Siswa
		0-72	$\geq 73-100$	
1	VIII A	22	10	32
2	VIII B	20	12	32
3	VIII C	26	7	33
4	VIII D	24	9	33
5	VIII E	22	11	33
6	VIII F	28	5	33
7	VIII G	21	10	31
8	VIII H	19	15	34
Jumlah	Siswa	182	79	261
	Presentase	69,73%	30,26%	100%

Sumber: Guru mata pelajaran IPS Terpadu SMP Negeri 13 Bandar Lampung.

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa hasil belajar IPS Terpadu siswa masih tergolong rendah yaitu siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang berlaku di SMP Negeri 13 Bandar Lampung yaitu 73 hanya 79 siswa dari jumlah 261 siswa atau hanya 30,26%. Sebagaimana pendapat Syaiful Bahri Djamarah, (2006: 128) "apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 65% dikuasai oleh siswa maka persentase keberhasilan siswa pada mata pelajaran tersebut tergolong rendah". Rendahnya hasil belajar siswa ini diduga karena pembelajaran yang diterapkan oleh guru didominasi oleh metode ceramah dan diselingi dengan tanya jawab serta media pembelajaran yang digunakan hanya papan tulis dan buku teks. Akibatnya peranan, minat dan kebutuhan siswa masih kurang diperhatikan, sehingga siswa menjadi kurang aktif dan kurang memiliki kemauan untuk belajar.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bidang studi yang harus dikuasai siswa agar mereka mengenali bagaimana masyarakat dan sistem sosialnya.

Apalagi sekarang IPS telah dikembangkan menjadi IPS Terpadu berdasarkan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). IPS Terpadu merupakan terobosan baru berbasis KTSP yang memungkinkan pelaksana pendidikan bersama-sama mempelajari konsep-konsep penting IPS sehingga tercapai tujuan pendidikan sosial.

Mata pelajaran IPS Terpadu di SMP merupakan hasil penggabungan dari empat mata pelajaran dasar, yaitu Sosiologi, Sejarah, Geografi dan Ekonomi. Ekonomi merupakan ilmu tentang perilaku dan tindakan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia yang bervariasi, dan berkembang dengan sumber daya yang terbatas dengan melakukan pilihan-pilihan kegiatan produksi, konsumsi, dan atau distribusi. Geografi adalah ilmu yang mempelajari tentang permukaan bumi. Sosiologi adalah ilmu kemasyarakatan yang mempelajari struktur sosial dan proses-proses sosial termasuk perubahan sosial. Sedangkan sejarah adalah ilmu yang menyelidiki perkembangan peristiwa dan kejadian-kejadian pada masa lampau.

Pembelajaran IPS Terpadu menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung, karena sangat berkaitan dengan kegiatan nyata sehari-hari. Karena itu, guru perlu membantu siswa untuk mengembangkan sejumlah keterampilan proses supaya siswa mampu mengerti dan memahami keadaan sekitar. Dengan demikian, siswa dapat merasakan manfaat pembelajaran IPS Terpadu tersebut bagi diri serta masyarakatnya. Tetapi, siswa SMP umumnya menganggap pelajaran IPS Terpadu kurang menarik karena sering disajikan

dalam bentuk yang abstrak, dan lebih cenderung bersifat hafalan, sehingga siswa kurang berminat untuk mengikuti pelajaran IPS Terpadu.

Berdasarkan karakteristik pembelajaran IPS Terpadu tersebut, maka guru harus kreatif dan inovatif untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran berlangsung efektif. Di era informasi yang semakin dinamis ini, para tenaga pendidik dituntut untuk kreatif guna meningkatkan mutu pembelajaran. Mengantisipasi hal tersebut, guru seyogyanya mulai menyadari pentingnya aspek teknologi untuk menunjang proses pembelajaran, salah satunya adalah pembelajaran yang menggunakan komputer.

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat menuntut guru untuk terus menerus tidak hanya memperbaharui penguasaan materi yang akan diajarkan tetapi harus mampu menyampaikan materi secara efektif kepada siswa. Efektifitas penggunaan media pembelajaran dapat terjadi bila ada kesesuaian antara semua komponen pengajaran yang telah diprogram dalam Silabus dan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Penggunaan media pembelajaran harus menyesuaikan dengan kondisi dan suasana kelas. Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menunjang kegiatan belajar mengajar dan dapat dijadikan alat yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pemilihan media yang kurang tepat dapat mempengaruhi kegagalan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Guru sebagai komponen pembelajaran perlu mengetahui manfaat penggunaan media. Penggunaan media dapat meningkatkan kualitas penguasaan dan pe-

nyampaian materi pelajaran kepada siswa. Salah satunya ialah penggunaan media pembelajaran dengan pemanfaatan komputer, hal tersebut merupakan perkembangan yang positif dan membanggakan. Mampu menggunakan media pembelajaran berbasis komputer diharapkan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan komunikatif, sehingga mampu menghubungkan siswa pada pemahaman pembelajaran yang nyata dan bermakna.

