

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sebagai aspek yang sangat penting dalam membentuk kepribadian bangsa memiliki fungsi dan tujuan yang harus dicapai. Fungsi dan tujuan pendidikan nasional yaitu untuk mengembangkan kemampuan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warganegara yang demokratis serta bertanggung jawab (Depdiknas, 2003:2). Tujuan pendidikan nasional tersebut seharusnya dipahami oleh instansi-instansi pendidikan dan semua pihak yang terkait dengan dunia pendidikan sehingga tujuan pendidikan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Guru merupakan salah satu pihak yang memegang peranan penting dalam upaya pencapaian tujuan pendidikan nasional tersebut. Untuk itu guru dituntut untuk senantiasa melaksanakan pembelajaran yang berkualitas.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan (isi atau materi ajar) dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan (siswa atau peserta didik). Melalui

proses komunikasi, pesan atau informasi dapat diserap dan dihayati orang lain. Agar tidak terjadi kesesatan dalam proses komunikasi perlu digunakan sarana yang membantu proses komunikasi yang disebut media (Rohani, 1997:1).Media pembelajaran adalah segala jenis sarana yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan instruksional pembelajaran.

Dewasa ini ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan begitu pesat termasuk dalam dunia pendidikan. Menurut Arsyad (2007:2) dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat atau fasilitas yang tersedia di sekolah sehingga dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran yang dilakukan.

Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia.Namun kenyataan yang sering kita jumpai saat ini adalah selama proses pembelajaran di sekolah, guru kurang memfasilitasi siswa untuk mengembangkan dirinya. Jadi, selama proses pembelajaran guru sibuk menjelaskan materi dengan media seadanya sedangkan siswa hanya duduk, diam, dan mendengarkan. Yang lebih memprihatinkan adalah mereka terkadang sibuk melakukan hal yang lain dan tidak memperhatikan guru. Sebagai akibatnya banyak siswa yang tidak memahami materi yang disampaikan guru sehingga hasil belajarnya rendah. Hal ini sesuai dengan pendapat Trianto (2010:5) yang menyatakan bahwa masalah utama dalam pendidikan formal (sekolah) saat ini adalah masih rendahnya hasil belajar peserta didik yang merupakan hasil kondisi

pembelajaran konvensional yang dalam proses pembelajaran memberikan dominasi guru dan tidak memberikan akses bagi siswa untuk berkembang secara mandiri.

Seiring perkembangan teknologi muncul berbagai media pembelajaran yang semakin canggih, mulai dari berkembangnya bentuk media cetak, merambah ke media audio, hingga media *audio visual*. Media *audio visual* merupakan media yang mengombinasikan 2 materi, yaitu materi visual dan materi auditif. Dengan menggunakan 2 materi ini pendidik dapat menciptakan pembelajaran yang lebih berkualitas, karena komunikasi berlangsung secara lebih efektif. Hal ini sesuai dengan pendapat Confucius, “ Apa yang saya dengar saya lupa, apa yang saya lihat saya ingat, apa yang saya lakukan saya paham” (dalam Prastowo, 2011:301).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru biologi di SMP N 6 Kotabumidiketahui bahwa selama proses pembelajaran guru kurang mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, khususnya untuk Materi Keanekaragaman Ciri Makhluk Hidup. Dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan media dan hanya menggunakan sumber belajar berupa buku cetak. Diduga kondisi pembelajaran tersebut kurang merangsang rasa ingin tahu siswa dan ketertarikan siswa pada materi, sehingga siswa cenderung pasif dan akhirnya kurang menguasai materi yang diajarkan. Padahal, kegiatan atau aktivitas dalam proses pembelajaran sangat penting guna melatih keterampilan siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih serta menunjang

perolehan pengetahuan dan informasi siswa. Hasil observasi di SMP N 6 Kotabumi diketahui bahwa nilai rata-rata siswa pada materi Keanekaragaman Ciri Makhluk Hidup adalah 56 dan sebagian besar siswa (63%) nilainya belum mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 68.

Berdasarkan kondisi tersebut, guna meningkatkan penguasaan konsep dan aktivitas siswa, perlu upaya untuk mencari pembelajaran yang inovatif dan progresif, salah satunya dengan menggunakan media *audio visual*.

Penggunaan media *audio visual* terbukti dapat meningkatkan penguasaan konsep dan aktivitas siswa. Hal ini didukung oleh hasil penelitian (Erika, 2011:51), yang menyatakan bahwa rata-rata penguasaan konsep dan aktivitas siswa yang pembelajarannya menggunakan media *audio visual* lebih tinggi dibandingkan melalui media gambar.

