

**ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN YANG DIGUNAKAN
GURU SAAT MENGAJAR DALAM PEMBELAJARAN
BIOLOGI SMA/MA SWASTA SE-KECAMATAN SUKAJADI
DI PEKANBARU TAHUN AJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:

MINTA TINARIA BR. PANJAITAN

156510911

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU**

2022

SKRIPSI

Analisis Media Pembelajaran yang digunakan Guru Saat Mengajar dalam Pembelajaran Biologi SMAMA Swasta Se-kecamatan Sukajadi diPekanbaru Tahun Ajaran 2019/2020

Dipersiapkan dan disusun Oleh:

Nama : Minta Tinaria Br Panjaitan
NPM : 156510911
Jurusan/Program Studi : Biologi/Pendidikan Biologi

Telah Dipertahankan di Depan Tim Penguji
Pada Tanggal : 19 Januari 2022
Susunan Tim Penguji

Tim Pembimbing :

Pembimbing



Dra. Suryanti, M.Si
NPK. 870802080
Penata Tingkat I/III_a/Lektor Kepala
NIDN. 1004075901

Anggota Tim Penguji



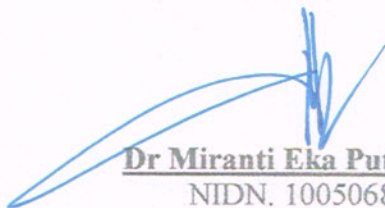
Dr. Prima Wahyu, M.Si
NIDN. 1024128702



Tengku Idris, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1002038701

Skripsi telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau
19 Januari 2022

Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr Miranti Eka Putri, M.Ed
NIDN. 1005068201

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL

Analisis Media Pembelajaran yang digunakan Guru Saat Mengajar dalam Pembelajaran Biologi SMAMA Swasta Se-kecamatan Sukajadi di Pekanbaru Tahun Ajaran 2019/2020

Dipersiapkan dan disusun Oleh:

Nama : Minta Tinaria Br Panjaitan
NPM : 156510911
Jurusan/Program Studi : Biologi/Pendidikan Biologi

Pembimbing

Ketua Program Studi Pendidikan Biologi

Dra. Suryanti, M.Si

NPK. 870802080

Penata Tingkat I/III_d/Lektor Kepala

NIDN. 1004075901

Dr. Nurkhairo Hidayati, M.Pd

NIDN. 1023108603

Skripsi telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau

Pekanbaru,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Miranti Eka Putri, M.Ed

NIDN. 1005068201

SURAT KETERANGAN

Kami pembimbing skripsi dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : MINTA TINARIA BR. PANJAITAN

NPM : 156510911

Program Studi : Pendidikan Biologi

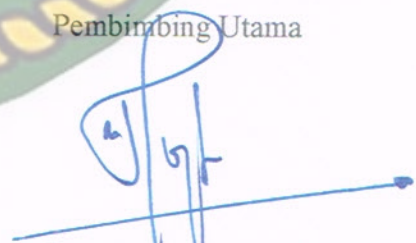
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Telah selesai menyusun skripsi dengan judul “Analisis Media Pembelajaran yang digunakan Guru saat Mengajar dalam Pembelajaran Biologi SMA/MA Swasta Se-kecamatan Sukajadi dipekanbaru Tahun Ajaran 2020/2021”, dan sudah siap untuk diujikan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 12 November 2021

Pembimbing Utama


Dra. Survanti, M.Si
NIDN. 1004075901

Analisis Media Pembelajaran yang digunakan Guru saat Mengajar dalam Pembelajaran Biologi SMA/MA Swasta Se-kecamatan Sukajadi di Pekanbaru Tahun Ajaran 2019/2020

MINTA TINARIA BR. PANJAITAN
NPM. 156510911

Skripsi, Program Studi Biologi, FKIP Universitas Islam Riau
Pembimbing : Dra. Suryanti, M.Si

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru dalam Pembelajaran Biologi di SMA/MA Swasta Se-kecamatan Sukajadi. Penelitian ini menggunakan pendekatan Kualitatif. Data yang diperoleh melalui angket, observasi, dan wawancara. Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi, penyajian, dan inferensi (penarikan kesimpulan). Dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Berbasis Manusia mendapatkan persentase sebesar 71,11% dengan kategori Cukup Baik, penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Cetak mendapatkan persentase sebesar 67,86% dengan kategori Cukup Baik, Media Pembelajaran Berbasis Visual mendapatkan persentase sebesar 79,44% dengan kategori Baik, Media Berbasis Audio Visual mendapatkan persentase sebesar 71,11% dengan kategori Cukup Baik, dan Media Berbasis Komputer mendapatkan persentase sebesar 68,33% dengan kategori Cukup Baik. Dari data Rekapitulasi seluruh Media Pembelajaran Biologi guru yang mempunyai nilai tertinggi nomor 1 adalah AA dengan persentase 76,54% kategori Cukup Baik, sedangkan yang mendapat nilai terendah nomor 10 dan 11 adalah RE dan SC dengan persentase 67,90% kategori Cukup Baik. Sedangkan rata-rata seluruhnya mendapatkan persentase sebesar 71,29% dengan kategori Cukup Baik. Media Pembelajaran yang digunakan Guru saat mengajar dalam pembelajaran Biologi sudah Cukup Baik digunakan oleh Guru biology di sekecamatan sukajadi.

Kata Kunci: Analisis Media Pembelajaran, Guru Biologi, Pembelajaran Biologi

Analysis Of Learning Media Used by Teachers When Teaching in Private
SMA/MA Biology Lessons in Sukajadi District, Pekanbaru T.A. 2019/2020

MINTA TINARIA BR.PANJAITAN

NPM. 156510911

*A Thesis Department of Biology Education, Faculty of Education and Teacher,
Islamic University of Riau.*

Main Advisor: Dra. Suryanti., M.Si.

ABSTRACT

This study aims to describe the use of learning media used by teachers in learning biology in private SMA/MA in sukajadi district. This study uses a qualitative approach. Data obtained through questionnaires, observations, and interviews. Data analysis was carried out through the stages of reduction, presentation, and inference (drawing conclusions). It can be concluded that human based learning media get a percentage of 71,11% with a good enough category, the use of print based learning media gets a percentage of 67,86% in a good enough category, visual based learning media gets a percentage of 79,44% in a good category, audio visual based media get a percentage of 71,11% with a fairly good category, and computer based media get a percentage of 68, 33% in a fairly good category. From the recapitulation data of all biology learning media, the teacher who has the highest score number 1 is AA with a percentage 76,54% in the good enough category, while those who get the lowest scores in numbers 10 and 11 are RE and SC with a percentage of 67,90% in the good enough category, while the overall average is get a percentage of 71,29% with a fairly good category. The learning media used by the teacher when teaching in biology is good enough for biology teachers to use in the sukajadi sub district.

Keyword: Analysis of Learning media, Biology teacher, Biology learning

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Tuhan yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat dan anugrahNya, sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul” Analisis Media Pembelajaran yang digunakan Guru saat Mengajar dalam Pembelajaran Biologi SMA/MA Swasta Se-kecamatan Sukajadi di Pekanbaru Tahun Ajaran 2019/2020”.

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan S1 pada Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau. Peneliti menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerja sama dari berbagai pihak, dan berkah dari Tuhan sehingga kendala tersebut bisa diatasi. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

Penulis dengan setulus hati mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Ibu Dra, Suryanti, M.Si selaku pembimbing utama, selanjutnya kepada Tim penguji ibu Dr. Prima Wahyu Titi Sari, M.Si, dan Bapak Tengku Idris M.Pd yang telah banyak memberikan penulis masukan, bimbingan, arahan, dan kritik serta saran demi kesempurnaan skripsi ini. penulis yang pada akhirnya selalu sadar untuk terus semangat mengerjakan skripsi ini.

Selama mengerjakan skripsi ini penulis memperoleh berbagai bantuan dan dukungan yang sangat berharga dari semua pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan penghargaan, rasa hormat, terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Bapak Prof. Dr. H. Syafrinaldi, S.H., M.C.L selaku rector

Universitas Islam Riau, ibu Dr. Sri Amnah, M.Si selaku dekan fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau, dan ibu Dr. Miranti Eka Putri, M.Ed selaku wakil dekan bidang Akademik dan Kemahasiswaan, ibu Dr. Hj. Nurhuda, M.Pd selaku wakil dekan bidang Administrasi dan keuangan dan Bapak Drs. Daharis, M.Pd selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni. Kemudian kepada Ketua Program Studi Pendidikan Biologi Dr. Nurkhairah Hidayati, M.Pd Penasehat Akademis (PA) Ibu Dra. Suryanti, M.Si, seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau Pekanbaru serta jajaran Tata Usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah membantu dalam pengurusan administrasi dan surat menyurat proses penelitian ini berlangsung.

Kemudian kepada Dosen Program Studi Pendidikan Biologi ibu Dr. Nurkhairah Hidayati, M.Pd sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Biologi, Ibu Mellisa, S.pd., M.P selaku sekretaris Program Studi Pendidikan Biologi yang telah memberikan kemudahan dalam proses pembuatan Skripsi ini. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau khususnya Program Studi Pendidikan Biologi yang telah memberikan ilmu sebagai bekal masa depan yang sangat berguna dan bermanfaat bagi penulis.

Tidak lupa pula ucapan terima kasih kepada Kepala Sekolah Muhammadiyah 1 Pekanbaru ibu Dra. Hj. Farida Mariani, MM, untuk ibu Gusmarlini S.Pd, ibu Yulia S.Pd, ibu Yuliani S.Pd yang membantu dalam proses penelitian.

Ucapan terima kasih kepada kepala sekolah SMA Plus Bina Bangsa Jarnawi S.Pd, selanjutnya ibu Rahmayeni Ekawati, S.Si, ibu Audyni Patricia,

S.Pd, ibu Suci Cahyani S.Pd, terima kasih telah membantu saya selama penelitian berlangsung sehingga mempermudah dalam mengambil data.

Ucapan terima kasih kepada kepala sekolah SMA Taruna Huzeir Zul S.Si, selanjutnya ibu Arrapida Amiruddin S.Pd, ibu Novika Rahmania S.Pd, ibu Putri Sundari S.Pd, selaku guru Biologi yang membantu saya selama penelitian di SMA Taruna pekanbaru.

Ucapan terima kasih kepada kepala sekolah SMA Advent pekanbaru Nelson Panggabean S.Pd kepada ibu Aurelia Neni Sri Ayu S.Pd, ibu Liza Rahayu S.Pd, ibu Cahyani Dwi S.Pd selaku Guru Biologi yang membantu saya selama penelitian.

Terima kasih kepada keluarga terutama Ayahanda Edison Panjaitan dan Ibunda Gusti Hutajulu yang selalu memberikan perhatian dan pengorbanan yang tiada hentinya, rangkaian doa yang tidak pernah putus serta perjuangan dalam membesarkan dan mendidik dengan penuh kasih sayang. Tiada upaya apapun yang dapat membalas apa yang telah diberikan oleh seluruh keluarga besar kepada penulis yang tidak henti-hentinya memberikan doa dan dukungan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau. Kepada kakakku tercinta Mentrina Panjaitan, abang iparku tersayang Dedi Sutanza Ambarita, abangku tersayang Arniko Panjaitan, dan kedua adikku Ulianna Panjaitan dan Hotton Panjaitan. Terimakasih atas pengertiannya selama ini dan telah memberikan motivasi, semangat dan mendoakan penulis serta untuk seluruh keluarga besar yang turut memberikan dukungan dan kepercayaan kepada penulis selama ini.

