**BAB I**

**PENDAHULUAN**

**A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia (SDM) melalui kegiatan pengajaran baik yang formal maupun non formal. Pendidikan dalam arti luas didalamnya terkandung pengertian mendidik, membimbing, mengajar, dan melatih. Di Indonesia seiring dengan kemajuan ilmu pendidikan, kemajuan teknologipun semakin berkembang dengan cepat.

Pendidikan merupakan salah satu faktor penyebab kesuksesan suatu negara di faktor tersebut berperan sangat penting demi kemajuan negara tersebut. Peran guru atau tenaga pendidik dalam keberhasilan suatu materi pembelajaran sangat penting sekali baik itu dalam pemahaman materi, penguasaan kelas, pemilihan metode pengajaran yang akan dipakai.

Guru yang bisa dikatakan baik adalah guru yang dapat membangkitkan gairah belajar bagi siswanya, selain dari pada itu sebagai seorang guru harus pintar memilih dan menerapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dan mengetahui kondisi keadaan sekolah maupun siswa tersebut. Sebagaimana dijelaskan oleh Oemar Hamalik mengatakan bahwa “Guru bertanggung jawab melaksanakan kegiatan pendidikan di sekolah dalam arti memberikan bimbingan dan pengajaran kepada para siswa”.[[1]](#footnote-2) Guru harus dapat melakukan suatu inovasi yang menyangkut tugasnya sebagai pendidik yang berkaitan dengan tugas mengajar guru. Inovasi-inovasi yang dilakukan guru dalam tugasnya sebagai pendidik mampu meningkatkan prestasi belajar siswa.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran siswa. Para guru dituntut agar mampu menggunakan media tersebut dikarenakan adanya perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien di samping itu juga guru seharusnya dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Sedangkan menurut Briggs (1977) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti: buku, film, video, dan sebagainya. Kemudian menurut *National Education Association* (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Media pembelajaran pembantu pencapaian tujuan pembelajaran[[2]](#footnote-3) .

Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran.

Dengan adanya perkembangan teknologi, maka sekarang ini banyak sekali media yang bisa kita gunakan untuk menunjukkan proses pembelajaran, baik itu media audio yang berupa radio atau *tafe* atau juga visual yang berupa yaitu media tampak dengar seperti komputer,televisi, video, atau film.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat membantu suksesnya pembelajaran. Melalui media siswa dapat menggunakan indera yang dimilikinya. Semakin banyak alat indera yang digunakan oleh siswa maka sesuatu yang dipelajari akan makin mudah diterima dan diingat. Kenyataannya persoalan ini belum mendapat perhatian oleh para guru.

Seni Budaya mata pelajaran Pendidikan Kesenian dan kebudayaan, sehingga materinya sangat luas. Jika pembelajaran di kelas masih menggunakan cara-cara yang konvensional, maka proses pembelajaran hanyalah pemberian informasi-informasi tanpa adanya interaksi antara guru dan siswa. Hal ini jelas bukan merupakan pembelajaran yang ideal karena tujuan pembelajaran adalah membuat tahu dan paham bukanlah hafal.

Berkaitan dengan itu, hasil belajar siswa menjadi rendah karena siswa tidak terlibat dalam proses pembelajaran. Siswa dianggap objek benda mati. Ketidak berhasilan siswa kelas VIII.3 pada SMP Negeri 1 Sirah Pulau Padang dalam mata pelajaran Seni Budaya khususnya aspek penguasaan konsep perlu segera diatasi.

Tindakan yang akan ditempuh peneliti untuk memperbaiki ketidak berhasilan tersebut adalah membangkitkan hasil belajar siswa dengan penerapan media komputer Harapan yang ingin dicapai pada akhir pembelajaran ini adalah semua siswa kelas VIII.3 SMP Negeri 1 Sirah Pulau Padang mampu mencapai indikator keberhasilan pembelajaran Seni budaya yang telah ditetapkan yaitu mencapai target KKM sebesar 75.

Berdasarkan fakta di atas, peneliti dengan bantuan teman sejawat, bersama-sama mengidentifikasi masalah terhadap kekurangan-kekurangan dari pembelajaran seni Budaya tersebut. Hasil refleksi tersebut terungkap masalah-masalah yang terjadi dalam pembelajaran:

1. Kejenuhan dan kurangnya perhatian siswa terhadap materi pelajaran saat

Pembelajaran.

2. Kurangnya variasi dalam pembelajaran.

3. Keterbatasan pada alat bantu konvensional

4. Materi padat, guru dipacu waktu

5. Guru tidak menyampaikan tujuan dari materi

6. Sarana yang tersedia belum digunakan secara maksimal.

Pembelajaran seni budaya khususnya materi seni rupa seperti yang selama ini diajarkan berupa teori saja dengan metode ceramah membuat siswa kurang tertarik dan pasif. Kondisi ini membuat hasil belajar siswa menjadi rendah. Dari 38 orang siswa kelas VIII. 3, hanya sekitar 40 % (15) siswa yang mampu mencapai target Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditetapkan.

Dengan adanya alat bantu berupa media komputer tersebut maka diharapkan timbulnya minat belajar siswa diharapkan hasil belajarnya akan lebih baik dari pada tidak menggunakan media pembelajaran. Dari jumlah 38 orang, siswa yang tidak mencapai KKM berjumlah 23 orang atau 61% dan yang paham hanya 39% ( 15 ) siswa yang mampu mencapai KKM . Dengan Komputer diharapkan siswa dapat mudah memahami serta dapat memanfaatkan daya ingatnya, bisa bertahan lama tentang penjelasan guru saat pembelajaran berlangsung di kelas dan lebih menarik bagi siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti merasa tertarik untuk meneliti hal tersebut yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media komputer Pada Mata Pelajaran Seni Budaya DI Kelas VIII DI SMP Negeri 1 Sirah Pulau Padang Ogan Komering Ilir Tahun Pelajaran 2013-2014”

**B. Rumusan Masalah**

Rumusan Masalah dari penelitian ini yaitu Apakah Hasil Belajar Siswa dapat ditingkatkan Melalui Media komputer Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Sirah Pulau Padang kab. Ogan Komering Ilir Tahun Pelajaran 2013-2014 ?

**C. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui media komputer pada mata pelajaran seni budaya di kelas VIII DI SMP Negeri 1 Sirah Pulau Padang kecamatan Ogan Komering Ilir Tahun Pelajaran 2013-2014

Berdasarkan tujuan peneliti yang telah dirumuskan di atas, maka peneliti mengharapkan penelitian ini berguna antara lain:

1. Bagi siswa

Dengan adanya penggunaan media komputer siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran dan dapat menumbuhkan minat belajar yang tujuan akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa tersebut.

2. Bagi guru

Dengan adanya penggunaan Media komputer dapat mengembangkan kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi sekolah tersebut.

3. Bagi sekolah

Melalui penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan khususnya pada mata pelajaran Seni Budaya

4. Bagi Peneliti

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui media komputer pada mata pelajaran seni Budaya di kelas VIII di SMP Negeri 1 Sirah Pulau Padang Ogan Komering Ilir Tahun Pelajaran 2013/2014

**D. Defenisi Operasional**

Defenisi operasional adalah mengartikan dan memahami kata atau kalimat yang menjadi pokok pembahasan penelitian. Defenisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar menurut Kingsley yang dikutip kembali oleh Sudjana,[[3]](#footnote-4) bahwa hasil belajar yaitu, pengetahuan, yang masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ditetapkan oleh kurikulum sekolah. Hasil belajar yang penulis maksudkan dalam penelitian ini adalah suatu perolehan sebagai akibat dari aktivitas belajar berupa nilai yang diperoleh siswa pada tes di akhir proses pembelajaran.
2. Pengertian Media Menurut Yusufhadi,[[4]](#footnote-5) berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Lebih lanjut menurut Yusufhadi Media juga dapat diartikan sebagai teknologi untuk menyajikan, merekam, membagi, dan mendistribusikan symbol dengan melalui rangsangan indra tertentu, disertai penstrukturan informasi.[[5]](#footnote-6) Menurut Djamarah media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik daripada media yang hanya memiliki unsur suara saja atau gambar saja.[[6]](#footnote-7) Adapun media audio visual yang penulis maksudkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa kaset CD pembelajaran yang diputar melalui komputer dan ditampilkan melalui proyektor disertai dengan perangkat audio berupa speaker aktif.

