

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia (Arsyad, 2013: 2).

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang dijalani oleh siswa dalam upaya mencapai tujuan pendidikan di satu sisi dan sisi lain merupakan kegiatan yang diupayakan oleh guru agar kegiatan tersebut berlangsung untuk sebesar-besarnya bermanfaat bagi pencapaian tujuan pendidikan oleh siswa. Proses pembelajaran ini berlangsung dalam interaksi antar-komponen siswa dan guru dalam dengan muatan tujuan pendidikan (Prayitno, 2009: 45).

Pembelajaran terdiri atas dua unsur yang amat penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan

belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Arsyad, 2013:19). Namun pada kenyataannya dalam proses pembelajaran di sekolah, sebagian besar guru belum menciptakan suasana belajar dimana siswa aktif sehingga diperoleh hasil belajar yang diharapkan. Dalam kegiatan pembelajaran masih banyak didominasi oleh guru, seperti yang dinyatakan oleh Trianto (2010: 5) bahwa masalah utama pendidikan formal (sekolah) saat ini adalah masih rendahnya hasil belajar siswa yang merupakan hasil pembelajaran konvensional yang dalam proses pembelajaran memberikan dominasi guru dan tidak memberikan akses bagi siswa untuk berkembang secara mandiri.

Dominasi guru pada pembelajaran juga dapat menyebabkan aktivitas belajar siswa juga menjadi berkurang, padahal aktivitas belajar siswa ini sangatlah penting karena pada prinsipnya belajar itu adalah berbuat (*learning by doing*) seperti yang diungkapkan oleh Sardiman (2012: 95). Aktivitas belajar siswa yang rendah seringkali juga menyebabkan pemahaman dan penguasaan materi pembelajaran menjadi berkurang. Jika hal ini dibiarkan terjadi secara terus menerus maka tidak bisa dipungkiri akan berpengaruh terhadap hasil belajar.

Dominasi pembelajaran oleh guru juga ditemukan di SMAN 1 Liwa. Hasil observasi menunjukkan nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas X untuk materi pokok Kingdom Animalia TP 2012/2013 mencapai 7,0 atau dengan pencapaian 85% dengan ketetapan KKM 7,5. Proses pembelajaran di kelas tidak menggunakan media sehingga mengakibatkan hasil belajar yang diperoleh rendah. Pemahaman materi dalam mata pelajaran biologi dibutuhkan suatu media yang tepat dalam menunjang proses pembelajaran karena pada mata pelajaran biologi di

SMA 1 Liwa khususnya pada materi kingdom animalia tidak dapat menyajikan secara langsung spesies-spesies yang akan dipelajari. Dengan menggunakan media yang tepat, siswa bukan hanya dapat memahami secara teori saja namun juga dapat benar-benar memahami proses-proses yang dijelaskan dalam materi biologi. Khususnya pada materi kingdom animalia, terdapat suatu proses kehidupan yaitu respirasi, reproduksi dan lain-lain yang pemahamannya tidak dapat hanya dengan penjelasan atau ceramah saja. Pemahaman pada proses-proses tersebut siswa harus benar-benar tahu dan mengerti bagaimana prosesnya. Berdasarkan kondisi di atas, penggunaan media audio visual dalam pembelajaran biologi diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Kelebihan video ketika digunakan sebagai media pembelajaran diantaranya menurut Nugent (dalam Wardhani, 2011: 15) video merupakan media yang cocok untuk berbagai pembelajaran, seperti kelompok, kelompok kecil, bahkan satu siswa seorang diripun. Pada ranah efektif, video dapat memperkuat siswa dalam merasakan unsur emosi dan penyikapan dari pembelajaran yang efektif. Hal ini tidak dapat dilepaskan dari potensi *emosional impact* yang dimiliki oleh video, dimana ia mampu secara langsung membetot sisi penyikapan personal dan sosial siswa.

Penggunaan media audio visual dapat dilakukan di sekolah yang telah memiliki fasilitas multimedia. SMAN 1 Liwa merupakan salah satu sekolah yang telah memiliki fasilitas multimedia sebagai sarana pembelajaran media audio visual. Namun penggunaan sarana yang ada belum dimanfaatkan secara optimal.

Dengan digunakannya media audio visual ini diharapkan akan dapat mampu meningkatkan hasil belajar siswa di SMAN 1 Liwa.

