

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Media dalam bahasa Arab berarti penghubung atau penyampai pesan dari pengirim ke penerima. Kata Latin *medium* berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar." Media, jika dipahami secara luas, adalah orang, bahan, atau peristiwa yang menyediakan lingkungan yang memungkinkan siswa memperoleh sikap, pengetahuan, atau keterampilan. Dalam hal ini, pendidik, teks buku, dan lingkungan dalam sekolah adalah media. Secara khusus, media dalam proses belajar mengajar biasanya didefinisikan sebagai alat untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 1997:3).

Media berguna untuk instruksi karena mereka harus membuat siswa berpartisipasi dalam aktivitas nyata dan dalam pikiran mereka. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dari sudut pandang prinsip belajar untuk menjadi instruksi yang efektif. Tidak hanya menyenangkan media pengajaran diharuskan dapat memenuhi kebutuhan unik siswa (Arsyad, 1997:21). Media berguna untuk instruksi karena mereka harus membuat siswa berpartisipasi dalam aktivitas nyata dan dalam pikiran mereka. Bahan ajar dalam proses belajar mengajar lebih baik dibuat dan disusun teratur dan berurut serta dilihat dari psikis dan mental siswa yang dilihat dari sudut pandang standar ukuran belajar untuk membuat pengajaran yang berhasil (Kustandi, 2021:291).

Guru harus mampu menggunakan alat perangkat yang disiapkan dari pihak sekolah agar mereka dapat menyampaikan pelajaran dengan sebaik mungkin. Pada dasarnya, peralatan tersebut berkembang seiring perkembangan zaman. Pekerjaan guru adalah mengajarkan siswa untuk berinteraksi dengan berbagai sumber belajar. Pemakaian bahan ajar

didalam tahapan belajar mengajar adalah cara untuk mengatasi situasi seperti itu.

Alat pembelajaran dalam proses belajar siswa mempunyai beberapa keuntungan yakni: 1) proses pembelajaran di dalam kelas akan membuat peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam menimba ilmu, 2) materi yang disampaikan membuat siswa mudah mengerti sehingga mereka dapat memperoleh apa yang harus diperoleh pada pertemuan didalam kelas, 3) peserta didik tidak jemu serta pendidik tidak hilang energi karena desain pembelajaran lebih beraneka ragam 4) Peserta didik memiliki lebih banyak waktu untuk berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru selain itu juga peserta didik terlibat dalam aktivitas tambahan, seperti mencermati, mempraktikan, mempresentasikan, melankonkan, dan sebagainya (Sudjana & Rivai, 1991:2). Singkatnya, manfaat alat pembelajaran dalam tahap pengajaran adalah mampu menolong pendidik memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran dengan lebih mudah bagi siswa.

Teknologi audio visual dapat membantu pelajar meningkatkan pemikiran kreatif dan penglihatan dan pendengaran (Kembuam, Ester & Irwansyah, 2019:76). Merangsang indra pendengaran dan penglihatan dapat membuat pikiran mereka lebih fokus pada tahap belajar mengajar. Juga, menjaga fokus dan pikiran mereka.

Teknik audio-visual merupakan proses membuat atau memberikan bahan ajar dengan perantara pesan suara dan melalui indra mata dengan penggunaan alat yang otomatis, moderen dan bekerja atas dasar elektonika. Pembelajaran menggunakan media audio visual berarti penyusunan dan pemanfaatan materi yang diserap melalui indra mendengar dan indra melihat yang tidak semuanya mengandalkan pemahaman kata atau karakter yang sama. Ini karena pembelajaran menggunakan media audio visual dibutuhkan pemakaian alat perangkat keras misalnya proyektor film,

rekaman tape, dan alat proyektor visual yang lebar (Arsyad, 1997:30). Media audiovisual dapat memberikan penjelasan yang lebih atraktif, sehingga bisa menolong peserta didik mengerti akan bahan pelajaran dengan lebih baik. Ini memungkinkan pembelajaran berjalan dengan baik. (Artha & Putra, 2021). Dalam proses pembelajaran, media audiovisual memiliki banyak manfaat. Beberapa di antaranya adalah bahwa mereka dapat berfungsi sebagai alternatif lingkungan sekitar, menunjukkan hal-hal yang siswa biasanya belum mampu melihat, dan mendorong siswa untuk mencapai kemampuan mereka. Dari pada itu, media audio visual mampu menambah pengalaman audiens serta kemampuan mereka untuk memahami tanda, yang membuat penjelasan konsep abstrak menjadi lebih mudah (Rahma, dkk, 2020:56). Pengajaran audiovisual mampu memberikan presentasi makin menarik dari pada pengajaran ceramah, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih baik.

Hasil belajar sangat fundamental untuk proses belajar mengajar sebab bisa menunjukkan seberapa baik siswa melakukan tugas. Tes hasil belajar, yang biasanya dirancang dan diciptakan langsung oleh pendidik, dapat digunakan untuk mengukur apakah siswa telah menguasai pelajaran. (Sila, 2020:503-504) kemampuan dari tahap melatih diri yang memakai perangkat ukur seperti soal uji tulis, verbal, atau tingkah laku disebut hasil belajar. Tergantung pada kemampuan masing-masing siswa, nilai yang diharapkan dari setiap siswa pasti berbeda. Kemampuan belajar dipengaruhi oleh banyak hal, termasuk pemahaman, materi, model pembelajaran, media pembelajaran, dan lainnya. Salah satu cara supaya mencegah kemampuan belajar siswa yang buruk adalah dengan memperbaiki cara pelajaran yang disampaikan kepada siswa agar lebih atraktif serta mengasyikan dengan perantara alat pembelajaran.

SMP Negeri 10 Kota Kupang menggunakan Kurikulum 2013 (K13). Tujuan utama dari kurikulum ini adalah supaya mendukung peserta didik untuk membuat pengamatan, menanya, berpikir logis, mencoba, serta dapat

mendemonstrasikan informasi dengan baik. Dalam Kurikulum 2013, ada empat belas prinsip utama pembelajaran yang harus diikuti oleh guru. Contohnya yakni pemakaian alat perangkat computer dengan efektif serta efisien. (Trisnawati, 2012:14-29). Dalam kurikulum 2013, alat pelajaran diposisikan menjadi pangkal pembelajaran bagi peserta didik. Media pembelajaran berfungsi sebagai pelengkap, bukan menggantikan peran dan fungsi pendidik. Dalam kurikulum 2013, siswa diharapkan lebih kreatif, inovatif, dan produktif. Fungsi penggunaan media yaitu sesuai tahap serta peserta didik memiliki kemampuan belajar manjur, berdaya guna dan bermutu. Ini selangkah dengan manfaat audio visual dalam proses pelajaran, sehingga alat pembelajaran harus mendukung proses pembelajaran.

Sekolah SMP Negeri 10 Kota Kupang adalah sekolah dengan lokasi di Jln. Prof. Dr. Herman Johannes, Lasiana, Kecamatan Kelapa Lima, Kota Kupang, Provinsi Nusa Tenggara Timur. Sekolah ini sudah terakreditasi A. Sekolah SMP Negeri 10 Kota Kupang memiliki 55 tenaga pendidik yakni 19 laki-laki serta 36 perempuan. Peserta didik di sekolah ini berjumlah 1029. Gedung sekolah ini mempunyai 27 ruang kelas, 1 ruang guru, 1 ruang kantor, 1 ruang perpustakaan, 3 ruang laboratorium, 1 ruang UKS, 1 ruang tamu, 1 lapangan olahraga, 2 toilet guru, 4 toilet peserta didik, 1 ruang BP/BK, dan 1 ruang OSIS. Dari apa yang dilihat bahwa di SMP Negeri 10 Kota Kupang, para guru mampu secara leluasa menggunakan media alat audio visual untuk menunjang pengajaran, sebab sekolah telah menyiapkan media pembelajaran tersebut. Contoh perangkat media tersebut adalah LCD. Namun disayangkan hanya sedikit guru yang dapat menggunakan LCD, hal ini dikarenakan minimnya kemampuan beberapa guru dalam menggunakan/mengoperasikan LCD.

Berdasarkan penjelasan di atas, saya ingin melakukan studi mengenai "Pengaruh Penggunaan Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 10 Kota Kupang Tahun Ajaran 2023/2024".

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang yang sudah dinyatakan diatas, maka bisa diteliti sebagian hambatan yang penulis temui seperti berikut:

1. SMP Negeri 10 Kota Kupang jarang menggunakan media audiovisual dalam pembelajaran didalam kelas.
2. Perangkat media audio visual yang tersedia yaitu Proyektor LCD.
3. Hasil atau kemampuan belajar siswa rendah
4. Hanya beberapa pendidik yang menggunakan proyektor LCD di kelas mereka
5. Terbatasnya kemahiran pendidik dalam memasang dan menjalankan perangkat alat pembelajaran.

## **1.3 Batasan Masalah**

Pada penyusunan proposal ini, saya batasan masalah dengan memfokuskan pada Pengaruh Penggunaan Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Di SMP Negeri 10 Kota Kupang Tahun Ajaran 2023/2024.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang telah dibahas, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu apakah ada pengaruh penggunaan media audio-visual terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 10 Kota Kupang Tahun Ajaran 2023/2024?

## **1.5 Tujuan penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio-visual terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 10 Kota Kupang.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Penulis mengharapkan dampak penulisan penelitian ini bisa memberi faedah sebagai berikut:

### **1. Manfaat Akademik**

- a) Untuk digunakan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UKAW dalam Program Studi Ilmu Pendidikan Teologi, khususnya tentang mata kuliah Media Pembelajaran dan Belajar Pembelajaran.

### **2. Manfaat Praktis**

- a) Menjadi sumber acuan, kepustakaan , literatur, pustaka acuan, rekomendasi dan rujukan bagi peneliti-peneliti lainnya dalam mengembangkan perspektif tentang dampak penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar.
- b) Setiap pendidik mampu mengoperasikan perangkat alat audio visual untuk mengajar siswanya serta meningkatkan semangat mereka untuk belajar.