

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa latin dan merupakan suatu bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a resource*). Media merupakan salah satu penunjang dalam proses komunikasi atau penyampaian pesan antara pengirim dengan penerima pesan. Sebagaimana disampaikan oleh Heinich dalam Susilana dan Riyana (2008: 6) “Media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak”. Sedangkan dalam Arsyad (2006: 11) mengutip Asosiasi Pendidikan Nasional (*Nasional Education Association/NEA*) memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi tercetak maupun audiovisual dan peralatanya.

Secara lebih spesifik Hadimiarso (2004: 458) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar yang efektif, bertujuan dan terkendali. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan siswa mampu mencapai hasil belajar sesuai dengan standar kompetensi yang ditetapkan.

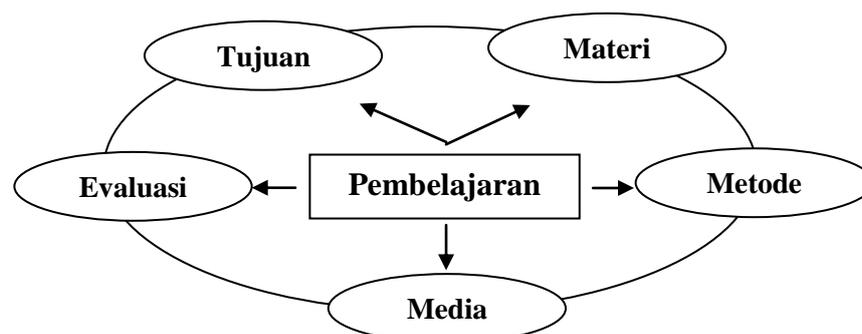
Berdasarkan beberapa pendapat yang disampaikan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah suatu teknologi yang dirancang secara khusus untuk menyampaikan pesan dari guru sebagai sumber pesan kepada peserta didik sebagai penerima pesan serta dapat merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar dalam proses pembelajaran sehingga dapat mendorong hasil belajar siswa sesuai dengan standar kompetensi yang diinginkan.

2. Kedudukan Media Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran selalu diawali dengan perumusan tujuan intruksional khusus sebagai pengembangan dari tujuan instruksional umum. Dalam kurikulum 2006 perumusan indikator selalu merujuk pada kompetensi dasar dan kompetensi dasar selalu merujuk pada standar kompetensi. Usaha untuk menunjang pencapaian tujuan pembelajaran dibantu oleh penggunaan media yang tepat dan sesuai karakteristik komponen penggunaannya. Peran media tidak hanya sekedar sebagai alat pembantu mengajar, tetapi sebagai bagian integral dalam pembelajaran. Setelah itu, proses selanjutnya melaksanakan evaluasi. Hasil dari evaluasi dapat menjadi bahan masukan atau umpan balik kegiatan pembelajaran.

Menurut Susilana dan Riyana (2008: 5) posisi media dalam pembelajaran dapat digambarkan sebagai berikut :

Gambar 2.1 Posisi Media dalam Pembelajaran



3. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely (1971) dalam Arsyad (2006: 11) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu atau kurang efisien melakukannya. Diantaranya yaitu :

a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, dan merekonstruksikan suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, flasdisk, dan film.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transpormasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditranspormasi melalui ruang, dan secara bersamaan keja dian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

4. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi yang cukup vital dalam menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (1985) dalam

Arsyad (2006: 16) dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan atau kelompok, yaitu :

a. Memotivasi minat atau tindakan

Untuk memenuhi fungsi minat atau motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa.

b. Menyajikan informasi

Isi dan bentuk penyajian ini bersifat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. Ketika mendengar atau menonton bahan informasi, para siswa bersifat pasif. Partisipasi yang diharapkan dari siswa hanya terbatas pada persetujuan atau ketidak setujuan mereka secara mental atau terbatas pada perasaan tidak senang, kurang senang, netral atau senang.

c. Memberi instruksi

Media berfungsi untuk tujuan intruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Levie dan Lents (1982) masih dalam Arsyad (2000: 16) mengemukakan empat fungsi media pengajaran, yaitu :

a. Fungsi Atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran.