Penggunaan media audio visual ini didukung oleh hasil penelitian Herniza (2011: 52) dan hasil penelitian Wardhani (2010: 51). Dari hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media audio visual memiliki pengaruh yang signifikan terhadap aktivitas hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perlu diadakan penelitian mengenai pengaruh penggunaan media audio visual di SMAN 1 Liwa Lampung Barat terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok kingdom animalia.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah penggunaan media audio visual berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi pokok Kingdom Animalia di SMAN 1 Liwa Lampung Barat?
2. Apakah media audio visual berpengaruh terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa pada materi pokok Kingdom Animalia di SMAN 1 Liwa Lampung Barat?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap:

1. Hasil belajar siswa pada materi pokok Kingdom Animalia di SMAN 1 Liwa Lampung Barat.

2. Aktivitas belajar siswa pada materi pokok Kingdom Animalia di SMAN 1 Liwa Lampung Barat.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat terhadap berbagai pihak, diantaranya:

1. Bagi peneliti
 - a. Menumbuhkan kemampuan merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan media tersebut.
 - b. Memberikan pengalaman sebagai calon guru dalam menggunakan media audio visual yang dikombinasikan dengan metode diskusi.
2. Bagi siswa
 - a. Meningkatkan motivasi belajar.
 - b. Menumbuhkan kemampuan bekerja sama.
 - c. Meningkatkan keaktifan siswa untuk bertanya, menjawab dan mengemukakan pendapatnya.
 - d. Meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi guru
 - a. Dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang dapat diterapkan di kelas dalam upaya meningkatkan penguasaan materi.
 - b. Meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Media yang digunakan pada penelitian ini adalah media audio visual. Media audio visual berupa tayangan video yang diunduh dari situs internet dan disimpan ke dalam *flasdisk atau compact disc*. Video audio visual berisi tayangan materi kingdom animalia yaitu penjelasan mengenai karakteristik dan peranan tiap-tiap filum animalia.
2. Metode yang digunakan adalah metode diskusi. Kegiatan yang dilakukan pada metode diskusi adalah; (1) guru mengemukakan masalah yang akan didiskusikan; (2) siswa membentuk kelompok diskusi; (3) para siswa melakukan diskusi di masing - masing kelompoknya; (4) tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya; (5) para siswa mencatat hasil diskusi.
3. Pengukuran terhadap hasil belajar siswa terhadap materi pokok Kingdom Animalia berdasarkan nilai pretes dan postes dan dihitung dengan *N gain*.
4. Aktivitas yang diamati yaitu aktivitas siswa dalam; (1) bekerjasama dengan teman; (2) melakukan kegiatan diskusi; (3) mempresentasikan hasil diskusi kelompok;
5. Kompetensi Dasar dalam penelitian ini adalah “Mendeskripsikan Ciri-Ciri Filum Dalam Dunia Hewan dan Peranannya Bagi Kehidupan”.
6. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Semester Genap SMAN 1 Liwa Lampung Barat Tahun Pelajaran 2013/2014. Dengan sampel kelas X_1 sebagai kelas eksperimen dan X_2 sebagai kelas kontrol.

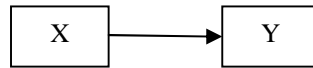
F. Kerangka Pikir

Pembelajaran biologi merupakan proses aktif menggunakan pikiran dalam memahami gejala-gejala alam. Oleh karena itu, guru sebagai mediator dan fasilitator perlu menciptakan situasi pembelajaran yang dapat memudahkan siswa untuk menguasai materi pembelajaran biologi dengan lebih baik. Penggunaan media yang kurang tepat akan kurang merangsang aktivitas siswa selama pembelajaran dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Salah satu upaya peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi adalah melalui media audio visual. Media audio visual adalah suatu media yang dapat menyajikan materi dalam bentuk gambar bergerak yang disertai dengan suara. Penggunaan media audio visual dapat menciptakan suatu komunikasi yang lebih efektif. Karena media audio visual bersifat *audible* yang artinya dapat didengar dan bersifat *visible* yang artinya dapat dilihat, maka hal tersebut dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran sehingga hasil belajar siswa akan meningkat. Selain itu gambar bergerak yang disertai suara pada media audio visual juga dapat menimbulkan suasana belajar yang cenderung tidak membosankan sehingga dapat meningkatkan keaktifan para siswa.

Variabel dalam penelitian ini dapat diidentifikasi menjadi dua macam yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media audio visual sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa terhadap materi pokok Kingdom Animalia. Hubungan antara variabel tersebut digambarkan dalam diagram berikut ini.

Gambar 1. Diagram hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat.



Keterangan : X = metode diskusi dan media audio visual; Y = hasil belajar siswa terhadap materi pokok Kingdom Animalia

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_0 = Penggunaan media audio visual tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok kingdom animalia

H_1 = Penggunaan media audio visual berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok kingdom animalia