

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru secara terprogram dalam desain instruksional yang menciptakan proses interaksi antara sesama peserta didik dan sumber belajar. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang memudahkan peserta didik untuk mempelajari sesuatu yang bermanfaat seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep, dan bagaimana hidup serasi dengan sesama, atau suatu hasil belajar yang diinginkan. Dalam proses pembelajaran perlu penggunaan media pembelajaran yang menarik yang dapat mendukung teori yang diajarkan oleh guru.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik dalam belajar baik itu dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik. Pemilihan media harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Suprihatiningrum (2016), mengungkapkan bahwa media pembelajaran juga memiliki manfaat antara lain: memperjelas proses pembelajaran, meningkatkan ketertarikan dan interaktivitas peserta didik, meningkatkan efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik, menyajikan objek pelajaran berupa benda atau peristiwa langka dan berbahaya ke dalam kelas, dan meningkatkan hasil belajar terhadap materi pembelajaran.

Media yang digunakan adalah media audio visual berbasis *life skill* yang dikembangkan oleh Wandira (2023), dan telah divalidasi oleh dosen validasi

ahli materi dengan persentase 96%, ahli media 92% dan ahli desain 94% dan dinyatakan layak untuk diujicobakan di lapangan. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara (Sanjaya, 2013). Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting seperti dikemukakan oleh Sudjana (2010), yakni manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik yaitu dapat menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran tidak mungkin terwujud dengan baik jika guru dan peserta didik tidak didukung oleh media yang sesuai, dimana media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan informasi. Media yang *Visible* artinya dapat dilihat. Media audio visual gunanya untuk membuat cara berkomunikasi lebih efektif. Purwono (2014), menyatakan bahwa media pembelajaran audio visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang dikombinasikan dengan kaset audio yang mempunyai unsur suara dan gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, *slide* suara yang memungkinkan proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan memudahkan peserta didik dalam menanggapi materi yang diajarkan.

Menurut Anwar (2012), menjelaskan tentang kecakapan *life skill* bahwa kecakapan hidup adalah salah satu fokus analisis dalam pengembangan kurikulum pendidikan yang selama hidup atau bekerja. *Life skill* memiliki makna yang lebih luas dari keterampilan kerja dan keterampilan kejuruan.

Keduanya merupakan bagian dari program kecakapan hidup. Kecakapan hidup dapat dinyatakan sebagai sesuatu untuk hidup. Istilah hidup tidak semata-mata memiliki kemampuan tertentu saja, namun harus memiliki kemampuan dasar pendukungnya secara fungsional seperti membaca, menulis, menghitung, merumuskan, dan memecahkan masalah, mengolah sumber daya, bekerja dalam tim, terus belajar di tempat kerja, teknologi.

Menurut Anwar (2012), Ciri ciri *life skill* adalah: a) terjadi identifikasi kebutuhan belajar, b) terjadi proses penyadaran untuk belajar bersama, c) terjadi keselarasan kegiatan belajar untuk mengembangkan diri, belajar usaha mandiri, usaha bersama, d) proses penguasaan kecakapan sosial, vokasional, akademik, manajerial, kewirausahaan e) terjadi proses pemberian pengalaman dan melakukan pekerjaan dengan benar menghasilkan produk yang bermutu, f) terjadi proses interaksi saling belajar dari ahli, g) terjadi proses penilaian kompetensi dan h) terjadi pendampingan teknis untuk bekerja atau membentuk usaha bersama.

Dari definisi dan ciri *life skill* diatas *life skill* sangat sinkron dengan penerapan kurikulum pembelajaran 2013 saat ini dan sinkron dengan materi pembelajaran yang berbasis pemecahan masalah seperti (upaya penanggulangan pencemaran lingkungan). Karena pada prinsipnya kurikulum 2013 dalam proses penerapannya mengharuskan peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran dan berusaha secara mandiri untuk mencari tahu informasi penting dalam memecahkan masalah yang ditemukan tanpa tuntunan dari seorang guru. Dengan prinsip penerapan kurikulum 2013 ini

dapat melatih peserta didik dalam mengasah kemampuan *life skill*nya untuk berpikir secara mandiri apabila peserta didik dipertemukan dengan materi pembelajaran yang berbasis pemecahan masalah seperti “upaya penanggulangan pencemaran lingkungan” maka dapat diselesaikan dengan baik tanpa bantuan dari guru. Karena tujuan paling utama dari *life skill* untuk seorang peserta didik adalah mampu fokus mengontrol diri, mampu berkomunikasi dengan baik, dan berpikir kritis serta mengubah pola pikir atau kebiasaan yang kurang tepat, apabila *life skill* seorang peserta didik sudah terlatih secara baik maka pencapaian hasil belajar akan sesuai dengan apa yang diharapkan.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan kemampuan yang didapatkan oleh peserta didik setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Oleh karena itu, seharusnya peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan standar yang ditetapkan atau sesuai KKM, namun kenyataan tidak semua peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Hal ini dapat disebabkan oleh adanya berbagai faktor, salah satunya penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal. Dalam revisi Taksonomi Bloom, Anderson dan Krathwohl (2010), membagi dan menyusun secara hirarkis tingkat hasil belajar kognitif mulai dari yang paling rendah dan sederhana yaitu hafalan sampai yang paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi. Enam tingkat itu adalah hafalan ranah (C1), mengingat (C2), memahami/mengerti (C3), menerapkan (C4), menganalisis (C5), evaluasi dan (C6) mencipta.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada hari Selasa tanggal 7 Desember 2021 berlokasi di SMA Negeri 3 Fatuleu peneliti menggunakan teknik wawancara guru matapelajaran IPA dan 3 peserta didik sebagai perwakilan dari 26 peserta didik untuk mencari tahu masalah-masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik. Sesuai dengan hasil wawancara tersebut ternyata peneliti menemukan masalah dimana: proses pembelajaran yang terjadi di sekolah belum efektif dikarenakan guru cenderung menggunakan metode ceramah, media yang sering digunakan berupa buku cetak, sarana dan prasarana yang dimiliki cukup baik karena sekolah ini sudah dilengkapi berbagai fasilitas berupa *wifi*, komputer dan infokus serta jaringan listrik yang bisa mempermudah untuk mengakses internet akan tetapi komputer dan infokus hanya bisa digunakan pada saat akan dilaksanakannya ujian akhir semester, begitu pula dengan hasil belajar masih ada sebagian peserta didik yang memiliki nilai dibawah KKM.

