

**PENGARUH PENDEKATAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL)
BERBANTU MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
POKOK BAHASAN KERJASAMA INTERNASIONAL
KELAS XI SMAN 1 KALITIDU TAHUN PELAJARAN**

2018/2019

SKRIPSI

Oleh :

LUTVIANA YUNIATI

NIM : 15210021



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO**

2019

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGARUH PENDEKATAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL)
BERBANTU MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
POKOK BAHASAN KERJASAMA INTERNASIONAL
KELAS XI SMAN 1 KALITIDU TAHUN PELAJARAN**

2018/2019




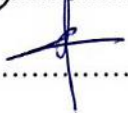
Oleh :

Lutviana Yuniati

15210021

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 22 Agustus 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima sebagai kelengkapan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Dewan Penguji

Ketua	: Taufiq Hidayat, M.Pd	(..... )
Sekretaris	: Ayis Crusma Fradani, S.Pd., M.Pd	(..... )
Penguji	: 1. M. Zainudin, M.Pd	(..... )
	2. Fruri Stevani, S.Pd., M.Pd	(..... )
	3. Anis Umi K., S.Pd., M.Pd	(..... )

Bojonegoro, 02-09-2019

Mengesahkan :



Drs. Sujiran, M. Pd.

NIDN .0002106302

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan posisi yang strategis dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) Indonesia, baik dalam aspek spiritual, intelektual maupun kemampuan profesional terutama dikaitkan dengan tuntutan pembangunan bangsa. Mulyana (2012: 4) mengemukakan pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan melalui proses bimbingan, latihan, dan pengajaran yang bertujuan untuk mengantarkan para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku.

Tujuan pendidikan yaitu menghantarkan para siswa menuju pada perubahan tingkah laku, perubahan itu tercemin baik dari segi intelek, moral maupun hubungannya dalam lingkungan sosial untuk mencapai tujuan tersebut siswa dalam lingkungan sekolah akan dibimbing dan diarahkan oleh guru. Sehingga dapat di katakan bahwa pendidikan bertumpu pada proses pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar. Adapun tujuan dari pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan pembangunan suatu bangsa, maka diharapkan pendidikan dapat dijadikan sarana atau alat pemberdayaan masyarakat menuju sumber daya manusia yang lebih produktif, kreatif, dan inovatif dalam menghadapi tantangan yang beragam. UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional berbunyi bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradapan bangsa yang bermatabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan

bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, berahlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kenyataan yang ada pada saat ini pendidikan di Indonesia dirasa belum memfasilitasi sepenuhnya. Hal ini disebabkan karena dunia pendidikan di Negara ini masih menghadapi sejumlah masalah yang bersifat berantai sejak jenjang pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Dalam beberapa masalah internal yang dihadapi pendidikan seperti rendahnya pemerataan pendidikan, masalah mutu pendidikan, masalah efisiensi pendidikan dan proses pembelajaran yang monoton.

Proses pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa memperoleh berbagai pengalaman, dengan pengalaman tersebut kualitas atau kuantitas pengetahuan siswa bertambah. Sugihartono, dkk (2007: 81) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil optimal.

Berdasarkan pendapat tersebut, guru hendaknya menciptakan sistem lingkungan yang mendukung siswa belajar secara efektif dan efisien agar mendapatkan hasil yang maksimal. Hamzah B. Uno (2013: 23) menyebutkan bahwa lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar menarik yang diciptakan guru merupakan salah satu faktor pendorong yang berasal dari luar

diri siswa sehingga siswa akan lebih giat dan semangat untuk melakukan aktivitas belajar. Penciptaan lingkungan belajar tersebut dapat dilakukan guru dalam pembelajaran di kelas dengan menerapkan berbagai metode.

Hidayati (2004: 65) menjelaskan bahwa metode merupakan cara yang digunakan guru untuk menyampaikan suatu materi pelajaran kepada siswa agar tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai. Setiap metode memiliki cara yang berbeda-beda. Cara ini diterapkan selama proses pembelajaran agar siswa dapat dengan mudah memahami materi ekonomi melalui kegiatan belajarnya. Slameto (2003: 65) juga menjelaskan bahwa guru harus berani mencoba metode-metode baru yang dapat membantu meningkatkan kegiatan belajar dan motivasi siswa untuk belajar. Penggunaan metode dalam pembelajaran harus diusahakan yang tepat, efisien, dan efektif agar siswa dapat belajar dengan baik.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran seorang guru harus mampu menerapkan strategi pembelajaran yang tepat agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Fakta yang ada pada studi awal di beberapa SMA di kecamatan Kalitidu yaitu SMA Negeri 1 Kalitidu dan SMA Al-Fattah Kalitidu pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi umumnya menggunakan *direct instruction*. Hal ini disebabkan karena siswa sering terlihat bosan dalam mengikuti pembelajaran yang masih menggunakan metode *Teacher Center Learning* dan pembelajaran juga belum menggunakan media, sehingga partisipasi siswa kurang aktif. Hal ini dilihat dari kurangnya kemauan siswa dalam mengajukan pertanyaan maupun menjawab pertanyaan yang diberikan oleh gurunya, saat guru menjelaskan

materi beberapa siswa terlihat bercanda dengan siswa lainnya dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Menurut Indrawati S.Pd selaku guru mata pelajaran, hal tersebut berdampak pada hasil belajar pada tahun ajaran 2017/2018 nilai rata-rata ulangan harian pada materi kerjasama internasional masih dibawah kriteria ketentuan umum (KKM). Adapun kriteria ketentuan minimum sebesar 75.

Rendahnya hasil belajar tersebut kemungkinan disebabkan oleh strategi pembelajaran tidak tepat, strategi pembelajaran harusnya memfasilitasi siswa, dengan merubahnya pembelajaran bisa merubah siswa menjadi aktif dalam belajar, Menurut Ngalimun (2012: 27) berpendapat model Pembelajaran adalah suatu rancangan atau pola yang digunakan sebagai pedoman pembelajaran di kelas. Artinya model pembelajaran adalah suatu rancangan yang digunakan guru untuk melakukan pengajaran di kelas, salah satunya menggunakan pembelajaran tipe CTL, pembelajaran CTL tersebut juga mempunyai kelemahan, namun kelemahan itu dapat ditutupi dengan media audio visual.

Model Pembelajaran CTL menyatakan bahwa belajar dalam CTL bukan hanya sekedar duduk, mendengarkan dan mencatat, tetapi belajar adalah proses berpengalaman secara langsung. Sanjaya (2006) mengemukakan bahwa *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk menemukan materi yang dipelajarinya dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata, sehingga siswa didorong untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka. Penggunaan model pembelajaran serta dibantu dengan

media ini diharapkan dapat membantu para pendidik dan peserta didik untuk bisa sama-sama aktif dan efektif dalam proses pembelajaran

Penelitian ini didukung oleh hasil penelitian eksperimen yang telah dilakukan oleh Rida Yeni (2016) yang membuktikan bahwa model pembelajaran aplikasi CTL berpengaruh terhadap hasil belajar model pembelajaran sains di kelas VIII SMP, Selain itu hasil penelitian Mastoni (2016) juga menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan CTL berbantu media interaktif terhadap hasil belajar siswa berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, Suprianto Suprianto, S. Ida Kholida, Herman Jufri Andi (2016) membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pendekatan CTL berbantuan media powerpoint terhadap peningkatan hasil belajar fisika siswa di kelas VIII MTs, Aidil Azhar (2017) membuktikan bahwa ada peningkatan hasil belajar dan respon positif siswa pada materi pesawat sederhana kelas VIII semesterganjil tahun ajaran 2016/2017 di MTsS Darul Aman Aceh Besar Rebianti Agusman (2017) juga membuktikan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan pendekatan CTL berbasis multimedia.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan serta solusi yang didukung dengan pendapat para ahli dan beberapa referensi penelitian tersebut maka peneliti tertarik dan memutuskan untuk mengadakan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran dengan judul **“Pengaruh Pendekatan *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Berbantu Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kerjasama Internasional kelas XI SMAN 1 Kalitidu Tahun Pelajaran 2018/2019”**.

B. Rumusan Masalah

Dari pemaparan latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

Adakah pengaruh pendekatan CTL (*Contextual Teaching and Learning*) berbantu media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi pokok bahasan kerjasama internasional kelas XI SMAN 1 Kalitidu tahun pelajaran 2018/2019?

C. Tujuan Penelitian

Mengacu pada perumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Untuk membuktikan ada tidaknya pengaruh pendekatan CTL (*Contextual Teaching and Learning*) berbantu media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi pokok bahasan kerjasama internasional kelas XI SMAN 1 Kalitidu tahun pelajaran 2018/2019.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini nanti diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian yang dilakukan memiliki manfaat bagi ilmu pengetahuan sebagai masukan dalam penerapan pembelajaran berpendekatan CTL berbantuan media audio visual pada mata pelajaran ekonomi pokok bahasan kerjasama internasional terhadap hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran serta dapat menjadikan siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

b. Bagi Guru

Guru mendapatkan pengetahuan dan pengalaman dalam pelaksanaan pembelajaran dengan pembelajaran berpendekatan CTL berbantuan media audio visual untuk menunjang kegiatan belajar baik di dalam kelas, maupun diluar kelas.

c. Bagi Sekolah

Pengaruh positif yang dtimbulkan dari penerapan pembelajaran berpendekatan CTL berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar dan dapat dijadikan sebagai motivasi sekolah untuk meningkatkan kualitas mutu hasil pendidikan

d. Bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan pengalaman dan dapat mengetahui bagaimana pengaruh dari penerapan pembelajaran berpendekatan CTL berbantuan media audio visual pada mata pelajaran ekonomi pokok bahasan kerjasama internasional terhadap hasil belajar siswa serta sebagai bahan pertimbangan peneliti lain yang akan melakukan penelitian serupa.