Terima kasih kepada Abang Alamsyah yang selalu memberikan semangat, motivasi, serta dukungan yang selama mengerjakan Skripsi tidak pernah bosan memberikan dorongan dan masukan kepada penulis. Dan terimakasih juga kepada Sahabat Tercinta Delvy Eria Listyani S.Pd, Elisa Br Simanjuntak,S.Pd, Dewi Nova Riska Br Siagian,S.Pd, Meriam Nainggolan S.Pd, selanjutnya kepada Rombongan Anak Rantau dipekanbaru, Ira Damayantri Simanjuntak, Nurtuti Awaliyah, Dewi Safitri, dan Vivi Ronawati, dan juga semua rekan-rekan seperjuangan angkatan 2015 jurusan Pendidikan Biologi, khususnya kelas D yang telah banyak membantu penulis serta memberikan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis dengan segala kerendahan hati menyadari bahwa Skripsi ini jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekurangan atau kelemahan, baik dari segi isi maupun dari pandangan pengetahuan yang penulis miliki. Oleh karena itu,penulis mengharapkan segala kritik dan saran yang datang semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak terutama penulis sendiri. Amin

Pekanbaru , 12 November 2020

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB 1. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	12
1.2 Identifikasi Masalah	15
1.3 Perumusan Masalah	15
1.4 Pembatasan Masalah	16
1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian	16
1.5.1. Tujuan Penelitian	16
1.5.2. Manfaat Penelitian	16
1.6 Definisi Istilah Judul	17
BAB 2 TINJAUAN TEORI	
2.1 Pengertian Media	18
2.2 Paradigma Pembelajaran Biologi	19
2.3 Manfaat Media Pembelajaran	21
2.3.1 Media Berbasis Manusia.....	23
2.3.2 Media Berbasis Cetakn	25
2.3.3 Media Berbasis Visual	25
2.3.4 Media Berbasis Audio Visual	25
2.3.5 Media Berbasis Komputer	30
2.4 Penelitian Relevan	32
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Tempat Dan Waktu Penelitian	36
3.2 Populasi Dan Sampel Penelitian	36
3.2.1 Populasi	36
3.2.2 Sampel.....	36
3.3 Metode Penelitian.....	37
3.4 Prosedur Penelitian.....	37
3.5 Instrumen Penelitian	38
3.6 Teknik Pengumpulan Data	40
3.7 Teknik Analisis Data	42
BAB 4 PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	44
4.1.1 Gambaran Umum Subjek Penelitian.....	44
4.2 Uji Coba Angket	44
4.3 Uji Reabilitas.....	45
4.4 Uji Validitas	45

4.5 Hasil Analisis Data.....	46
------------------------------	----

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran.....	64

DAFTAR PUSTAKA	66
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	68
-----------------------	-----------



Dokumen ini adalah Arsip Miik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR TABEL

No Tabel	Judul Tabel	Halaman
Tabel 1.	Daftar Nama SMA Se-Kecamatan Sukajadi.....	36
Tabel 2.	Kisi-kisi pernyataan media pembelajaran	39
Tabel 3	Skor item alternative jawaban responden	40
Tabel 4.	Kriteria dari persentase media pembelajaran	43
Tabel 5	Hasil Rekapitulasi seluruh Media Pembelajaran Biologi	47
Tabel 6.	Hasil Analisis Data Media Berbasis Manusia	48
Tabel 7.	Hasil Analisis Data Media Berbasis Cetakan	49
Tabel 8.	Hasil Analisis Data Media Berbasis Visual.....	51
Tabel 9.	Hasil Analisis Data Media berbasis Audio Visual	52
Tabel 10.	Hasil Analisis Data Media Berbasis Komputer	53
Tabel 11	Hasil Perhitungan data observasi Media Pembelajaran Biologi	54



DAFTAR GAMBAR

No Gambar	Judul Gambar	Halaman
Gambar 1.	Diagram Hasil Analisis Media Berbasis Manusia	49
Gambar 2.	Diagram Hasil Analisis Media Berbasis Cetakan	50
Gambar 3.	Diagram Hasil Analisis Media Berbasis Visual	51
Gambar 4.	Diagram Hasil Analisis Media Berbasis Audio Visual	53
Gambar 5.	Diagram Hasil Analisis Media Berbasis Komputer	54



Dokumen ini adalah Arsip Milik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR LAMPIRAN

No Lampiran	Judul Lampiran	Halaman
Lampiran 1	Jadwal Penelitian	68
Lampiran 2	Data Deskriptif setiap Item Pernyataan	74
Lampiran 3	Hasil Rekapitulasi Skor butir Pernyataan	77
Lampiran 4	Angket Uji Coba Analisis Media Pembelajaran	78
Lampiran 5	Hasil Wawancara Guru Biologi	82
Lampiran 6	Lembar Observasi	85
Lampiran 7	Dokumentasi	86



Dokumen ini adalah Arsip Milik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dahulu, ketika teknologi khususnya teknologi informasi belum berkembang seperti sekarang ini, ketika ilmu pengetahuan belum sepesat ini, proses pembelajaran biasanya berlangsung pada tempat dan waktu tertentu. Proses pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru dan siswa melalui bahasa verbal sebagai media utama penyampaian materi pelajaran. Proses pembelajaran sangat tergantung pada guru sebagai sumber belajar. Dalam kondisi semacam ini, akan ada proses pembelajaran mana kala ada guru tanpa kehadiran guru didalam kelas betul-betul menentukan adanya proses pembelajaran (Sanjaya, 2012 : 61-62)

Kemajuan teknologi informasi khususnya perkembangan komputer dengan jaringan internetnya memudahkan setiap orang untuk mengakses berbagai informasi sebagai sumber belajar. Hal ini memungkinkan setiap individu dihadapkan kepada berbagai pilihan sumber belajar. Dengan demikian, diperlukan orang yang dapat menunjukkan sumber belajar yang lebih bermanfaat sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Dalam rangka inilah guru berperan sebagai pembimbing siswa yang dapat menunjukkan sumber belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan juga kemajuan teknologi bukan serta merta memperlemah apalagi meniadakan peran guru, malah sebaliknya tanggung jawab dan peran guru semakin besar(Sanjaya, 2012 : 114 - 115).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja,

bertujuan dan terkendali”. Jenis media yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran cukup beragam, mulai dari media yang sederhana sampai dengan media yang cukup rumit serta canggih. Media pembelajaran telah mengalami perluasan yang pesat dimana sudah terdapat banyaknya media pembelajaran yang beranekaragam. Sebagai seorang guru haruslah pandai dalam memilih media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kegairahan siswa dalam belajar, motivasi, serta pada akhirnya meningkatkan hasilnya belajar siswa Arsyad, (2013:5).

Apabila proses belajar itu diselenggarakan secara formal disekolah-sekolah, tidak lain ini dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek. keterampilan, maupun sikap. Interaksi yang terjadi selama proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya, yang antara lain terdiri atas murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pelajaran (buku, modul, selebaran, rekaman video atau audio, dan yang sejenisnya), dan berbagai sumber belajar dan fasilitas (*proyektor overhead*, perekam pita audio dan video, radio, perpustakaan, laboratorium, pusat sumber belajar, dan lain-lain) Arsyad, (2011: 1).

Tugas seorang guru dalam proses belajar mengajar tidak terbatas hanya sebagai penyampaian informasi kepada peserta didik. Guru harus memiliki kemampuan untuk memahami peserta didik dengan berbagai perbedaannya agar mampu membantu mereka dalam menghadapi kesulitan belajar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menyediakan dan menggunakan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan materi agar siswa lebih efektif dan efisien dalam belajar Menurut Abdullah (2016: 35).

Observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti disekolah SMA/MA Swasta Se-kecamatan Sukajadi di Pekanbaru permasalahan sebenarnya adalah mata pelajaran biologi kurang menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan dari sebuah proses pembelajaran, dan kurangnya buku pelajaran sebagai media yang dapat melengkapi proses belajar siswa, sehingga peserta didik masih kurang mendapatkan pengetahuan dalam belajar biologi.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, guru sebagai komponen utama dalam dunia pendidikan dituntut untuk mampu mengimbangi bahkan melampaui perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang dalam masyarakat. Salah satunya adalah guru dituntut untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan inovatif, diantaranya adalah penggunaan media pembelajaran yang dilakukan seefektif mungkin dalam suasana yang menyenangkan serta bermakna. Hasil penelitian yang relevan mengenai media pembelajaran penelitian yang dilakukan oleh Ramadhany, Koryati, dan Deskoni (2015) dengan judul Analisis Model dan Media Pembelajaran yang digunakan oleh Guru pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Se-kecamatan Inderalaya dengan menggunakan teknik pengumpulan data observasi guru A mendapatkan skor 89,8% dengan kategori sangat baik, guru B mendapatkan skor 81,5% dengan kategori sangat baik, guru C mendapatkan skor 69,4% dengan kategori baik dan guru D mendapatkan skor 68,5% dengan kategori baik. Dari seluruh guru, diperoleh jumlah skor rerata APKG sebesar 78,2% yang berarti bahwa model dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada pelaksanaan pembelajaran termasuk pada kategori Baik. Berdasarkan uraian

diatas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Analisis Media Pembelajaran yang digunakan Guru saat mengajar pada Pembelajaran Biologi di SMA/MA Swasta Se-kecamatan Sukajadi di Pekanbaru Tahun Ajaran 2019/2020.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas menemukan beberapa masalah pada kegiatan belajar mengajar yang terjadi pada saat guru mengajar, yaitu sebagai berikut

1. Kurang memanfaatkan Media pembelajaran disekolah tersebut terutama dalam pembelajaran Biologi.
2. Dituntut untuk mampu mengimbangi bahkan melampaui perkembangan ilmu pengetahuan dan Teknologi.
3. Peran sebenarnya dituntut untuk lebih kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran.
4. Dituntut untuk dapat meningkatkan kompetensinya dengan memahami penggunaan media pembelajaran secara baik.

1.3 Perumusan Masalah

Bagaimanakah latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :
“Bagaimanakah Media Pembelajaran yang digunakan Guru saat Mengajar dalam Pembelajaran Biologi di SMA/MA Swasta Se- kecamatan Sukajadi di Pekanbaru Tahun Ajaran 2019/2020”.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah sehingga hanya membahas analisis Media Pembelajaran Berbasis Manusia, Media Berbasis Cetakan, Media Berbasis Visual, Media Berbasis Audio Visual, dan Media Berbasis Komputer. yang digunakan guru saat mengajar dalam pembelajaran Biologi di SMA/MA Swasta sekecamatan sukajadi diPekanbaru Tahun Ajaran 2019/2020.

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

5.1 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan media pembelajaran yang digunakan guru saat mengajar dalam pembelajaran Biologi di SMA/MA Swasta sekecamatan sukajadi diPekanbaru Tahun Ajaran 2019/2020.

5.2 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi semua pihak, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, dapat digunakan sebagai tolak ukur untuk meningkatkan belajar sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik.
2. Bagi guru, sebagai bahan informasi untuk mencapai keberhasilan dalam proses mengajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran.
3. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan disekolah tersebut terutama pada mata pelajaran IPA Biologi.

4. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan dan pengetahuan dan dapat dijadikan sebagai bahan penelitian lebih lanjut dalam cakupan yang lebih luas.

1.6 Definisi Istilah Judul

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap judul penelitian, maka definisi operasional judul penelitian ini adalah:

Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Acapkali kata media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi. Dimana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Secara implisit media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai, foto, gambar, grafik, dan computer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Arsyad, 2014: 4)

BAB II

TINJAUAN TEORI

2.1 Pengertian Media

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2014: 3).

Media sering diganti dengan kata mediator menurut Fleming (1987: 234) adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap system pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Heinich, dan kawan-kawan (1982) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televise, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi (Arsyad, 2014: 3-4)

2.2 Manfaat Media Pembelajaran

media pembelajaran dapat memberikan manfaat dalam proses belajar mengajar. Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d. Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
- e. Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, *slide* disamping secara verbal.
- f. Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.
- g. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya Sudjana&Rivai,(2013:2).

