

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan komponen utama dalam kesuksesan pembangunan suatu negara. Untuk membangun negara tangguh serta memiliki kemampuan berdaya saing tinggi maka dibutuhkan sumber daya manusia yang mampu menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini akan tercapai melalui sektor pendidikan yang berkualitas.

Pendidikan yang berkualitas memiliki kaitan sangat erat dengan pembelajaran yang efektif serta efisien sehingga mampu menuntun peserta didik dalam mempersiapkan diri untuk menjadi sumber daya manusia yang handal di masa yang akan datang. Melalui pembelajaran yang efektif dan efisien maka setiap peserta didik akan mendapat pengalaman belajar sesuai dengan kebutuhan. Hasil belajar yang didapat pada akhirnya harus bisa diterapkan untuk mengatasi persoalan-persoalan yang muncul pada kehidupan nyata. Sebagaimana diungkapkan Abdulhak (2006: 7) bahwa “Pembelajaran pada hakekatnya mempersiapkan peserta didik untuk dapat menampilkan tingkah laku hasil belajar dalam kondisi yang nyata, atau untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupannya”.

Perhatian utama dalam pembelajaran adalah bagaimana mengantarkan peserta didik mengubah dirinya dari suatu individu yang tidak memiliki kemampuan

apapun menjadi individu yang mempunyai kemampuan sehingga bermanfaat baik bagi dirinya maupun bagi orang lain yang berada di sekitarnya. Kemampuan tersebut akan bisa diraih melalui pengalaman belajar yang dialami oleh peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Sebagaimana yang diungkapkan Sudjana (2000: 28) bahwa “Dalam proses pengajaran atau interaksi belajar-mengajar yang menjadi persoalan utama ialah adanya proses belajar pada siswa yakni proses berubahnya tingkah laku siswa melalui berbagai pengalaman yang diperolehnya”. Dengan demikian, melalui pengalaman belajar peserta didik akan memperoleh kemampuan untuk menentukan hasil belajar yang ingin diraihinya.

Sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional, pendidikan menengah kejuruan merupakan pendidikan pada jenjang pendidikan menengah atas yang mengutamakan pengembangan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Dalam Permen No. 29 Tahun 1990 (Depdiknas, 2006) tentang Pendidikan Menengah Kejuruan, disebutkan bahwa pendidikan menengah kejuruan adalah pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan peserta didik untuk pelaksanaan jenis pekerjaan tertentu. Ditegaskan pula dalam landasan kurikulum sekolah menengah kejuruan (SMK) tahun 2006 bahwa:

Pendidikan menengah kejuruan merupakan bagian dari sistem pendidikan nasional, yang mengutamakan pembangunan kemampuan peserta didik untuk dapat bekerja dalam bidang tertentu, kemampuan beradaptasi dilingkungan kerja, melihat peluang kerja dan mengembangkan diri dikemudian hari.

Jenjang Pendidikan Menengah Kejuruan saat ini merupakan salah satu tumpuan dalam pembangunan nasional. Setiap lulusan sekolah menengah kejuruan diharapkan menerima pengalaman belajar yang bisa membekali setiap lulusannya untuk dapat langsung beradaptasi dengan dunia pekerjaan. Sehingga melalui jenjang ini

akan dihasilkan tenaga kerja yang siap guna dan diharapkan dapat mengembangkan diri untuk terus mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sebagaimana tercantum dalam lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 23 Tahun 2006 (Depdiknas, 2006) tentang Standar Kompetensi Lulusan Satuan Pendidikan SMK, disebutkan bahwa “Setiap lulusan sekolah menengah kejuruan harus menguasai kompetensi program keahlian dan kewirausahaan baik untuk memenuhi tuntutan dunia kerja maupun untuk mengikuti pendidikan tinggi sesuai dengan kejuruannya”.

Pada kenyataannya, berdasarkan perhitungan Badan Pusat Statistik (BPS) bahwa persentase Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) pada Agustus 2012 untuk tingkat SMK masih tertinggi dibanding dengan tingkat lain yakni mencapai 7,6 juta (BPS, 2012). Hal ini tentunya menjadi hambatan dalam usaha pembangunan nasional untuk bersaing dengan negara lain. Kualitas lulusan menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi tingginya angka TPT. Oleh karena itu, kualitas lulusan SMK harus lebih ditingkatkan diantaranya melalui peningkatan pembelajaran di sekolah.

