

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran tidak hanya melibatkan guru, siswa dan lingkungan tempat yang digunakan tetapi juga melibatkan metode dan media pembelajaran dalam proses belajar. Menurut Pane (2017), pembelajaran merupakan suatu usaha sadar dari seorang guru untuk dapat membelajarkan siswa (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Untuk mencapai suatu proses pembelajaran yang efektif, guru dalam pelaksanaannya memerlukan media untuk menyampaikan informasi kepada siswa.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan sebagai perantara dalam menyalurkan pesan dan dapat menarik pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dalam dirinya. Media merupakan bagian yang terpenting dalam proses desain pembelajaran, melalui media ini, pesan yang disampaikan dari guru kepada siswa akan tersampaikan dengan efektif. (Rayandra, 2011).

Menurut Baharudin (2017), jenis-jenis media pembelajaran yang sering digunakan dalam proses pembelajaran adalah media cetak (buku teks, modul, catatan kuliah, buku teks, poster, majalah, koran, dll), sedangkan media sederhana yang masih digunakan adalah papan tulis. Media audio visual (overhead transparansi, video / film, pita audio, TV / radio) dan media elektronik (komputer, internet).

Media pembelajaran audio visual berbasis *life skill* yang dikembangkan oleh Wandira (2023) merupakan media pembelajaran yang memuat materi pembelajaran yang mengandung nilai-nilai *life skill* yang dapat menarik perhatian serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran audio visual berbasis *life skill* pada proses pembelajarannya dapat mengajak siswa untuk berpikir, menggali dan menemukan informasi terkait dengan persoalan yang ada kemudian mengolah informasi yang didapatkan dengan saling berkomunikasi dan bekerjasama dalam mengidentifikasi masalah, merumuskan hipotesis kemudian melaksanakan penelitian untuk memecahkan masalah yang ada secara kreatif sesuai dengan keterampilan yang dimiliki. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Tinggi rendahnya minat yang dimiliki seseorang akan mempengaruhi perilakunya (Muhibbin, 2010). Minat belajar besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik bagi siswa. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa lebih mudah dipelajari dan disimpan, karena minat menambah kegiatan belajar (Slameto, 2010).

Observasi yang telah dilakukan pada hari Rabu 7 Desember 2022 yang berlokasi di SMA Negeri 3 Fatuleu, peneliti menggunakan teknik wawancara guru mata pelajaran IPA dan peserta didik untuk mencari tahu masalah-

masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran yang menyebabkan rendahnya minat belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara tersebut ternyata, peneliti menemukan masalah yang terjadi di sekolah dimana guru dalam proses pembelajaran cenderung menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran yang sering digunakan masih berupa buku cetak sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif, sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah ini cukup baik dimana sudah dilengkapi berbagai fasilitas berupa komputer, infokus dan *wifi* serta jaringan listrik yang dapat mempermudah guru maupun siswa dalam proses pembelajaran akan tetapi komputer dan infokus hanya bisa digunakan pada saat akan dilaksanakannya ujian akhir semester, sehingga pembelajaran terlihat membosankan, siswa terlihat pasif saat guru memberikan pertanyaan dan pembelajaran menjadi tidak menyenangkan bagi siswa sehingga minat belajar siswa menurun. Kurangnya minat belajar juga terlihat pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dimana saat guru memberikan tugas kelompok untuk dikerjakan bersama namun hanya sebagian siswa terlibat dalam kelompok membuat siswa tidak mengerjakan tugas yang diberikan dengan baik dan hal ini berdampak pada hasil belajar yang tidak mencapai target, dimana masih ada sebagian siswa yang memiliki nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sebagaimana sesuai dengan data hasil belajar siswa pada ujian tengah semester (UTS) presentasi siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 44% dan 56% tidak mencapai KKM. Selain itu minat siswa

ketertarikan untuk belajar sangat kurang dikarenakan siswa beranggapan adanya kesulitan dalam mempelajari materi IPA dan juga membosankan.

Mengacu pada hasil wawancara diatas, bahan ajar yang digunakan guru dalam proses pembelajaran belum sesuai dengan kebutuhan siswa. Bahan ajar yang disediakan guru berupa buku teks yang menuntut siswa untuk belajar memahami isi buku teks tersebut dan guru belum memanfaatkan sarana dan prasarana dengan baik, sehingga siswa terlihat pasif, siswa cenderung merasa bosan, pembelajaran menjadi tidak menarik dan siswa tidak menaruh perhatian saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan minat belajar maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Life Skill* Pada Materi Upaya Penanggulangan Pencemaran Lingkungan terhadap Minat Belajar Siswa,.**

B. Identifikasi Masalah

Sesuai hasil wawancara disekolah tersebut maka dapat ditemukan masalah sebagai berikut:

1. Guru belum pernah menerapkan media pembelajaran audio visual berbasis *life skill*.
2. Media belajar yang digunakan berbentuk buku teks yang mengharuskan siswa menguasai isi buku teks dan memahaminya.
3. Penggunaan sarana dan prasarana kurang maksimal dimanfaatkan oleh guru.

4. Minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA masih rendah

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka dapat dirumuskan bahwa apakah dengan menggunakan media pembelajaran *audio visual* berbasis *life skill* pada materi upaya penanggulangan pencemaran lingkungan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

D. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada media pembelajaran audio visual berbasis *life skill* pada mata pelajaran IPA Biologi upaya penanggulangan pencemaran lingkungan akibat sampah plastik, khususnya pada Kelas X IPA SMA Negeri 3 Fatuleu Tahun ajaran 2022/2023.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah meningkatkan minat belajar siswa kelas X IPA SMA negeri 3 Fatuleu Tahun ajaran 2022/2023 dengan menggunakan media pembelajaran Audio Visual berbasis *life skill* pada mata pelajaran upaya penanggulangan pencemaran lingkungan.

F. Manfaat Penelitian

Dengan adanya pembelajaran media audio visual berbasis *life skill* dalam upaya penanggulangan pencemaran lingkungan terhadap minat belajar siswa dapat memeberikan manfaat secara teoritis dan manfaat sacara praktis.

Manfaat teoritis.

Menjadi referensi dalam pembelajaran media audio visual *berbasis life skill* terhadap minat belajarsiswa dalam pembelajaran IPA upaya penanggulangan pencemaran lingkungan.

1. Manfaat praktis

a. Bagi Peneliti

Memberikan tambahan pengetahuan wawasan dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kriteria bahan ajar.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini berguna untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan media pembelajaran yang menarik sehingga siswa bisa memperoleh hasil belajar yang baik.

c. Bagi Guru

Memberikan inovasi dalam proses belajar mengajar sehingga penyajian materi lebihmenarik dan menyenangkan dan juga menambah wawasan guru untuk mengembangkan media pembelajaran.