**E. Kajian Pustaka**

Khadijah dalam penelitiannya yang berjudul “*Penerapan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Kemampuan dan Keterampilan Membaca Huruf-huruf Al Quran pada Siswa Kelas V di MI Negeri 01 Prabumulih*”[[7]](#footnote-8), menyimpulkan bahwa kemampuan dan keterampilan siswa membaca dan menulis huruf Al Quran dalam bentuk Makharijul huruf meningkat dengan menerapkan teknik audio visual dalam pembelajaran. Audio visual adalah media atau alat Bantu pembelajaran yang dapat didengar (suara) secara langsung seperti TV, CD/DVD.

Atika dalam skripsi yang berjudul *“Peningkatan Pembelajaran Keterampilan Makharijul Huruf AL-Qur’an Melalui Penggunaan Media Audio Visual Pada Siswa kelas III SD Negeri 135 Palembang”[[8]](#footnote-9)*. Ia menyimpulkan bahwa proses pembelajaran akan semakin menarik perhatian siswa dan meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa dalam pembelajaran makharijul huruf Al-Qur’an. Penggunaan media pembelajaran audio visual dapat memperjelas gramatikal baca tulis al-qur’an makharijul huruf. Audio visual merupakan jenis media pembelajaranyang dapat menampilkan suara dan juga gambar secara langsung.

Susi Hasnawati dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “*Pengaruh Penerapan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Keterampilan Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an di Kelas IV SD Negeri 2 Sekayu”[[9]](#footnote-10).* Ia menyimpulkan bahwa seiring dengan perkembangan modernisasi seiring itu pula dalam dunia pendidikanpun mengalami tuntutan yang kuat dalam peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya pembelajaran agama Islam. Media audio visual terbukti dapat meningkatkan keterampilan siswa membaca dan menulis surat-surat pendek Al-Qur’an dengan media audio visual siswa dapat mendengar dan melihat secara langsung ayat-ayat dan surat-surat pendek Al-Qur’an.

Berdasarkan kajian pustaka di atas, terdapat kesamaan dengan apa yang penulis teliti adalah tentang penggunaan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, perbedaannya adalah kajian pustaka di atas terfokus pada pelajaran baca tulis Al-Qur’an, sedangkan fokus pembahasan pada penelitian ini adalah perbaikan pembelajaran seni budaya terutama teori (pengetahuannya)

**F. Kerangka Teori**

**1.** Hasil Belajar

Hasil adalah usaha yang telah dicapai oleh seseorang setelah melakukan suatu pekerjaan atau aktivitas tertentu. Hasil belajar, secara lebih khusus setelah siswa mengikuti pelajaran dalam waktu tertentu. Berdasarkan penilaian yang dilaksanakan guru disekolah, maka hasil belajar dituang untuk diwujudkan dalam bentuk angka (kuantitatif) dan pertanyaan verbal (kualitatif)[[10]](#footnote-11).