Sedangkan menurut Sudjana & Rivai, (2013: 2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- d. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran dalam dunia pendidikan adalah (1) Memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik, (2) Mengatasi keterbatasan yang ada dalam pembelajaran seperti ruang, waktu, tenaga, dan daya indera, (3) Menunjang pengajaran individual oleh peserta didik, sehingga guru disini berfungsi sebagai fasilitator dalam penyampaian materi pembelajaran Menurut Arsyad, (2011: 25-27),

2.3.1 Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Salah satu contoh yang terkenal adalah gaya tutorial Socrates. System ini tentu dapat menggabungkannya dengan media visual lain. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran siswa. Misalnya, media manusia dapat mengarahkan dan mempengaruhi proses belajar melalui eksplorasi terbimbing dengan menganalisis dari waktu ke waktu apa yang terjadi pada lingkungan belajar. Guru atau instruktur dapat merangkai pesannya untuk satu kelompok khusus, dan setelah itu dirangkai menurut kebutuhan belajar kelompok siswa atau irama emosinya. Sebagian kelompok dapat dimotivasi dan tertarik belajar sedangkan sebagian lainnya mungkin menolak dan melawan terhadap pelajaran. Seringkali dalam suasana pembelajaran, siswa pernah mengalami pengalaman belajar yang jelek dan memandang belajar sebagai sesuatu yang negatif. Instruktur manusia sebagai media secara intuitif dapat merasakan kebutuhan siswanya dan memberinya pengalaman belajar yang akan membantu mencapai tujuan pembelajaran. Media berbasis manusia mengajukan dua teknik yang efektif, yaitu rancangan yang berpusat pada masalah dan bertanya ala Socrates. Rancangan pembelajaran yang berpusat pada masalah dibangun berdasarkan masalah yang harus dipecahkan oleh pelajar (Arsyad, 2011: 82-83).

Salah satu faktor penting dalam pembelajaran dengan media berbasis manusia ialah rancangan pelajaran yang interaktif. Dengan adanya manusia sebagai pemeran utama dalam proses belajar maka kesempatan interaksi semakin

terbuka lebar. Pelajaran interaktif yang terstruktur dengan baik bukan hanya lebih menarik tetapi juga memberikan kesempatan untuk percobaan mental dan pemecahan masalah yang kreatif. Beberapa cara yang dapat digunakan sebagai penarik perhatian adalah : (a) memulai pembelajaran dengan memusatkan pada aplikasi isis berbagai isu yang relevan dengan siswa – bagaimana siswa akan menggunakan atau menerapkan informasi baru, (b) menginformasikan kepada siswa apa yg diharapkan mereka dapat dikerjakan; dan (c) memulai dengan mengajukan pertanyaan atau mengajukan masalah yang memusatkan perhatian terhadap informasi yang harus dipelajari oleh siswa(Arsyad, 2011: 85-86).

Pembelajaran interaktif dapat direalisasikan dalam beberapa bentuk. Berikut ini dikemukakan beberapa jenis pembelajaran interaktif. *Pembelajaran partisipatori* yaitu jenis pembelajaran yang dimulai dengan sesi curah pendapat dari seluruh siswa. Guru kemudian mengelompokkan, mengevaluasi, dan membahas hasil curah pendapat itu bersama dengan siswa. *Pembelajaran main peran* dimulai dengan main peran yang diberi tahapan dengan pelaku yang terdiri atas siswa dengan sukarela. Setelah bermain peran, butir-butir informasi penting dibahas dan akhirnya disimpulkan. Pembelajaran kis tim dimulai dengan mengumumkan bahwa akan ada kuis pada akhir pelajaran. Siswa dibagi kedalam kelompok-kelompok yang bersaing mengumpulkan angka berdasarkan jumlah jawaban yang benar. Teknik bukan saja meriah tetapi juga membantu menarik perhatian siswa. Siswa akan lebih berkonsentrasi ketika mereka mengetahui bahwa mereka akan ditanya, dan mereka berusaha untuk memberikan yang terbaik untuk timnya. Pembelajaran

kooperatif menciptakan tim-tim atau kelompok-kelompok yang bertanggung jawab untuk saling mengajar pengetahuan dan keterampilan khusus (Arsyad,2011: 86-87).

2.3.2 Media Berbasis Cetakan

Materi pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Teks berbasis cetakan menuntut enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang, yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong. Pembelajaran berbasis teks yang interaktif mulai populer pada tahun 1960-an dengan istilah pembelajaran terprogram (*programmed instruction*) yang merupakan materi untuk belajar mandiri. Pada setiap unit kecil informasi disajikan dan respon siswa diminta baik dengan cara menjawab pertanyaan atau berpartisipasi dalam kegiatan latihan. Perancang pembelajaran harus berupaya untuk membuat materi dengan media berbasis teks ini menjadi interaktif. Beberapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis teks adalah warna, huruf, dan kotak. Warna digunakan sebagai alat penuntun dan menarik perhatian kepada informasi yang penting, misalnya kata kunci dapat diberi tekanan dengan cetakan warna merah. Selanjutnya, huruf yang **dicetak tebal** atau *dicetak miring* memberikan penekanan pada kata-kata kunci atau judul (Arsyad, 2011: 87-91).

2.3.3 Media Berbasis Visual

Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat

ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual(image) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi(Arsyad, 2011: 91).

Bentuk visual bisa berupa (a) gambar representasi seperti gambar, lukisan atau photo yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda : (b) *diagram* yang melukiskan menghubungkan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materia: (c) *peta* yang menunjukkan hubungan- hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi: (d) *grafik* seperti table, grafik, dan chart (bagan) yang menyajikan gambaran / kecenderungan data atau antar hubungan seperangkat gambar atau angka-angka(Arsyad, 2011 : 91-92).

Ada beberapa prinsip umum yang perlu diketahui untuk penggunaan efektif media berbasis visual sebagai berikut Menurut Arsyad, (2011: 92) ;

- a. Usahakan visual itu sesederhana mungkin dengan menggunakan gambar garis, karton, bagan, dan diagram. Gambar realistik harus digunakan secara hati-hati karena gambar yang amat rinci dengan realisme sulit diproses dan dipelajari bahkan sering kali mengganggu perhatian siswa untuk mengamati apa yang seharusnya diperhatikan.
- b. Visual digunakan untuk menekankan informasi saran(yang terdapat teks) sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.
- c. Gunakan grafik untuk menggambarkan ikhtisar keseluruhan materi sebelum menyajikan unit demi unit pelajaran untuk digunakan oleh siswa mengorganisasikan informasi.

- d. Ulangi sajian visual dan libatkan siswa untuk meningkatkan daya ingat. Meskipun sebagian visual dapat dengan mudah diperoleh informasinya, sebagian lagi memerlukan pengamatan dengan hati-hati. Untuk visual yang kompleks siswa perlu diminta untuk mengamatinya, kemudian untuk mengungkapkan sesuatu mengenai visual tersebut setelah menganalisis dan memikirkan informasi yang terkandung dalam visual itu. Jika perlu, siswa diarahkan kepada informasi penting secara rinci.
- e. Gunakan gambar untuk melukiskan perbedaan konsep-konsep, misalnya dengan menampilkan konsep-konsep yang divisualkan itu secara berdampingan.
- f. Hindari visual yang tak-berimbang:
- g. Tekankan kejelasan dan ketepatan dalam semua visual.
- h. Visual yang memproyeksikan harus dapat terbaca dan mudah terbaca
- i. Visual, khususnya diagram, amat membantu untuk mempelajari materi yang agak kompleks:
- j. Visual yang dimaksudkan untuk mengkomunikasikan gagasan khusus akan efektif apabila (1) jumlah objek dalam visual yang akan ditafsirkan dengan benar dijaga agar terbatas, (2) jumlah aksi terpisah yang penting yang pesannya harus ditafsirkan dengan benar sebaiknya terbatas, dan (3) semua objek dan aksi yang dimaksudkan dilukiskan secara realistis sehingga tidak terjadi penafsiran ganda.
- k. Unsur-unsur pesan dalam visual itu harus ditonjolkan dan dengan mudah dibedakan dari unsur-unsur latar belakang untuk mempermudah pengolahan informasi

- l. *Caption* (keterangan gambar) harus disiapkan terutama untuk (1) menambah informasi yang sulit dilukiskan secara visual, seperti lumpur, kemiskinan, dan lain-lain, (2) memberi nama orang, tempat, atau objek, (3) menghubungkan kejadian atau aksi dalam lukisan dengan visual sebelum atau sesudahnya, dan (4) menyatakan apa yang orang dalam gambar itu sedang kerjakan, pikirkan, dan katakana.
- m. Warna harus digunakan secara *realistic*.
- n. Warna dan pemberian bayangan digunakan untuk mengarahkan perhatian dan membedakan komponen-komponen.

2.3.4 Media Berbasis Audio – Visual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian. Naskah yang menjadi bahan narasi disaring dari isi pelajaran yang kemudian disintesis kedalam apa yang ingin ditunjukkan dan dikatakan. Narasi merupakan penuntun bagi tim produksi untuk memikirkan bagaimana video menggambarkan atau visualisasi materi pelajaran. Pada awal pelajaran media harus mempertunjukkan sesuatu yang dapat menarik perhatian semua siswa (Arsyad, 2011: 94).

Menurut (Arsyad, 2011: 94) beberapa petunjuk praktis untuk menulis naskah narasi adalah sebagai berikut:

- a. Tulis singkat , padat, dan sederhana
- b. Tulis seperti menulis judul berita, pendek dan tepat, berirama, dan mudah diingat.

- c. Tulisan tidak harus berupa kalimat yang lengkap. Pikirkan frase yang dapat melengkapi visual atau tuntun siswa kepada hal-hal yang penting.
- d. Hindari istilah teknis, kecuali jika istilah itu diberi batasan atau digambarkan .
- e. Tulislah dalam kalimat aktif.
- f. Usahakan setiap kalimat tidak lebih dari 15 kata. Diperkirakan setiap kalimat memakan waktu satu tayangan visual kurang lebih satu 10 detik.
- g. Setelah menulis narasi, baca narasi itu dengan suara keras.
- h. Edit dan revisi naskah narasi itu sebagaimana perlunya.

Menurut (Arsyad 2011: 95) Storyboard dikembangkan dengan memperhatikan beberapa petunjuk dibawah ini:

- a. Menetapkan jenis visual apa yang akan digunakan untuk mendukung isi pelajaran, dan memulai membuat sketsanya.
- b. Pikirkan bagian yang akan diperankan audio dalam paket program. Audio bisa dalam bentuk : diam, *sound effect* khusus, suara latar belakang, music, dan narasi.
- c. Lihat dan yakinkan bahwa seluruh isi pelajaran tercakup dalam storyboard.
- d. Reviw storyboard sambil mengecek hal-hal berikut:
 - 1. Semua audio dan grafik cocok dengan teks:
 - 2. Pengantar dan pendahuluan menampilkan penarik perhatian:
 - 3. Informasi penting telah dicakup:
 - 4. Urutan interaktif telah digabungkan :
 - 5. Strategi dan taktik belajar telah digabungkan
 - 6. Narasi singkat padat
 - 7. Program mendukung latihan-latihan :

8. Alur dan organisasi program mudah diikuti dan dimengerti.
- e. Kumpul dan paparkan semua storyboard sehingga dapat terlihat sekaligus.
- f. Kumpulkan anggota tim produksi untuk mereview dan mengkritik storyboard.
- g. Catat semua komentar, kritik, dan saran-saran.
- h. Revisi untuk persiapan akhir sebelum memulai produksi.

2.3.5 Media Berbasis Komputer

Dewasa ini computer memiliki fungsi yang berbeda- beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Computer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan namacomputer-managed instruction (CMI). Ada pula peran computer sebagai pembantu tambahan dalam belajar : pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai *computer – Assisted Instruction* (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran.Computer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya disampaikan bukan dengan media computer (Arsyad, 2011: 96).

