BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.[1]

Dalam mewujudkan kecerdasan bangsa yaitu dengan belajar, dapat dijelaskan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku. Namun demikian, kita akan sulit melihat bagaimana proses terjadinya perubahan tingkah laku dalam diri seseorang, perubahan tingkah laku berhubungan dengan perubahan sistem saraf dan perubahan energi yang sulit dilihat dan diraba.

Seorang guru mempunyai ketrampilan dasar mengajar yang diperlukan supaya dapat melaksanakan perannya dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien sebagai syarat mutlak bagi guru untuk mengimplementasikan berbagai strategi pembelajaran. Teknik penyampaian materi pelajaran yang monoton seperti lebih sering duduk di kursi sambil membaca, suaranya lemah, tidak berani melakukan kontak mata dengan siswa, miskin dengan ilustrasi sehingga mengakibatkan rendahnya motivasi belajar siswa.

Perilaku guru yang demikian bisa menyebabkan hilangnya kepercayaan pada diri siswa, sehingga guru sulit mengendalikan dalam mengelola kelas. Oleh karena itu pembelajaran yang efektif harus dilakukan dengan berbagai cara dan menggunakan berbagai macam media pembelajaran

---

[1] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media Group 2007), hlm. 2.

dalam kegiatan pembelajaran. Guru harus memiliki kiat maupun seni untuk memadukan antara bentuk pembelajaran dan media yang digunakan sehingga mampu menciptakan proses pembelajaran yang harmonis dan mampu merangsang serta menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Dengan demikian akan, tumbuh interaksi antara media pembelajaran dengan siswa. Adanya interaksi positif antara media pembelajaran dan siswa pada akhirnya akan mampu mempercepat proses pemahaman siswa terhadap isi pembelajaran yang disampaikan.

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, pemanfaatan teknologi komunikasi untuk kegiatan pendidikan, serta media pendidikan perlu dalam rangka kegiatan belajar mengajar. Karena dengan pendekatan ilmiah, sistematis dan rasional, sebagaimana dituntut oleh teknologi pendidikan sehingga tujuan pendidikan yang efektif dan efisien akan tercapai. Beberapa manfaat media teknologi pendidikan, yaitu meningkatkan produktivitas pendidikan, memberikan kemungkinan kegiatan pengajaran bersifat individual, memberi dasar yang lebih dinamis terhadap pendidikan, pengajaran yang lebih mantap, kemungkinan belajar secara seketika dan penyajian pendidikan lebih luas.[2]

Guru mempunyai peran yang sangat penting karena sebagai motivator dalam proses pembelajaran. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya. Dalam proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh sebab itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga guru dituntut untuk kreatif dalam membangkitkan motivasi belajar siswa dengan berbagai media yang diterapkan seperti menggunakan media pembelajaran *audiovisual*, berupa gambar, bagan, grafik, slide dan video player.

Melalui penggunaan media pembelajaran akan menjadikan interaksi antara guru dengan siswa secara edukatif sehingga proses pembelajaran di

[2] Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan*,(Jakarta : Bumi Aksara, 1994),hlm. 12.

dalam kelas dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Disamping membangkitkan motivasi dan minat siswa, kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Dikatakan guru yang kreatif dalam penggunaan media pembelajaran manakala dapat memeragakan berbagai sumber belajar yang relevan dan mudah dipahami siswa seperti menyajikan gambar maupun suara dalam bentuk video maupun slide bersuara untuk mencapai tujuan pembelajaran.

MTs Sunan Katong Kaliwungu Kendal merupakan Sekolah Lanjutan Tingkat Menengah Pertama dalam menempuh sistem pembelajaran yang diterapkan oleh Sistem Pendidikan Nasional sesuai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006. Bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa melalui lembaga pendidikan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik untuk mencapai hasil yang lebih baik dalam meningkatkan motivasi belajar.

Sistem pembelajaran yang diajarkan terkait kurikulum yang ditetapkan, berdasarkan silabus kelas VIII pada materi pertumbuhan dan perkembangan mahluk hidup merupakan salah satu materi pokok ditingkat menengah pertama yang termasuk dalam kurikulum tersebut yaitu IPA Terpadu pada bidang ilmu Biologi.