Pembelajaran di sekolah merupakan wahana pendidikan untuk membina dan membentuk siswa ke arah kedewasaan dan dalam pelaksanaannya berpedoman pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 (Depdiknas, 2008) tentang Standar Proses Satuan Pendidikan pasal 1 ayat 1. Dalam permen-diknas tersebut dijelaskan bahwa standar pembelajaran satuan pendidikan mencakup perencanaan, pelaksanaan, penilaian, dan pengawasan pembelajaran. Dijelaskan pula dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 (Depdiknas, 2006) tentang Standar Isi Satuan Pendidikan pasal 1 ayat 1

bahwa salah satu di antara mata pelajaran pokok yang diajarkan kepada siswa adalah pelajaran matematika.

Matematika adalah mata pelajaran yang bersifat hierarkis, artinya suatu materi pelajaran merupakan prasyarat untuk mempelajari materi berikutnya. Dengan kata lain, antara materi pelajaran yang satu dengan yang lainnya saling berkaitan. Untuk menguasai materi pelajaran matematika pada tingkat kesukaran yang lebih tinggi diperlukan penguasaan materi tertentu sebagai pengetahuan prasyarat, salah satunya yaitu dengan memiliki pemahaman konsep yang baik sehingga memudahkan siswa dalam menerima materi selanjutnya.

Menurut Uno (2006), untuk mempelajari matematika hendaknya berprinsip pada:

1. Materi matematika disusun menurut urutan tertentu atau tiap topik matematika berdasarkan subtopik tertentu.
2. Seorang siswa dapat memahami suatu topik matematika jika ia telah memahami subtopik pendukung atau prasyaratnya.
3. Perbedaan kemampuan antarsiswa dalam mempelajari atau memahami suatu topik matematika dan dalam menyelesaikan masalahnya ditentukan oleh perbedaan penguasaan subtopik prasyaratnya.
4. Penguasaan topik baru oleh siswa tergantung pada penguasaan topik sebelumnya.

Hal ini berarti bahwa pemahaman suatu konsep matematika sangat diperlukan siswa untuk dapat memahami materi pembelajaran matematika berikutnya dengan baik.

Tingkat pemahaman konsep matematika yang dimiliki siswa terhadap materi pelajaran berbeda. Hal ini dipengaruhi oleh berbagai faktor yang salah satunya adalah penyampaian materi ajar. Pembelajaran matematika di kelas, guru seringkali mendapat kendala bagaimana menyampaikan materi tentang hubungan antara suatu hukum teori dasar dengan penerapannya secara konkrit. Apabila langsung

menggunakan benda sesungguhnya maka akan sulit untuk mengetahui atau mengamati objek yang berukuran terlalu besar atau sebaliknya. Sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu menyederhanakan hubungan antara teori dasar dengan penerapannya sehingga lebih mudah untuk diketahui, dipahami serta dimengerti oleh siswa.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam pembelajaran. Kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena ketidakjelasan bahan yang disampaikan dalam proses belajar dapat dibantu dengan adanya media sebagai perantara. Dalam hal ini Djamarah dan Zain (2002: 136-137) berpendapat bahwa media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui pembicaraan, bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkritkan dengan kehadiran media.

Pada dasarnya setiap jenis media bisa digunakan dalam pembelajaran. Ketika akan menggunakan media dalam pembelajaran ada beberapa hal yang harus diperhatikan. Diantaranya yaitu tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, karakteristik siswa yang akan menerima pelajaran, ketersediaan peralatan untuk mendukung penggunaan media, serta kemampuan guru yang akan menggunakan media tersebut. Sedangkan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran salah satunya adalah media audiovisual.

Media audiovisual merupakan suatu rangkaian gambar elektronis yang disertai oleh unsur suara (*audio*) maupun unsur gambar (*visual*) yang saling bersatu membentuk sebuah pesan pembelajaran. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur

visual memungkinkan siswa menerima pesan pembelajaran melalui bentuk visualisasi. Keunggulan tersebut diharapkan mampu membantu guru dalam menyampaikan konsep materi secara lebih variatif. Sehingga, dapat menarik minat siswa dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Selain itu, diharapkan dapat mempermudah pemahaman siswa tentang konsep dari suatu pokok bahasan materi.

