

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran wajib bagi siswa pendidikan dasar dan menengah. Pada pelaksanaannya, pembelajaran IPA terbagi menjadi 3 bidang yakni Biologi, Kimia dan Fisika. Menurut Trianto (2015) menyatakan bahwa IPA merupakan ilmu yang lahir dan berkembang melalui langkah-langkah ilmiah meliputi observasi, perumusan masalah, penyusunan hipotesis, eksperimen, penarikan kesimpulan, serta penemuan teori dan konsep. Pembelajaran IPA memiliki tujuan dan manfaat diantaranya adalah dengan mempelajari IPA dapat membuat siswa mengembangkan pemikiran dan pemahaman tentang alam semesta (Ekawati, 2015). Pelaksanaan pembelajaran IPA di sekolah juga dimaksudkan untuk menumbuhkan rasa cinta siswa terhadap lingkungan sekitar dan mengajarkan siswa untuk lebih memahami fenomena-fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar.

Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis sehingga bukan hanya penguasaan pengetahuan berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip saja tetapi juga merupakan proses penemuan (Wardiningrum, 2015). Pada pelaksanaan pembelajaran IPA, siswa diharapkan dapat berinteraksi langsung dengan lingkungan dan dari hasil interaksi tersebut diolah menjadi sebuah pengetahuan baru. Pada pembelajaran IPA, siswa diharapkan mampu menerapkan konsep yang dimiliki untuk menyelesaikan

permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Merujuk uraian tersebut maka siswa harus menjadi bagian utama dalam proses pembelajaran.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Hardiono dan Hidayati (2016) di kelas VIII SMPN 2 Kamal menyatakan bahwa masih banyak siswa yang mendapat nilai hasil belajar IPA dibawah nilai ketuntasan minimal yang ditetapkan. Rendahnya nilai hasil belajar tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah faktor guru. Berdasarkan observasi di salah satu sekolah di kabupaten Bangkalan, dalam pelaksanaan pembelajaran IPA di kelas masih banyak guru yang menggunakan prinsip *teacher centered* atau pembelajaran berpusat pada guru sehingga siswa menjadi pasif dalam kelas. Selain itu, kurangnya kreatifitas guru untuk membuat pembelajaran menjadi menarik menyebabkan siswa kurang fokus terhadap pembelajaran. Kebanyakan guru masih menggunakan pembelajaran secara konvensional atau pembelajaran hanya ceramah saja, sehingga siswa mudah bosan terhadap pelajaran yang disampaikan. Guru harus berupaya menciptakan strategi yang cocok dan menarik dalam upaya meningkatkan proses belajar, karena dalam proses belajar mengajar yang bermakna keterlibatan siswa sangat penting. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Bruner dalam Dahar (2010) yakni anak harus aktif dalam proses belajar.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah melalui proses pembelajaran yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku atau perubahan pengetahuan pada diri siswa (Sudjana dalam Rohwati, 2012). Dalam taksonomi Bloom hasil belajar terbagi menjadi 3 ranah (domain) yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Untuk dapat membuat nilai hasil

belajar siswa mencapai target yang diharapkan, maka perlu disusun suatu strategi pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dalam kelas. Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah strategi *Interactive Lecture Demonstration* (ILD).

Strategi pembelajaran ILD merupakan salah satu strategi *active learning* yang dapat meningkatkan pemahaman siswa (Mazzolini,2015). Strategi ILD merupakan strategi yang menjadikan siswa sebagai pusat dari pembelajaran dengan meminta siswa membuat prediksi eksperimen, mengobservasi hasil eksperimen dan berdiskusi tentang prediksi yang sudah dibuat (Sharma,2010). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan (2014) menjelaskan bahwa ILD dapat membuat siswa mengerjakan soal fisika lebih baik daripada sebelum pembelajaran dengan ILD.