Menurut (Arsyad, 2011: 97) Penggunaan computer sebagai media pembelajaran secara umum mengikuti proses instruksional sebagai berikut:

1. Merencanakan, mengatur, mengorganisasikan, dan menjadwalkan pengajaran:
2. Mengevaluasi siswa(tes).
3. Mengumpulkan data mengenai siswa :
4. Melakukan analisis statistic mengenai data pembelajaran :

5. Membuat catatan perkembangan pembelajaran (kelompok atau perseorangan).

Disamping prinsip-prinsip media berbasis cetak, prinsip rancangan layar perlu mendapat perhatian untuk pengembangan media berbasis computer. Berikut adalah beberapa petunjuk untuk perwajahan teks media berbasis computer (Arsyad, 2011: 97-98)

1. Layar/monitor computer bukanlah halaman, tetapi penayangan yang dinamis yang bergerak berubah dengan perlahan-lahan.
2. Layar tidak boleh terlalu padat- bagi kedalam beberapa tayangan, atau mulailah dengan sederhana dan pelan-pelan, dan tambahkan hingga mencapai tahapan kompleksitas yang diinginkan.
3. Pilihlah jenis huruf normal, tak- berhias- gunakan huruf capital dan huruf kecil, tidak menggunakan huruf capital semua.
4. Gunakan antara tujuh sampai sepuluh kata perbaris karena lebih mudah membaca kalimat pendek dari pada kalimat panjang.
5. tidak memenggal kata pada akhir baris:
 - 1 .tidak memulai paragraf pada baris terakhir dalam satu layar tayangan.
 2. tidak mengakhiri paragraph pada baris pertama layar tayangan:
 3. meluruskan baris kalimat pada sebelah kiri: namun, disebelah kanan lebih baik tidak lurus karena lebih mudah membacanya.
6. Jarak dua spasi disarankan untuk tingkat keterbacaan yang lebih baik.
7. Pilih karakter huruf tertentu untuk judul dan kata-kata kunci, misalnya:

cetak tebal garis bawah cetak miring (gaya cetak ini tidak digunakan secara berlebihan untuk menjaga perhatian siswa terhadap pentingnya karakter dengan gaya cetak tertentu itu).

8. Teks diberi kotak apabila teks itu berada bersama-sama dengan grafik atau representasi visual lainnya pada layar tayangan yang sama.
9. Konsisten dengan gaya dan format yang dipilih.

Interaksi dalam lingkungan pembelajaran berbasis computer pada umumnya mengikuti tiga unsur, yaitu: (1) urutan instruksional yang dapat disesuaikan, (2) jawaban /respons atau pekerjaan siswa, dan (3) umpan balik yang dapat disesuaikan. Untuk melibatkan keterampilan berpikir tingkat yang lebih tinggi, tugas-tugas yang disajikan melalui media ini harus mampu dikuasai sesuai keterampilan yang dimiliki sehingga melalui proses media pembelajaran ini berjalan dengan baik (Arsyad, 2011: 99).

2.3 Paradigma Pembelajaran Biologi

Ilmu pengetahuan alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu (inkuiri) tentang alam serta sistematis, sehingga IPA bukan hanya sebagai penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA disekolah menengah diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek analisis lebih lanjut dalam penerapannya didalam kehidupan sehari-hari (Trianto, 2012: 100).

Menyatakan bahwa ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah rumpun ilmu yang memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang factual (*factual*), baik berupa kenyataan (*reality*) atau kejadian (*event*) dan

hubungan sebab–akibat Wisudawati, (2014: 22). IPA merupakan ilmu yang pada awalnya diperoleh dan dikembangkan berdasarkan percobaan. (induktif) namun pada perkembangan selanjutnya IPA juga diperoleh dan dikembangkan berdasarkan teori (deduktif). Kemendikbud, (2014: 21) IPA berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Proses pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.

Menyatakan Biologi sebagai salah satu cabang ilmu IPA yang menyediakan berbagai pengalaman belajar untuk memahami konsep dan proses sains. Proses pembelajaran IPA menitikberatkan pada suatu proses penelitian, hal ini terjadi ketika belajar IPA mampu meningkatkan proses berpikir peserta didik untuk memahami fenomena-fenomena alam. Hal ini disebabkan karena IPA berawal dari suatu proses penemuan oleh para ahli, misalnya Archimedes mampu menemukan hukum Archimedes ketika beliau diminta raja untuk mengetahui berat emas pada mahkotanya. Dengan demikian, proses pembelajaran IPA mengutamakan penelitian dan pemecahan masalah. Proses pembelajaran IPA ini dapat dioptimalkan dengan memenuhi komponen-komponen penting yaitu konsep yang akan diformat guru agar bermakna, kesiapan peserta didik dalam mengolah

dan mengaplikasikan informasi, hingga penataan lingkungan dalam konteks pelaksanaan pembelajaran IPA Wisudawati, (2014: 22)

Mengemukakan IPA memiliki empat unsur utama yaitu, sikap, proses, produk dan aplikasi. Pada proses pembelajaran IPA keempat unsur itu diharapkan dapat muncul sehingga peserta didik dapat mengalami proses pembelajaran secara utuh dan menggunakan rasa ingin tahunya untuk memahami fenomena alam, melalui kegiatan pemecahan masalah yang menerapkan langkah-langkah metode ilmiah. Oleh karena itu, IPA sering disamakan dengan *the way of thinking* Wisudawati,(2014: 22)

Karakteristik Biologi sebagai bagian natural science, dimana pembelajaran Biologi harus merefleksikan kompetensi sikap ilmiah, berpikir ilmiah, dan keterampilan kerja ilmiah. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui proses mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan Menurut kemendikbud, (2014: 9).

2.4 Penelitian Relevan

Hasil penelitian yang relevan mengenai media pembelajaran yaitu: penelitian dilakukan oleh Ramadhany, Koryati, dan Deskoni (2015) dengan judul Analisis model dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada mata pelajaran ekonomi di SMA Se-kecamatan Inderalaya dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada mata pelajaran ekonomi di SMA Kecamatan Indralaya dengan menggunakan teknik pengumpulan data observasi Guru A mendapatkan skor (89,8%) dengan kategori sangat baik, Guru B mendapatkan skor (85,1%) dengan katagori sangat baik, Guru C mendapatkan skor (69,4%) dengan kategori baik, dan Guru D mendapatkan skor (68,5%)

dengan kategori baik. Dari seluruh guru, diperoleh jumlah skor rerata APKG sebesar 78,2% yang berarti bahwa model dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada pelaksanaan pembelajaran termasuk pada kategori Baik.

Hasil penelitian yang relevan mengenai media pembelajaran yaitu penelitian dilakukan oleh Riyanti, dan Setyami (2017) dengan judul penggunaan media pembelajaran sastra bagi guru bahasa Indonesia dapat diketahui bahwa data yang diperoleh terdapat tiga macam media pembelajaran yang digunakan oleh guru di SMP kota tarakan, yaitu media visual, audio, dan audiovisual. Dari delapan sekolah yang dijadikan sampel, sebanyak 20,7% guru menggunakan media audio, 18,7% guru menggunakan media visual, 21,9% guru menggunakan media audiovisual, dan 38,7% guru tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran belum sepenuhnya dimaksimalkan oleh guru.

Hasil penelitian yang relevan mengenai media pembelajaran yaitu penelitian dilakukan oleh Portanata, Lisa, dan Awang (2017) dengan judul Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA SD dapat diketahui bahwa proses pembelajaran IPA oleh Guru mata pelajaran IPA pada siswa kelas IV,V dan VI sekolah dasar didesa sungai Ayak, kabupaten Sekadau, Tahun pelajaran IPA yang diperoleh n 2016/2017 diperoleh persentase rata-rata sebagai berikut di SD Bantuan Yos Sudarso Sungai Aayak diperoleh rata-rata sebesar 61,6%, di SDN No. 02 Sungai Ayak diperoleh Rata-rata sebesar 63,3%, di SDN No. 03 Sungai Ayak diperoleh rata-rata sebesar 60%, di SDN No. 04 Sungai Ayak diperoleh rata-rata sebesar 68,3% dan di SDN No. 21 Sungai Ayak peneliti hanya mendapat ijin

penelitian di kelas IV diperoleh skor sebesar 75%. Kemudian berdasarkan hasil angket pemanfaatan media di SD Batuan Yos Sudarso Sungai Ayak dengan persentase sebesar 84,03 %, SDN 02 Sungai Ayak dengan Persentase sebesar 82,23%, SDN 03 Sungai Ayak dengan persentase sebesar 79,19%, SDN 04 Sungai Ayak dengan persentase sebesar 82,22%, dan SDN 21 Sungai Ayak dengan persentase sebesar 81,81%. Pemanfaatan media pembelajaran IPA yang diperoleh secara keseluruhan pemanfaatannya sebesar 82,14% tergolong kategori “Sangat Kuat”.

Berdasarkan kelayakan kebahasaan rata-rata persentase yang diperoleh dari hasil penilaian kedua penelaah adalah 73,94% dengan kriteria layak, sedangkan komponen yang terakhir untuk kelayakan penyajian diperoleh rata-rata persentase sebesar 65,46% dengan kriteria layak. pada komponen kelayakan kebahasaan merupakan komponen dengan nilai paling tinggi dibandingkan dengan kelayakan isi dengan kelayakan penyajian. Namun rata-rata persentase dari ketiga penilaian komponen kelayakan tersebut mempunyai kriteria layak karena diperoleh rata-rata persentase sebesar 70,89%. sehingga secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media power point yang digunakan oleh guru administrasi perkantoran pada materi pelayanan prima kelas X –APK 2 SMK PGRI 1 Porong layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian yang relevan mengenai media pembelajaran yaitu: penelitian dilakukan oleh Shofa, Redhana, dan Juniartina (2020) dengan judul Analisis Kebutuhan Pengembangan Media pembelajaran IPA Berbasis Argument Mapping yang melibatkan 20 responden. 90% guru pernah menggunakan media

ICT dalam proses pembelajaran, jenis media ICT yang sering digunakan adalah PPT (76,5%) dan guru belum pernah menggunakan media flash sebelumnya. 94,1% guru memperoleh multimedia interaktif dari internet dan 5,9% disediakan oleh sekolah. 92,3% guru menganggap bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran memang diperlukan. Setelah memahami apa yang dimaksud dengan argument mapping seluruh responden menyatakan tertarik dan ingin menggunakan multimedia tersebut dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni dan Yokhebed (2019) dengan judul Deskripsi Media Pembelajaran yang digunakan Guru Biologi SMA Negeri di Kota Pontianak dapat diketahui bahwa penggunaan media audio visual mendapatkan persentase sebesar 12,04% dengan kategori kurang baik, penggunaan media visual mendapatkan persentase sebesar 56,48% cukup baik, penggunaan media multimedia mendapatkan persentase sebesar 31,48% dengan kategori Cukup Baik.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan di SMA Swasta Sekecamatan Sukajadi di Pekanbaru Tahun Ajaran 2019/2020 pada hari selasa 15 Oktober 2019 sampai januari 2020

3.2. Populasi dan Sampel Penelitian

3.2.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek /subjek yang mempunyai kualitas karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya, Sugiyono, (2012: 80). Populasi penelitian ini dilaksanakan pada Empat SMA Swasta Se-Kecamatan Sukajadi yang berada dipekanbaru diantaranya:

Tabel 3. 1. Populasi Penelitian di SMA Swasta Se-kecamatan Sukajadi di Pekanbaru

NO	Kota	Nama Sekolah	Kategori	Jumlah Guru
	Pekanbaru	SMA Muhammadiyah 1	Swasta	3
		SMAS Plus Bina Bangsa	Swasta	3
		SMAS Taruna	Swasta	3
		SMAS Advent	Swasta	3
	Total			12

Sumber : Data Nama SMA Swasta Se-kecamatan Sukajadi di Pekanbaru

3.2.2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik sampling jenuh 12 Populasi. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus,

sebagian anggota populasi dijadikan sampel, Sugiyono (2012: 81). Selanjutnya pengambilan sampel untuk penelitian Arikunto dalam Riduwan (2014: 110), yang menyatakan “jika jumlah anggota subjek kurang dari 100 orang maka sampel diambil semua, dan jika lebih dari 100 maka sampel diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih, berdasarkan waktu, tenaga dan sesuai kemampuan Peneliti.

3.3 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan data yang akurat dan benar, dalam hal ini penulis menggunakan metode deskriptif. Metode ini digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan dengan jelas tentang Media Pembelajaran yang digunakan Guru saat mengajar terhadap pembelajaran Biologi di SMA/MA Swasta Sekecamatan Sukajadi di Pekanbaru. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan secara kualitatif.