- b. Fungsi afektif, media visual dapat terlihat dari tingkatan kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang tergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- c. Fungsi kognitif, media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris, media pengajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

5. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran memberikan banyak manfaat positif dalam proses pembelajaran dan hal itu tentunya memberikan pengaruh yang baik bagi ketercapaian tujuan pembelajaran. Susilana dan Riyana (2008: 9) mengemukakan beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran, diantaranya :

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan dayaindra.
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Seiring dengan perkembangan metode dan model pembelajaran yang digunakan, manfaat media pembelajaran terasa semakin besar. Saat ini media pembelajaran

tidak hanya berperan sebagai sarana penunjang pembelajaran semata akan tetapi juga memberikan manfaat lebih besar dalam mengemas pembelajaran menjadi jauh lebih menarik, lebih bervariasi, dan lebih bermakna. Hal tersebut senada dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (2002: 2), yang antara lain :

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- c. Metode pengajaran akan bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengar uraian guru, tetapi juga melakukan aktivitas lain.

6. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Sukiyadi (2006: 176) bahwa media pembelajaran itu banyak macamnya, dari mulai media yang sederhana sampai yang kompleks. Dilihat dari sifat atau jenisnya media dapat dikelompokkan menjadi:

a. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan. Jenis media inilah yang sering digunakan oleh guru-guru untuk membantu menyampaikan isi atau materi pembelajaran. Media visual ini terdiri atas media yang tidak dapat diproyeksikan (*non-projected visuals*) dan media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*). Media yang dapat diproyeksikan ini bisa berupa gambar diam (*still pictures*) atau bergerak (*motion pictures*).

Visual berhubungan erat dengan mata atau penglihatan. Menurut beberapa ahli, visual juga merupakan salah satu bagian dari aktivitas belajar. Dimana aktivitas belajar itu sendiri terdiri dari: *somatis* (belajar dengan bergerak dan berbuat), *auditori* (belajar dengan berbicara dan mendengar), *intelektual* (belajar dengan memecahkan masalah dan merenung), dan *visual* (belajar dengan cara melihat, mengamati, dan menggambarkan). Keempat aktivitas belajar tersebut harus dikuasai supaya proses belajar dapat berlangsung secara optimal.

b. Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk *auditif* (hanya dapat di dengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Program kaset suara dan program radio adalah bentuk dari media audio. Penggunaan media audio dalam kegiatan pembelajaran pada umumnya untuk melatih keterampilan yang berhubungan dengan aspek-aspek keterampilan mendengarkan. Dari sifatnya yang *auditif*, media ini mengandung kelemahan yang harus diatasi dengan cara memanfaatkan media lainnya. Terdapat beberapa pertimbangan apabila akan menggunakan media audio ini, diantaranya:

1. Media ini hanya akan mampu melayani mereka yang sudah mempunyai kemampuan dalam berpikir abstrak.
2. Media ini memerlukan pemusatan perhatian yang lebih tinggi dibandingkan dengan media lainnya, oleh karena itu dibutuhkan teknik-teknik tertentu dalam belajar melalui media ini. Karena sifatnya yang

auditif, jika ingin memperoleh hasil belajar yang baik diperlukan juga pengalaman-pengalaman secara visual, sedangkan kontrol belajar bisa dilakukan melalui penguasaan perbendaharaan kata-kata, bahasa, dan susunan kalimat.

c. Media Audiovisual

Sesuai dengan namanya, media ini merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Sudah barang tentu apabila guru menggunakan media ini akan semakin lengkap dan optimal penyajian bahan ajar kepada siswa, selain itu media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru. Dalam hal ini, guru tidak selalu berperan sebagai penyaji materi (*teacher*) tetapi karena penyajian materi bisa diganti oleh media, maka peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Contoh media audiovisual diantaranya program video/televisi pendidikan, video/televisi instruksional, dan program slide suara (*sound slide*).

B. Strategi Pembelajaran Matematika

Strategi merupakan usaha untuk memperoleh kesuksesan dan keberhasilan dalam mencapai tujuan. Dalam dunia pendidikan strategi dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Departemen Pendidikan Nasional, 2008: 3). Dijelaskan oleh Kemp dalam Sanjaya (2006: 56) strategi pembelajaran adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk memunculkan hasil belajar pada siswa.

Untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran terdapat beberapa macam pembelajaran, diantaranya:

1. Pembelajaran Audiovisual

Belajar tidak selamanya bersentuhan dengan hal-hal yang kongkrit, baik dalam konsep maupun fakta. Bahkan dalam realitasnya belajar seringkali bersentuhan dengan hal-hal yang bersifat kompleks, maya dan berada di balik realitas. Menurut Fathurrohman (2007: 65) menyatakan bahwa “Media memiliki andil untuk menjelaskan hal-hal yang abstrak dan menunjukkan hal-hal yang tersembunyi”. Ketidakjelasan bahan ajar dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Bahkan dalam hal-hal tertentu media dapat mewakili kekurangan guru dalam mengkomunikasikan materi pelajaran.

Menurut Sanjaya (2006: 164) Belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku melalui pengalaman. Pengalaman belajar dapat berupa pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Pengalaman langsung adalah pengalaman yang diperoleh melalui aktivitas sendiri pada situasi sebenarnya. Pengalaman langsung merupakan proses belajar yang sangat bermanfaat, sebab dengan mengalami langsung kemungkinan kesalahan persepsi akan dapat dihindari. Namun pada kenyataannya tidak semua bahan pelajaran dapat disajikan secara langsung. Untuk memberikan pengalaman yang tidak mungkin disajikan secara langsung, maka dibutuhkan alat bantu dengan media pembelajaran atau alat peraga pembelajaran.

Perkembangan media pembelajaran mengikuti arus perkembangan teknologi. Teknologi paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah sistem percetakan yang bekerja atas dasar fisik mekanik. Kemudian lahir teknologi

audiovisual yang menggabungkan penemuan mekanik dan elektronik untuk tujuan pembelajaran. Teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi *mikro-processor* yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif.

Pembelajaran audiovisual merupakan pembelajaran yang menggunakan media audiovisual sebagai alat bantu pembelajaran. Sedangkan media audiovisual adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera pengelihatan. Sebagaimana disampaikan oleh Sanjaya (2006: 172) media audiovisual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara yang bisa didengar dan mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya.

Dikutip dari Sanjaya (2006: 172) mengungkapkan ciri-ciri media audiovisual, yaitu: (a) bersifat linier (b) menyajikan visualisasi yang dinamis (c) digunakan dengan cara yang telah ditetapkan oleh pembuatnya dan (d) merupakan representasi fisik dari gagasan riil atau gagasan abstrak.

2. Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional yang dimaksud secara umum adalah pembelajaran yang diawali dengan cara menerangkan materi menggunakan metode ceramah, kemudian memberikan contoh-contoh soal latihan dan penyelesaiannya, selanjutnya guru memberikan tugas berupa latihan soal atau lembar kerja siswa (LKS) untuk dikerjakan oleh siswa secara individu ataupun berkelompok dengan teman sekelasnya. Metode mengajar yang lebih banyak digunakan dalam pembelajaran konvensional adalah metode ekspositori. Metode ekspositori ini sama dengan cara mengajar yang biasa (tradisional) dipakai guru pada pembelajaran matematika.

Menurut Suyitno (2004:4), metode ekspositori adalah cara penyampaian materi pelajaran dari seorang guru kepada siswa di dalam kelas dengan cara berbicara di awal pelajaran, menerangkan materi dan contoh soal disertai tanya jawab. Hal ini berarti kegiatan guru yang utama adalah menerangkan dan siswa mendengarkan atau mencatat apa yang disampaikan guru.

Lebih lanjut dinyatakan bahwa pembelajaran konvensional memiliki ciri-ciri, yaitu: (a) pembelajaran berpusat pada guru, (b) terjadi *passive learning*, (c) interaksi di antara siswa kurang, (d) tidak ada kelompok-kelompok kooperatif, dan (e) penilaian bersifat sporadis. Penyelenggaraan pembelajaran konvensional lebih menekankan kepada tujuan pembelajaran berupa penambahan pengetahuan, sehingga belajar dilihat sebagai proses “meniru” dan siswa dituntut untuk dapat mengungkapkan kembali pengetahuan yang sudah dipelajari melalui kuis atau tes terstandar.