E. Definisi Operasional

1) *Contextual Teaching and Learning (CTL)*

CTL adalah suatu pembelajaran yang mengaitkan antara materi dengan situasi dunia nyata yang saling terhubung dan terjadi disekitar siswa sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang dipelajari dan mengambil manfaatnya serta dapat menerapkannya dalam kehidupan.

2) **Media Audio Visual**

Media *audio visual* adalah alat untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang berupa perangkat keras yang penekanan dan pengalaman konkrit atau nonverbal melalui mata dan telinga dalam proses belajar.

3) **Hasil belajar**

Hasil belajar adalah nilai yang diperoleh siswa setelah menerima pembelajaran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*

a. Hakikat Pembelajaran

UUSPN No. 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Rifa'i dan Anni (2012: 159) berpendapat bahwa proses pembelajaran merupakan interaksi atau komunikasi antara pendidik dengan peserta didik, dan antar peserta didik. Pembelajaran dari pengertian yang telah dijelaskan bahwa pembelajaran merupakan interaksi dari pendidik dan peserta didik dalam proses belajar. Pembelajaran dijelaskan lebih rinci oleh Komalasari (2010: 3) yaitu sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik atau pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian proses interaksi dan komunikasi yang dialami peserta didik guna memperoleh pengalaman belajar sehingga tujuan belajar dapat tercapai dengan tepat.

b. Komponen Pembelajaran

Komalasari (2010: 3) menyebutkan bahwa pembelajaran terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisasi antara lain tujuan pembelajaran,

materi pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, media pembelajaran/alat peraga, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran, dan tidak lanjut pembelajaran.

Rifa'i dan Anni (2012: 159-161) berpendapat bahwa dalam proses pembelajaran terdapat komponen-komponen pembelajaran, yaitu: (1) tujuan, (2) subjek belajar, (3) materi belajar, (4) strategi pembelajaran, (5) media pembelajaran, (6) penunjang.

Berdasarkan pendapat tokoh tersebut, disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran terkandung berbagai komponen pembelajaran yaitu tujuan, strategi, subjek, materi, media, dan, penunjang yang mendukung proses pembelajaran tersebut.

c. Model Pembelajaran

Model pembelajaran digunakan dalam upaya untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Komalasari (2010: 57) model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan metode dan teknik pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Arends (dalam Suprijono, 2009: 46) model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-

tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.

Trianto (2011: 29), menyatakan bahwa model Pembelajaran adalah salah satu pendekatan yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan procedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah. Sedangkan menurut Ngilimun (2012: 27) berpendapat model Pembelajaran adalah suatu rancangan atau pola yang digunakan sebagai pedoman pembelajaran di kelas. Artinya model pembelajaran adalah suatu rancangan yang digunakan guru untuk melakukan pengajaran di kelas.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah rancangan, landasan atau pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas untuk meningkatkan kemampuan siswa secara optimal guna mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

d. Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*

Pembelajaran kontekstual atau CTL bukan merupakan suatu konsep baru. Penerapan pembelajaran kontekstual di kelas-kelas Amerika pertama-tama diusulkan oleh Dawey pada tahun 1961, Dawey (dalam Sumiati dan Asra, 2009: 14) mengusulkan suatu kurikulum dan metodologi pengajaran yang berkaitan dengan minat dan pengalaman siswa, sehingga muncullah berbagai teori mengenai model pembelajaran CTL.

Johnson (2007: 67) dalam Dadang (2015: 42) mengemukakan bahwa CTL adalah proses pendidikan yang bertujuan menolong para siswa melihat makna didalam materi akademik yang mereka pelajari dengan cara menghubungkan subjek-subjek akademik dalam konteks kehidupan keseharian mereka yaitu dengan konsep keadaan pribadi, sosial dan budaya mereka.

Komalasari (2010: 7) mendefinisikan pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang mengaitkan materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata siswa sehari-hari, baik dalam lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat maupun warga negara dengan tujuan untuk menemukan makna materi tersebut bagi kehidupan.

Suprijono (2009: 79) CTL merupakan konsep yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapan dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Nurhadi (dalam Muslich, 2011: 41) Pengetahuan dan keterampilan siswa diperoleh dari usaha siswa mengkonstruksikan sendiri pengetahuan dan keterampilan baru ketika ia belajar.

Trianto, (2009: 105) pembelajaran kontekstual terjadi apabila siswa menerapkan dan mengalami apa yang sedang diajarkan dengan mengacu pada masalahmasalah dunia nyata yang berhubungan dengan peran dan tanggung jawab mereka sebagai anggota keluarga warga negara, siswa dan tenaga kerja. Sanjaya (2006: 109) CTL adalah pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat

menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.

Berdasarkan beberapa kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa CTL adalah suatu pembelajaran yang mengaitkan antara materi dengan situasi dunia nyata yang saling terhubung dan terjadi disekitar siswa sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang dipelajari dan mengambil manfaatnya serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

e. Karakteristik CTL

Pembelajaran kontekstual memiliki beberapa karakteristik yang khas yang membedakan dengan pendekatan pembelajaran yang lain. Pembelajaran kontekstual mengembangkan level kognitif tingkat tinggi yang melatih peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif.

Menurut Muslich (2011: 42) karakteristik pembelajaran dengan model pembelajaran CTL sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran dilaksanakan dalam konteks autentik, yaitu pembelajaran yang diarahkan pada ketercapaian keterampilan dalam konteks kehidupan nyata atau pembelajaran yang dilaksanakan dalam lingkungan yang alamiah (*learning in real life setting*).
- 2) Pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan tugas-tugas yang bermakna (*meaningful learning*).
- 3) Pembelajaran dilaksanakan dengan memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (*learning by doing*).

- 4) Pembelajaran dilaksanakan melalui kerja kelompok, berdiskusi, saling mengoreksi antar teman (*learning in a group*).
- 5) Pembelajaran memberikan kesempatan untuk menciptakan rasa kebersamaan, bekerja sama, saling memahami antar satu dengan yang lain secara mendalam (*learning to know each other deeply*).
- 6) Pembelajaran dilaksanakan secara aktif, kreatif, produktif, dan mementingkan kerja sama (*learning to ask, to inquiry, to work together*).
- 7) Pembelajaran dilaksanakan dalam situasi yang menyenangkan (*learning as an enjoy activity*).

Sedangkan menurut Sanjana (2013) ada beberapa karakteristik pembelajaran berbasis CTL yaitu:

- 1) Pembelajaran merupakan proses mengaktifkan pengetahuan yang sudah ada.
- 2) Pembelajaran kontekstual adalah belajar dalam rangka memperoleh dan menambah pengetahuan baru (*Acquiring Knowledge*).
- 3) Pemahaman pengetahuan (*Understanding Knowledge*).
- 4) Mempraktikan pengetahuan dan pengalaman tersebut (*Applying Knowledge*).
- 5) Melakukan refleksi (*Reflecting Knowledge*).

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan karakteristik pembelajaran CTL adalah pembelajaran dilaksanakan dalam konteks autentik dengan menggali pengetahuan siswa, memberikan tugas-tugas yang bermakna, membentuk kelompok untuk menciptakan kerjasama

antar siswa, dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan memberikan pengalaman yang bermakna.

f. Komponen CTL

Trianto (2009: 107) pembelajaran CTL melibatkan tujuh komponen utama, yaitu (1) konstruktivisme (*constructivism*), (2) bertanya (*questioning*), (3) inkuiri (*inquiry*), (4) masyarakat belajar (*learning community*), (5) permodelan (*modeling*), (6) refleksi (*reflection*), dan (7) penilaian autentik (*authentic assessment*).

Muslich (2011: 44) menyatakan setiap komponen utama pembelajaran CTL mempunyai prinsip-prinsip dasar yang harus diperhatikan ketika akan menerapkannya dalam pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

1) Konstruktivisme (*constructivism*)

Konstruktivisme yaitu pengetahuan yang dibangun sedikit demi sedikit melalui sebuah proses.

2) Bertanya (*questioning*)

Bertanya yaitu kegiatan guru untuk mendorong, membimbing, dan menilai kemampuan berfikir siswa. Kegiatan bertanya penting untuk menggali informasi, mengkonfirmasi apa yang sudah diketahui, dan mengarahkan perhatian pada aspek yang belum diketahuinya.

3) Inkuiri (*inquiry*)

Inkuiri merupakan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan hasil mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi hasil dari menemukan sendiri.