Hal ini dapat terbukti melalui data mentah berupa nilai ulangan harian. Sedangkan dari informasi yang disampaikan oleh peserta didik yang menyampaikan adanya kesulitan dalam mempelajari materi IPA dikarenakan sumber belajarnya yang masih minim dimana sumber belajar hanya berasal dari guru dan buku teks, sehingga suasana pembelajaran membuat peserta didik merasa bosan dan jenuh, karena jarang guru menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis *life skill* yang digunakan hanya buku teks yang diharuskan untuk menguasai seluruh isi buku teks, jarang pula peserta

didik mendapat kesempatan untuk terjun kelapangan untuk memecahkan masalah secara kelompok maupun individu, fasilitas dan sarana prasarana yang ada belum dimanfaatkan secara baik oleh peserta didik karena bisa digunakan pada waktu tertentu saja, hal ini menyebabkan pemahaman peserta didik menurun dan imbasnya pada hasil belajar.

Mengacu pada hasil wawancara diatas, bahan ajar yang digunakan guru belum sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Bahan ajar yang disediakan guru berupa buku teks yang menuntut peserta didik untuk belajar memahami isi buku teks tersebut dan guru belum memanfaatkan sarana dan prasarana dengan baik, sehingga suasana belajar kurang menyenangkan dan membuat peserta didik merasa jenuh di dalam kelas. Karena dalam proses pembelajaran lebih cenderung menunggu penjelasan dari guru, sehingga membuat proses pembelajaran kurang menarik perhatian peserta didik, yang berdampak pada kurangnya pemahaman peserta didik dan hasil belajar mulai menurun. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mewujudkan hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik dan bisa mengubah pola pembelajaran serta membangkitkan kembali semangat belajar peserta didik, Salah satu upaya untuk mengatasi masalah yang diuraikan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Life Skill* Pada Materi Upaya Penanggulangan Pencemaran Lingkungan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik”**

B. Identifikasi Masalah

Sesuai hasil wawancara di sekolah tersebut maka dapat ditemukan masalah sebagai berikut:

1. Guru tidak pernah menerapkan media pembelajaran audio visual berbasis *life skill*
2. Media belajar yang digunakan berbentuk buku teks yang mengharuskan peserta didik menguasai isi buku teks
3. Sarana dan prasarana yang sudah ada belum dimanfaatkan dengan baik
4. proses pembelajaran lebih cenderung menunggu penjelasan dari guru, sehingga membuat proses pembelajaran kurang menarik perhatian peserta didik, yang berdampak pada kurangnya pemahaman peserta didik dan hasil belajar mulai menurun

C. Batasan Masalah

Yang menjadi batasan masalah dalam penelitian adalah penelitian ini dibatasi pada :

1. Peserta didik kelas X IPA SMA Negeri 3 Fatuleu Tahun ajaran 2022/2023 serta dibatasi pada materi pembelajaran tentang upaya penanggulangan pencemaran lingkungan.
2. yang akan diukur adalah hasil belajar kognitif yaitu dimulai dari ranah(C1), mengingat (C2), memahami/mengerti (C3), menerapkan (C4), menganalisis.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka dapat dirumuskan bahwa apakah ada pengaruh penggunaan media audio visual berbasis *life skill* terhadap hasil belajar peserta didik ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual berbasis *life skill* terhadap hasil belajar peserta didik di kelas X IPA SMA Negeri 3 Fatuleu Tahun ajaran 2022/2023.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini harapannya dapat bermanfaat bagi banyak pihak, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

- a. Manfaat akademis yaitu sebagai sumbangan ilmu pengetahuan pada mata kuliah teknologi pembelajaran.
- b. Melalui penelitian ini maka dapat memberi kontribusi pemikiran maupun referensi atau sekedar berbagi ilmu pengetahuan mengenai pokok bahasan upaya penanggulangan pencemaran lingkungan, penelitian ini memberikan manfaat teoritis kepada peserta didik.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Peneliti
 - 1) Menambah motivasi mahasiswa untuk melakukan inovasi dalam mewujudkan profesionalitas sebagai calon guru untuk menciptakan pendidikan yang lebih baik.

2) Menambah kesiapan peneliti sebagai calon guru dalam mengajar dan mengetahui dunia persekolahan.

b. Bagi Peserta Didik

Menambah motivasi untuk aktif, interaktif dan bersemangat dalam belajar ilmu biologi.

c. Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan untuk melaksanakan pembelajaran biologi secara efektif dan menyenangkan bagi peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan.

d. Bagi Sekolah

1) Mengetahui satu cara yang dapat diterapkan di sekolah untuk memfasilitasi proses belajar yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik

2) Memperoleh informasi tentang alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar yang diharapkan.