3.4. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini ditetapkan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. penetapan populasi dan sampel
2. penetapan variabel dan indicator penelitian yang dijadikan dasar penyusunan instrument penelitian
3. penyusunan instrument penelitian, yaitu angket / lembaran pertanyaan
4. uji validasi angket penelitian kepada responden yang bukan sampel penelitian
5. pengambilan data/ penyebaran angket penelitian kepada responden(sampel penelitian)
6. pengolahan data

3. 5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara melakukan pengukuran. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono *dalam* Widoyoko (2012: 51) mengatakan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.

Instrumen penelitian ini berupa kisi-kisi angket yaitu rancangan berupa suatu data yang berbentuk matrik, yang didalamnya terdapat komponen-komponen yang disiapkan untuk menyusun angket. Sesuai dengan masalah yang akan diteliti, maka kisi-kisi ini dibuat dengan tujuan untuk mengungkapkan mengenai media pembelajaran yang digunakan guru saat mengajar dalam mempelajari Biologi di SMA/MA Swasta Sekecamatan Sukajadi di Pekanbaru. Sub variabel penelitian akan dikembangkan menjadi indikator, kemudian indikator, akan disusun menjadi sub indikator kemudian butir-butir pernyataan yang dibuat dalam bentuk bervariasi.

Untuk mengetahui kesan dan tanggapan dari sampel penelitian serta mengetahui pengaruh metode yang diterapkan, maka digunakanlah angket. Angket diberikan kepada guru disekolah

Tabel 3.2 Kisi-kisi Pernyataan Media Pembelajaran yang Digunakan Guru Saat Mengajar Biologi

Variabel	Aspek	Indikator	Sub Indikator	No Pernyataan Item		Jumlah
				Item (+)	Item (-)	
Analisis Media Pembelajaran Yang Digunakan Guru Saat Mengajar			1. Media Berbasis Manusia	1, 3, 4	2, 5	5
			2. Media Berbasis Cetak	2, 4, 6, 7	1, 3, 5	7
			3. Media Berbasis Visual	2, 4, 5, 6	1, 3	5
			4. Media Berbasis Audio-Visual	1, 2, 4, 5, 6	3, 7	5
			5. Media Berbasis Komputer	1, 5,	2, 3, 4	5
			Jumlah			27

(Modifikasi dari dalam Arsyad, 2011: 82-96.)

Dalam penelitian ini angket media pembelajaran yang digunakan guru saat mengajar siswa disusun dengan menggunakan *Skala Likert*, Riduwan, (2015:71). Menurut Riduwan dan Sunarto (2014: 20) “ *Skala Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial”. *Skala Likert* yang biasanya menggunakan lima kategori, yaitu selalu, sering, kadang-kadang, pernah, dan tidak pernah. *Skala Likert* yang biasanya ini kemudian dimodifikasi menjadi tiga kategori yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS). Adapun alasan tidak menggunakan skala lima karna skala tersebut memiliki kelemahan. Pengisian angket ini dengan cara memberikan checklist(√) pada jawaban yang menurut responden sesuai karakteristik dirinya. Untuk mengukur variable tentang media

pembelajaran yang digunakan guru saat mengajar di SMA/MA Swasta Sekecamatan Sukajadi dipekanbaru Tahun Ajaran 2019/2020 dilakukan memeberikan skor jawaban angket yang diisi oleh responden, dengan ketentuan pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. 3 : Skor Item Alternatif Jawaban Responden

Alternatif Skor	Pernyataan Positif(+)	Pernyataan Negatif(-)
Sangat Setuju(SS)	3	1
Setuju(S)	2	2
Tidak Setuju(TS)	1	3

Sumber : Modifikasi Peneliti Berdasarkan Riduwan(2015:87)

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam pengumpulan pada penelitian ini adalah berupa observasi, penyebaran angket, mengadakan wawancara kepada sampel penelitian sebagai responden dan dokumentasi.

1. Teknik Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dengan koesioner. Kalau wawancara dengan koesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar Sugiyono,(2018: 145).

2. Teknik Angket

Angket adalah daftar pertanyaan atau pernyataan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan respon (responden) sesuai dengan permintaan pengguna. Tujuan penyebaran angket untuk mencari informasi yang

lengkap mengenai suatu masalah dan responden tanpa merasa khawatir bila responden memberikan jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan dalam pengisian daftar pertanyaan (Riduwan, 2015:71). Dalam penelitian ini angket media pembelajaran yang digunakan guru saat mengajar siswa disusun dengan menggunakan *SkalaLikert*. Menurut Riduwan dan Sunarto (2014: 20) “*SkalaLikert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial”. *Skala Likert* yang biasanya menggunakan lima kategori, yaitu selalu, sering, kadang-kadang, pernah, dan tidak pernah. Skala Likert yang biasanya ini kemudian dimodifikasi menjadi tiga kategori yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS). Adapun alasan tidak menggunakan skala lima karna skala tersebut memiliki kelemahan.

Kelemahan skala lima yaitu ada kecenderungan responden untuk memilih alternatif tengah sebagai pilihan yang dianggap paling aman, (cukup, netral, ragu-ragu). Oleh karena itu, untuk menghindari kecenderungan pilihan tengah, hindari penggunaan istilah” cukup, netral, ragu-ragu” tetapi gunakan alternatif pilihan tengah dengan pilihan istilah “kurang atau kadang-kadang” Widoyoko, (2012: 106-107).

3. Teknik Wawancara

Wawancara berfungsi sebagai alat pelengkap untuk mencari informasi-informasi yang tidak dapat diperoleh dengan metode lain seperti angket. Dalam melaksanakan wawancara, peneliti menggunakan wawancara terstruktur yaitu wawancara dimana peneliti ketika melaksanakan tatap muka dengan responden menggunakan pedoman wawancara yang telah disiapkan lebih dahulu. Penggunaan pedoman secara struktur ini penting hasil peneliti agar mereka dapat

menekankan pada hasil informasi yang telah direncanakan dalam wawancara (Darmadi, 2013: 307).

Penggunaan wawancara sebagai metode pengumpul data dalam penelitian didasarkan pada anggapan Widoyoko (2012: 41):

1. Subjek adalah orang yang paling tahu tentang dirinya sendiri.
2. Apa yang dinyatakan oleh subjek kepada peneliti adalah benar dan dapat dipercaya.
3. Interpretasi subjek tentang pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepadanya adalah sama dengan yang dimaksudkan oleh peneliti.
4. Teknik Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Sebagian besar data yang tersedia adalah bentuk surat-surat, catatan harian, cenderamata, laporan, artefak, foto, dan sebagainya (Darmadi, 2013: 290).

3.8 Teknik Analisis Data

Berdasarkan tujuan penelitian ini maka penulis menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif, data yang disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi relative. Menurut sudijono (2011: 42), frekuensi relative adalah frekuensi disajikan bukan dalam frekuensi sebenarnya, melainkan frekuensi yang dituangkan dalam bentuk angka sebenarnya, analisis data seperti ini dipergunakan analisis frekuensi dengan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

(Sudijono, 2011: 43)

Keterangan:

P = Besar persentase alternatif jawaban

F = Frekuensi alternatif jawaban responden

N = Jumlah sampel penelitian

Penggolongan Kriteria Taraf Analisis Media Pembelajaran yang digunakan oleh Guru

1. Skor terendah, jika semua Item mendapatkan Skor $1 = 1 \times 27 = 27$
2. Skor tertinggi, jika semua Item mendapatkan skor $3 = 3 \times 27 = 81$
3. Skor terendah dalam bentuk persen menjadi $27/81 \times 100\% = 33,33\% = 33\%$
4. Rentang = $100\% - 33\% = 67\%$
5. Panjang Interval = Rentang/ Kategori = $67\%/3 = 22\%$

Tabel 3.4 kriteria dari persentasi Media Pembelajaran yang digunakan Guru

NO	Interval	Kriteria
1.	$33\% < \text{Skor} \leq 55\%$	Sangat Baik
2.	$56\% < \text{Skor} \leq 77\%$	Baik
3.	$78\% < \text{Skor} \leq 100\%$	Kurang Baik

(Riduwan, 2016: 41) dan dimodifikasi oleh peneliti

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Gambaran Umum Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Swasta Sekecamatan Sukajadi di Pekanbaru mulai dari Bulan Oktober 2019 sampai bulan Januari 2020. Populasi dari penelitian ini adalah semua Guru Biologi yang ada di SMA Swasta Sekecamatan Sukajadi. Adapun responden yang dijadikan sampel penelitian terdiri dari 12 guru yang tersebar di kecamatan sukajadi pekanbaru. Sebelum angket disebar kepada setiap Guru SMA Sekecamatan Sukajadi dipekanbaru. Hasil tanggapan angket yang diperoleh dari Guru SMA Swasta Sekecamatan Sukajadi dipekanbaru, angket yang disebar diharapkan dapat menggambarkan dan mengungkapkan masalah, keadaan, peristiwa sebagaimana adanya, atau mengungkapkan fakta secara lebih mendalam tentang analisis media pembelajaran yang digunakan guru saat mengajar di SMA/MA Swasta se-kecamatan Sukajadi di pekanbaru Tahun Ajaran 2019/2020.

Angket yang disebar kepada responden angket mengenai Media Pembelajaran yang digunakan guru saat mengajar pada pembelajaran biologi, diharapkan dapat menggambarkan dan mengungkapkan masalah Media Pembelajaran yang digunakan saat mengajar.

4.2 Uji Reabilitas

Kata Reabilitas dalam bahasa Indonesia diambil dari kata reliability dalam bahasa Inggris, berasal dari kata reliable yang artinya dapat dipercaya. Instrument test dapat dikatakan dapat dipercaya (reliable) jika memberikan hasil yang tetap

(konsisten) apabila diteskan berkali-kali Widoyoko (2021: 157). Keandalan (reliability) berasal dari kata rely yang artinya percaya dan reliable yang artinya dapat dipercaya. Reliabilitas berhubungan dengan kemampuan alat ukur untuk melakukan pengukuran secara cermat. Alat ukur yang reliable akan memberikan hasil pengukuran yang relative stabil dan konsisten karena pengukurannya menghasilkan alat yang minimal.

4.3 Uji Validitas

Pengujian validitas dengan SPSS versi 22. Untuk mengetahui tingkat validitas dalam SPSS (*Statistic Program For Social Science*) perhatikan pada angka *item total Corelation* yang merupakan angka korelasi antara skor item dengan skor total, jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} maka item dikatakan valid dengan menggunakan distribusi (Tabel r) untuk $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan ($dk = n - 1 = 30 - 1 = 29$) sehingga didapat $r_{tabel} = 0,334$. Contoh total korelasi $P1 = 0,423 > 0,334$ berarti valid dan seterusnya keputusan uji validitas dapat dilihat pada lampiran 2.

Berdasarkan lampiran 2 dapat dijelaskan bahwa dari 30 item pernyataan terdapat 3 buah item pernyataan yang tidak valid, yaitu item 13, 24, 25, sedangkan butir lainnya valid yaitu: Item 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 26, 27, 28, 29, 30, karena r_{hitung} lebih rendah dibandingkan dengan r_{tabel} . Dengan demikian peneliti menggururkan dan memperbaiki beberapa angket media pembelajaran yang digunakan Guru pada item yang tidak valid, sebelum digunakan untuk penelitian.

4.4 Hasil Analisis Data

Analisis media pembelajaran biologi yang digunakan guru saat mengajar dikelas, melalui penyebaran angket dengan jumlah responden 12 orang guru yang terdiri dari 1 indikator, dan 5 sub indikator dan terdiri dari 27 pernyataan. Guna menafsirkan skor nilai yang diperoleh melalui perhitungan atas angket tersebut, maka untuk mendapatkan persentasenya disesuaikan dengan kriteria yang telah dimodifikasi dari Syah (2013: 185).