4) Masyarakat Belajar (*learning community*)

Masyarakat belajar yaitu hasil belajar yang diperoleh dari kejasama dengan orang lain. Dalam praktiknya “masyarakat belajar” terwujud dalam pembentukan kelompok kecil, kelompok besar, mendatangkan ahli ke kelas, bekerja sama dengan kelas paralel, bekerja kelompok dengan kelas di atasnya, bekerja sama dengan masyarakat.

5) Permodelan (*modeling*)

Permodelan adalah proses pembelajaran dengan memperagakan sesuatu contoh model nyata. Dalam penerapannya guru mencontohkan dengan menggunakan alat bantu.

6) Refleksi (*reflection*)

Refleksi merupakan upaya untuk melihat kembali, mengorganisasi kembali, menganalisis kembali, mengklarifikasi kembali, dan mengevaluasi hal-hal yang telah dipelajari.

7) Penilaian Autentik (*authentic assessment*)

Penilaian autentik adalah upaya pengumpulan berbagai data yang bisa memberikan gambaran perkembangan belajar peserta didik. Data dikumpulkan dari kegiatan nyata yang dikerjakan peserta didik pada saat melakukan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat tujuh komponen dalam pembelajaran CTL yaitu konstruksivisme (*constructivism*), bertanya (*questioning*), inkuiri (*inquiry*), masyarakat belajar (*learning community*), permodelan (*modeling*), refleksi (*reflection*), dan penilaian autentik (*authentic assessment*). Dalam pembelajaran akan memperlancar siswa dalam

memproses pengetahuan yang baru dan mengambil manfaatnya bagi kemajuan belajar dan meningkatkan hasil belajar mereka.

g. Langkah-langkah Penerapan Model Pembelajaran CTL.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran CTL dapat dilaksanakan dengan baik apabila memperhatikan langkah-langkah yang tepat (Trianto, 2009: 107) secara garis besar, mengemukakan langkah-langkah pembelajaran CTL adalah sebagai berikut:

- 1) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang dipilih secara acak dengan menciptakan masyarakat belajar serta menemukan sendiri dan mendapatkan keterampilan baru dan pengetahuan baru.
- 2) Siswa membaca dan mengidentifikasi LKS serta media yang diberikan oleh guru untuk menemukan pengetahuan baru dan menambah pengalaman siswa.
- 3) Perwakilan kelompok membacakan hasil diskusi dan kelompok lain diberi kesempatan mengomentari.
- 4) Guru memberikan tes formatif secara individual yang mencakup semua materi yang telah dipelajari.

Indikator ketercapaian dalam penelitian ini yaitu siswa diharapkan mampu (a) saling bekerja sama dalam diskusi atau belajar kelompok, (b) membaca dan mempelajari materi yang diberikan guru untuk menemukan informasi, (c) bertanggung jawab atas materi yang mereka pelajari dan juga bertanggung jawab untuk menyampaikan hasil diskusi, (d) mengerjakan tes formatif secara individual yang mencakup semua materi yang telah dipelajari.

h. Pengertian Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional biasa dilakukan guru dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Menurut Yamin (2013: 59) pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang mengutamakan hasil yang terukur dan guru berperan aktif dalam pembelajaran, siswa didorong untuk menghafal materi yang disampaikan oleh guru dan materi pelajaran lebih didominasi tentang konsep, fakta dan prinsip. Konsep yang diterima siswa hampir semuanya berasal dari apa kata guru.

Komalasari (2010: 242) pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang didominasi pandangan bahwa pengetahuan adalah perangkat fakta-fakta yang harus dihafal. Kelas masih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan (teacher centered), dan ceramah menjadi pilihan utama strategi pembelajaran

Berdasarkan uraian di atas, maka yang dimaksud dengan pembelajaran konvensional dalam penelitian ini adalah suatu konsep belajar yang digunakan guru dalam membahas suatu pokok bahasan yang telah biasa digunakan dalam pembelajaran, serta lebih diarahkan pada aliran informasi atau transfer pengetahuan dari guru ke siswa berupa konsep, fakta yang harus dihafal.

i. Ciri-ciri Pembelajaran Konvensional

Sebagai sebuah model pembelajaran, dalam pembelajaran konvensional juga terdapat urutan langkah-langkah pembelajaran, sistem sosial, prinsip-prinsip reaksi, serta sistem pendukung (sarana prasarana). Sebagaimana yang diungkapkan oleh Raka Rasana (dalam Ni Luh Suantini,

2013: 38) bahwa “pembelajaran konvensional (tradisional) dapat disebut sebagai sebuah model pembelajaran karena di dalamnya mengandung sintaks, sistem sosial, prinsip-prinsip reaksi, dan sistem dukungan”.

Model pembelajaran konvensional mengharuskan siswa untuk menghafal materi yang diberikan oleh guru dan tidak untuk mengkaitkan materi tersebut dengan keadaan nyatanya. Menurut Santyasa (dalam Wiwin Widiyanti, 2012: 26) menyatakan, pembelajaran konvensional memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Pemerolehan informasi melalui sumber-sumber secara simbolik, seperti guru atau membaca.
2. Pengasimilasian dan pengorganisasian sehingga suatu prinsip umum dapat dimengerti.
3. Penggunaan pada prinsip umum pada kasus-kasus spesifik.
4. Penerapan prinsip umum pada keadaan baru. Pembelajaran konvensional dalam mengevaluasi.

Sedangkan menurut Iyas (dalam Wiwin Widiyanti, 2012: 26) secara umum ciri-ciri model pembelajaran konvensional adalah sebagai berikut.

1. Siswa adalah penerima informasi secara pasif, dimana siswa menerima pengetahuan dari guru dan pengetahuan diasumsikan sebagai badan dari informasi dan keterampilan yang dimiliki keluaran sesuai dengan standar.
2. Belajar secara individual.
3. Pembelajaran sangat abstrak dan teoritis.
4. Perilaku dibangun atas kebiasaan.

5. Kebenaran bersifat absolut dan pengetahuan bersifat final.
6. Guru adalah penentu jalannya proses pembelajaran.
7. Perilaku baik berdasarkan motivasi ekstrinsik.
8. Tidak ada kelompok-kelompok kooperatif.
9. Keterampilan sosial sering tidak secara langsung diajarkan.
10. Pemantauan melalui observasi dan intervensi sering tidak dilakukan oleh guru pada saat belajar kelompok sedang berlangsung.
11. Guru sering tidak memperhatikan proses kelompok yang terjadi dalam kelompok-kelompok belajar.

Berdasarkan ciri-ciri tersebut, penyelenggaraan pembelajaran konvensional merupakan sebuah pembelajaran yang lebih menekankan pada pemberian informasi dari guru kepada siswa. Sumber pembelajaran konvensional lebih banyak bersifat tekstual daripada kontekstual. Sumber informasi dipandang sangat mempengaruhi proses belajar. Pembelajaran konvensional lebih terpusat pada guru, karena guru lebih mendominasi kegiatan pembelajaran.

2. Media Pembelajaran Audio Visual

a. Pengertian media pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak yang berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Menurut Suparman dalam Rayandra Asyar (2012: 4) media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan, sedangkan Azhar Arsyad (2007: 3) menyatakan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi

tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

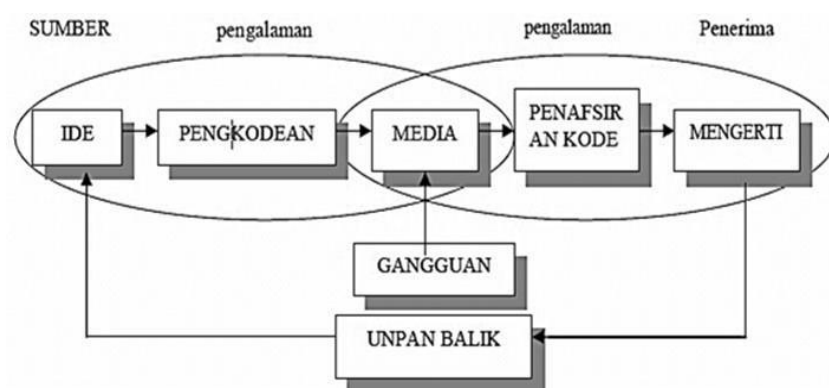
Disisi lain kata pembelajaran merupakan terjemahan dari istilah Bahasa Inggris, yaitu “instruction”. Instruction diartikan sebagai proses interaksi antara guru (pengajar) dan siswa (pelajar) yang berlangsung secara dinamis. Menurut Rayandra Asyar (2012: 7) pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik.