Berdasarkan definisi atau ciri-ciri tersebut, penyelenggaraan pembelajaran konvensional merupakan sebuah praktik yang mekanistik dan direduksi menjadi pemberian informasi. Dalam prakteknya, penekanan belajar lebih banyak pada buku teks dan kemampuan mengungkapkan kembali isi buku teks tersebut. Sehingga, pembelajaran konvensional kurang menekankan pada pemberian keterampilan proses.

Jadi model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran pada hakekatnya pentransferan ilmu pengetahuan atau aliran informasi dari pendidik ke siswa yang berorientasi pada produk bukan pada proses sebagaimana pengetahuan itu dibangun. Konsep materi yang diterima siswa sepenuhnya berasal dari apa kata

pendidik. Dimana proses pembelajaran lebih cenderung hanya mengantarkan siswa untuk mencapai target kurikulum seperti konsep-konsep penting, latihan soal dan tes tanpa melibatkan siswa secara aktif.

C. Pemahaman Konsep Matematika

Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia, paham berarti mengerti dengan tepat. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sadiman (2008: 42) “ Pemahaman atau *comprehension* dapat diartikan menguasai sesuatu dengan pikiran. Oleh sebab itu, belajar harus mengerti secara makna dan filosofinya, maksud dan implikasi serta aplikasi-aplikasinya, sehingga menyebabkan siswa memahami suatu situasi”.

Menurut Soedjadi (2000: 14), “ Konsep adalah ide abstrak yang dapat digunakan untuk menggolongkan atau mengklasifikasikan sekumpulan obyek”. Sebagai contoh, segitiga adalah nama dari suatu konsep abstrak dan bilangan asli adalah nama suatu konsep yang lebih kompleks karena terdiri dari beberapa konsep yang sederhana, yaitu bilangan satu, bilangan dua, dan seterusnya.

Konsep berhubungan erat dengan definisi. Definisi adalah ungkapan yang membatasi konsep. Dengan adanya definisi, orang dapat membuat ilustrasi atau gambaran atau lambang dari konsep yang didefinisikan, sehingga menjadi jelas apa yang dimaksud konsep tertentu (Soedjadi, 2000: 14).

Jadi pemahaman konsep adalah pengertian yang benar mengenai suatu rencana atau ide abstrak. Kemampuan pemahaman konsep merupakan suatu tujuan penting dalam pembelajaran, memberikan pengertian bahwa materi-materi yang diajarkan kepada siswa bukan hanya hafalan, namun lebih dari itu. Dengan pemahaman siswa dapat lebih mengerti konsep materi pelajaran itu sendiri.

Konsep dipahami dengan mendalam, diperlukan contoh-contoh yang banyak, sehingga siswa mampu mengetahui karakteristik konsep tersebut. Siswa perlu diberi contoh yang memenuhi rumusan yang diberikan. Selain itu mereka perlu juga diberi contoh-contoh yang tidak memenuhi rumusan dan sifat, sehingga diharapkan anak tidak mengalami salah pengertian terhadap konsep yang sedang dipelajari. Karakteristik konsep yang diberikan membantu anak dalam memahami konsep yang disajikan karena dapat memberikan belajar bermakna bagi siswa.

Penilaian perkembangan siswa dicantumkan dalam indikator dari kemampuan pemahaman konsep sebagai hasil belajar matematika. Dijelaskan dalam suatu dokumen Peraturan Dirjen Dikdasmen No. 56/C/PP/2004 (dalam Wardhani 2008: 22) bahwa indikator yang menunjukkan suatu pemahaman konsep adalah sebagai berikut :

1. Menyatakan ulang suatu konsep
2. Mengklasifikasikan obyek-obyek menurut sifat-sifat tertentu
3. Memberi contoh dan noncontoh dari konsep
4. Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematika
5. Mengembangkan syarat perlu dan syarat cukup suatu konsep
6. Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu
7. Mengaplikasikan konsep

D. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah tingkat pencapaian kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa permata pelajaran (Depdiknas, 2006). Siswa yang belum mencapai nilai KKM dikatakan belum tuntas. Dengan KKM diharapkan sekolah/guru/siswa memiliki patokan yang jelas dalam menentukan ketuntasan serta ada keseragaman tentang batas ketuntasan setiap mata pelajaran. Untuk itulah, KKM ditetapkan pada awal tahun pelajaran.

Kriteria ketuntasan minimal SMK Negeri di Bandar Lampung ditetapkan berdasarkan hasil musyawarah guru mata pelajaran (MGMP) beberapa sekolah yang memiliki karakteristik sama. Adapun di SMKN 2 Bandar Lampung, memiliki target ketuntasan minimal yang telah ditetapkan untuk standar kompetensi materi vektor mencapai minimal 70 dengan ketuntasan belajar minimal 70% dari seluruh siswa (Dokumentasi SMKN 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2012/2013).

Penentuan kriteria ketuntasan minimal menurut (Shadiq, 2009 : 10) harus mempertimbangkan hal-hal berikut ini :

1. Tingkat kemampuan (*intake*) rata-rata peserta didik dapat didasarkan pada hasil penilaian di kelas atau jenjang sebelumnya. Sebagai contoh, KKM Kelas X yang berkait dengan kemampuan rata-rata peserta didik didasarkan pada hasil seleksi PSB, NUN, Rapor kelas 3 SMP, test seleksi masuk atau psikotes, sedangkan KKM Kelas XI dan XII didasarkan pada tingkat pencapaian SKBM siswa pada semester atau kelas sebelumnya. Terdiri atas tiga kriteria, yaitu: Tinggi (Nilai 3 atau rentang nilai 80 - 100), Sedang (Nilai 2 atau rentang nilai 60 - 79), dan Rendah (Nilai 1 atau rentang nilai 40 - 59).
2. Kompleksitas kompetensi didasarkan pada kesulitan dan kerumitan pencapaian indikator yang bersesuaian. Suatu indikator disebut memiliki tingkat kompleksitas tinggi, bila dalam pelaksanaannya menuntut: (a) kreatifitas dan inovasi yang tinggi dalam melaksanakan pembelajarannya, (b) waktu yang cukup lama karena perlu pengulangan, (c) kemampuan penalaran dan kecermatan siswa yang tinggi, dan (d) sarana dan prasarana yang memadai sesuai tuntutan indikator yg harus dicapai. Terdiri atas tiga

kriteria, yaitu: Tinggi (Nilai 1 atau rentang nilai 50 - 65), Sedang (Nilai 2 atau rentang nilai 66 - 80), dan Rendah (Nilai 3 atau rentang nilai 81 -100).

3. Kemampuan sumber daya pendukung dalam penyelenggaraan pembelajaran, yang didasarkan pada ketersediaan tenaga, sarana dan prasarana pendidikan yang sangat dibutuhkan, BOP, manajemen sekolah, kepedulian stakeholders sekolah. Terdiri atas tiga kriteria, yaitu: Tinggi (Nilai 3 atau rentang nilai 85 - 100), Sedang (Nilai 2 atau rentang nilai 70 - 84), dan Rendah (Nilai 1 atau rentang nilai 55 - 69).

Jadi kriteria ketuntasan minimal merupakan kriteria dan mekanisme penetapan ketuntasan minimal per mata pelajaran yang ditetapkan oleh sekolah. Sekolah dapat menetapkan KKM dibawah batas kriteria ideal tetapi secara bertahap harus dapat mencapai kriteria ketuntasan ideal.

E. Kerangka Pikir

Penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok satu mendapatkan pembelajaran audiovisual dan kelompok dua mendapatkan pembelajaran konvensional. Pada pembelajaran audiovisual tahap pertama adalah menampilkan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pelajaran yang akan dipelajari. Hal ini melatih siswa untuk mengenali masalah abstrak yang belum dipahaminya, menggali rasa keingintahuannya, dan menggali pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. Tahap selanjutnya adalah menampilkan materi pelajaran. Tampilan materi pelajaran dikemas dengan menarik, bervariasi, dan bermakna. Hal ini mendorong siswa untuk berkonsentrasi terhadap isi pelajaran serta dengan visualnya memperlancar memahami dan mengingat materi pelajaran. Selain itu,

dapat membantu siswa yang lemah untuk mengetahui dan memahami materi pelajaran.

Kemudian siswa berkelompok untuk mengumpulkan, menganalisis, mengevaluasi informasi, dan membuat kesimpulan. Hal tersebut mendorong siswa untuk menemukan sendiri konsep-konsep dari materi pelajaran yang diselidiki, sehingga pemahaman siswa terhadap konsep-konsep tersebut akan lebih bermakna dan lebih baik daripada sekedar hapalan. Pembuatan kesimpulan terhadap materi yang diselidiki bersama menjadikan pemahaman seluruh kelompok terhadap materi tersebut akan lebih terintegrasi dan menjadi lebih baik.

Tahap terakhir yaitu mempresentasikan laporan akhir dan evaluasi. Pengetahuan dari salah satu kelompok penyaji akan ditransfer kepada pendengar, sehingga dapat melatih pemahaman konsep siswa. Disamping itu, kemungkinan terjadi debat yang dapat merekam kembali khasanah pemahaman tentang materi tersebut. Selanjutnya antara siswa dan guru bersama-sama menyimpulkan seluruh materi yang telah dipelajari.

Pembelajaran konvensional memiliki beberapa tahapan sebagai berikut. Di awal pembelajaran, peran guru adalah memberikan penjelasan materi pelajaran dengan ceramah kepada para siswa. Kemudian siswa memperhatikan penjelasan guru dengan saksama dan mencatat penjelasan tersebut. Pada tahap ini tampak bahwa kegiatan siswa dalam pembelajaran kurang dilibatkan secara aktif untuk menemukan sendiri konsep-konsep dari suatu materi pelajaran, sehingga para siswa hanya memperoleh informasi yang telah dijelaskan oleh guru ataupun yang telah mereka baca di buku. Hal tersebut menyebabkan pemahaman siswa terhadap

suatu konsep kurang bermakna dan tertanam dengan baik karena konsep yang telah diperoleh hanya berupa hapalan.

Selanjutnya tahapan pembelajaran konvensional adalah pemberian tugas dari guru kepada siswa. Tugas yang diberikan tersebut dikerjakan secara berkelompok. Kemudian berdiskusi untuk memperoleh jawaban dari tugas tersebut. Proses diskusi yang dilakukan tersebut hanya sebuah diskusi untuk memperoleh jawaban dari pertanyaan-pertanyaan dalam tugas yang diberikan dan bukan untuk mengungkap suatu konsep. Para siswa tidak dihadapkan dengan pertanyaan-pertanyaan yang bersifat penemuan, sehingga siswa hanya dikapitulasi untuk menyalin konsep yang telah ada tanpa tahu bagaimana konsep tersebut ditemukan.

Pemahaman konsep merupakan salah satu aspek yang dinilai dalam hasil belajar. Dengan bantuan audiovisual, siswa diharapkan mampu memahami indikator-indikator pemahaman konsep. Adapun kriteria ketuntasan minimal (KKM) merupakan kriteria batas ketuntasan belajar ideal per mata pelajaran yang ditetapkan oleh sekolah. Pada penelitian ini KKM untuk standar kompetensi materi vektor, siswa mendapatkan nilai minimal 70 dengan ketuntasan belajar minimal 70% dari seluruh siswa.

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran audiovisual yang dalam pembelajarannya disampaikan dengan audio dan visual, diduga dapat mempengaruhi pemahaman konsep matematika siswa jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

F. Anggapan Dasar

Penelitian ini mempunyai anggapan dasar sebagai berikut:

1. Semua siswa kelas XI Jurusan Bangunan semester Genap SMK Negeri 2 Bandar Lampung tahun pelajaran 2012-2013 memperoleh materi yang sama dan sesuai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan.
2. Faktor lain yang mempengaruhi pemahaman konsep matematika siswa selain pembelajaran audiovisual tidak diperhatikan.

G. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pikir yang ditinjau dari kajian pustaka, maka dapat dirumuskan suatu hipotesis yaitu terdapat pengaruh pembelajaran audiovisual terhadap pemahaman konsep matematika siswa. Dari hipotesis tersebut, hipotesis khusus yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Rata-rata pemahaman konsep matematika siswa yang mengikuti pembelajaran audiovisual lebih besar dari rata-rata pemahaman konsep matematika siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.
2. Persentase siswa yang mengikuti pembelajaran audiovisual yang mendapatkan nilai minimal 70 adalah lebih dari atau sama dengan 70% dari jumlah siswa.