

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mengajar dapat dipandang sebagai usaha yang dilakukan guru agar siswa belajar. Sedangkan yang dimaksud belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman. Pengalaman itu dapat berupa pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Pengalaman langsung adalah pengalaman yang diperoleh melalui aktivitas sendiri pada situasi yang sebenarnya. Pada dasarnya proses pembelajaran merupakan proses komunikasi yang melibatkan tiga komponen pokok yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (murid) dan komponen pesan itu sendiri yaitu berupa materi pelajaran (Sanjaya, 2009:162).

Kegiatan pembelajaran hendaknya memerlukan sumber belajar, sumber belajar tersebut salah satunya adalah media pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran dapat membantu siswa dan guru dalam menciptakan suatu proses pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri (Hamalik, 2010: 171). Dengan demikian salah satu yang membuat siswa lebih aktif dalam belajar adalah keberadaan media pembelajaran.

Begitu pentingnya peran suatu media dalam kegiatan pembelajaran bertolak belakang dengan keberadaan yang sebenarnya. Dalam proses pembelajaran di kelas masih banyak guru yang jarang menggunakan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Guru lebih cenderung menggunakan pembelajaran yang bersifat konvensional dengan menggunakan metode ceramah. Memang mendengarkan ceramah dari guru merupakan salah satu wujud interaksi, namun pembelajaran yang demikian kesan aktif pada diri siswa sangat terbatas. Padahal aktivitas belajar beragam jenisnya seperti berdiskusi dengan teman/guru, berinteraksi dengan media, melakukan pengamatan, bertanya, menanggapi pertanyaan, membaca, dan aktivitas-aktivitas lainnya. Kurangnya peran aktivitas siswa dalam pembelajaran inilah yang diduga menyebabkan tujuan pembelajaran belum sepenuhnya tercapai. Oleh karena itu aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Seperti yang diungkapkan Suradi dalam Sardiman (2005: 15) bahwa salah satu ciri interaksi belajar mengajar adalah adanya aktivitas siswa yang merupakan syarat mutlak bagi berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

Dalam diri siswa terdapat prinsip aktif, keinginan untuk berbuat dan bekerja sendiri. Prinsip aktif inilah yang mengendalikan tingkah laku siswa. Pendidikan perlu mengarahkan tingkah laku dan perbuatan tersebut ke perkembangan yang diharapkan melalui pembelajaran. Oleh karena itu, peran guru dalam kegiatan pembelajaran adalah menyediakan, menunjukan, dan membimbing siswa agar siswa berinteraksi dengan berbagai sumber belajar salah satunya yaitu media

pembelajaran. Dengan adanya media tersebut siswa akan banyak berinteraksi dan banyak beraktivitas dalam kegiatan pembelajaran (Komalasari, 2010: 111).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru biologi di SMP N 19 Bandar Lampung diperoleh informasi bahwa penggunaan media yang bervariasi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran masih jarang dilakukan. Guru lebih sering menggunakan media gambar sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

Padahal salah satu kelemahan media gambar adalah kurang mewakili keberadaan objek yang sesungguhnya karena hanya dapat dilihat saja. Hal inilah yang menyebabkan aktivitas siswa kurang optimal, padahal aktivitas dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya dari penglihatan dan mendengarkan saja tetapi masih banyak aktivitas-aktivitas lain yang dibutuhkan. Kurang optimalnya aktivitas siswa inilah yang diduga menyebabkan hasil belajarpun belum sepenuhnya berhasil. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata siswa kelas VIII semester genap tahun pelajaran 2011/2012 yaitu 4,65 dengan hanya delapan siswa atau 22,22% dari 36 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sementara KKM yang ditetapkan sekolah yaitu ≥ 70 .

Untuk mengatasi masalah tersebut maka diperlukan pembelajaran yang menyediakan kesempatan kepada siswa untuk melakukan aktivitas sendiri. Salah satunya adalah penggunaan media sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Setiap media mempunyai keunggulan dan kelemahan, tidak semua media dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Untuk itu media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran karena setiap materi pelajaran

memiliki ciri khas tersendiri. Hal terpenting dalam penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran harus diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran, salah satunya dari tujuan pembelajaran adalah hasil belajar (Sanjaya, 2009:171).

Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif pada diri siswa karena salah satu fungsi media pembelajaran adalah menimbulkan minat/gairah siswa dalam belajar (Sadiman, 2005:17). Untuk itu gunakanlah media pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif dan memungkinkan berinteraksi langsung dengan media tersebut karena aktivitas belajar merupakan syarat mutlak berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Salah satu media yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran yaitu media realia. Media realia adalah benda yang masih dalam keadaan utuh, dapat dioperasikan, mungkin hidup (tumbuhan atau binatang), dalam ukuran yang sebenarnya dan dapat dikenali sebagaimana wujud aslinya (Uno, 2007: 117).

Dilihat dari uraian materi pokok Struktur dan Fungsi Jaringan, siswa dituntut untuk mengidentifikasi struktur beserta fungsi dari jaringan pada tumbuhan. Dalam mengidentifikasi macam-macam struktur dan bentuk jaringan pada tumbuhan dapat dilakukan dengan cara pengamatan langsung menggunakan media realia atau media dalam bentuk nyata melalui pengamatan preparat dengan menggunakan mikroskop.

Media realia dianggap cocok karena melalui media realia akan memberikan kesan pengalaman langsung pada diri siswa. Pengalaman langsung merupakan pengalaman yang diperoleh siswa sebagai hasil dari aktivitasnya. Melalui pengalaman langsung akan melibatkan banyak indera seperti indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba. Pembelajaran semacam ini sangat bermanfaat sebab dengan mengalami secara langsung kemungkinan kesalahan persepsi akan dapat dihindari dan juga kecenderungan terhadap hasil yang diperoleh siswa semakin konkret sehingga akan memiliki ketepatan yang tinggi (Sanjaya, 2009: 163).

Penggunaan media realia sangatlah penting digunakan walaupun hanya pada materi tertentu saja. Seperti yang diungkapkan Syaodih dan Ibrahim (1996: 118) bahwa untuk mencapai hasil optimal dalam proses pembelajaran adalah digunakannya media yang bersifat langsung dalam bentuk objek nyata atau realia. Hal ini juga diperkuat oleh hasil penelitian Ikawati (2010: 55) menunjukkan bahwa penggunaan media realia dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 01 Ngadiluwih Kecamatan Matesih Kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2009/2010.

Pada dasarnya, dalam suatu kegiatan pembelajaran tidak luput dari suatu model pembelajaran. Penerapan suatu model dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu strategi untuk mencapai hasil yang optimal. Untuk itu penggunaan media realia kemungkinan cocok apabila dikolaborasikan dengan model inkuiri terbimbing, karena sumber belajar melalui proses pengamatan secara langsung

dapat membuat siswa lebih aktif dan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pada proses pembelajaran model inkuiri terbimbing, peserta didik diberi stimulus/rangsang agar dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga banyak melakukan kegiatan dalam bentuk kelompok untuk memecahkan masalah dalam bimbingan guru (Rohani dan Ahmadi, 38: 1995). Pada pembelajaran inkuiri terbimbing siswa diberi kebebasan untuk beraktivitas sendiri seperti bekerjasama dengan teman, mencari masalah dan menyelesaikannya sendiri, memaparkan hasil diskusi, berpendapat, dan sebagainya. Penelitian Yuliasari (2011:71) menunjukkan bahwa penerapan model inkuiri terbimbing dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VII.B MTS Nurul Ulum Gadingrejo tahun pelajaran 2010/2011.

Oleh karena itu, peneliti menganggap perlu adanya penelitian dengan penggunaan media realia melalui model inkuiri terbimbing untuk meningkatkan aktivitas siswa dan penguasaan materi siswa terutama pada uraian materi pokok struktur dan fungsi jaringan tumbuhan. Karena melalui media realia siswa dapat mengamati ciri-ciri objek secara langsung sedangkan model inkuiri terbimbing pembelajarannya akan berpusat pada siswa yang akan menyebabkan siswa terlibat secara mental maupun fisik.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Apakah penggunaan media realia melalui model inkuiri terbimbing efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa?
2. Apakah penggunaan media realia melalui model inkuiri terbimbing efektif dalam meningkatkan penguasaan materi?
3. Bagaimana tanggapan siswa mengenai penggunaan media realia melalui model inkuiri terbimbing?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Efektivitas penggunaan media realia melalui model inkuiri terbimbing dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa.
2. Efektivitas penggunaan media realia melalui model inkuiri terbimbing dalam meningkatkan penguasaan materi.
3. Tanggapan siswa mengenai penggunaan media realia melalui model inkuiri terbimbing.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah

1. Bagi peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman yang sangat berharga sebagai calon guru dalam menggunakan media realia melalui model inkuiri terbimbing.