Untuk menjalankan media ini diperlukan seperangkat peralatan multimedia. Salah satu sekolah di Bandar Lampung yang memiliki ruang multimedia sendiri dan memiliki macam-macam media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah SMK Negeri 2 Bandar Lampung. Akan tetapi, dalam pelaksanaan pembelajaran media yang ada belum dimanfaatkan dengan baik.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan terhadap guru mata pelajaran matematika kelas XI di SMK Negeri 2 Bandar Lampung, pembelajaran yang dilaksanakan masih menggunakan cara tradisional yaitu pembelajaran langsung dan belum menggunakan media pembelajaran. Selain itu ketuntasan hasil belajar matematika siswa di kelas XI masih rendah, ini terbukti dari rata-rata hasil ujian semester genap yang hanya sekitar 25% siswa yang tuntas (kriteria ketuntasan minimal (KKM) sekolah tersebut yaitu 70). Hal ini terjadi karena beberapa dari siswa itu tidak dapat menangkap konsep matematika yang mereka pelajari sehingga banyak konsep yang keliru pemahamannya. Selain itu kondisi kelas dengan siswa yang heterogen tidak semua siswa berminat dan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, guru harus mampu menanamkan konsep-konsep materi pelajaran yang diajarkan karena kemampuan pemahaman konsep merupakan indikator dari hasil belajar matematika. Untuk menanamkan konsep

materi pelajaran kepada siswa diperlukan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan materi pelajaran yang abstrak.

Fasilitas yang tersedia pada SMK Negeri 2 Bandar Lampung telah memiliki media pembelajaran mutakhir yang dapat digunakan di antaranya media komputer dan LCD proyektor (Infokus) yang berfungsi untuk memproyeksikan benda-benda seperti buku, foto, dan model-model baik yang dua dimensi maupun yang tiga dimensi. Akan tetapi, selama ini guru belum menggunakan media tersebut secara efektif dan efisien sebagai alat bantu pembelajaran matematika khususnya materi tentang vektor.

Berdasarkan uraian di atas, perlu diadakan penelitian tentang pengaruh media audiovisual terhadap pemahaman konsep matematika siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah pembelajaran audiovisual berpengaruh terhadap pemahaman konsep matematika siswa?”.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran audiovisual terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas XI Jurusan Bangunan Semester Genap SMK Negeri 2 Bandar Lampung.

D. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat dilakukan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan terhadap perkembangan media pembelajaran matematika terkait dengan pemahaman konsep matematika.

2. Manfaat Praktis

Secara khusus penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi beberapa pihak, yaitu :

a. Bagi guru matematika

Memberikan tambahan pengetahuan mengenai penggunaan media dalam pembelajaran dan sebagai bahan masukan untuk dapat menentukan media pembelajaran yang tepat digunakan pada mata pelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa.

b. Peneliti lainnya

Melalui hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan masukan dan bahan kajian bagi peneliti dimasa yang akan datang.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah :

1. Pengaruh adalah daya atau dampak yang timbul dari sesuatu yang berkekuatan atau dominan. Sesuatu yang berkekuatan dalam penelitian ini adalah pembelajaran audiovisual. Hal yang dilihat sebagai pengaruh dalam penelitian ini adalah rata-rata skor pemahaman konsep kelas eksperimen lebih tinggi

dari pada kelas kontrol dan persentase siswa kelas eksperimen yang mendapatkan nilai minimal 70 adalah $\geq 70\%$ dari jumlah siswa.

2. Pembelajaran audiovisual adalah pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual sebagai alat bantu pembelajaran. Dalam penelitian ini media audiovisual yang digunakan adalah video pembelajaran. Kelebihan media ini yaitu penyampaiannya dalam bentuk audio dan visual yang memungkinkan siswa dapat menerima melalui penglihatan dan pendengaran terutama pada materi pokok vektor.
3. Pemahaman konsep siswa adalah kemampuan siswa dalam memahami konsep suatu materi pembelajaran yang dilihat dari nilai hasil postes. Indikator dalam pemahaman konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : Menyatakan ulang suatu konsep, mengklasifikasi objek-objek menurut sifat-sifat tertentu, memberi contoh dan noncontoh dari konsep, menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis, mengembangkan syarat perlu dan syarat khusus suatu konsep, menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur tertentu dan mengaplikasikan konsep.