Untuk memahami tentang pengertian belajar di sini akan diawali dengan mengemukakan beberapa defenisi tentang belajar. Ada beberapa pendapat para ahli tentang defenisi tentang belajar. Bell-Gredler, Harold Spears dan Geoch dalam Nyayu Khodijah[[11]](#footnote-12), sebagai berikut:

1. Bell-Gredler memberikan defenisi: “*Learning is the process by which humam being acquere a vast variety of competencies, skill, and attitudes”,* belajar adalah sebagai proses perolehan berbagai kompetensi, keterampilan, dan sikap.
2. Harold Spears memberikan batasan: *“Learning is to observe, to read, to initiate, to try something themselves, to listen, to follow direction”.* Belajar adalah mengamati, membaca, berinisiasi, mencoba sesuatu sendiri, mendengarkan, mengikuti petunjuk atau arahan.
3. Geoch, mengatakan; *“Learning is a change in performance as a result of practice”*. Belajar adalah perubahan dalam penampilan sebagai hasil praktek.

Sedangkan, menurut Nyayu Khodijah,[[12]](#footnote-13) (2006:42) belajar adalah:

1. Belajar adalah sebuah proses yang memungkinkan seseorang memperoleh dan membentuk kompetensi, keterampilan, sikap yang baru.
2. Proses belajar melibatkan proses-proses mental internal yang terjadi berdasarkan latihan, pengalaman dan interaksi sosial.
3. Hasil belajar ditunjukkan oleh terjadinya perubahan perilaku (kognitif, afektif, psikomotorik).
4. Perubahan yang dihasilkan dari belajar bersifat relative permanen.

M. Sobry Sutikno dalam Pupuh Fathurrohman[[13]](#footnote-14), menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Dari defenisi diatas dapat disimpulkan bahwa belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Juga belajar itu akan lebih baik kalau si subjek belajar itu mengalami atau melakukannya, jadi tidak bersifat verbalistik. Belajar sebagai kegiatan individu sebenarnya merupakan rangsangan-rangsangan individu yang dikirim kepadanya oleh lingkungan. Dengan demikian terjadinya kegiatan belajar yang dilakukan oleh seorang individu dapat dijelaskan dengan rumus antara individu dan lingkungan.

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, hasil dan belajar. Pengertian hasil (*product*) menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Sedangkan menurut Winkel dalam Purwanto[[14]](#footnote-15). Belajar adalah aktivitas mental atau fisik yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Menurut Purwanto,[[15]](#footnote-16) (2011: 45) hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya, perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar.

Djamarah dalam Muhibbin Syah,[[16]](#footnote-17) menyatakan bahwa “ hasil belajar adalah prestasi dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individu maupun kelompok”. Jadi, hasil belajar adalah suatu prestasi yang didapatkan oleh individu maupun kelompok dari proses belajar.

Dapat penulis simpulkan bahwa hasil belajar adalah sebuah proses yang memungkinkan seseorang memperoleh dan membentuk kompetensi, keterampilan, dan sikap yang baru. Proses belajar melibatkan proses-proses mental internal yang terjadi berdasarkan latihan, pengalaman dan interaksi sosial. Hasil belajar ditunjukkan oleh terjadinya perubahan perilaku (kognitif, afektif, psikomotorik). Perubahan yang dihasilkan dari belajar bersifat relatif permanen.

Dilihat dari defenisi belajar, maka tidak semua perubahan perilaku yang terjadi pada individu dapat dikatakan sebagai hasil belajar. Menurut Ahmadi dan Supriyono dalam Nyayu khodijah,[[17]](#footnote-18) suatu proses perubahan baru dapat dikatakan sebagai hasil belajar jika memiliki ciri-ciri:

a. Terjadi secara sadar

Perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar itu disadari, artinya individu yang mengalami perubahan itu menyadari akan perubahan yang terjadi pada dirinya. Dengan demikian, seseorang yang tiba-tiba memiliki sesuatu kemampuan karena dia di hipnotis itu tidak dapat disebut sebagai hasil belajar.

b. Bersifat fungsional

Perubahan yang timbul karena proses belajar juga bersifat fungsional, Artinya perubahan tersebut memberikan manfaat yang luas. Setidaknya bermanfaat ketika siswa akan menempuh ujian, atau bahkan bermanfaat bagi siswa dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan kehidupan sehari-hari, terutama dalam menjaga kelangsungan hidup.

