

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegiatan pembelajaran merupakan upaya menciptakan suatu kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat mudah tercapai. Maka dalam kegiatan pembelajaran perlu pemilihan strategi yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Strategi pembelajaran menentukan keseluruhan langkah dan kegiatan yang perlu dilakukan sehingga dapat memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik.¹ Menurut Gagne dalam Miftahul Huda, pembelajaran dapat diartikan sebagai proses modifikasi dalam kapasitas manusia yang bisa dipertahankan dan ditingkatkan levelnya.² Strategi pembelajaran adalah keputusan pendidik dalam menetapkan berbagai kegiatan yang akan dilaksanakan, materi yang disampaikan, metodologi yang digunakan, sarana dan prasarana yang dipakai, termasuk jenis media yang dipilih dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran serta jenis evaluasi yang akan digunakan.

Pembelajaran menjadi kegiatan utama dalam implementasi kurikulum yang berfokus pada upaya pendidik menciptakan situasi belajar. Proses pembelajaran pada dasarnya menuntut kemampuan pendidik dalam mengendalikan kegiatan belajar peserta didik. Salah satu tanggung jawab pendidik dalam proses pembelajaran adalah merancang dan melaksanakan proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Desain pembelajaran disusun dengan memperhatikan tujuan yang akan dicapai, kemampuan dan karakteristik peserta didik, kemampuan pendidik, sumber dan media yang tersedia serta lingkungan sekitar.

¹ Dewi Salma Prawiradilaga dan Eveline Siregar, *Mozaik Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2008), hlm. 4.

² Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hlm. 3.

Proses pembelajaran formal dalam semua tingkatan menggunakan komunikasi tatap muka langsung dengan menggunakan bahasa lisan. Profesionalisme pendidik dalam berbahasa lisan merupakan modal utama yang harus dimiliki sehingga peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran dengan mudah, menyenangkan, dan mampu menyimak apa yang diucapkan pendidik, termasuk memahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Namun demikian, apabila pendidik hanya menggunakan bahasa lisan saja, akan muncul sejumlah persoalan, baik yang muncul dari keterbatasan pendidik itu sendiri, sifat dan karakteristik bahan ajar, serta suasana di mana proses pembelajaran sedang berlangsung.

Pendidik diharapkan memiliki kecakapan dalam kemampuan verbal sebagai upaya untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang efektif dapat terwujud melalui keterlibatan peserta didik agar terjadi optimalisasi belajar dan cara menumbuhkan keterampilan dasar serta keterampilan kompleks pada peserta didik. Aspek lain yang diperlukan bukan hanya kemampuan verbal melainkan pelibatan berbagai sumber belajar (*learning resources*) yang digunakan peserta didik secara tepat. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran sebagai bagian dari sumber belajar.

Media pembelajaran bermanfaat untuk melengkapi, memelihara, dan bahkan meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar, meningkatkan aktivitas peserta didik, dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Ketepatan penggunaan media pembelajaran tidak terlepas dari pemahaman pendidik terhadap ragam dan karakteristik media tersebut. Setiap jenis media pembelajaran memiliki kekhasan tersendiri yang perlu dijadikan pedoman bagi pendidik untuk memilih media yang tepat digunakan dalam pembelajaran. Kemampuan dan keterampilan pendidik dalam menuangkan materi ajar ke dalam media pembelajaran juga harus diperhatikan agar pesan pembelajaran lebih mudah tersampaikan sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dan interaksi antara pendidik dengan peserta didik di dalam proses pembelajaran guna mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.³ Pengertian ini diperkuat oleh AECT (*Association of Education and Communication Technology*) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyampaikan pesan pembelajaran.⁴

Media pembelajaran harus mampu meningkatkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk dapat mengingat informasi baru. Media yang baik mampu mengaktifkan peserta didik dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan mendorong untuk melakukan praktik-praktik yang benar.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah foto. Sebagai media, foto-foto dapat disajikan dalam bentuk foto-foto tematis, baik tunggal maupun berangkai tentang suatu tema, isu, atau permasalahan tertentu. Penggunaan foto dalam kegiatan pembelajaran dapat berupa fotonovela. Fotonovela adalah media yang menyerupai komik atau cerita bergambar, dengan menggunakan foto-foto sebagai pengganti gambar ilustrasi. Media ini berasal dari Amerika Latin, dalam perkembangannya fotonovela telah menjadi alat dalam pendidikan, advokasi publik, penyadaran, proses diskusi, dan peningkatan isu misalnya budaya, politik, lingkungan, dan masih banyak lagi.