2. Bagi siswa

Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dalam pembelajaran biologi dengan menggunakan media realia, sehingga pembelajaran tidak monoton.

3. Bagi guru

Memberikan sumbangan pemikiran dan menjadi alternatif yang dapat diterapkan di kelas untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dan penguasaan materi.

4. Bagi sekolah

Memberikan informasi dalam bentuk penggunaan media realia dan model pembelajaran yang dibutuhkan sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan dan mutu sekolah itu sendiri.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Efektivitas dalam penelitian ini dapat diartikan adanya kesesuaian antara penggunaan media realia melalui model inkuiri terbimbing dengan sasaran yang dituju.

2. Media realia yang dimaksud dalam penelitian ini adalah preparat jaringan tumbuhan.
3. Aktivitas siswa yang diamati dalam penelitian ini adalah aktivitas siswa selama proses pembelajaran yang meliputi kemampuan mengemukakan pendapat/ide, kemampuan bertanya, bekerjasama dengan teman, melakukan kegiatan diskusi, membuat kesimpulan dan mempresentasikan hasil diskusi.
4. Penguasaan materi yang diukur adalah kemampuan siswa dalam menguasai materi yang diperoleh dari nilai rata-rata pretest, rata-rata posttest dan N-gain.
5. Penelitian terdri atas 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang mana pada kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media realia melalui Model inkuiri terbimbing sedangkan pada kelas kontrol menggunakan media gambar melalui model inkuiri terbimbing.

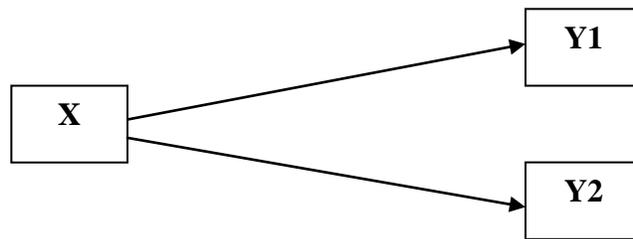
F. Kerangka Pikir

Belajar adalah suatu proses dimana siswa harus aktif, sehingga wajar apabila aktivitas siswa dijadikan syarat mutlak dalam kegiatan pembelajaran. Tanpa adanya aktivitas kegiatan pembelajaran tidak akan berlangsung baik. Semakin banyak aktivitas yang dilakukan siswa, maka semakin baik pula hasil dari kegiatan pembelajaran. Aktivitas dalam kegiatan pembelajaran memberikan kesan pengalaman langsung pada diri siswa, sehingga dengan mengalami secara langsung kemungkinan kesalahan persepsi dapat dihindari dan memiliki ketepatan yang tinggi.

Salah satu pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung pada diri siswa adalah digunakannya alat bantu dalam proses pembelajaran yaitu media realia. Media realia kemungkinan cocok digunakan dalam uraian materi pokok Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan, melalui media realia pembelajaran akan menjadi bermakna sehingga sulit untuk dilupakan karena siswa terlibat langsung dalam pengamatan.

Proses pembelajaran tidak lepas dari model pembelajaran, karena model pembelajaran merupakan cara dengan langkah-langkah yang khas untuk mencapai hasil yang optimal dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang menggunakan media realia kemungkinan akan cocok apabila dikolaborasikan dengan model inkuiri terbimbing. Melalui model inkuiri terbimbing siswa dirangsang menjadi lebih aktif, sedangkan media realia dijadikan sebagai objek dalam pengamatan.

Variabel dalam penelitian ini adalah 1 variabel bebas dan 2 variabel terikat. Penggunaan media realia melalui model inkuiri terbimbing sebagai variabel bebas sedangkan aktivitas belajar siswa sebagai variabel terikat 1 dan penguasaan materi sebagai variabel terikat 2. Hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat ditunjukkan pada bagan dibawah ini.



Keterangan : X : Penggunaan media realia melalui model inkuiri terbimbing

Y1 : Aktivitas belajar siswa

Y2 : Penguasaan materi

Gambar 1. Hubungan antara variabel bebas dan terikat

G. Hipotesis

1. H_0 : Penggunaan media realia melalui model inkuiri terbimbing tidak efektif dalam meningkatkan penguasaan materi siswa.

H_1 : Penggunaan media realia melalui model inkuiri terbimbing efektif dalam meningkatkan penguasaan materi siswa.

2. Penggunaan media realia melalui model inkuiri terbimbing efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa.

3. Sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media realia melalui model inkuiri terbimbing.