c. Bersifat aktif dan positif

Perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar bersifat aktif dan positif. Aktif artinya tidak terjadi dengan sendirinya, tetapi memerlukan usaha dan aktivitas dari individu sendiri untuk mencapai perubahan tersebut. Positif juga berarti mengandung nilai tambah bagiindividu.

d. Bukan bersifat sementara

Perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar itu bukan bersifat sementara, akan tetapi bersifat relatif permanen. Dengan demikian, seseorang yang suatu ketika dapat melompati bara api karena ingin menyelamatkan diri dari bahaya kebakaran, namun ketika selesai peristiwa kebakaran tersebut ia tidak mampu melakukannya lagi, maka ia tidak dapat disebut sebagai perubahan karena belajar.

e. Bertujuan dan terarah

Perubahan yang terjadi karena belajar juga pasti bertujuan dan terarah. Artinya, perubahan tersebut tidak terjadi tanpa unsure kesengajaan dari individu yang bersangkutan untuk merubah perilakunya, tidaklah mungkin orang yang tidak belajar sama sekali akan mencapai hasil belajar yang maksimal.

f. Mencakup seluruh aspek perilaku

Perubahan yang timbul karena proses belajar itu pada umumnya mencakup seluruh aspek perilaku (kognitif, afektif, dan psikomotorik). Ketiga aspek tersebut saling berkaitan satu sama lain, karena itu perubahan pada suatu aspek biasanya juga akan mempengaruhi perubahan pada aspek lainnya.

Sebagai suatu proses, keberhasilan belajar ditentukan oleh berbagai factor. Diantaranya menurut Ryan dalam Nyayu khodijah[[18]](#footnote-19), ada tiga yang mempengaruhi proses belajar yaitu:

* 1. Aktivitas individu pada saat berinteraksi dengan lingkungan
  2. Faktor fsikologis individu
  3. Faktor lingkungan yang terdiri dari semua perubahan yang terjadi disekitar individu tersebut.

Masrun dan Martaniah dalam Nyayu khodijah,[[19]](#footnote-20) berpendapat bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar diantaranya adalah:

1. Kemampuan bawaan anak

2. Kondisi fisik dan fsikis anak

3. Kemampuan belajar anak

4. Sikap murid terhadap guru dan mata pelajaran serta pengertian

Mereka mengenai kemajuan mereka sendiri, dan bimbingan.

**2. Media komputer sebagai media pembelajaran**

Komputer merupakan perangkat teknologi informasi yang paling penting. Komputerlah yang berperan besar dalam proses pengolahan, penyimpanan dan penyajian informasi. Kemajuan teknologi komputer sangat mempengaruhi kemajuan teknologi informasi. Oleh karena itu, pengenalan dan kamampuan bekerja dengan komputer merupakan hal yang sangat penting pada era teknologi informasi saat ini.

Dunia pendidikanpun tidak terlepas dari pengaruh penting komputer. Dewasa ini, komputer dijadikan media dalam proses pembelajaran. Sebagaimedia pembelajaran, komputer dapat dikategorikan sebagai media yang cukup lengkap karena memiliki unsur audio (suara) dan visual (gambar). Adanya kedua unsur penting dalam komputer ini dapat menjadi ia sebagai media pembelajaran yang cukup menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran atau pelatihan.

Dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru baik penggunaan media audio yang berupa radio atau tape atau juga visual yang berupa yaitu media tampak dengar seperti televisi, video, atau film.

Gelach & Ely, mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran atau pelatihan.

Dari beberapa istilah di atas dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran adalah semua komponen yang bisa dijadikan alat untuk melakukan proses belajar mengajar baik itu manusia, koran, dan majalah atau juga alat elektronik yang sifatnya dapat mengantarkan informasi kepada siswa.

Media Pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya, mulai yang paling kecil sederhana dan murah hingga media yang canggih dan mahal harganya. Ada media yang dapat dibuat oleh guru sendiri, ada media yang diproduksi pabrik. Ada media yang sudah tersedia dilingkungan yang langsung dapat kita manfaatkan,ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran.