Rayanda Asyar (2012: 8) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Azhar Arsyad (2011: 7) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu pada proses belajar mengajar baik didalam ruang maupun diluar ruang yang ditekankan pada visual dan video. Sedangkan menurut Syaful Bahri Djamarah dan Azwan Zain (2010: 121) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran

Sehingga dari beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu sumber belajar yang digunakan oleh guru atau pengajar dalam proses belajar mengajar, dimana didalamnya terdapat media atau alat yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam menguasai materi yang disampaikan oleh pengajar atau guru.

b. Posisi, Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran memiliki posisi yang sangat penting dalam pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan pernah terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan dapat berlangsung secara optimal. Media pembelajaran tidak hanya memiliki posisi yang sangat penting dalam proses komunikasi saat mengajar, melainkan memiliki keterkaitan dengan komponen lain yang juga memiliki andil yang cukup besar guna mencapai tujuan belajar, hal tersebut disebabkan karena dalam suatu proses belajar mengajar terdapat dua unsur yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya yaitu media pembelajaran dan metode mengajar. Jika kembali kepada paradigma pembelajaran sebagai suatu proses transaksional dalam menyampaikan pengetahuan, keterampilan dan psikomotor, maka posisi media diilustrasikan dan disejajarkan dengan proses komunikasi yang terjadi sebagai berikut.



Gambar 2.1. Posisi Media dalam Pembelajaran

(Daryanto, (2010: 7) Media pembelajaran berfungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa).

Sedangkan metode merupakan proses yang digunakan untuk membantu siswa dalam menerima dan mengelola informasi yang disampaikan oleh guru untuk dapat mencapai tujuan dari pembelajaran.

Pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Menurut Kemp & Dayton (Sukiman, 2012: 39) media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu: (1) memotivasi minat atau tindakan; (2) menyajikan informasi; (3) memberi intruksi. Levis & Lentz (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, yaitu: (1) fungsi atensi; (2) fungsi afektif; (3) fungsi kognitif; dan (4) fungsi kompensatoris, (Ashar Arsyad, 2006: 35). Selain itu media pembelajaran berfungsi untuk menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, serta memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya, Arif S. Sadiman, (2012: 17).

Berdasarkan uraian diatas, secara umum penggunaan media pembelajaran dalam proses mengajar memiliki beberapa kelebihan diantaranya: (1) memberikan rangsangan belajar yang dapat membangkitkan minat dan keinginan belajar siswa; (2) meningkatkan motivasi belajar siswa dan bahkan akan mempengaruhi psikologis siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dirasa sangat efektif karena dapat mempermudah dalam menyampaikan pesan dan isi dari materi yang diajarkan pada saat itu. Bukan hanya mampu meningkatkan motivasi belajar siswa saja, penggunaan media

pembelajaran juga akan memberikan kemudahan pada siswa dalam memahami dan memudahkan dalam memfisisualisasikan materi yang sedang di sampaikan.

Jika diperhatikan dari posisi dan fungsi penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, banyak manfaat yang bisa didapat dengan menggunakan media pembelajaran ketika mengajar diantaranya: (1) proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa; (2) bahan ajar akan lebih tampak jelas sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan memungkinkan dengan mudah menguasai tujuan pembelajaran; (3) metode mengajar yang dilakukan dalam proses mengajar menjadi lebih berfariasi sehingga tidak akan menimbulkan rasa bosan pada siswa ketika belajar; (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi aktivitas yang lain seperti mengamati, melakukan, mendemosnstrasikan, memerankan dan lain sebagainya.

Menurut Arif S. Sadiman, (2012: 17), secara umum media pembelajaran mempunyai manfaat sebagai berikut: mengisior

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu daya indra, seperti misalnya:
 - a) Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model.
 - b) Objek yang kecil dibantu denga proyektor mokro, film bingkai, film atau gambar.

- c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelaps* atau *high-speed* photography.
 - d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
 - e) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model diagram, dan lain-lain.
 - f) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- 3) Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
- 4) Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pembelajaran ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran, yaitu dengan kemampuannya dalam:
- a) Memberikan perangsangan yang sama.
 - b) Mempersamakan pengalaman.
 - c) Menimbulkan persepsi yang sama.

Berdasarkan uraian dan pendapat yang dipaparkan sebelumnya dapat disimpulkan beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar yaitu sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.
- 2) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga tidak terlalu bersifat verbalistik.
- 4) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Rayandra Asyar (2012: 44-45) membagi jenis-jenis media pembelajaran menjadi 4 jenis yaitu:

- 1) Media pembelajaran Audio adalah media yang digunakan hanya mengandalkan indra pendengaran.
- 2) Media pembelajaran visual adalah media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihatan.
- 3) Media pembelajaran audio visual adalah media yang menggunakan indra penglihatan dan pendengaran sekaligus dalam suatu proses pembelajaran.

Media pembelajaran multimedia adalah media yang menggabungkan beberapa media dan peralatan secara terintergrasi dalam suatu proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Azhar Arsyad (2007: 29) membagi jenis-jenis media pembelajaran menjadi 4 jenis, diantaranya adalah:

- 1) Media hasil teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yang berasal dari buku dan materi visual.
- 2) Media hasil teknologi audio-visual adalah cara menyampaikan informasi melalui pandangan dan pendengaran lewat mesinmesin elektronik seperti film, dan proyektor visual yang lebar.
- 3) Media hasil teknologi berdasarkan komputer adalah cara menyampaikan informasi melalui sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor, misal informasi yang disimpan dalam bentuk digital bukan dalam bentuk cetakan.
- 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer adalah cara menyampaikan informasi melalui penggabungan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh computer.

Sedang di sisi lain menurut Nana Sudjana (1991: 100-103) membagi jenis-jenis media pembelajaran jadi 2, yaitu:

- 1) Alat peraga dua dan tiga dimensi adalah alat yang mempunyai ukuran panjang dan lebar, sedangkan alat peraga tiga dimensi disamping mempunyai ukuran panjang dan lebar juga mempunyai tinggi, seperti bagan, poster, gambar, papan tulis, peta timbul.

2) Alat peraga yang diproyeksikan adalah alat peraga yang menggunakan proyektor sehingga gambar nampak pada layar, misal film dan slide/filmstrip.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa jenis-jenis media pembelajaran yaitu:

- 1) Media visual, yaitu media yang mengandalkan indera penglihatan saja dari peserta didik, misal buku, modul, dan poster.
- 2) Media audio, yaitu media yang mengandalkan indera pendengaran dari para siswa saja misalnya radio atau CD player.
- 3) Media audio visual, yaitu media yang sudah melibatkan indera penglihatan dan pendengaran siswa ketika proses belajar mengajar, misalnya film atau video.
- 4) Media multimedia, yaitu media yang sudah mengadopsi beberapa gabungan dari jenis-jenis media lain dan peralatan yang digunakan saat proses belajar mengajar.

d. Prinsip – Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media hendaknya guru atau pengajar memperhatikan sejumlah prinsip tertentu agar penggunaan media pembelajaran dapat mencapai hasil yang baik. Nana Sudjana (1991: 104) mengemukakan bahwa Prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Menentukan jenis media dengan tepat, artinya sebaiknya guru memilih terlebih dahulu media manakah yang sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang akan diajarkan.
- 2) Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat; artinya, perlu diperhitungkan apakah penggunaan media itu sesuai dengan tingkat kematangan atau kemampuan anak didik.
- 3) Menyajikan media dengan tepat; artinya, teknik dan metode penggunaan media dalam pengajaran haruslah disesuaikan dengan tujuan, bahan metode, waktu, dan sarana yang ada.
- 4) Menempatkan atau memperlihatkan alat (media) pada waktu yang tepat dan dalam situasi yang tepat.

Gerlack dan Ely dalam Rayandra Asyar (2012: 82-85) menjelaskan bahwa prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran ada 11, yaitu:

- 1) Kesesuaian, media harus sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi yang dipelajari.
- 2) Kejelasan sajian, media yang digunakan harus mudah dipahami oleh siswa.
- 3) Kemudahan akses, media yang digunakan haruslah mudah untuk diakses dan dimanfaatkan oleh siswa supaya proses belajar mengajar tercapai lancar.

- 4) Keterjangkauan, pada alokasi penggunaan dana/biaya yang dibutuhkan untuk mendapatkan media tersebut.
- 5) Ketersediaan, ada atau tidaknya media yang akan digunakan untuk mengaplikasikan media yang dipersiapkan.
- 6) Kualitas, kualitas media mempengaruhi proses pembelajaran dengan media tersebut.
- 7) Ada alternatif, media yang digunakan hendaknya harus ada pilihan lain sewaktu media yang diharapkan bermasalah.
- 8) Interaktifitas, hendaknya media yang dipakai menimbulkan komunikasi dua arah saat proses mengajar.
- 9) Organisasi, hendaknya dari pihak sekolah harus mendukung penggunaan media yang terkait.
- 10) Kebaruan, media yang digunakan haruslah mengikuti perkembangan IPTEK.
- 11) Berorientasi siswa, diartikan bahwa media yang digunakan haruslah menguntungkan siswa.