4.5.1 Hasil Rekapitulasi Seluruh Media Pembelajaran Biologi

Dari data yang dianalisis untuk seluruh media pembelajaran biologi hasil Rekapitulasi dari seluruh Media Pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.5 di bawah ini;

Tabel 4.1 Hasil Rekapitulasi Seluruh Media Pembelajaran Biologi

NO	Kode Guru	Jumlah Jawaban Responden	Skor Maksimal	Rata-Rata Persentase (%)	Kategori
1	AA	62	81	76,54%	Cukup Baik
2	AP	60	81	74,07%	Cukup Baik
3	AN	60	81	74,07%	Cukup Baik
4	CD	58	81	71,60%	Cukup Baik
5	GS	57	81	70,37%	Cukup Baik
6	LR	57	81	70,37%	Cukup Baik
7	NE	58	81	71,60%	Cukup Baik
8	NR	57	81	70,37%	Cukup Baik
9	PS	57	81	70,37%	Cukup Baik
10	RE	55	81	67,90%	Cukup Baik

NO	Kode Guru	Jumlah Jawaban Responden	Skor Maksimal	Rata-Rata Persentase (%)	Kategori
11	SC	55	81	67,90%	Cukup Baik
12	YL	57	81	70,37%	Cukup Baik
Responden Gabungan		693	972	71,29%	Cukup Baik

Dari data Rekapitulasi seluruh Media Pembelajaran Biologi Guru yang mempunyai nilai tertinggi nomor 1 adalah AA dengan persentase 76,54% kategori Cukup Baik, sedangkan yang mendapat nilai terendah nomor 10 dan 11 adalah RE dan SC dengan persentase 67,90% kategori Cukup Baik sedangkan rata-rata seluruhnya mendapatkan persentase sebesar 71,29% dengan kategori Cukup Baik.

4.4.2 Rekapitulasi dari Media Berbasis Manusia Pembelajaran Biologi

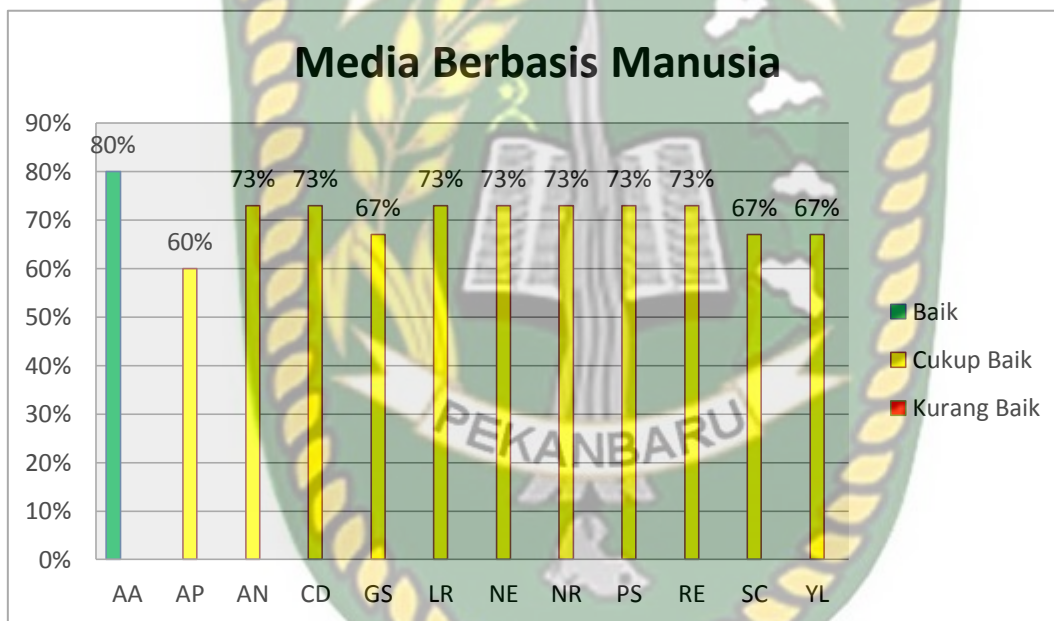
Dari data yang didapat dari pernyataan yang diberikan, maka dipaparkan Hasil jawaban dari 12 orang Guru untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari Tabel 4.5 dibawah ini:

Tabel 4.2 Media Berbasis Manusia

No	Kode Guru	Pernyataan Angket					F	N	P	Kategori
		1	2	3	4	5				
1	AA	2	3	2	3	2	12	15	80%	Baik
2	AP	3	1	2	2	1	9	15	60%	Cukup Baik
3	AN	3	1	3	2	2	11	15	73,33%	Cukup Baik
4	CD	3	1	3	2	2	11	15	73,33%	Cukup Baik
5	GS	2	1	3	2	2	10	15	66,66%	Cukup Baik
6	LR	3	1	3	2	2	11	15	73,33%	Cukup Baik
7	NE	3	1	3	2	2	11	15	73,33%	Cukup Baik
8	NR	3	1	3	2	2	11	15	73,33%	Cukup Baik
9	PS	3	1	3	2	2	11	15	73,33%	Cukup Baik
10	RE	3	1	3	3	1	11	15	73,33%	Cukup Baik
11	SC	3	1	2	2	2	10	15	66,66%	Cukup Baik
12	YL	2	1	2	3	2	10	15	66,66%	Cukup Baik
Responden Gabungan							128	180	71,11%	Cukup Baik

Dari tabel diatas dapat dilihat dengan jelas berdasarkan penilaian Responden terhadap hasil rekapitulasi Media Berbasis Manusia yang mempunyai nilai tertinggi, nomor 1 adalah AA dengan persentase sebesar 80% dengan kategori Baik, sedangkan yang mendapat nilai terendah nomor 2 adalah AP dengan persentase 60% kategori Cukup Baik, sedangkan rata-rata seluruhnya mendapatkan persentase sebesar 71,11% dengan kategori Cukup Baik.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik dibawah ini.



Gambar 1. Diagram Batang Hasil Jawaban Responden Terhadap Media Berbasis Manusia

4.3 Media Berbasis Cetakan

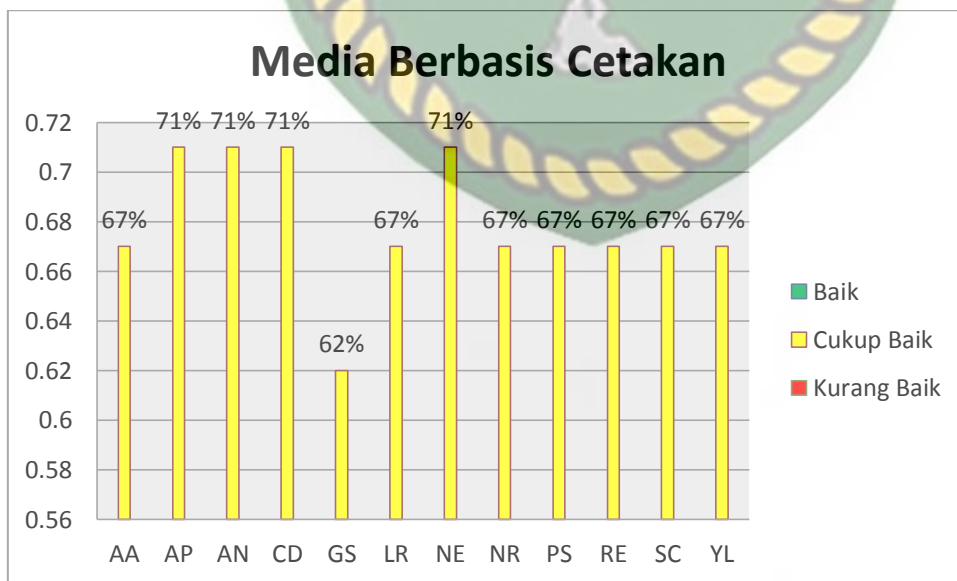
Dari pernyataan yang diberikan, dapat dipaparkan Hasil jawaban dari 12 orang Guru untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari Tabel dibawah ini:

No	Kode Guru	Pernyataan Angket								F	N	P	Kategori
		6	7	8	9	10	11	12					
1	AA	1	3	1	2	2	2	3	14	21	66,66%	Cukup Baik	
2	AP	1	3	1	3	2	2	3	15	21	71,42%	Cukup Baik	
3	AN	1	3	1	3	2	2	3	15	21	71,42%	Cukup Baik	
4	CD	1	3	1	3	2	2	3	15	21	71,42%	Cukup Baik	

No	Kode Guru	Pernyataan Angket								F	N	P	Kategori
		6	7	8	9	10	11	12					
5	GS	1	2	1	2	2	2	3	13	21	61,90%	Cukup Baik	
6	LR	1	3	1	2	2	2	3	14	21	66,66%	Cukup Baik	
7	NE	1	3	1	3	2	2	3	15	21	71,42%	Cukup Baik	
8	NR	1	3	1	2	2	2	3	14	21	66,66%	Cukup Baik	
9	PS	1	3	1	2	2	2	3	14	21	66,66%	Cukup Baik	
10	RE	1	2	1	2	3	2	3	14	21	66,66%	Cukup Baik	
11	SC	1	3	1	2	2	2	3	14	21	66,66%	Cukup Baik	
12	YL	1	3	1	2	2	2	3	14	21	66,66%	Cukup Baik	
Responden Gabungan									171	252	67,86%	Cukup Baik	

Dari tabel diatas dapat dilihat dengan jelas berdasarkan penilaian Responden terhadap hasil Rekapitulasi Media Berbasis Cetak yang mempunyai nilai tertinggi, nomor 2,3,4 dan 7 adalah AP, AN, CD, dan NE dengan persentase sebesar 71,42% dengan kategori Cukup Baik, sedangkan yang mendapat nilai terendah nomor 5 adalah GS dengan persentase 61,90% kategori Cukup Baik, sedangkan rata-rata seluruhnya mendapatkan persentase sebesar 67,86% dengan kategori Cukup Baik .

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik dibawah ini.



Gambar 2. Diagram Hasil Jawaban Responden Terhadap Media Berbasis Cetak

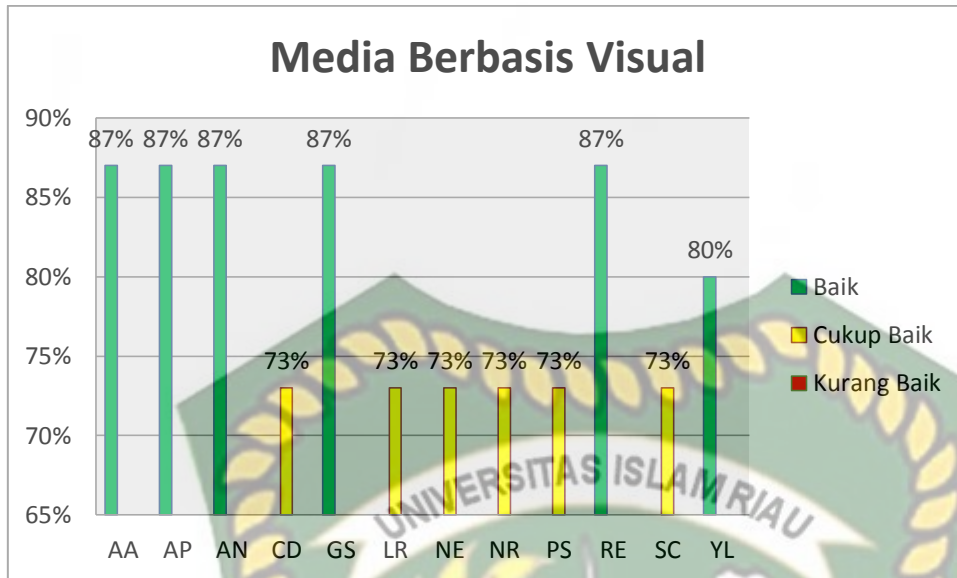
4.4 Media Berbasis Visual

Dari pernyataan yang diberikan, dapat dipaparkan Hasil jawaban dari 12 orang Guru untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari Tabel dibawah ini:

No	Kode Guru	Pernyataan Angket					F	N	P	Kategori
		13	14	15	16	17				
1	AA	3	1	3	3	3	13	15	86,66%	Baik
2	AP	3	1	3	3	3	13	15	86,66%	Baik
3	AN	3	1	3	3	3	13	15	86,66%	Baik
4	CD	3	1	3	2	2	11	15	73,33%	Cukup Baik
5	GS	3	1	3	3	3	13	15	86,66%	Baik
6	LR	3	1	3	2	2	11	15	73,33%	Cukup Baik
7	NE	3	1	3	2	2	11	15	73,33%	Cukup Baik
8	NR	3	1	3	2	2	11	15	73,33%	Cukup Baik
9	PS	3	1	3	2	2	11	15	73,33%	Cukup Baik
10	RE	3	1	3	3	3	13	15	86,66%	Baik
11	SC	3	1	3	2	2	11	15	73,33%	Cukup Baik
12	YL	3	1	3	2	3	12	15	80%	Baik
Responden Gabungan							143	180	79,44%	Baik

Dari tabel diatas dapat dilihat dengan jelas berdasarkan penilaian responden terhadap hasil rekapitulasi Media Berbasis Visual yang mempunyai nilai tertinggi nomor 1,2,3,5, dan 10 adalah AA, AP, AN, GS, dan RE dengan persentase sebesar 86,66% dengan kategori Baik, sedangkan yang mendapat nilai terendah nomor 4,6,7,8,9,dan 11 adalah CD, LR, NE, NR, PS,dan SC dengan persentase 73,33% kategori Cukup Baik, sedangkan rata-rata seluruhnya mendapatkan persentase sebesar 79,44% dengan kategori Baik.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik dibawah ini.