Meskipun media banyak ragamnya, namun kenyataannya tidak banyak jenis media yang bisa digunakan oleh guru di sekolah. Beberapa media yang paling akrab dan hampir semua sekolah yang telah memanfaatkan jenis media lain gambar, model, dan *overhead projector* (OHP) dan obyek-obyek nyata. Sedangkan media lain seperti kertas karton yang paling sederhana dan mudah mendapatkannya serta murah, kaset, audio, video, VCD, program pembelajaran komputer masih jarang digunakan meskipun sebenarnya sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar guru.

Anderson (1976) mengelompokkan media menjadi 10 golongan sbb:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Golongan Media** | **Contoh dalam Pembelajaran** |
| 1 | Audio | Kaset, audio, siaran radio, CD, telepon |
| 2 | Cetak | Buku Pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar |
| 3 | Audio-cetak | Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis |
| 4 | Proyeksi visual diam | *Overhead* transparansi (oht), film bingkai (slide) |
| 5 | Proyeksi Audio visual diam | Film bingkai (*slide*) bersuara |
| 6 | Visual gerak | Film bisu |
| 7 | Proyeksi Audio visual gerak | Audio visual gerak, film gerak, bersuara, video/vcd, televisi. |
| 8 | Obyek fisik | Benda nyata, model, spesimen |
| 9 | Manusia dan lingkungan | Guru, Pustakawan, Laboran |
| 10 | Komputer | CAI (Pembelajaran berbantuan computer)  CBI (Pembelajaran berbasis computer). [ 7] |

Fauzan a Mahanani. <http://www.m-edukasi.web.id.media-pendidikan-indonesia>. Html.(online), di akses rabu 05 desember 2012.

Pada hakikatnya bukan media pembelajaran itu sendiri yang menentukan hasil belajar. Ternyata keberhasilan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar tergantung pada: isi pesan, cara menjelaskan pesan, dan karakteristik penerima pesan. Dengan demikian dalam memilih dan menggunakan media, perlu diperhatikan ketiga faktor tersebut. Apabila ketiga faktor tersebut mampu disampaikan dalam media pembelajaran tentunya akan memberikan hasil yang maksimal.

**G. Hipotesis penelitian**

Hipotesis diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap masalah atau sub masalah yang diajukan oleh peneliti. Adapun hipotesis dalam peneliti ini dirumuskan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui media pembelajaran audio visual (komputer)

**H. Metodologi Penelitian**

1. Subjek Penelitian

Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII .3 SMP Negeri 1 Sirah Pulau Padang yang berjumlah 38 orang terdiri dari 20 orang laki-laki dan 18 orang perempuan. Kelas tersebut dipilih sebagai subjek dalam penelitian ini dengan pertimbangan bahwa kelas tersebut merupakan kelas yang diajar oleh penulis sendiri.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini direncanakan berlangsung selama tiga bulan, yaitu dari bulan Nopember , Desember 2013, dan Januari 2014.

3. Prosedur Penelitian

Penelitian akan berlangsung selama minimal II (dua) siklus, Pelaksanaan setiap siklus terdiri dari empat tahap:

1. Perencanaan

2. Pelaksanaan

3. Observasi

4. Refleksi

1. Siklus pertama

a. Perencanaan

Rencana tindakan dilakukan dengan cara:

1. Menyusun Program rencana persiapan pembelajaran sesuai

Dengan materi pokok bahasan semester gazal tahun

Pelajaran 2013/2014.

2. Menyiapkan lembaran observasi

3. Menyusun soal-soal tes awal dan tes akhir

4. Menyiapkan buku-buku pelajaran Seni Budaya kelas VIII

b. Implementasi tindakan

Pada setiap siklus, peneliti melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Sebelum pelajaran dimulai, peneliti memberikan soal-soal terlebih dahulu sebagai tes awal (*pre tes)* dan diakhiri pelajaran diberikan soal-soal sebagai tes akhir (*Post Test*)

c. Observasi

Menurut Soehartono,[[20]](#footnote-21) observasi atau pengamatan dalam penelitian ini berfungsi untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan tindakan yang sedang dilakukan dapat diharapkan menghasilkan perubahan yang diinginkan.