Berdasarkan hasil observasi awal penulis memperhatikan pada proses pembelajaran kurangnya minat pada diri siswa dalam belajar , sehingga tingkat motivasi belajar siswa kelas VIII terhitung masih rendah. Seperti kurangnya perhatian siswa terhadap pembelajaran dikelas, rendahnya tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas dari guru, serta kurangnya tingkat disiplin siswa dalam mengumpulkan tugas dari guru. Uraian diatas membuktikan bahwa pentingnya kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran *audiovisual* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Sehingga diharapkan ada hubungan yang positif antara kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran *audiovisual* dengan motivasi belajar siswa. Motivasi erat hubungannya dengan kebutuhan, seseorang akan terdorong untuk bertindak jika dalam dirinya ada kebutuhan. Kebutuhan ini menimbulkan keadaan ketidakpuasan. Proses pembelajaran akan berhasil manakala motivasi belajar siswa meningkat. Untuk itu Peneliti disini akan melakukan riset apakah ada hubungan positif antara persepsi siswa tentang kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran *audiovisual* terhadap motivasi belajar siswa. Dari hasil observasi langsung peneliti melihat berbagai permasalahan terkait dengan masalah media pembelajaran yang dimanfaatkan oleh sekolah maupun pendidik itu sendiri dalam menerapkan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang tepat.

Dalam rangka menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik maka diharapkan seorang guru dapat menciptakan media pembelajaran yang kreatif yaitu menggunakan media pembelajaran yang relevan dalam proses belajar mengajar dengan memanfaatkan media teknologi baik berupa gambar ilustrasi maupun suara berupa video dan slide bersuara. Sehingga Peneliti mengambil sebuah judul, PENGARUH PERSEPSI SISWA TENTANG KREATIVITAS GURU MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUDIOVISUAL* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA MATERI POKOK PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN MANUSIA KELAS VIII SEMESTER GANJIL MTs SUNAN KATONG KALIWUNGU KENDAL.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat diambil permasalahan:

Bagaimana hubungan antara persepsi siswa tentang kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran *audiovisual* terhadap motivasi belajar kelas VIII semester gasal tahun ajaran 2010/2011 di MTs NU 05 Sunan Katong Kaliwungu Kendal?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menguji dan membuktikan adanya hubungan yang signifikan antara persepsi siswa tentang kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran *audiovisual* terhadap motivasi belajar siswa.
2. Mengetahui tingkat motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran dikelas.
3. Mengetahui kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar di kelas.

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Siswa

   Dalam proses belajar mengajar yang dibutuhkan adalah peran aktif siswa sehingga dengan menggunakan media pembelajaran *audiovisual* yang kreatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Guru

   Manfaat penelitian ini menjadikan sikap guru lebih kreatif dan inovatif melalui media pembelajaran *audiovisual* merupakan salah satu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.
3. Sekolah

   Sekolah merupakan proses belajar mengajar yang melibatkan pendidik dengan peserta didik secara edukatif. Dengan adanya media pembelajaran *audiovisual* yang creative diharapkan sekolah mampu menerapkan sumber belajar yang relevan. Karena dengan tersedianya sarana dan prasarana yang lengkap menjadikan siswa lebih berminat.
4. Bagi Peneliti

   Peneliti dapat menguji dan memperoleh jawaban serta membuktikan tentang kreativitas guru menggunakan media pembelajaran *audiovisual* terhadap motivasi belajar siswa. Peneliti

mendapatkan pengalaman sebelum terjun di lapangan dan setelah menjadi guru.

D. Penegasan Istilah

1. Pengaruh

   Pengaruh merupakan daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.[3] Pengaruh dalam penelitian ini adalah daya yang ditimbulkan oleh kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran *audiovisual* terhadap motivasi belajar siswa.

2. Persepsi Siswa

   Kata persepsi berasal dari kata "perception" yang mempunyai makna proses untuk mengingat atau mengidentifikasi sesuatu.[4] Sedangkan siswa adalah peserta didik yang mengikuti proses belajar dalam suatu pembelajaran.