Fotonovela merupakan pengemasan media foto yang digabungkan dengan format novel atau cerita. Foto tidak disajikan untuk menjelaskan satu materi secara terpisah-pisah seperti halnya pada foto label, namun foto merupakan bagian dari sebuah alur cerita. Porsi antara cerita dalam bentuk teks dengan sajian foto lebih banyak sajian foto, teks hanya mempertegas alur ceritanya saja.⁵ Fotonovela digunakan oleh peserta didik untuk mempelajari sebuah materi secara individual atau belajar mandiri. Penggunaan media

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, cet. 12, 2009), hlm. 4.

⁴ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hlm. 73.

⁵ E-book: Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2012), hlm. 121.

fotonovela dapat membantu pendidik dalam mengatasi keterbatasan dalam menggunakan bahasa lisan untuk menjelaskan materi ajar serta mengasah kemampuan belajar mandiri peserta didiknya.

Hasil observasi awal peneliti di SMAN 8 Semarang ditemukan bahwa pendidik belum pernah menggunakan maupun membuat media fotonovela untuk mengajar Biologi materi pokok Virus submateri Peran Virus dalam Kehidupan. Peserta didik lebih tertarik dengan adanya variasi media pembelajaran yang dipakai oleh pendidik sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami dan mengingat konsep dari materi yang disampaikan. Materi Peran Virus dalam Kehidupan ini merupakan materi yang dekat dengan lingkungan dan kesehatan peserta didik, sehingga diperlukan penggunaan media yang sesuai. Salah satu media yang tepat digunakan dalam mengajarkan materi tersebut adalah foto yang dibuat menjadi fotonovela.

Penggunaan media fotonovela pada materi Peran Virus dalam Kehidupan ini diarahkan pada kegiatan diskusi kelompok kecil. Fotonovela dibuat dari foto-foto Peran Virus dalam Kehidupan yang disusun dengan alur sesuai dengan konsep pada materi. Foto-foto tersebut dilengkapi dengan narasi dan pertanyaan untuk kegiatan diskusi peserta didik. Penerapan metode diskusi dimaksudkan agar peserta didik dapat mengasah kemampuan bekerja sama dalam kelompok kecil. Penggunaan fotonovela sebagai media diskusi kelompok pada Materi Peran Virus dalam Kehidupan diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar secara aktif, penyampaian materi pelajaran menjadi lebih jelas maknanya, dan mudah dipahami oleh peserta didik, serta peduli terhadap kesehatan dan lingkungan.

Berdasar teori-teori tentang media fotonovela dan hasil observasi di SMAN 8 Semarang tersebut, peneliti ingin meneliti penggunaan media fotonovela untuk mengukur hasil belajar dengan judul penelitian **“Efektivitas Penggunaan Fotonovela Materi Pokok Virus sebagai Media Diskusi**

Kelompok terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X di SMAN 8 Semarang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang yang telah dijelaskan di atas maka permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah “Apakah Penggunaan Fotonovela Materi Pokok Virus sebagai Media Diskusi Kelompok Efektif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X di SMAN 8 Semarang?”

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini tidak lepas dari permasalahan yang ada yaitu untuk membuktikan efektif atau tidaknya penggunaan fotonovela materi pokok Virus sebagai media diskusi kelompok kelas X di SMAN 8 Semarang.

Manfaat dari adanya penelitian ini antara lain:

1. Manfaat bagi sekolah

Sekolah dapat menggunakan fotonovela materi pokok Virus sebagai media diskusi kelompok untuk pembelajaran Biologi di kelas, terutama kelas X

2. Manfaat bagi Keilmuan

Hasil penelitian ini dapat memberi sumbangan yang sangat berharga pada perkembangan ilmu pendidikan, terutama pada penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil proses pembelajaran dan hasil belajar di kelas.

3. Manfaat bagi Pendidik

Pendidik dapat memakai media fotonovela materi pokok Virus untuk kegiatan pembelajaran di tahun berikutnya

4. Manfaat Bagi Peserta didik

Meningkatkan kepedulian peserta didik terhadap kesehatan diri serta lingkungan

5. Manfaat bagi Peneliti

Sarana untuk mengaplikasikan ilmu yang telah didapat dalam perkuliah dan mempraktikkan secara langsung serta menambah pengalaman.