Sedangkan menurut Wina Sanjaya (2008: 226-227) membagi prinsip penggunaan media menjadi 5 yaitu:

- 1) Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media yang digunakan harus

benar-benar sesuai yang dapat membantu siswa belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

- 2) Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran dan sesuai dengan kompleksitas materi pembelajaran.
- 3) Media yang akan digunakan harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.
- 4) Media yang akan digunakan harus memperhatikan efektifitas dan efisien.
- 5) Media yang akan digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam menggunakannya

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan mengenai prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran adalah:

- 1) Menentukan jenis media dengan tepat.
- 2) Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat.
- 3) Menyajikan media dengan tepat sesuai dengan tujuan, bahan metode, waktu, dan sarana yang ada.
- 4) Menempatkan atau memperlihatkan alat (media) pada waktu yang tepat dan dalam situasi yang tepat.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Midun dan Rayandha Asyar (2012: 42) menjelaskan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu:

- 1) Memperluas cakrawala pengetahuan yang diterima peserta didik.
- 2) Memperbanyak pengalaman pembelajaran bagi peserta didik.
- 3) Memberikan pengalaman belajar yang konkret dan langsung kepada peserta didik, seperti kegiatan karyawisata ke industri.
- 4) Menyajikan sesuatu hal yang sulit diadakan, misal seperti sistem tata surya ataupun virus.
- 5) Memberikan informasi yang akurat dan terbaru.
- 6) Menambah ketertarikan dan motivasi peserta didik.
- 7) Merangsang peserta didik untuk berpikir kritis.
- 8) Dapat memaksimalkan penggunaan waktu untuk proses pembelajaran.
- 9) Media dapat memecahkan masalah pendidikan.

Azhar Asyad (2007: 26-27) juga berpendapat bahwa manfaat media pembelajaran jadi 4 yaitu:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri.

- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa.

Dina Indriana (2011: 48-49) menjelaskan bahwa manfaat media pembelajaran adalah:

- 1) Membuat konkret suatu konsep yang abstrak.
- 2) Menghadirkan suatu objek yang terlalu berbahaya di lingkungan belajar melalui sample dari objek tersebut.
- 3) Menampilkan objek yang ukurannya tidak bisa dibawa kedalam ruang pembelajaran.
- 4) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau terlalu lambat.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, maka dapat diambil kesimpulan manfaat media pembelajaran adalah:

- 1) Memperluas cakrawala pengetahuan yang diterima peserta didik.
- 2) Memberikan pengalaman belajar yang konkret dan langsung kepada peserta didik, seperti kegiatan karyawisata ke industri.
- 3) Menyajikan sesuatu hal yang sulit diadakan, misal seperti sistem tata surya ataupun virus.

- 4) Menghadirkan suatu objek yang terlalu berbahaya di lingkungan belajar melalui sample dari objek tersebut.
- 5) Menambah ketertarikan peserta didik.
- 6) Dapat memaksimalkan penggunaan waktu untuk proses pembelajaran.
- 7) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri

f. Pengertian Media Audio Visual

Menurut Sukiman (2012: 184), media audio visual adalah media penyalur pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan. Sedangkan Yudhi Munadi (2013: 56), sependapat dengan pernyataan diatas, bahwa media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka media pembelajaran audio visual dapat dinyatakan sebagai alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang berupa perangkat keras yang memberikan penekanan pada pengalaman konkrit atau nonverbal melalui mata dan telinga dalam proses belajar. Media audio visual dapat diklasifikasikan sebagai media video. Video tersebut dapat diputar dengan bantuan perangkat keras dan perangkat lunak. Video atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame dimana frame demi frame

di proyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Video yang dipergunakan dalam kelas adalah video pembelajaran bukan semata-mata sebagai hiburan belaka. Video memang wajar digunakan dalam kelas, karena bukan saja memberikan fakta-fakta, tetapi juga menjawab persoalan dan untuk mengerti tentang materi yang akan dipelajari.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, misalnya teknologi internet. Penyajian video khususnya video otomotif yang di unggah melalui situs youtube, dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat memperlancar proses pembelajaran. Video yang berada situs youtube dapat diambil melalui sistem unduh yang dapat disimpan di dalam komputer dengan jumlah yang banyak dan dapat diputar secara berulang-ulang.

g. Manfaat Media Audio Visual

Yudhi Munadi (2013: 127), juga menjelaskan manfaat penggunaan media pembelajaran audio-visual atau video, sebagai berikut:

- 1) Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.
- 2) Video dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan.
- 3) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
- 4) Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa.

- 5) Mengembangkan imajinasi peserta didik.
- 6) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik.
- 7) Sangat kuat memengaruhi emosi seseorang.
- 8) Sangat baik menjelaskan suatu proses dan ketrampilan; mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari siswa.
- 9) Semua peserta didik dapat belajar dari video, baik yang pandai maupun yang kurang pandai.
- 10) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar.

Dengan video penampilan siswa dapat segera dilihat kembali dievaluasi dan dengan adanya media audio visual, diharapkan meningkatnya motivasi belajar siswa dengan ditunjukkan adanya minat untuk belajar di dalam kelas.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Slameto (2013: 2) menjelaskan pengertian belajar secara psikologis sebagai suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Sementara belajar menurut Rifa'i dan Anni (2012: 66) adalah proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar itu

mencangkup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang yang membawa perubahan. Pengertian belajar diperjelas oleh pendapat Komalasari (2010: 2) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang didasarkan pada usaha dalam diri seseorang melalui pengalaman, sehingga mengalami perubahan tingkah laku.

b. Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Hasil belajar setiap individu dipengaruhi oleh belajar siswa. Muhabbin Syah (2003: 144) menyebutkan tiga faktor yang mempengaruhi belajar siswa yaitu faktor internal, eksternal dan pendekatan belajar.

a) Faktor dari dalam yaitu faktor-faktor yang dapat mempengaruhi belajar yang berasal dari siswa belajar. Faktor dari dalam (internal) meliputi dua aspek, fisiologi dan psikologis.

1) Fisiologi, faktor ini meliputi kondisi jasmaniah secara umum dan kondisi panca indra.

2) Kondisi psikologis, faktor ini meliputi kecerdasan, bakat, minat, motivasi, emosi dan kemampuan kognitif.

b) Faktor dari luar yaitu faktor-faktor yang berasal dari luar siswa yang mempengaruhi proses dan hasil belajar. Faktor-faktor ini meliputi lingkungan sosial dan lingkungan non sosial.

1) Lingkungan sosial yang dimaksud adalah manusia atau sesama manusia, baik manusia itu ada (kehadirannya) ataupun tidak

langsung hadir. Dalam lingkungan sosial yang mempengaruhi belajar siswa ini dapat dibedakan menjadi tiga yaitu rumah, sekolah dan masyarakat.

2) Lingkungan non sosial meliputi keadaan udara, waktu belajar, cuaca, lokasi gedung sekolah dan alat-alat pembelajaran.

c) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*) yaitu jenis upaya belajar yang meliputi strategi, model dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

Dengan demikian guru harus memperhatikan perbedaan individu dalam memberikan pelajaran kepada mereka, supaya dapat menangani siswa sesuai dengan kondisinya untuk menunjang keberhasilan belajar. Hal tersebut dikarenakan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik, satu dengan yang lainnya berbeda.

Salah satu yang mempengaruhi belajar adalah faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yang di dalamnya terdapat model pembelajaran. Joyce (Trianto, 2010: 22) menyatakan bahwa model pembelajaran mengarahkan kita ke dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Tepat tidaknya guru menggunakan model pembelajaran, turut menentukan bagaimana hasil belajar yang dicapai siswa. Maka dalam penelitian ini membicarakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu model pembelajaran.

c. Pengertian Hasil Belajar

Rifa'i dan Anni (2012: 69) menyatakan hasil belajar sebagai perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Menurut Sudjana (2009: 22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Pendapat kedua tokoh tersebut bahwa hasil belajar adalah perubahan yang diperoleh oleh siswa dari kegiatan belajar. Pendapat tersebut diperjelas oleh Susanto (2013: 5) yang menjelaskan bahwa hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom (dalam Rifa'i dan Anni, 2012: 70) membagi menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afektif (*affective domain*), dan ranah psikomotoris (*psychomotoric domain*). Hasil belajar dapat mempengaruhi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik pada siswa.

- a) Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan dan pengetahuan hasil belajar intelektual yang diperoleh siswa. Sudjana (2009: 22) ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.

Menurut Rifa'i dan Anni (2012: 70) ranah kognitif mencakup kategori pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), dan penilaian diri (*evaluation*).

Disimpulkan bahwa ranah kognitif berkaitan dengan hasil intelektual yang meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis dan penilaian pada siswa.

- b) Ranah afektif berkenaan dengan sikap siswa, Sudjana (2009: 23) ranah afektif terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Menurut Rifa'i dan Anni (2012: 71) ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat dan nilai yang terdiri dari penerimaan (*receiving*), penanggapan (*responding*), penelaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), dan pembentukan pola hidup (*organization by value complex*).

Disimpulkan bahwa ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat dan nilai yang meliputi penerimaan, penanggapan/ reaksi, penilaian, organisasi dan pembentukan pola hidup.

- c) Ranah psikomotorik berkaitan dengan hasil keterampilan siswa. Sudjana (2009: 23) ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak, yang meliputi aspek gerakan reflex, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks dan gerakan ekspresif dan interpretative. Menurut Rifa'i dan Anni (2012: 73) ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan motorik dan syaraf, memanipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Kategori jenis perilaku untuk ranah

psikomotorik menurut Elizabeth Simpson dalam Rifa'i dan Anni (2012) meliputi persepsi (*perception*), kesiapan (*set*), gerakan terbimbing (*guided response*), gerakan terbiasa (*mechanism*), gerakan kompleks (*complex overt response*), penyesuaian (*adaptation*) dan kreativitas (*originality*).

