

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Peningkatan pendidikan dapat dilakukan dengan reorientasi pembelajaran, yaitu dari pembelajaran dengan menyampaikan informasi menjadi pembelajaran berbasis kompetensi yang bertujuan agar siswa memiliki kecakapan. Pendidikan berbasis kompetensi adalah pendidikan yang menekankan pada kemampuan yang harus dimiliki oleh lulusan suatu jenjang pendidikan. Kompetensi lulusan suatu jenjang pendidikan, sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, mencakup komponen pengetahuan, keterampilan, kecakapan, kemandirian, kreatifitas, kesehatan ahlak, ketaqwaan dan kewarganegaraan (Depdiknas, 2002 : 1).

Salah satu ciri dalam kurikulum berbasis kompetensi sekarang ini adalah penilaian yang menekankan pada hasil belajar dalam upaya penguasaan atau pencapaian suatu kompetensi. Sebagai implementasinya, penilaian keterampilan proses sains (KPS) lebih ditekankan untuk menjadikan siswa lebih kompeten, artinya siswa memiliki pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai dasar untuk melakukan sesuatu (Balitbang Depdiknas, 2002 : 2). Pendekatan pembelajaran biologi yang digunakan dalam pelaksanaan kurikulum berbasis kompetensi lebih menekankan pada pendekatan proses yang harus dimiliki siswa antara lain adalah keterampilan mengelompokkan (klasifikasi). Untuk mewujudkan pencapaian keterampilan tersebut dapat digunakan alat bantu pembelajaran yang dianggap dapat menunjang pembelajaran berbasis kompetensi yaitu audio visual. Sesuai

dengan sifatnya, media audio visual memiliki banyak keunggulan dibandingkan media lainnya. Media audio visual dapat membuat konsep yang abstrak menjadi kongkrit, dapat menampilkan gerak yang cepat atau diperlambat sehingga mudah diamati, dapat menampilkan detail benda atau suatu proses, serta membuat penyajian pembelajaran lebih menarik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Rahardjo ( dalam Miarso, 1986) lebih lanjut menyatakan bahwa, media memiliki nilai-nilai praktis berupa kemampuan untuk:

- a. Membuat konsep yang abstrak menjadi kongkrit, misalnya untuk menjelaskan sistem peredaran darah.
- b. Membawa objek yang berbahaya dan sulit untuk dibawa ke dalam kelas, seperti binatang buas, bola bumi, dan sebagainya.
- c. Menampilkan objek yang terlalu besar, seperti candi borobudur.
- d. Menampilkan objek yang tidak dapat diamati dengan mata telanjang, seperti micro-organisme.
- e. Mengamati gerakan yang terlalu cepat, misalnya dengan *slow motion*.
- f. Memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan lingkungannya.
- g. Memungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi bagi pengalaman belajar.
- h. Membangkitkan motivasi belajar.
- i. Memberi kesan perhatian individual untuk seluruh anggota kelompok belajar.
- j. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan.
- k. Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak, mengatasi batasan waktu dan ruang.

Kompetensi dasar akan dimiliki siswa, apabila siswa terlibat dalam pembelajaran yang berorientasi pada tujuan yang dimiliki audio visual dimensi, yaitu :1) dimensi kecakapan proses (*methodological objective*), mensyaratkan model pembelajaran siswa aktif (*student active learning – SAL*) atau pembelajaran yang terpusat pada siswa (*student centered*); 2) pembelajaran tuntas (*mastery learning*), yang mensyaratkan model

pembelajaran tuntas, artinya 90 persen dari jumlah siswa dalam satu kelas menguasai konsep-konsep dasar keilmuan yang minimal harus 65 persen dimiliki secara tuntas, sesuai dengan standar kompetensi yang ditetapkan sebelumnya (Suderajat, 2004 : 60).

Pengembangan strategi pembelajaran dengan melibatkan teknologi audio visual selama ini hanya memenuhi aspek asesmen dalam bentuk latihan – latihan interaktif. Hal yang menonjol dari pembelajaran dengan alat bantu komputer adalah tampilan berbagai gambar, grafik dan animasi. Tampilan seperti ini telah diakui sejumlah peneliti dapat menimbulkan kesenangan dalam belajar (Overfield & Bryan-Iluka, 2003; Gunn & Pitt, 2003).

Sehubungan dengan hal tersebut, maka dilakukan penelitian untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengelompokan (klasifikasi) menggunakan audio visual pada konsep keanekaragaman Hayati. Peneliti memilih Konsep keanekaragaman hayati merupakan fenomena yang sangat berkaitan dengan kehidupan yang nyata, dimana didalamnya menggambarkan tentang keanekaragaman jenis baik hewan, tumbuhan dan manusia. Konsep ini juga memiliki relevansi yang sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari. Materi ini juga dapat digunakan dalam pembelajaran dengan menggunakan audio visual yang banyak melibatkan keterampilan mengklasifikasi. Sehingga dengan menggunakan audio visual ini dapat meningkatkan keterampilan mengklasifikasi siswa dituntut untuk berpikir sains dari pada hanya sekedar mengingat. Siswa dituntut untuk menguasai pemahaman klasifikasi ada dari

sekitarnya dimulai dari diri sendiri, di lingkungan sekolah maupun di sekitar rumahnya.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang diajukan adalah “ Bagaimana profil kemampuan klasifikasi siswa pada konsep keanekaragaman hewan melalui penggunaan multimedia ?”

Berdasarkan rumusan masalah tersebut dapat dijabarkan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan siswa dalam mencatat hasil pengamatan setelah menggunakan multi media dalam pembelajaran keanekaragaman hewan?
2. Bagaimana kemampuan siswa dalam mencari perbedaan ciri pengamatan setelah menggunakan multi media dalam pembelajaran keanekaragaman hewan ?
3. Bagaimana kemampuan siswa dalam mencari persamaan ciri pengamatan setelah menggunakan multi media dalam pembelajaran keanekaragaman hewan?
4. Bagaimana kemampuan siswa dalam membandingkan pengamatan setelah menggunakan multi media dalam pembelajaran keanekaragaman hewan ?
5. Bagaimana kemampuan siswa dalam mencari dasar pengelompokan pengamatan setelah menggunakan multi media dalam pembelajaran keanekaragaman hewan ?

6. Bagaimana kemampuan siswa dalam menghubungkan hasil pengamatan pengamatan setelah menggunakan multi media dalam pembelajaran keanekaragaman hewan ?
7. Bagaimana respons siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan multi media pada konsep keanekaragaman hewan?

### **C. Batasan Masalah**

Dengan maksud agar penelitian lebih terarah penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Materi yang diteliti dibatasi pada konsep keanekaragaman hewan.
2. Keterampilan mengklasifikasi mencakup mencatat hasil pengamatan, mencari perbedaan ciri, mencari persamaan ciri, mengontraskan ciri, membandingkan ciri, mencari dasar pengelompokkan, dan menghubungkan hasil.

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi mengenai profil kemampuan klasifikasi siswa pada konsep keanekaragaman hewan melalui penggunaan multimedia.

### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, diantaranya :

- a. Menjadi salah satu alternatif contoh pembelajaran dengan menggunakan audio visual yang dapat membantu siswa dalam klasifikasi.

- b. Menjadi salah satu contoh pembelajaran yang membekali siswa dengan kemampuan klasifikasi untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Media ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran pada topik keanekaragaman hayati bagi para guru. Media ini juga diharapkan dapat dimanfaatkan pada pelajaran lain.
- d. Bagi siswa akan memperoleh kemudahan dalam hal memperoleh kemampuan klasifikasi melalui pembelajaran menggunakan audio visual.