3. Kreativitas Guru Menggunakan Media Pembelajaran *Audiovisual*.

   Kreativitas dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang beranekaragam bentuk.[5] Sedangkan Guru merupakan seorang pendidik profesional yang membutuhkan kemampuan khusus dari hasil proses pendidikan yang dilaksanakan oleh lembaga pendidikan keguruan.[6] Oleh karena itu guru merupakan salah satu unsur dibidang kependidikan yang berperan secara aktif dan menempatkan kedudukannya sebagai tenaga profesional, dalam Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang

---

[3] Tim Redaksi Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa edisi keempat (Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, 2008) cet.IV, hlm.1045.

[4] James Drever, *Kamus Psikologi*, (Jakarta: Bina Aksara,1986), hlm.338.

[5] Tim Redaksi Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa edisi keempat, hlm.739

[6] Wina Sanjaya *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Hlm. 15

Guru dan Dosen pasal 1 bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.[7] Sedangkan media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan jadi dalam artian luas media adalah sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.[8]

Pembelajaran itu merupakan proses penambahan informasi dan kemampuan baru. Audio adalah suatu sumber belajar dalam menyampaikan informasi berupa suara seperti, tape recorder dan radio. sedangkan visual itu adalah sumber belajar berupa gambar seperti, foto, lukisan, bagan, diagram, peta dan grafik.[9] Sedangkan *audiovisual* itu sendiri merupakan jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Misal, berupa gambar, rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya.[10]

Beberapa penjelasan diatas dapat diuraikan bahwasanya guru dikatakan kreatif dalam menggunakan media *audiovisual* karya Harun Yahya yaitu menggunakan media yang cocok berdasarkan kebutuhan siswa, guru dapat mengaplikasikan pengalaman atau ide-ide masa lalu dalam cara-cara yang baru seperti menggabungkan media yang berupa

---

[7] Martinis, Yamin, *Profesionalisasi Guru dan Implementasi KTSP*, (Jakarta : Gaung Persada Press, 2008), Cet V, hlm.194

[8] Usman, Basyirudin, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Ciputat Pers, 2002),Cet, 1. Hlm.11

[9] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada,2003)hlm.89

[10]Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, hlm.172

suara dan gambar dalam bentuk video, maupun TV dan jenis slide bersuara lainnya.

Ada beberapa prinsip dalam penggunaan media yaitu:

a. Media yang digunakan oleh guru sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
b. Media yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran.
c. Sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.
d. Memperhatikan efektivitas dan efisien untuk mencapai tujuan tertentu.
e. Sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.[11]

Dalam proses pembelajaran yang kreatif mencakup lima langkah utama yaitu penemuan fakta yang baru, penemuan masalah, penemuan ide, penemuan solusi. Dengan demikian yang dimaksud kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran *audiovisual* adalah guru menerapkan media pembelajaran yang bervariasi berupa gambar dan suara seperti video player, dan slide bersuara.

4. Motivasi Belajar Siswa

Motivasi merupakan suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan, dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.[12] Motivasi dapat dirangsang oleh faktor luar dan tumbuh dalam diri seseorang. Dalam belajar motivasi diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar. Sedangkan belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang lebih baik melalui latihan dan pengalaman. Adapun faktor yang erat

---

[11]Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, hlm.174

[12]Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000), hlm.73.

hubungannya dengan proses belajar ialah: kematangan, penyesuaian diri, mengingat, pengertian, berpikir dan latihan.[13]

Dengan demikian motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual, peranannya yang khas yaitu dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Tujuan motivasi itu untuk menggerakkan atau memacu para siswanya agar timbul keinginan dan kemauannya untuk meningkatkan prestasi belajarnya. Siswa yang memiliki motivasi kuat mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Dalam proses pembelajaran memberikan motivasi kepada siswa, berarti menggerakkan siswa untuk melakukan sesuatu atau ingin melakukan sesuatu karena merasa ada kebutuhan dan ingin melakukan sesuatu dalam kegiatan belajar.