Disimpulkan bahwa ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan dan kemampuan yang diperoleh siswa dari belajar yang berkaitan keterampilan motorik dan syaraf.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa.

Menurut Carroll (dalam Sudjana 2009:40) terdapat lima faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain: (1) bakat siswa; (2) waktu yang tersedia bagi siswa; (3) waktu yang diperlukan guru untuk menjelaskan materi; (4) kualitas pengajaran; dan (5) kemampuan siswa.

Menurut Chalijah Hasan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar antara lain:

1. Faktor yang terjadi pada diri organisme itu sendiri disebut dengan faktor individual adalah faktor kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi.
2. Faktor yang ada diluar individu yang kita sebut dengan faktor sosial, faktor keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang digunakan atau media pengajaran yang digunakan

dalam proses pembelajaran, lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan motivasi social

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa secara garis besar terbagi dua bagian, yaitu faktor internal dan eksternal

1. Faktor internal siswa

- a. Faktor fisiologis siswa, seperti kondisi kesehatan dan kebugaran fisik, serta kondisi panca inderanya terutama penglihatan dan pendengaran.
- b. Faktor psikologis siswa, seperti minat, bakat, intelegensi, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan, berpikir dan kemampuan dasar pengetahuan yang dimiliki.

2. Faktor-faktor eksternal siswa

- a. Faktor lingkungan siswa - Faktor ini terbagi dua, yaitu pertama, faktor lingkungan alam atau non sosial seperti keadaan suhu, kelembaban udara, waktu (pagi, siang, sore, malam), letak madrasah, dan sebagainya. Kedua, faktor lingkungan sosial seperti manusia dan budayanya.
- b. Faktor instrumental - Yang termasuk faktor instrumental antara lain gedung atau sarana fisik kelas, sarana atau alat pembelajaran, media pembelajaran, guru, dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal yaitu faktor yang

dipengaruhi dari dalam diri siswa, dan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar.

B. Penelitian Yang Relevan

- 1) Rida Yeni (2016) yang membuktikan bahwa hasil pembelajaran yang diperoleh dengan nilai rata-rata siswa kelas VIII1 eksperimental adalah 74,91 dan kelas kontrol VIII2 65,21. Jadi model pembelajaran aplikasi CTL berpengaruh terhadap hasil belajar model pembelajaran sains di kelas VIII SMP.
- 2) Mastoni (2016) juga menunjukkan bahwa Hasil analisis data awal, dapat disimpulkan bahwa populasi penelitian berdistribusi normal dan homogen. Dari hasil tersebut, penentuan sampel untuk populasi kelas X SMA Institut Indonesia Semarang yang terdiri dari 5 kelas yaitu X1 sampai X5 dapat menggunakan teknik cluster random sampling. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X1 sebagai kelas kontrol dan kelas X5 sebagai kelas eksperimen. hasil dari penelitian ini dilihat dari ketuntasan belajar klasikal dimana kelas eksperimen mendapat nilai ketuntasan 88,462% dari jumlah siswa 26 dan kelas kontrol 70,370 % dari jumlah siswa 27, ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan pendekatan CTL berbantuan media interaktif terhadap hasil belajar siswa berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dan mendapat respon baik dari siswa.
- 3) Suprianto Suprianto, S. Ida Kholida, Herman Jufri Andi (2016) membuktikan bahwa Dari perhitungan N-gain, dapat dinyatakan bahwa peningkatan hasil belajar fisika yang diterapkan pendekatan CTL berbantuan media powerpoint lebih tinggi dari pada pembelajaran

konvensional yaitu $0,71 > 0,52$. Berdasarkan hasil analisis statistika dan deskriptif maka dapat di simpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pendekatan CTL berbantuan media powerpoint terhadap peningkatan hasil belajar fisika siswa di kelas VIII MTs.

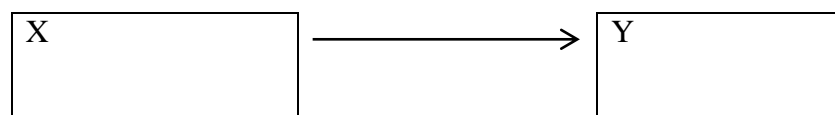
- 4) Aidil Azhar (2017) membuktikan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) dapat meningkatkan hasil belajar siswa aspek kognitif pada materi pesawat sederhana dengan hasil pengujian hipotesis diperoleh t hitung $> t$ tabel yaitu $13,26 > 1,71$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ yang berarti H_a diterima dengan nilai rata-rata sebesar 71,92. Dan berdasarkan pembahasan angket, bahwa respon siswa menunjukkan persentase 80,95 %, dengan kategori tertarik pada penerapan model pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar dan respon positif siswa pada materi pesawat sederhana kelas VIII semesterganjil tahun ajaran 2016/2017 di MTsS Darul Aman Aceh Besar
- 5) Rebianti Agusman (2017) juga membuktikan bahwa Hasil penelitian menunjukkan ada peningkatan hasil belajar, diperoleh persentase bahwa pada kategori tinggi mencapai 45%, kategori sedang mencapai 40%, dan kategori rendah mencapai 15%. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa adanya respon yang sangat setuju dengan pendekatan kontekstual berbasis multimedia.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka pikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antar variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Uma Sekaran (dalam Sugiyono 2014: 60) mengemukakan bahwa kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Seperti yang telah diungkapkan dalam kajian pustaka, peneliti mempunyai keyakinan bahwa variabel bebas berkaitan dengan variabel terikat. Sebab Pembelajaran CTL merupakan pembelajaran yang dapat mengaitkan konten kurikulum yang dipelajari siswa dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa dan dibantu dengan media audio visual maka pembelajaran ekonomi yang dipelajari akan menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan pokok pemikiran di atas, memungkinkan bahwa pendekatan CTL berbantu media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar ekonomi siswa. Hubungan antar variabel-variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada diagram kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar. 2.2 Kerangka Konsep Variabel

Keterangan:

X = Pendekatan CTL berbantu Media Audio Visual

Y = Hasil Belajar Ekonomi Siswa

→ = Pengaruh

Berdasarkan gambar 2.2 alur kerangka pikir dapat dideskripsikan bahwa pendekatan CTL berbantu media audio visual yang dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung dapat membuat siswa lebih mudah menguasai dan menghayati materi pelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa.

D. Hipotesis

Berdasarkan uraian di atas, maka hipotesis penelitian eksperimen ini adalah

H₀: Tidak terdapat pengaruh penggunaan pembelajaran CTL berbantu media audio visual terhadap hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi pokok bahasan kerjasama internasional kelas XI SMAN 1 Kalitidu

H₁: Terdapat pengaruh penggunaan pembelajaran CTL berbantu media audio visual terhadap hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi pokok bahasan kerjasama internasional kelas XI SMAN 1 Kalitidu.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rencana penelitian merupakan kerangka atau strategi yang didesain oleh peneliti sebagai tindakan yang akan ditempuh dalam penelitian agar peneliti dapat memperoleh data yang valid sesuai dengan karakteristik variabel dan tujuan penelitian. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2014: 14) metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian ini menggunakan desain *ex-post facto*. Istilah *ex-post facto* yaitu terdiri dari tiga kata *ex* yang berarti observasi atau pengamatan, *post* artinya sesudah, dan *facto* adalah fakta atau kejadian. Desain *ex-post facto* dalam arti seluruhnya merupakan penelitian yang dilakukan setelah kejadian lewat (Arikunto, 2010: 17). Penelitian ini dimaksudkan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan dengan cara mencari besarnya pengaruh variabel-variabel bebas terhadap variabel terikat. Penelitian ini bertujuan untuk mencari pengaruh variabel bebas yaitu pendekatan CTL berbantu media audio visual (*X*), terhadap variabel terikat yaitu hasil belajar (*Y*). Rancangan variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Paradigma Penelitian

Rancangan variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Keterangan :

—————> : Hubungan simultan

Dimana :

X : pendekatan CTL berbantu media Audio Visual

Y : Hasil Belajar

Berikut ini tabel tempat dan jadwal kegiatan yang dilaksanakan peneliti baik sejak tahap perencanaan, pelaksanaan hingga penyelesaian laporan penelitian yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.1 Jadwal dan Tempat Kegiatan Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Waktu	Tempat	Ket.
1	Persiapan			
	Pengajuan judul skripsi	Desember 2018	IKIP PGRI Bojonegoro	
	Penyusunan proposal skripsi	Desember 2018 - Januari 2019	IKIP PGRI Bojonegoro	
	Seminar proposal skripsi	Februari 2019	IKIP PGRI Bojonegoro	

2	Pelaksanaan			
	Pengajuan izin penelitian	Maret 2019	SMA Negeri 1 Kalitidu	
	Pelaksanaan Penelitian di kelas eksperimen	Maret 2019 – April 2019	SMA Negeri 1 Kalitidu	
	Pelaksanaan Penelitian di kelas kontrol	Maret 2019 – April 2019	SMA Negeri 1 Kalitidu	
3	Pelaporan			
	Seminar hasil penelitian skripsi	Juni 2019	IKIP PGRI Bojonegoro	
	Pembuatan pelaporan penelitian skripsi	Juni 2019- Juli 2019	IKIP PGRI Bojonegoro	

Sesuai dengan tujuan penelitian dan hipotesis penelitian, teridentifikasi sebanyak dua variabel yang akan diteliti yaitu 1) Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan media audio visual sebagai variabel bebas dan 2) Hasil belajar Siswa sebagai variabel terikat.