Penggunaan media dan teknologi pembelajaran saat ini bukan merupakan sesuatu hal yang baru baik bagi guru dan siswa. Tetapi pembelajaran masih sering dilakukan secara lisan tanpa alat peraga atau media seperti *audio visual*, komputer dan internet walaupun alat tersebut sudah tersedia. Penggunaan media dengan menyajikannya secara menarik dan dapat meningkatkan minat, motivasi, aktivitas dan pemahaman siswa. Tidak berarti bahwa pengajaran secara lisan dan berbentuk ceramah ditiadakan. Siswa diajak untuk bisa belajar dari berbagai sumber belajar termasuk media pembelajaran.

Era sekarang ini muncul kebutuhan akan *software* yang dapat mempermudah dan memperindah tampilan persentasi dalam pembelajaran. Kebutuhan ini diperoleh dari produk program *Microsoft PowerPoint*. Untuk menyajikan materi pelajaran dengan menarik dapat dilakukan melalui pemanfaatan *Slide PowerPoint* beranimasi. *Microsoft PowerPoint* adalah program aplikasi komputer yang memiliki fasilitas membuat tampilan lebih menarik. Salah satunya adalah fasilitas animasi yang membuat tampilan gambar atau subjek yang akan disampaikan tampil secara nyata. Selain itu juga ada media *audio visual*, pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa

pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. *Audio visual* adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan.

Mengingat pentingnya upaya meningkatkan hasil belajar, maka upaya meningkatkan kualitas pembelajaran perlu dilakukan. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat dilakukan adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran yaitu media *audio visual* dan *powerpoint*. Penggunaan media pembelajaran *audio visual* dan *powerpoint* dalam pembelajaran IPS Terpadu diharapkan akan membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

Berkaitan dengan permasalahan yang diuraikan di atas, maka penelitian ini mengambil judul “Studi Perbandingan Hasil Belajar IPS Terpadu (Ekonomi) Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Media *Audio visual* dengan Siswa yang menggunakan Media *Powerpoint*”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kualitas dan hasil belajar siswa masih rendah, khususnya pada siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2011/2012.
2. Kurangnya minat belajar siswa terhadap pelajaran IPS Terpadu.
3. Masih ada guru yang menggunakan model pembelajaran langsung, guru menjelaskan dan siswa memperhatikan dan mencatat materi pelajaran.

4. Guru belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran yang tersedia dalam proses pembelajaran IPS Terpadu.
5. Masih ada guru yang kurang memiliki pengetahuan tentang pembuatan media yang menarik dan dapat disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan.
6. Proses belajar mengajar yang monoton sehingga siswa mengalami kejenuhan belajar di kelas.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, tampak bahwa hasil belajar IPS Terpadu dipengaruhi beberapa faktor, baik dari guru maupun dari siswa. Maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada Studi Perbandingan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Media *Audio visual* dengan Media *Powerpoint*.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Apakah rata-rata hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan media *audio visual* lebih tinggi dibandingkan siswa yang pembelajarannya menggunakan media *powerpoint* ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk:

Mengetahui keefektipan media *audio visual* dibandingkan media *powerpoint* dalam pencapaian hasil belajar IPS Terpadu siswa.

## **F. Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis.

### 1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis, yakni dapat menambah referensi penelitian dalam penggunaan media pembelajaran, khususnya *audio visual* dan *powerpoint* sehingga penelitian ini dapat memberikan sumbangan bagi para peneliti selanjutnya dalam pengembangan teori penggunaan media *audio visual* dan *powerpoint* dalam peningkatan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran IPS Terpadu.

### 2. Secara Praktis

1. Bagi Guru, yaitu menjadikan media pembelajaran *audio visual* dan media *powerpoint* sebagai alternatif media pembelajaran untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS Terpadu.
2. Bagi siswa, yaitu dapat memberikan pengalaman belajar berbeda yang dapat menumbuhkan rasa kerjasama yang positif antar siswa.
3. Bagi peneliti, yaitu memberikan pengalaman sebagai calon guru dalam menggunakan media pembelajaran yaitu media *audio visual* dan *powerpoint* di kelas.

4. Bagi sekolah, yaitu memberikan sumbangan pemikiran untuk meningkatkan mutu pembelajaran IPS Terpadu disekolah dengan penggunaan media *audio visual* dan *powerpoint* dalam pembelajaran di sekolah.

### **G. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah:

1. Objek penelitian ini adalah media *audio visual*, media *powerpoint* ,dan hasil belajar IPS Terpadu.
2. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII.
3. Tempat penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 13 Bandar Lampung.
4. Ruang lingkup waktu dalam penelitian ini adalah semester genap Tahun Pelajaran 2011/2012.