Jadi dalam belajar sangat diperlukan adanya motivasi *(Motivation an is essential condition of learning)*. Seorang pendidik harus mampu meningkatkan motivasi atau keinginan peserta didik untuk mencapai perubahan tingkah laku yang lebih baik dari sebelumnya, baik perubahan dalam diri siswa maupun dorongan dari luar. Adapun aspek motivasi belajar siswa dalam mencapai tujuan belajar yang maksimal dengan siswa banyak bertanya pada guru, mengerjakan tugas dengan baik. Siswa selalu melakukan latihan soal dan selalu berperan aktif dalam belajar.

5. Materi Pertumbuhan dan Perkembangan pada Manusia

Materi pertumbuhan dan perkembangan mahluk hidup termasuk dalam satuan materi IPA Terpadu dalam bidang ilmu Biologi. Pada materi pokok pertumbuhan dan perkembangan mahluk hidup masuk dalam sub bab pertumbuhan dan perkembangan pada manusia kelas VIII semester gasal. Oleh karena itu dalam penelitian ini sebagai objek pembahasan tentang materi pertumbuhan dan perkembangan pada manusia, adapun beberapa indikator yang dicapai yaitu Mendeskripsikan tahapan

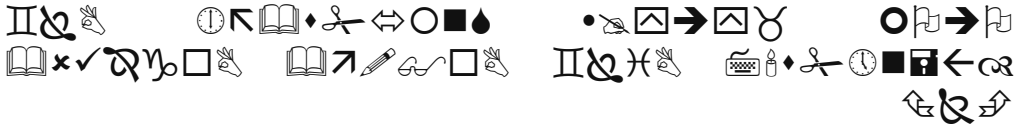
[13] Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, hlm.85

perkembangan manusia mulai dari bayi, anak-anak, remaja, dan dewasa, Membedakan ciri anak-anak dan remaja.

Proses pertumbuhan dan perkembangan pada manusia dapat dibedakan menjadi:

a. Masa pembuahan sampai lahir.

Pada masa pembuahan ketika sperma yang akan membuahi sel telur, sel telur tiba – tiba mengeluarkan cairan khusus yang melarutkan perisai pelindung sperma. Akibatnya, terbukalah selubung enzim pelarut pada ujung atas sperma. Begitu sperma mencapai telur sel, enzim – enzim ini melubangi membran telur, sehingga sperma bisa masuk. Dalam QS. As – Sajdah,32:8



Kemudian Dia menjadikan keturunannya dari saripati air yang hina.

Sebagaimana diungkapkan ayat tersebut, bukan cairan yang membawa spermatozoa itu yang membuahi telur, melainkan saripatinya saja. Saripati tersebut adalah sperma didalamnya, yang menjadi agen pembuahan. Ketika sel telur membiarkan satu sperma masuk, sperma lain tidak mungkin masuk. Penyebabnya adalah medan listrik yang terbentuk disekeliling sel telur, wilayahnya sel telur bermuatan negatif begitu pertama sperma menembus sel telur, muatan ini berubah menjadi positif. Oleh karena itu sel telur tersebut yang kini bermuatan sama dengan spermatozoa lain diluar mulai menolak mereka.

b. Masa setelah lahir melalui beberapa tahapan seperti, masa anak-anak, masa remaja (pubertas), dewasa dan manula (manusia lanjut usia).

Ciri-ciri Remaja Yang Mengalami Pubertas, yang ditandai dengan penampakan seks sekunder pada laki-laki seperti, suara membesar, tumbuh kumis, tumbuh jambang, jakun, rambut pada ketiak, otot membesar dan dada tampak lapang. Sedangkan pada perempuan

seperti, membesarnya payudara, membesarnya pinggul, tumbuh rambut ketiak dan kulit lebih halus.

E. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti, yaitu: Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Sunan Katong Kaliwungu Kendal. Materi yang dipelajari dalam penelitian ini hanya pada sub Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Pada Manusia Semester Gasal Tahun Pelajaran 2010/2011. Dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar hubungan antara persepsi siswa tentang kreativitas guru menggunakan media pembelajaran *audiovisual* terhadap motivasi belajar siswa.