

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Sistem pembelajaran yang sudah umum digunakan dapat lebih diperbaiki lagi, sehingga guru tidak hanya sebagai sumber ilmu pasti, tetapi siswa juga dapat berusaha mencari, melakukan dan mengembangkan diri dalam mencari ilmu, sehingga tujuan peningkatan dan pengaplikasian ilmu biologi tersebut dapat tercapai. Guru diharapkan dapat membagi pengetahuan serta pengalamannya kepada para muridnya, yaitu mulai sebagai tempat untuk bertanya, pengayom, pembimbing dan organisator dalam belajar. Usaha-usaha yang aplikatif pun harus dapat dilaksanakan demi tercapainya sebuah situasi yang kondusif bagi siswa untuk belajar. Dalam pencapaian tersebut diperlukan adanya berbagai komponen pendukung seperti Sumber Daya Manusia (SDM), fasilitas, sarana dan prasarana.

Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media

pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk mendukung proses belajar, guru harus mampu memanfaatkan teknologi pendidikan. Misalnya teknologi komputer dan alat peraga yang paling berpotensi untuk dijadikan alat oleh guru dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai media pendidikan. Jika guru telah menguasai materi pelajaran dan media pembelajaran maka dapat dipastikan kualitas pendidikan disekolah akan lebih maju dan berkembang (Arsyad, 2013: 2).

Media pembelajaran/alat bantu pembelajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pembelajaran adalah berkenaan dengan taraf berfikir siswa. Media pembelajaran atau alat bantu pembelajaran yang dipakai dalam mengajar adalah media alat peraga tiga dimensi atau media alat peraga dua dimensi seperti “alat bantu visual, yaitu gambar, model, objek dan alatalat lain yang dapat memberikan pengalaman konkrit motivasi belajar serta mempertinggi hasil belajar siswa” (Djamarah, B:2002).

Melalui bantuan media pembelajaran audio-visual berupa video, siswa dimungkinkan untuk melihat suatu objek dalam keadaan bergerak dan bersuara. Video dapat menayangkan sebuah intisari objek dan memecahkan masalah dalam pengajaran sains yang dapat dilihat dikelas. Penggunaan video dianggap lebih efisien dibanding media lain dalam proses mengajar menyangkut bahan ajar sains seperti biologi (Dale dalam Arsyad 2014:27)

Penggunaan media atau alat bantu disadari oleh banyak praktisi pendidikan sangat membantu aktivitas proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar

kelas, terutama membantu peningkatan prestasi belajar siswa. Namun, dalam implementasinya tidak banyak guru yang memanfaatkannya, bahkan penggunaan metode ceramah (*lecture method*) yang cenderung monoton masih banyak digunakan di kalangan guru dalam proses pembelajaran (Munadi, 2013: 2).

Keterbatasan media pembelajaran di satu pihak dan lemahnya kemampuan guru menciptakan media pembelajaran di pihak lain membuat penerapan metode ceramah makin menjamur. Kondisi ini jauh dari menguntungkan. Terbatasnya alat-alat teknologi pembelajaran yang dipakai di kelas diduga merupakan salah satu sebab lemahnya mutu pendidikan pada umumnya. Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran biologi dapat dikatakan belum optimal. Demikian itu, lebih dirasakan bila dikaitkan dengan perkembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi informasi dan komunikasi (Munadi, 2013: 2).

Dari hal-hal yang dijelaskan di atas, maka perlu diupayakan cara agar peserta didik menjadi lebih tertarik dan siswa tidak jenuh dan bosan untuk mengikuti proses pembelajaran didalam kelas. Salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran dalam proses mengajar, seperti media alat peraga. Media alat peraga, media yang bersifat abstrak yang kemudian dikonkretkan dengan menggunakan alat agar dapat terjangkau dengan pikiran yang sederhana dan dapat dilihat, dipandang, dan dirasakan (Arsyad, 2013: 9).