Dalam penelitian ini yang diobservasi adalah aktivitas mengajar guru dengan menggunakan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dan yang menjadi observernya adalah Ibu Hetty Kus Endang, guru SMP Negeri 1 Sirah Pulau Padang yang sekaligus sebagai teman sejawat penulis. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan dengan menggunakan lembaran observasi (terlampir).

Selanjutnya, hal-hal yang dianalisis yaitu dengan membandingkan nilai rata-rata ulangan harian pada tindakan siklus. Jika nilai akhir siklus lebih besar dari sebelumnya, maka dianggap tindakan telah berhasil artinya terjadi peningkatan hasil belajar siswa.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi ini merupakan tahapan temuan-temuan yang terjadi dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan dari hasil refleksi sehingga dapat dilaksanakan tindak lanjut untuk mengetahui apakah sudah optimal atau belum proses pembelajaran tersebut.

Dan hasil observasi kemudian di analisis yaitu dengan membandingkan nilain rata-rata ulangan *pre test* yang belum diberi tindakan dengan nilai rata-rata ulangan *pos test* pada tindakan siklus. Jika nilai setelah diberi tindakan lebih besar dari pada sebelum diberi tindakan, maka dianggap tindakan dalam penelitian ini dinyatakan berhasil. Artinya terjadi peningkatan hasil belajar siswa.

Apakah tidak ada peningkatan atau ada peningkatan tetapi kurang berarti, maka diperlukan refleksi pada tindakan berikutnya terhadap penggunaan media pembelajaran.

2. Siklus dua

Pada siklus kedua dilakukan tahapan-tahapan sama dengan siklus pertama namun dilakukan perencanaan ulang pada siklus kedua berdasarkan hasil-hasil temuan pada siklus pertama sehingga kekurangan-kekurangan yang ditemui pada siklus pertama dapat diperbaiki pada siklus kedua. Dengan demikian akan terlihat perbandingan antara kedua siklus tersebut. Beberapa indikator keberhasilan pada siklus II diharapkan akan lebih baik dibandingkan dengan siklus I, dimana kegiatannya adalah:

a. Perencanaan

Rencana tindakan dilakukan dengan cara:

1. Menyusun Program rencana persiapan pembelajaran sesuai dengan materi pokok bahasan semester gazal tahun Pelajaran 2013/2014.
2. Menyiapkan lembaran observasi
3. Menyusun soal-soal tes awal dan tes akhir
4. Menyiapkan buku-buku pelajaran Seni Budaya kelas VIII

b. Implementasi tindakan

Pada siklus II peneliti melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Sebelum pelajaran dimulai, peneliti memberikan soal-soal terlebih dahulu sebagai tes awal (*pre test*) dan diakhiri pelajaran diberikan soal-soal sebagai tes akhir (*Post Test*).

c. Observasi

Dalam penelitian ini yang diobservasi adalah aktivitas mengajar guru dengan menggunakan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan lembaran observasi (terlampir).

Selanjutnya, hal-hal yang dianalisis yaitu dengan membandingkan nilai rata-rata ulangan harian pada tindakan siklus. Jika nilai akhir siklus lebih besar dari sebelumnya, maka dianggap tindakan telah berhasil artinya terjadi peningkatan hasil belajar siswa.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi ini merupakan tahapan temuan-temuan yang terjadi dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan dari hasil refleksisehingga dapat dilaksanakan tindak lanjut untuk mengetahui apakah sudah optimal atau belum proses pembelajaran tersebut. Guna dari refleksi untuk mencari atau menemukan kelemahan-kelemahan yang terjadi pada waktu proses pembelajaran.

Apabila tidak ada peningkatan atau ada peningkatan tetapi kurang berarti, maka diperlukan refleksi pada tindakan berikutnya terhadap penggunaan media pembelajaran.