B. Populasi dan Sampel

Sugiyono (2014: 117) mengatakan bahwa, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kalitidu tahun ajaran 2018/2019 dengan populasi seluruhnya berjumlah 252 siswa yang dibagi dalam 8 kelas yaitu 5 kelas MIPA dan 3 kelas IPS.

Sedangkan Sugiyono (2014: 118) mengatakan bahwa, Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Maka dari populasi yang telah ditentukan yaitu seluruh siswa kelas XI kelas pertama sebagai kelas eksperimen yaitu kelas IPS 1 yang menggunakan pendekatan *Contextual Teaching And Learning* (CTL) berbantu media audio visual dan kelas kedua sebagai kelas kontrol yaitu kelas IPS 3 yang menggunakan pendekatan konvensional.

Menurut Sugiyono (2014: 118) mengatakan bahwa, teknik sampling adalah merupakan teknik pengambilan sampel. Dalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan adalah *cluster random sampling*. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sugiyono (2003: 74-78) *cluster random sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak semua anggota sampel diberi kesempatan untuk dipilih sebagai sampel, maka pengambilan sampelnya berdasarkan daerah populasi yang telah ditetapkan .

Dari teknik sampling yang digunakan, maka dipilih dua kelas yang dijadikan sampel dalam penelitian, yaitu kelas XI IPS 1 yang berjumlah 34 siswa sebagai kelas kontrol di mana peneliti dalam penelitian melibatkan guru mata pelajaran ekonomi yang hanya menggunakan model pembelajaran konvensional, proses tanya jawab dan pemberian tugas harian dan XI IPS 3 yang berjumlah 34 siswa sebagai kelas eksperimen yang akan diajar dengan menggunakan model pembelajaran CTL dengan media audio visual .

C. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2014: 193) menyatakan bahwa terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian yaitu kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data. Kualitas instrumen penelitian berkenaan dengan validitas dan reliabilitas instrumen dan kualitas pengumpulan data berkenaan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data.

Pada penelitian ini teknik pengambilan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Tes

Teknik pengambilan data dengan dokumentasi dalam penelitian ini berupa tes. Tes dilakukan sesudah kegiatan pengajaran berlangsung setelah penerapan model pembelajaran CTL dengan media pembelajaran audio visual.

2. Dokumentasi

Teknik pengambilan data dengan dokumentasi dalam penelitian ini berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan foto-foto kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran CTL dengan media pembelajaran audio visual.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah pengukuran yang dilakukan oleh peneliti terhadap fenomena sosial maupun alam yang terjadi. Dalam penelitian ini indtrumen penelitian yang dibuat peneliti adalah sebagai berikut:

1. Tes

Instrumen tes untuk mengukur hasil belajar siswa ini berupa indikator-indikator soal yang akan dikerjakan siswa setelah penerapan penerapan model pembelajaran CTL dengan media pembelajaran audio visual. Soal yang akan dikerjakan siswa adalah soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Indikator-indikator tes tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2. Indikator tes hasil belajar siswa:

No	Indikator	Butir Soal
1	Memahami pengertian kerjasama ekonomi internasional	1,2,7,12,16
2	Memahami manfaat kerjasama ekonomi internasional	6,9,14,19 20
3	Memahami bentuk-bentuk kerjasama ekonomi internasional	3,5,8,10,15
4	Memahami lembaga-lembaga ekonomi internasional	4,11,13,17,18

Untuk tes hasil belajar, berbentuk soal pilihan ganda dengan rumus mensekor sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{\text{Jumlah Soal}} \times 100$$

Dimana:

S : Score (Nilai)

R : Right (Benar)

2. Uji Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauhmana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes atau instrumen pengukur dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukurnya, atau memberikan hasil ukur, yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Tes yang menghasilkan data yang tidak relevan dengan tujuan pengukuran dikatakan sebagai tes yang memiliki validitas rendah (Azwar, 2011).

Menurut Azwar (2011), menjelaskan bahwa validitas isi merupakan validitas yang estimasi lewat pengujian terhadap kelayakan atau relevansi isi tes melalui analisis rasional oleh panel yang berkompeten atau melalui *expert judgment*.

Hasil uji validitas skala menggunakan Formula Aiken yaitu :

$$V = \sum s / [n(c-1)]$$

Keterangan:

s = $r - lo$

lo = Angka penilaian validitas yang terendah (dalam hal ini adalah 1)

c = Angka penilaian validitas yang tertinggi (dalam hal ini adalah 4)

r = Angka yang diberikan oleh penilai

n = Jumlah Expert

Uji validitas yang digunakan dalam skala kecerdasan emosi dan skala stres akademik adalah menggunakan uji validitas isi. Uji validitas isi pada skala menggunakan *expert judgment* yang dilakukan oleh panel ahli yang meliputi tiga dosen yang profesional, untuk mengetahui apakah kalimat yang digunakan pada aitem dapat dipahami dan apakah sudah mewakili aspek-aspek kecerdasan emosi dan stres akademik. Perhitungan uji validitas menggunakan formula Aiken dengan hasil skor minimal 0,666666667 yang dibulatkan menjadi 0,66 sampai skor maksimal 0,777777778 yang dibulatkan menjadi 0,77 jadi aitem tersebut dinyatakan valid.

3. Uji Daya Pembeda

Suatu soal mempunyai daya pembeda baik jika dikelompokkan siswa pandai menjawab benarbutir soal lebih banyak dari pada kelompok siswa yang tidak pandai. Cara yang dipakai untuk mengukur daya pembeda pada penelitian ini yaitu dengan cara klasik sebagai berikut:

- a) Peserta tes diurutkan dari skor total tertinggi sampai dengan skor terendah.
- b) Peserta tes dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu kelompok atas (pandai) dan kelompok bawah (tidak pandai). Pada

penelitian ini soal akan diberikan kepada siswa sejumlah 34 siswa, sehingga 17 siswa sebagai kelompok atas dan 17 siswa sebagai kelompok bawah.

- c) Menghitung indeks daya pembeda dengan rumus sebagai berikut:

$$D = \frac{B_a}{N_a} - \frac{B_b}{N_b}$$

Keterangan:

D = indeks daya pembeda butir soal

B_a = banyaknya peserta tes pada kelompok atas yang menjawab benar

N_a = banyaknya peserta tes pada kelompok atas

B_b = banyaknya peserta tes pada kelompok bawah yang menjawab benar

N_b = banyaknya peserta tes pada kelompok bawah

Berdasarkan rumus di atas dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi nilai D , maka semakin baik daya beda butir soal tersebut. Sebaliknya, semakin rendah nilai D , maka semakin jelek daya beda butir soal tersebut. Klasifikasi daya pembeda menurut Arikunto (2012: 228) adalah sebagai berikut:

$$D = 0,00 - 0,020 = \text{jelek (poor)}$$

$$D = 0,21 - 0,40 = \text{cukup (satisfactory)}$$

$$D = 0,41 - 0,70 = \text{baik (good)}$$

$$D = 0,71 - 1,00 = \text{baik sekali (excellent)}$$

Soal tes yang dipakai pada penelitian adalah soal tes yang memiliki indeks daya beda cukup hingga baik sekali (0,21-1,00).

4. Tingkat Kesukaran Item/Butir Soal

Tingkat kesukaran butir soal menyatakan proporsi banyaknya peserta yang menjawab benar butir soal tersebut terhadap seluruh peserta tes. Indeks tingkat kesukaran butir soal dapat dirumuskan dengan rumus berikut:

$$P = \frac{B}{N}$$

Keterangan:

P = indeks tingkat kesukaran suatu butir soal

B = banyaknya peserta tes yang menjawab benar butir soal tersebut

N = banyaknya seluruh peserta tes

Berdasarkan rumus di atas dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi nilai P , maka semakin mudah suatu butir soal. Sebaliknya, semakin rendah nilai P , maka semakin sukar butir soal tersebut. Indeks kesukaran diklasifikasikan sebagai berikut (Arikunto, 2012: 223):

Soal dengan $P = 0,00$ sampai $0,30$ adalah soal sukar

Soal dengan $P = 0,31$ sampai $0,70$ adalah soal sedang

Soal dengan $P = 0,71$ sampai $1,00$ adalah soal mudah

Berdasarkan perhitungan dengan rumus yang tertera di atas, maka klasifikasi indeks tingkat kesukaran soal uji coba yang diberikan kepada kelas XI IPA 1 yang dapat diketahui. Dalam hal ini pemilihan kelas XI IPA 1 dikarenakan pada saat observasi siswa kelas XI IPA memungkinkan untuk dilakukan penelitian. Soal tes yang dipakai pada penelitian adalah soal tes yang memiliki indeks tingkat kesukaran $0,30 < P \leq 0,70$ atau dalam klasifikasi sedang.