Pembelajaran yang efektif dapat berlaku jika guru mampu memanfaatkan sumber daya dan media pembelajaran secara baik dan maksimal. Media pembelajaran merupakan sarana informasi yang sangat penting dalam pembelajaran karena dapat membantu penyampaian materi pelajaran. Menurut Arsyad (2014), penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pembelajaran. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah agar materi pelajaran yang disampaikan dapat ditangkap dengan baik oleh siswa sehingga siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan. Untuk itu dalam penelitian kali ini akan digunakan media pembelajaran berbasis audio visual berupa video pada materi cahaya dan alat optik. Pemilihan materi tersebut dikarenakan materi tersebut memenuhi syarat dan mampu untuk didemonstrasikan di depan siswa. Menurut Sanjaya (2010)

menyebutkan bahwa media audio visual merupakan media pembelajaran yang terdiri dari unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya. Penggunaan media audio visual dipilih karena media tersebut memiliki banyak kelebihan diantaranya adalah: dapat memperjelas penyajian materi, dan dapat mengatasi keterbatasan ruang. Dengan media audio visual tersebut diharapkan para siswa dapat lebih fokus dan lebih memahami materi yang akan disampaikan. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Prastiawan (2015) yang menyatakan bahwa rata-rata hasil belajar siswa menggunakan media audio-visual lebih tinggi dibanding dengan rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan secara konvensional. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan tersebut maka diperlukan adanya penelitian dengan judul “Pengaruh Strategi *Interactive Lecture Demonstration* dengan Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa”.

B. Identifikasi Masalah

1. Nilai hasil belajar siswa rendah
2. Pembelajaran masih menggunakan prinsip *teacher centered*.
3. Kurang kreatifnya guru dalam mengaktifkan siswa (hanya menggunakan ceramah dalam pembelajaran).
4. Siswa mudah bosan dalam proses pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh dari penggunaan strategi pembelajaran *Interactive Lecture Demonstration* berbantuan media audio-visual terhadap hasil belajar siswa ?

2. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan strategi pembelajaran *Interactive Lecture Demonstration* berbantuan media audio-visual ?
3. Bagaimana keterlaksanaan strategi pembelajaran *Interactive Lecture Demonstration* berbantuan media audio-visual ?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *Interactive Lecture Demonstration* (ILD) berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar siswa.
2. Mengetahui respon siswa terhadap penggunaan strategi pembelajaran *Interactive Lecture Demonstration* (ILD) berbantuan media audio visual.
3. Mengetahui keterlaksanaan strategi pembelajaran *Interactive Lecture Demonstration* (ILD) berbantuan media audio-visual.

E. Manfaat Penelitian

1. Membantu siswa agar lebih aktif dalam semangat belajar melalui strategi pembelajaran *Interactive Lecture Demonstration* (ILD) berbantuan media audio-visual
2. Membantu siswa untuk lebih memahami materi dengan penggunaan strategi pembelajaran *Interactive Lecture Demonstration* (ILD) berbantuan media audio-visual
3. Penerapan strategi pembelajaran *Interactive Lecture Demonstration* (ILD) berbantuan media audio-visual dapat digunakan sebagai alternatif untuk menciptakan kegiatan belajar yang menarik
4. Memberikan alternatif strategi pembelajaran yang dapat dilakukan guru dalam proses pembelajaran.

F. Batasan Penelitian

1. Penelitian ini dilakukan dengan strategi pembelajaran *Interactive Lecture Demonstration* (ILD).
2. Penelitian ini menggunakan media audio visual berupa video terkait dengan materi cahaya dan alat optik
3. Materi yang akan digunakan adalah KD. 3.12 kelas VIII semester II kurikulum 2013 tentang cahaya dan alat optik yang akan diterpadukan dengan tipe keterpaduan *connected*.
4. Hasil belajar yang akan diteliti adalah ranah kognitif C1 sampai C6.

G. Daftar Istilah

1. Strategi pembelajaran *Interactive Lecture Demonstration* (ILD) merupakan salah satu strategi pembelajaran yang menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran dimana dalam pelaksanaannya siswa diminta untuk membuat prediksi dan menuliskan prediksinya kemudian menjelaskannya (Mazzolini, 2012).
2. Media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya (Sanjaya, 2011).
3. Hasil belajar siswa adalah hasil yang didapat dari proses pembelajaran yakni suatu proses atau kegiatan yang dilakukan secara berkesinambungan untuk mengumpulkan informasi tentang proses belajar (Arifin, 2013).