Berdasarkan uraian di atas, penggunaan media *audio visual* diharapkan dapat meningkatkan penguasaan konsep dan aktivitas belajar siswa pada Materi Pokok Keanekaragaman Ciri Makhluk Hidup. Untuk itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SMP N 6 Kotabumi dengan judul “Pengaruh penggunaan media *audio visual* pada Materi Pokok Keanekaragaman Ciri Makhluk Hidup terhadap penguasaan konsep dan aktivitas siswa”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah penggunaan media *audio visual* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan penguasaan konsep siswa?
2. Apakah penggunaan media *audio visual* berpengaruh terhadap peningkatan aktivitas siswa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Pengaruh penggunaan media *audio visual* terhadap penguasaan konsep siswa.
2. Pengaruh penggunaan media *audio visual* terhadap aktivitas siswa.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi peneliti, dapat memberikan wawasan, pengalaman, dan bekal berharga bagi peneliti sebagai calon guru biologi yang profesional, terutama dalam membuat media *audio visual* serta merancang dan melaksanakan pembelajaran yang dapat meningkatkan penguasaan konsep dan aktivitas siswa.
2. Bagi guru, dapat memberikan informasi mengenai media *audio visual* sehingga dapat dijadikan alternatif dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan penguasaan konsep dan aktivitas siswa.
3. Bagi siswa, dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda sehingga diharapkan mampu meningkatkan penguasaan konsep dan aktivitas siswa.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Agar tidak terjadi salah penafsiran terhadap masalah yang dikemukakan, maka perlu adanya batasan ruang lingkup penelitian yaitu:

1. Media *audio visual* yang digunakan adalah video yang dibuat dengan *Software Pinnacle Studio 12*.
2. Penguasaan konsep yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam menjawab tes objektif pada Materi Pokok Keanekaragaman Ciri Makhluk Hidup yang meliputi jenjang kognitif C_1 dan C_4 . Tes objektif ini berupa soal pilihan jamak dengan alasan.
3. Peningkatan penguasaan konsep siswa ditinjau berdasarkan perbandingan *N-gain*, sedangkan peningkatan aktivitas ditinjau melalui rasio persentase aktivitas selama proses pembelajaran.
4. Aktivitas yang diamati yaitu berdiskusi, menjawab pertanyaan, serta menanggapi/memperkaya gagasan orang lain.
5. Materi pokok yang diteliti adalah Keanekaragaman Ciri Makhluk Hidup dengan kompetensi dasar Mengidentifikasi Ciri-ciri Makhluk Hidup.
6. Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe NHT dengan langkah-langkah : pembentukan kelompok dan penomoran, guru mengajukan pertanyaan, siswa berpikir bersama kemudian siswa yang nomornya dipanggil menjawab pertanyaan guru, siswa bernomor sama dari kelompok lain menanggapi atau menambahi jawaban rekannya.

7. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII_B (kelas eksperimen) dan VII_A(kelas kontrol) semester genap tahun pelajaran 2013/2014 di SMP N 6 Kotabumi.

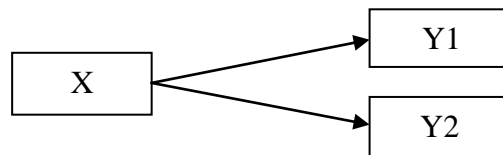
F. Kerangka Pikir

Media *audio visual* merupakan media yang mengombinasikan 2 materi, yaitu materi visual dan materi audio. Dengan menggunakan media *audio visual* pendidik dapat menciptakan pembelajaran yang lebih berkualitas, karena komunikasi berlangsung secara lebih efektif. Selain itu penggunaan media *audio visual* dalam pembelajaran juga dapat lebih menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat mengikuti proses belajar mengajar dengan lebih antusias dan aktif.

Keunggulan lain dari media *audio visual* yakni dapat menampilkan secara lebih representatif materi-materi pembelajaran yang abstrak dan sulit dihadirkan secara konkrit, antara lain yaitu organisme yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, benda-benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, benda atau peristiwa yang kompleks, rumit, dan berlangsung cepat atau lambat. Dengan menggunakan media *audio visual* materi-materi pembelajaran tersebut dapat disajikan dengan lebih konkrit dan menarik serta dapat menghemat waktu dan biaya. Dengan demikian penggunaan media *audio visual* dalam proses belajar mengajar tentu dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar dan pada akhirnya dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa dan aktivitas belajar siswa.

Materi Pokok Keanekaragaman Ciri Makhluk Hidup berisi tentang keanekaragaman ciri makhluk hidup yang meliputi keanekaragaman cara bergerak, keanekaragaman cara bernafas, keanekaragaman berkembang biak, keanekaragaman proses tumbuh dan berkembang, dan sebagainya yang diduga tidak representatif jika disampaikan melalui media gambar terlebih tanpa menggunakan media. Berdasarkan kondisi tersebut, guna meningkatkan penguasaan konsep dan aktivitas siswa, perlu upaya untuk mencari pembelajaran yang inovatif dan progresif, salah satunya dengan menggunakan media *audio visual*.

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah media *audio visual* dan yang menjadi variabel terikat adalah penguasaan konsep dan aktivitas siswa. Hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat ditunjukkan pada diagram dibawah ini.



Keterangan : X = Pembelajaran menggunakan media *audio visual*, Y1 = Penguasaan konsep siswa, Y2 = Aktivitas siswa.

Gambar 1. Hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat

G. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1. H_0 = Penggunaan media *audio visual* tidak berpengaruh signifikan terhadap peningkatan penguasaan konsep siswa.

H_1 = Penggunaan media *audio visual* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan penguasaan konsep siswa.

2. Penggunaan media *audio visual* berpengaruh terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa.