

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan dan peran teknologi sudah semakin menonjol sehingga penggunaan alat-alat, perlengkapan pendidikan, media pembelajaran dan pengajaran di sekolah-sekolah mulai disesuaikan dengan kemajuan. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pendidikan diantaranya adalah sebagai media pembelajaran, Misalnya media audio-visual yang menggunakan indra ganda pandang dan dengar akan memberikan keuntungan bagi siswa (Arsyad, 2013: 12). Ilmu Pengetahuan Alam merupakan mata pelajaran di SD yang dimaksudkan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan. Pada prinsipnya, mempelajari IPA sebagai cara mencari tahu dan cara mengerjakan atau melakukan dan membantu siswa untuk memahami alam sekitar secara lebih mendalam BNSP (2008: 7).

Masalah pendidikan di sekolah yang sering muncul saat ini adalah masih rendahnya prestasi atau hasil belajar yang diperoleh oleh siswa. Sejalan dengan hasil survey yang dilakukan oleh *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) membagi pencapaian para siswa peserta survei ke

dalam empat tingkat: rendah (*low*), sedang (*intermediate*), tinggi (*high*), dan lanjut (*advanced*), sesuai dengan pemenuhan sejumlah standar untuk masing-masing tingkat. Untuk TIMSS 2011, persentase siswa Indonesia yang mencapai tingkat rendah, sedang, tinggi dan lanjut dalam bidang sains berturut-turut adalah 54%, 19%, 3% dan 0%. Dari 42 negara berpartisipasi pada tahun 2013, anak Indonesia menempati peringkat 40 dengan nilai rata-rata 406 (Kompas: 2013).

Hal di atas juga terjadi di SD Negeri 1 Kampung Baru kota Bandar Lampung. Diketahui bahwa pada tahun ajaran 2012/2013 nilai rata-rata hasil ulangan harian pada materi pokok peristiwa alam dan dampaknya yang diperoleh siswa yaitu 60.00 masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75. pembelajaran di kelas hanya menggunakan sumber belajar buku cetak tidak menggunakan media pembelajaran, terlebih lagi berbasis *Information Technology* (IT) dengan alasan keterbatasan sumber daya sekolah. Kurang kreatifitas guru dalam memberikan pengalaman belajar secara maksimal sehingga menyebabkan penguasaan konsep oleh siswa masih rendah. Berdasarkan kondisi tersebut, guna meningkatkan penguasaan konsep dan aktivitas siswa, diperlukan media yang membuat siswa lebih mudah memahami konsep materi dengan menggunakan unsur pada media seperti teks, video, animasi, gambar dan suara yang menjadi suatu penyajian pembelajaran pada siswa agar lebih mudah mentelaah konsep pembelajaran yaitu media audio visual. Hal ini didukung juga oleh hasil penelitian (Rinawati, 2014: 56) yang menyatakan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan aktivitas belajar dan penguasaan konsep siswa.

Berdasarkan uraian di atas, perlu dilakukan penelitian mengenai “Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Peningkatan Aktivitas Belajar dan Penguasaan Konsep oleh Siswa pada Materi Peristiwa Alam dan Dampaknya”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah penggunaan media audio-visual berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa pada materi pokok peristiwa alam dan dampaknya?
2. Apakah ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media audio-visual terhadap penguasaan konsep oleh siswa pada materi pokok peristiwa alam dan dampaknya?

C. Tujuan Penelitian

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

1. Pengaruh penggunaan media audio-visual terhadap peningkatan aktivitas Belajar siswa pada materi pokok peristiwa alam dan dampaknya.
2. Pengaruh penggunaan media audio-visual terhadap penguasaan konsep siswa pada materi pokok peristiwa alam dan dampaknya.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberi manfaat bagi:

1. Peneliti yaitu memberikan pengalaman, wawasan dan pengetahuan bagi

peneliti sebagai calon guru untuk menggali aktivitas dan penguasaan konsep siswa.

2. Guru biologi yaitu memberikan sumbangan pemikiran bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar dan penguasaan konsep siswa.
3. Siswa yaitu mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda dalam pembelajaran materi pokok Peristiwa Alam dan Dampaknya
4. Sekolah yaitu memberikan masukan untuk menggunakan media audio-visual secara optimal, sumbangan informasi dan pemikiran dalam upaya peningkatan mutu sekolah dan kualitas pembelajaran

E. Ruang Lingkup Penelitian

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

1. Media yang digunakan adalah audio-visual berupa film tentang peristiwa alam dan dampaknya dibuat dengan Pinnacle Studio 14.
2. Metode diskusi dengan komponen-komponen sebagai berikut: (1) membentuk kelompok-kelompok diskusi, (2) mendiskusikan materi dari tayangan audio visual, (3) presentasi kelas, (4) tanya jawab dari hasil diskusi, (5) penguatan materi oleh guru.
3. Hasil belajar diukur berdasarkan nilai yang diperoleh dari hasil pretes, postes, dan N-Gain pada materi pokok peristiwa alam dan dampaknya.

4. Aktivitas yang diamati yaitu aktivitas siswa dalam (1) mengajukan pertanyaan, (2) memberikan ide atau pendapat, (3) bertukar informasi (4) bekerja dalam tim, dan (5) mempresentasikan hasil diskusi kelompok.
5. Materi pokok pada penelitian ini adalah Peristiwa Alam dan Dampaknya dengan KD “Mengidentifikasi Peristiwa Alam Yang Terjadi Di Indonesia dan Dampaknya Bagi Makhluk Hidup dan Lingkungannya”.
6. Sampel penelitian adalah siswa kelas VA (kelas eksperimen) dan VB (kelas kontrol) semester genap tahun pelajaran 2013/2014 di SD Negeri 1 Kampung Baru Kota Bandar Lampung.

F. Kerangka Pikir

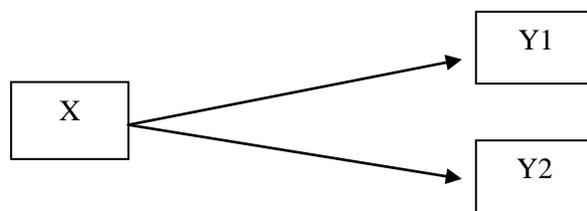
Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan pemberian stimulus-stimulus kepada siswa dengan harapan terjadinya respon yang positif pada diri siswa. Proses pembelajaran ini sendiri bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan penguasaan konsep siswa. Untuk memperoleh aktivitas dan penguasaan konsep dipengaruhi beberapa faktor, yaitu penguasaan materi oleh guru, serta media yang digunakan pada saat pembelajaran. Pemilihan media yang tepat akan mempermudah siswa dalam memahami materi IPA. Pembelajaran yang menggunakan media audio visual dapat membuat materi pembelajaran lebih menarik dan memberikan rangsangan untuk siswa menjadi lebih aktif karena dalam proses pembelajarannya melibatkan lebih dari satu indra.

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 Peristiwa Alam dan Dampaknya berisi tentang peristiwa alam yang dapat dicegah dan peristiwa alam yang tidak dapat dicegah tidak tepat jika disampaikan melalui media gambar. Berdasarkan kondisi tersebut, guna meningkatkan penguasaan konsep dan aktivitas siswa, perlu upaya untuk mencari pembelajaran yang inovatif yaitu dengan menggunakan media *audio visual*.

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah media *audio visual* dan yang menjadi variabel terikat adalah aktivitas belajar dan pengetahuan konsep. Hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat ditunjukkan pada diagram di bawah ini.



Keterangan : X : Pembelajaran menggunakan media audio-visual
Y1 : Aktivitas siswa
Y2 : Penguasaan konsep siswa

Gambar 1. Hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat

G. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_0 = Tidak ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media audio-visual terhadap penguasaan konsep oleh siswa.

H_1 = Ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media audio-visual terhadap penguasaan konsep oleh siswa.