Gambar 3. Diagram Hasil Jawaban Responden Terhadap Media Berbasis Visual

4.5 Media Berbasis Audio Visual

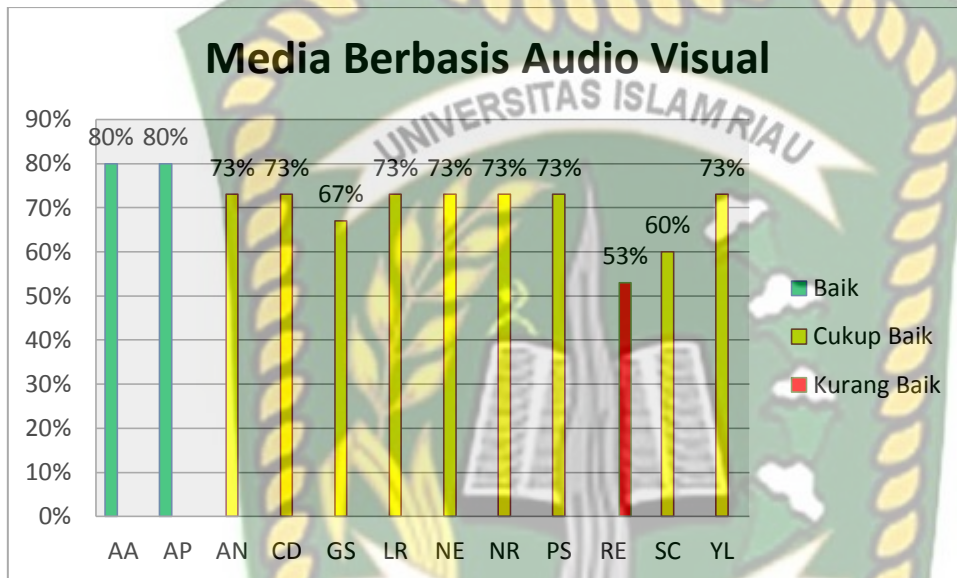
Dari pernyataan yang diberikan, dapat dipaparkan Hasil jawaban dari 12 orang Guru untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari Tabel dibawah ini:

No	Kode Guru	Pernyataan Angket					F	N	P	Kategori
		18	19	20	21	22				
1	AA	3	2	1	3	3	12	15	80%	Baik
2	AP	3	2	2	2	3	12	15	80%	Baik
3	AN	3	2	1	2	3	11	15	73,33%	Cukup Baik
4	CD	1	3	2	2	3	11	15	73,33%	Cukup Baik
5	GS	3	2	1	2	2	10	15	66,66%	Cukup Baik
6	LR	1	3	2	2	3	11	15	73,33%	Cukup Baik
7	NE	1	3	2	2	3	11	15	73,33%	Cukup Baik
8	NR	1	3	2	2	3	11	15	73,33%	Cukup Baik
9	PS	1	3	2	2	3	11	15	73,33%	Cukup Baik
10	RE	2	2	1	1	2	8	15	53,33%	Kurang Baik
11	SC	1	3	2	2	1	9	15	60%	Cukup Baik
12	YL	3	2	1	2	3	11	15	73,33%	Cukup Baik
Responden Gabungan							128	180	71,11%	Cukup Baik

Dari tabel diatas dapat dilihat dengan jelas berdasarkan penilaian responden terhadap hasil rekapitulasi Media Berbasis Audio Visual yang mempunyai nilai tertinggi nomor 1 dan 2 adalah AA dan AP dengan persentase

sebesar 80% dengan kategori Baik, sedangkan yang mendapat nilai terendah nomor 10 adalah RE dengan persentase 53,33% kategori Kurang Baik, sedangkan rata-rata seluruhnya mendapatkan persentase sebesar 71,11% dengan kategori Cukup Baik.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik dibawah ini.



Gambar 4. Diagram Hasil Jawaban Responden Terhadap Media Berbasis Audio Visual

4.6 Media Berbasis Komputer

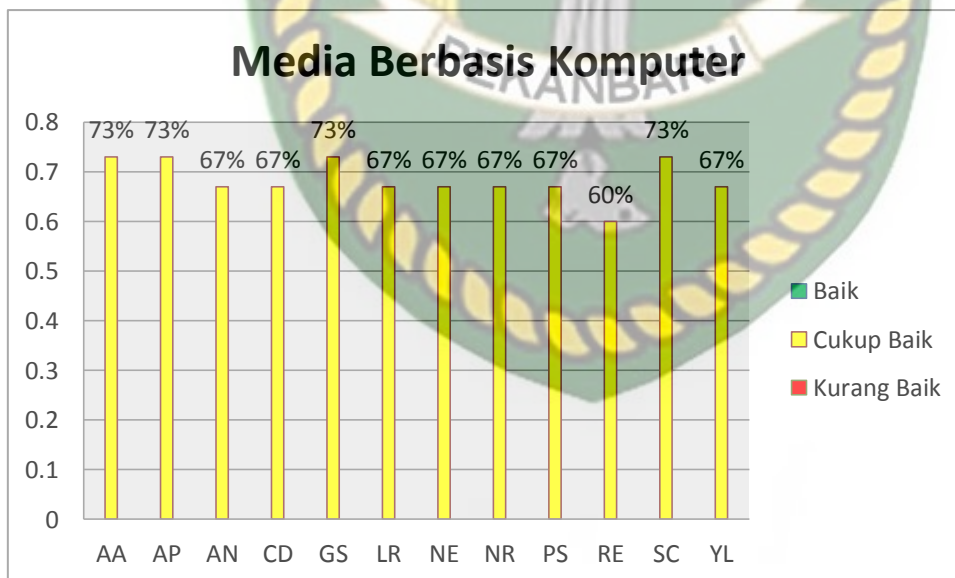
Dari pernyataan yang diberikan, dapat dipaparkan Hasil jawaban dari 12 orang Guru untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari Tabel dibawah ini:

No	Kode Guru	Pernyataan Angket					F	N	P	Kategori
		23	24	25	26	27				
1	AA	1	3	3	2	2	11	15	73,33%	Cukup Baik
2	AP	1	3	2	2	3	11	15	73,33%	Cukup Baik
3	AN	1	3	2	2	2	10	15	66,66%	Cukup Baik
4	CD	1	3	2	2	2	10	15	66,66%	Cukup Baik
5	GS	1	3	2	3	2	11	15	73,33%	Cukup Baik
6	LR	1	3	2	2	2	10	15	66,66%	Cukup Baik
7	NE	1	3	2	2	2	10	15	66,66%	Cukup Baik
8	NR	1	3	2	2	2	10	15	66,66%	Cukup Baik

No	Kode Guru	Pernyataan Angket					F	N	P	Kategori
		23	24	25	26	27				
9	PS	1	3	2	2	2	10	15	66,66%	Cukup Baik
10	RE	1	2	2	2	2	9	15	60%	Cukup Baik
11	SC	1	3	2	2	3	11	15	73,33%	Cukup Baik
12	YL	1	2	3	2	2	10	15	66,66%	Cukup Baik
Responden Gabungan							123	180	68,33%	Cukup Baik

Dari tabel diatas dapat dilihat dengan jelas berdasarkan penilaian responden terhadap hasil rekapitulasi Media Berbasis Komputer yang mempunyai nilai tertinggi nomor 1,2,5,11 adalah AA, AP, GS, dan SC dengan persentase sebesar 73,33% dengan kategori Cukup Baik, sedangkan yang mendapat nilai terendah nomor 10 adalah RE dengan persentase 60% kategori Cukup Baik, sedangkan rata-rata seluruhnya mendapatkan persentase sebesar 68,33% dengan kategori Cukup Baik

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik dibawah ini.



Gambar 4. Diagram Hasil Jawaban Responden Terhadap Media Berbasis Komputer

2. PEMBAHASAN

Dari data yang didapat dari analisis data maka dapat dibahas materinya sebagai berikut;

2,1 Rekapitulasi seluruh Media Pembelajaran Biologi

Dari data Rekapitulasi seluruh Media Pembelajaran Biologi Guru yang mempunyai nilai tertinggi nomor 1 adalah AA dengan persentase 76,54% katagori Cukup Baik, dipengaruhi oleh pemahaman guru yang cukup baik dalam penggunaan media pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang direncanakan. sedangkan yang mendapat nilai terendah nomor 10 dan 11 adalah RE dan SC dengan persentase 67,90% katagori Cukup Baik, karena media pembelajaran yang digunakan masih belum maksimal digunakan sehingga siswa mengalami pengalaman belajar yang jelek dan memandang belajar sebagai sesuatu yang negative. sedangkan rata-rata seluruhnya mendapatkan persentase sebesar 71,29% dengan kategori Cukup Baik. Karena Guru mata pelajaran biologi telah memahami materi dan telah menggunakan berbagai jenis media sebagai pedoman pembelajaran biologi, selain itu terlihat antusias peserta didik didalam menggunakan berbagai jenis media belajar, sehingga tercapainya tujuan belajar siswa tersebut. Sejalan dengan pernyataan Arsyad, (2013: 18) Kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran suatu mata pelajaran biasanya guru hanya menggunakan media berupa buku, papan tulis dan spidol. Akan tetapi dalam merancang atau mendesain media sendiri yang berhubungan dengan materi pelajaran guru belum bisa melakukannya, sehingga guru belum begitu kreatif dalam menciptakan media pembelajaran yang baru. Kendala yang dihadapi guru dalam kegiatan

pembelajaran suatu mata pelajaran biasanya adalah kurangnya fasilitas media pembelajaran disekolah terutama media yang berkenaan dengan materi pelajaran. Kendala lain adalah keterbatasan waktu dalam pembelajaran, sehingga tidak terkafernya guru dalam memberikan materi pelajaran seluruhnya kepada siswa. Upaya yang dilakukan guru dalam mengatasi kendala tersebut adalah mengikuti kegiatan pelatihan, seminar yang diadakan baik dari dinas pendidikan, kementerian agama, sekolah atau dari lembaga lain untuk menunjang kompetensi guru. Fasilitas-fasilitas dan sarana – sarana yang berhubungan dengan pendidikan disekolah salah satunya fasilitas dan sarana yang berhubungan dengan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi siswa dan mutu pendidikan disekolah.