Dari hasil observasi yang telah peneliti lakukan di SMP Nurul Ulum Mumbulsari Jember ,bahwa nilai siswa selama ini banyak yang tidak bisa mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) ,hal ini dikarenakan siswa malas membaca. Selama proses belajar dikelas ini didapatkan nilai rata-rata siswa

dibawah 65 sedangkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang ditentukan sekolah tersebut adalah 75 dengan ketuntasan klasial 70% selain itu guru mengajar yang tidak sesuai dengan bidangnya sehingga kurang dimengerti ,suasana kelas ketika proses pembelajaran terlihat sangat ramai karena guru yang mengajar kurang bisa mengendalikan kelas. Biasanya untuk mengatasi hal tersebut guru membiasakan siswanya untuk membaca materi selama 10 menit kemudian memberikan tugas untuk merangkum hasil dari membaca materi tersebut. Selain itu siswa juga dibentuk menjadi beberapa kelompok karena disekolah tersebut terkendala oleh buku pegangan siswa yang minim sehingga harus bergabung dengan temannya, untuk mengatasi hal ini peneliti membuat media belajar yang menarik yaitu alat peraga berupa audio visual diharapkan siswa nantinya tidak bosan dan lebih giat lagi dalam mengikuti proses belajar, sehingga dapat memperbaiki hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul “Upaya Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Menggunakan Media Alat Peraga (Audio Visual) Pada Pokok Bahasan Ekosistem kelas VII SMP Nurul Ulum Mumbulsari”.

## **1.2 Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, beberapa pertanyaan yang ingin dijawab melalui penelitian ini adalah:

- 1.2.1 Bagaimana media alat peraga (audio visual) dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi Pada Pokok Bahasan Ekosistem kelas VII SMP Nurul Ulum Mumbulsari?

1.2.2 Bagaimana media alat peraga (audio visual) dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan Hasil belajar Pada Pokok Bahasan Ekosistem kelas VII SMP Nurul Ulum Mumbulsari?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

1.3.1 Mengetahui pengaruh penggunaan media alat peraga (audio visual) dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi pada pokok bahasan ekosistem di kelas VII SMP Nurul Ulum Mumbulsari?

1.3.2 Mengetahui pengaruh penggunaan media alat peraga (audio visual) dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan Hasil Belajar pada pokok bahasan ekosistem di kelas VII SMP Nurul Ulum Mumbulsari?

### **1.4 Definisi Operasional**

1.4.1 Media alat peraga (audio visual) adalah media atau alat pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi. Media audio visual diproyeksikan dengan LCD. Media audio visual yang digunakan adalah macam-macam gambar dan video yang berhubungan dengan materi pokok ekosistem

1.4.2 Motivasi merupakan salah satu aspek psikis yang memiliki pengaruh terhadap pencapaian prestasi belajar. Dalam psikologi, istilah motif sering dibedakan dengan istilah motivasi. Kata “motif” diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu (Sardiman, 2012:73). Menurut Purwanto (2011:60) motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu Dengan

demikian motivasi adalah dorongan atau kekuatan dari dalam diri seseorang yang menggerakkan dirinya untuk melakukan sesuatu.

1.4.3 Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar yang diukur meliputi ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Hasil belajar dari ranah kognitif diperoleh berdasarkan *pre test* dan *post test*. Hasil belajar ranah afektif dan hasil belajar ranah psikomotor melalui observasi saat pembelajaran berlangsung.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

1.5.1 Bagi peneliti: sebagai bekal bagi peneliti untuk mempersiapkan diri menjadi guru yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.5.2 Bagi guru: sebagai masukan dan solusi bagi guru biologi dalam memecahkan permasalahan pembelajaran biologi dan sebagai informasi kepada guru tentang penggunaan media pembelajaran seperti media alat peraga (audio visual)

1.5.3 Bagi siswa: mampu memotivasi dan mendorong rasa ingin tahu siswa dalam meningkatkan hasil belajar biologi.

## **1.6 Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian ini :

1.6.1 Media pembelajaran yang digunakan adalah media alat peraga (audio visual)

1.6.2 Penelitian dilaksanakan di SMP Nurul Ulum Mumbulsari, Kelas VII Semester II Tahun pelajaran 2015– 2016.

1.6.3 Penelitian ini dilaksanakan pada mata pelajaran biologi, mencakup materi Ekosistem

1.6.4 Variabel masalah : motivasi dan hasil belajar

1.6.5 Variabel Tindakan : penggunaan media alat peraga (audio visual)