5. Uji Reliabilitas

Kata reabilitas disebut juga terpercaya. Reabilitas ini digunakan untuk mengukur kereabelan tes yang akan diberikan peneliti kepada siswa. Reliabilitas suatu instrumen yang memiliki alternatif jawaban benar dan salah dapat dihitung reabilitasnya menggunakan rumus Kuder-Richardson dengan KR-20 yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{s_t^2 - \sum p_i q_i}{s_t^2} \right)$$

Dimana:

r_{11} = Indeks reliabilitas instrumen

n = Banyaknya butir instrumen

s_t^2 = Variansi skor total

p_i = Proporsi subjek yang menjawab benar pada butir ke-1

$q_i = 1 - p_i$

Soal dikatakan reliabel jika indeks reliabilitas yang diperoleh telah melebihi 0,70 ($r_{11} > 0,7$).

(Budiyono, 2009: 69)

E. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat analisis

Uji prasyarat di sini menggunakan uji normalitas dengan metode Lilliefors karena datanya berupa data tunggal dan uji homogenitas dengan metode Bartlett. Uji prasyarat digunakan untuk uji keseimbangan dan uji hipotesis. Adapun pengujian datanya adalah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Untuk menguji apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak maka dilakukan uji normalitas. Dalam penelitian ini uji normalitas yang digunakan adalah metode Lilliefors dengan prosedur sebagai berikut:

a) Menentukan Hipotesis

H_0 : sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_1 : sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal

b) Tingkat Signifikansi, $\alpha = 0,05$

c) Statistik Uji

$$L = \text{Maks}|F(z_i) - S(z_i)|$$

Dengan : $F(z_i) = P(Z \leq z_i); Z \sim N(0,1)$

$S(z_i)$ = proporsi cacah $Z \leq z_i$ terhadap seluruh z

z_i = skor standar untuk $z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$

S = standar deviasi sampel

\bar{X} = rerata sampel

d) Daerah Kritis:

$$DK = \{L | L > L_{\alpha, n}\}$$

$L_{\alpha, n}$ diperoleh dari tabel *Lilliefors* pada tingkat signifikansi α dan derajat bebas n (ukuran sampel).

e) Keputusan Uji

H_o ditolak jika $L \in DK$ ditolak atau H_o tidak ditolak jika $L \notin DK$

(Budiyono, 2009: 170)

b. Uji Homogenitas

Sebelum data yang diperoleh dianalisis, maka terlebih dahulu diuji homogenitasnya untuk mengetahui bahwa populasi-populasi homogen atau berasal dari populasi yang variansinya sama. Dalam uji homogenitas ini penulis menggunakan uji Bartlett.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam uji Bartlett adalah sebagai berikut:

a) Hipotesis

$H_o: \sigma_1^2 = \sigma_2^2$ (variansi-variansi dari kedua sampel homogen)

$H_1: \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ (variansi-variansi dari kedua sampel homogen)

b) Tingkat Signifikansi, $\alpha = 0,05$

c) Statistik Uji

$$x^2 = \frac{2,303}{c} \left[f \log RKG - \sum_{j=1}^k f_j \log s_j^2 \right]$$

Dengan $x^2 \sim x^2_{\alpha, k-1}$

Dimana:

k = cacah populasi

N = banyaknya seluruh nilai (ukuran)

n_j = banyaknya nilai (ukuran) sampel ke- j = ukuran sampel ke- j

$f_j = n_j - 1$ = derajat kebebasan untuk s_j^2 ; $j = 1, 2, \dots, k$

$f = N - k = \sum_{j=1}^k f_j$ = derajat kebebasan untuk *RKG*

$$c = 1 + \frac{1}{3(k-1)} \left[\sum \frac{1}{f_j} - \frac{1}{f} \right];$$

$$RKG = \text{rerata kuadrat galat} = \left[\frac{\sum SS_j}{\sum f_j} \right];$$

$$SS_j = \sum X_j^2 - \frac{(\sum X_j)^2}{n_j} = (n_j - 1)s_j^2$$

d) Daerah Kritik

$$DK = \{x^2 | x^2 > x^2_{\alpha, k-1}\}$$

Untuk beberapa α dan $(k-1)$, nilai $X^2_{\alpha, k-1}$ dapat dilihat pada tabel nilai chi-kuadrat dengan derajat kebebasan $(k-1)$.

e) Keputusan Uji

H_o ditolak jika $x^2 \in DK$ atau H_o tidak ditolak jika $x^2 \notin DK$.

(Budiyono, 2009: 176)

2. Uji Keseimbangan

Uji keseimbangan yang dilakukan sebelum perlakuan digunakan untuk mengetahui bahwa hasil dari perlakuan atau eksperimen adalah murni akibat dari manipulasi model pembelajaran bukan karena faktor lain. Uji keseimbangan ini digunakan untuk menguji dua rataan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan diasumsikan bahwa sampel berdistribusi normal dan homogen. Uji keseimbangan pada

penelitian ini menggunakan *uji-t* dua pihak sampel independen karena pada penelitian ini terdapat dua sampel yang dibandingkan. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

a. Hipotesis

$H_o : \mu_1 = \mu_2$ (siswa kelas XI IPS 1 dan siswa XI IPS 3 memiliki rerata seimbang)

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$ (siswa kelas XI IPS 1 dan siswa XI IPS 3 memiliki rerata tidak seimbang)

b. $A = 0,05$

c. Komputasi

$$S_p^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

$d_0 = 0$ (sebab tidak dibicarakan selisih rerata)

d. Statistik uji yang digunakan

$$t = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2) - d_0}{s_p \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \sim t (n_1 + n_2 - 2)$$

e. Daerah Kritis

DK = $\{t | t > -t_{0,025;62} \text{ atau } t > t_{0,025;52}\}$ dan $t_{obs} \in$

DK atau $t_{obs} \notin DK$

f. Keputusan Uji

Apabila $t_{obs} \in DK$ maka H_o ditolak dan apabila $t_{obs} \notin DK$ maka H_o diterima

g. Kesimpulan

Apabila H_0 ditolak berarti bahwa siswa kelas X IPS 1 dan X IPS 2 memiliki rerata yang tidak seimbang

Apabila H_0 diterima berarti bahwa siswa kelas X IPS 1 dan X IPS 2 memiliki rerata yang tidak seimbang.

(Budiyono, 2009: 151-158)

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menghitung dan mengetahui apakah hipotesis yang telah dikemukakan pada bab I benar atau tidak. Karena pada penelitian ini akan dibuktikan apakah model pembelajaran CTL dengan audio visual dapat memberikan hasil belajar yang lebih baik atau tidak, maka statistik uji yang digunakan pada uji hipotesis adalah *uji-t* satu pihak. Berikut langkah-langkah uji hipotesis *uji-t* satu pihak:

a. Hipotesis

$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$ (siswa yang diajar dengan model pembelajaran CTL dengan media audio visual tidak memperoleh hasil belajar yang lebih baik atau sama dengan siswa yang diajar menggunakan pembelajaran langsung pada mata pelajaran ekonomi pokok bahasan pasar dalam perekonomian kelas X IPS di SMA Negeri 1 Kalitidu tahun pelajaran 2018/2019)

$H_1 : \mu_1 > \mu_2$ (siswa yang diajar dengan model pembelajaran CTL dengan media audio visual memperoleh hasil belajar

yang lebih baik daripada siswa yang diajar menggunakan pembelajaran langsung pada mata pelajaran ekonomi pokok bahasan pasar dalam perekonomian kelas X IPS di SMA Negeri 1 Kalitidu tahun pelajaran 2018/2019)

b. $\alpha = 0,05$

c. Komputasi

$$S_p^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

$d_0 = 0$ (sebab tidak dibicarakan selisih rerata)

d. Statistik uji yang digunakan

$$t = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2) - d_0}{S_p \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \sim (n_1 + n_2 - 2)$$

e. Daerah Kritis

$$DK = \{t | t > t_{tabel}\} \text{ dan } t_{obs} \in DK \text{ atau } t_{obs} \notin DK$$

f. Keputusan Uji

Apabila $t_{obs} \in DK$ maka H_0 ditolak dan apabila $t_{obs} \notin DK$ maka H_0 diterima

g. Kesimpulan

Apabila H_0 ditolak berarti benar bahwa siswa yang diajar dengan model pembelajaran CTL dengan media audio visual memperoleh hasil belajar yang lebih baik daripada siswa yang diajar menggunakan pembelajaran langsung pada mata pelajaran ekonomi pokok bahasan pasar dalam perekonomian kelas XI SMA Negeri 1 Kalitidu tahun pelajaran 2018/2019.

Apabila H_0 diterima berarti benar bahwa siswa yang diajar dengan model pembelajaran CTL dengan media audio visual tidak memperoleh hasil belajar yang lebih baik atau sama dengan siswa yang diajar menggunakan pembelajaran langsung pada mata pelajaran ekonomi pokok bahasan pasar dalam perekonomian kelas XI SMA Negeri 1 Kalitidu tahun pelajaran 2018/2019.

(Budiyono, 2009: 151-158)