I**. Sistematika Pembahasan**

Dalam penulisan Skripsi hasil penelitian tindakan kelas ini akan disajikan secara berurutan :

**BAB I.** Pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, defenisi operasional, kajian pustaka, kerangka teori, Hipotesis Penelitian, metodologi penelitian dan sistematika pembahasan.

**BAB II.** Landasan Teori. Landasan teori, berisi uraian tentang pengertian hasil belajar, Ciri-ciri perubahan sebagai hasil belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar, media pembelajaran, berisi: pengertian media pembelajaran, pengertian komputer, jenis-jenis media pembelajaran, fungsi atau manfaat media pembelajaran, tujuan dan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di sekolah.

**BAB III.** Setting Wilayah Penelitian, berisi uraian tentang sejarah, visi dan misi, letak geografis, keadaan guru, keadaan siswa, sarana prasarana, keadaan tenaga administrasi, struktur organisasi sekolah serta tugas-tugasnya.

**BAB IV.** Hasil Penelitian dan Pembahasan Peningkatan Hasil Tindakan Siklus I, Siklus II

**BAB V.** Penutup

1. Omar Hamalik, *Psikologi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 1991) halm: 44 [↑](#footnote-ref-2)
2. (http//wordpress.com/2010/01/03/media-pembelajaran-pembantu-pencapaian-tujuan-pembelajaran/online) diakses rabu 15 oktober 2013.) [↑](#footnote-ref-3)
3. Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Sinar Baru, 2000), hlm. 49. [↑](#footnote-ref-4)
4. Yusuhadi, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta : Kencana, 2009), hlm. 457. [↑](#footnote-ref-5)
5. *Ibid*. [↑](#footnote-ref-6)
6. Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Belajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2004), hlm. 44 [↑](#footnote-ref-7)
7. Khajidah, *Penerapan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Kemampuan dan Keterampilan Membaca Huruf-huruf Al Quran pada Siswa Kelas di MI Negeri 01 Prabumulih*, Dalam Skripsi (Palembang : Fakultas TArbiyah IAIN Raden ,2009), hal. 61. [↑](#footnote-ref-8)
8. Atika, *Peningkatan Pembelajaran Keterampilan Makharijul Huruf Al Quran Melalui Penggunaan Media Audio Visual pada Siswa Kelas III SD Negeri 135 Palembang*. Dalam Skripsi (Palembang : Fakultas Tarbiyah, 2009), hal. 74. [↑](#footnote-ref-9)
9. Susi Hasnawati, *Pengaruh Penerapan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Keterampilan Siswa pada Mata Pelajaran Al Quran di Kelas IV SD Negeri 2 Sekayu*. Dalam Skripsi, Palembang : Fakultas, 2009), hlm. 73 [↑](#footnote-ref-10)
10. Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2011), hlm.39. [↑](#footnote-ref-11)
11. Nyayu Khodijah, *Psikologi Belajar*, (Palembang : IAIN Raden Fatah Palembang, 2006), hlm.39. [↑](#footnote-ref-12)
12. *Ibid*, hlm. 42 [↑](#footnote-ref-13)
13. Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Konsep Umum dan Konsep Islam*, ( Jakarta : Refika Adikarya, 2007), hlm. 5. [↑](#footnote-ref-14)
14. Purwanto, *Op.-cit*. [↑](#footnote-ref-15)
15. *Ibid*, hlm. 45 [↑](#footnote-ref-16)
16. Muhibin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : Rajawali Press, 2009), hlm. 197. [↑](#footnote-ref-17)
17. Nyayu Khodijah, *Op.-cit*, hlm.42 [↑](#footnote-ref-18)
18. *Ibid*, hlm. 49 [↑](#footnote-ref-19)
19. *Ibid*. [↑](#footnote-ref-20)
20. Soehartono, *Metode Penelitian Sosial*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2008), h 72. [↑](#footnote-ref-21)