2,2 Rekapitulasi Media Berbasis Manusia

Dari tabel diatas dapat dilihat dengan jelas berdasarkan penilaian Responden terhadap hasil rekapitulasi Media Berbasis Manusia yang mempunyai nilai tertinggi, nomor 1 adalah AA dengan persentase sebesar 80% dengan kategori Baik, terjadinya peningkatan hasil persentase media berbasis manusia disebabkan oleh guru mata pelajaran biologi selalu dapat memotivasi peserta didik dan selalu dapat mengarahkan dan mempengaruhi proses belajar melalui eksplorasi terbimbing dengan menganalisis dari waktu ke waktu apa yang terjadi pada lingkungan belajar sehingga media berbasis manusia ini secara intuitif dapat merasakan kebutuhan peserta didik dan memberinya pengalaman belajar yang akan membantu mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan yang mendapat nilai terendah nomor 2 adalah AP dengan persentase 60% kategori Cukup Baik, karena Guru AP kurang menggunakan media manusia sebagai alat media yang dapat menarik semangat dan memotivasi peserta didik untuk belajar, sehingga

tujuan belajar tidak tercapai. sedangkan rata-rata seluruhnya mendapatkan persentase sebesar 71,11% dengan kategori Cukup Baik. Masih Kurang efektifnya guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis manusia disekolah sehingga mendapatkan hasil yang cukup baik. Dari hasil wawancara yang dilakukan masih banyaknya guru hanya menggunakan beberapa media saja, dan masih ada lagi guru yang kurang mampu dalam mengembangkannya, sehingga berakibat pada kejenuhan dan kebosanan yang muncul pada diri siswa didalam kelas. Seharusnya guru memiliki media dalam mengajar dan mengelola kelas sehingga belajar bisa lebih menarik bahkan dirindukan, idealnya guru dapat menggunakan seluruhnya media pembelajaran untuk menyajikan berbagai macam disiplin ilmu pengetahuan, tujuannya agar proses belajar mengajar didalam kelas bisa lebih menarik sehingga menumbuhkan minat belajar siswa. (Arsyad 2013: 2) menyatakan guru sekurang- kurangnya dapat menggunakan media yang bervariasi, mudah, dan efisien meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya menyampaikan tujuan pelajaran yang diharapkan. Dalam proses pembelajaran, kehadiran media sangatlah diharapkan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

2.3 Rekapitulasi Media Berbasis Cetakan

Dari tabel diatas dapat dilihat dengan jelas berdasarkan penilaian Responden terhadap hasil Rekapitulasi Media Berbasis Cetakan yang mempunyai nilai tertinggi, nomor 2,3,4 dan 7 adalah AP, AN, CD, dan NE dengan persentase sebesar 71,42% dengan kategori Cukup Baik, karena guru telah menggunakan media berbasis cetakan yang dari berbagai sumber lengkap sehingga peserta didik mendapatkan ilmu yang lebih banyak dan tidak hanya

ditemukan disatu buku pedoman belajar saja. Sedangkan yang mendapat nilai terendah nomor 5 adalah GS dengan persentase 61,90% kategori Cukup Baik, guru GS telah menggunakan media berbasis Cetak akan tetapi belum semaksimal mungkin digunakan seperti kurangnya pedoman dari berbagai pengarang sehingga kurang tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Sedangkan rata-rata seluruhnya mendapatkan persentase sebesar 67,86% dengan kategori Cukup Baik. Dari hasil wawancara guru yang telah dilakukan, selain menggunakan media cetak guru selalu efektif dalam menggunakan media lainnya sehingga keberadaan media mempunyai arti yang cukup penting karna media dapat membantu memperjelas materi yang masih samar dan kurang dipahami oleh peserta didik. berbaga sejalan dengan pendapat sadiman, dkk (2011: 7) media akan memberikan pengalaman nyata pada siswa media tersebut dapat berupa buku, dan media cetak lainnya yang dapat memberikan pengalaman konkrit, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap belajar siswa, manfaat media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan menyampaikan isi pesan pelajaran pada saat itu.

2.4 Rekapitulasi Media Berbasis Visual

Dari tabel diatas dapat dilihat dengan jelas berdasarkan penilaian responden terhadap hasil rekapitulasi Media Berbasis Visual yang mempunyai nilai tertinggi nomor 1,2,3,5, dan 10 adalah AA, AP, AN, GS, dan RE dengan persentase sebesar 86,66% dengan kategori Baik, Media berbasis Visual memegang peranan penting dalam proses belajar, dipengaruhi oleh guru mata pelajaran biologi sudah sangat memanfaatkan media Visual sehingga dapat

memperlancar pemahaman melalui elaborasi struktur dan organisasi dan memperkuat ingatan yang menumbuhkn minat peserta didik yang dapat memberikan hubungan anatara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. sedangkan yang mendapat nilai terendah nomor 4,6,7,8,9,dan 11 adalah CD, LR, NE, NR, PS,dan SC dengan persentase 73,33% kategori Cukup Baik, dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang cukup baik serta pemahaman dalam memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata, sehingga menjadi efektif dalam penempatan konteks yang bermakna. Sedangkan rata-rata seluruhnya mendapatkan persentase sebesar 79,44% dengan kategori Baik. Dari hasil wawancara yang dilakukan hampir semua guru sekecamatan sukajadi telah menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Visual sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dari pernyataan yang sejalan dengan media berbasis visual di nyatakan oleh arsyad (2013: 89) media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Dan juga menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Menurut pendapat para guru biologi media visual sangat mendukung kegiatan pembelajaran baik itu berupa gambar, charta, maupun torso. Media visual banyak tersedia disekolah lebih mudah dibuat dan praktis digunakan. Penggunaan media ini juga dapat dipakai berulang-ulang.

2.5 Rekapitulasi Media Berbasis Audio Visual

Dari tabel diatas dapat dilihat dengan jelas berdasarkan penilaian responden terhadap hasil rekapitulasi Media Berbasis Audio Visual yang mempunyai nilai tertinggi nomor 1 dan 2 adalah AA dan AP dengan persentase sebesar 80%

dengan kategori Baik, karena setiap memasuki materi pelajaran guru sudah lebih dulu menyiapkan berbagai video yang menarik terkait pelajaran yang akan dibahas pada materi pelajaran biologi, sehingga media yang telah disiapkan harus mempertunjukkan sesuatu yang dapat menarik perhatian semua peserta didik. Sedangkan yang mendapat nilai terendah nomor 10 adalah RE dengan persentase 53,33% kategori Kurang Baik, guru RE kurang memanfaatkan media audio visual sehingga peserta didik tidak tertarik dalam melakukan pelajaran biologi, seharusnya guru RE memanfaatkan media audio visual supaya proses pembelajaran biologi semakin mudah dipahami terutama dalam proses pembelajaran. sedangkan rata-rata seluruhnya mendapatkan persentase sebesar 71,11% dengan kategori Cukup Baik. Dari hasil wawancara media audio kurang efektif digunakan oleh guru Biologi RE mengingat bahwa dalam mata pelajaran biologi terdapat materi yang bersifat abstrak sehingga perlu divisualisasikan dalam bentuk gambar. Untuk materi yang tidak abstrak diperlukan media sesungguhnya. Menurut arsyad (2015) kekurangan media audio adalah sulitnya menerima pesan atau informasi karena hanya mengandalkan pendengaran saja.

2.6 Rekapitulasi Media Berbasis Komputer

Dari tabel diatas dapat dilihat dengan jelas berdasarkan penilaian responden terhadap hasil rekapitulasi Media Berbasis Komputer yang mempunyai nilai tertinggi nomor 1,2,5,11 adalah AA, AP, GS, dan SC dengan persentase sebesar 73,33% dengan kategori Cukup Baik, pemanfaatan media berbasis computer berperan sebagai manejer dalam proses pembelajaran penyajian informasi isi materi pelajaran, dan latihan. Guru AA, AP, GS, DAN SC sudah cukup baik dalam menggunakan computer sebagai keterampilan berpikir tingkat yang lebih

tinggi dan telah mampu menguasai tugas-tugas yang disajikan sehingga melalui proses media pembelajaran berjalan dengan baik. sedangkan yang mendapat nilai terendah nomor 10 adalah RE dengan persentase 60% kategori Cukup Baik, guru RE masih jarang menggunakan computer dalam pembelajaran, dan juga kurangnya fasilitas disekolah sehingga pembelajaran kurang berbasis komputer kurang efektif dilaksanakan sedangkan rata-rata seluruhnya mendapatkan persentase sebesar 68,33% dengan kategori Cukup Baik. Dari hasil wawancara yang dilakukan penggunaan media pembelajaran berbasis computer membuat siswa lebih tertarik belajar dan memiliki daya ingat yang lebih lama, dan penggunaan media ini dapat merubah mindset siswa dalam proses pembelajaran dari siswa yang menganggap belajar itu susah menjadi menyenangkan melalui pembelajaran berbasis computer. (Osman 2014) menyatakan keterampilan berpikir siswa dapat dikembangkan dengan penggunaan media berbasis computer dan media pembelajaran yang tepat sehingga dapat menentukan keberhasilan pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni dan Yokhebed (2019) dengan judul Deskripsi Media Pembelajaran yang digunakan Guru Biologi SMA Negeri di Kota Pontianak dapat diketahui bahwa penggunaan media audio visual mendapatkan persentase sebesar 12,04% dengan kategori kurang baik, penggunaan media visual mendapatkan persentase sebesar 56,48% cukup baik, penggunaan media multimedia mendapatkan persentase sebesar 31,48% dengan kategori Cukup Baik.

Hasil penelitian yang relevan mengenai media pembelajaran yaitu: penelitian dilakukan oleh Ramadhany, Koryati, dan Deskoni (2015) dengan judul

Analisis model dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada mata pelajaran ekonomi di SMA Se-kecamatan Indralaya dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada mata pelajaran ekonomi di SMA Kecamatan Indralaya dengan menggunakan teknik pengumpulan data observasi Guru A mendapatkan skor (89,8%) dengan kategori sangat baik, Guru B mendapatkan skor (85,1%) dengan katagori sangat baik, Guru C mendapatkan skor (69,4%) dengan kategori baik, dan Guru D mendapatkan skor (68,5%) dengan kategori baik. Dari seluruh guru, diperoleh jumlah skor rerata APKG sebesar 78,2% yang berarti bahwa model dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada pelaksanaan pembelajaran termasuk pada kategori Baik.

Hasil penelitian yang relevan mengenai media pembelajaran yaitu penelitian dilakukan oleh Riyanti, dan Setyami (2017) dengan judul penggunaan media pembelajaran sastra bagi guru bahasa Indonesia dapat diketahui bahwa data yang diperoleh terdapat tiga macam media pembelajaran yang digunakan oleh guru di SMP kota tarakan, yaitu media visual, audio, dan audiovisual. Dari delapan sekolah yang dijadikan sampel, sebanyak 20,7% guru menggunakan media audio, 18,7% guru menggunakan media visual, 21,9% guru menggunakan media audiovisual, dan 38,7% guru tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran belum sepenuhnya dimaksimalkan oleh guru.

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari pengolahan data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa Analisis Media Pembelajaran yang digunakan Guru saat Mengajar di SMA/MA Swasta Se-kecamatan Sukajadi di Pekanbaru Tahun Ajaran 2020/2021 pada penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Manusia mendapatkan persentase sebesar 71,11% dengan kategori Cukup Baik, penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Cetak mendapatkan persentase sebesar 67,86% dengan kategori Cukup Baik, Media Pembelajaran Berbasis Visual mendapatkan persentase sebesar 79,44% dengan kategori Baik, Media Berbasis Audio Visual mendapatkan persentase sebesar 71,11% dengan kategori Cukup Baik, dan Media Berbasis Komputer mendapatkan persentase sebesar 68,33% dengan kategori Cukup Baik. Dari hasil Rekapitulasi seluruh media pembelajaran biologi mendapatkan persentase sebesar 71,29% dengan kategori Cukup Baik. Dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran yang digunakan Guru saat mengajar dalam pembelajaran biologi Sekecamatan Sukajadi di Pekanbaru sudah Cukup Baik digunakan.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas maka penulis sarankan hal-hal sebagai berikut:

Bagi guru hendaknya senantiasa memberikan dorongan belajar yang baik kepada siswa terutama dalam hal penggunaan media pembelajaran biologi. Jadi peran guru sangat besar dalam menumbuhkan keberhasilan belajar siswa, dan dengan penggunaan media pembelajaran biologi siswa lebih mudah mengerti dan

tertarik untuk belajar biologi. Dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dapat menumbuhkan kemampuan untuk belajar sehingga tidak jenuh dalam menerima pelajaran. Bagi sekolah, agar lebih memperhatikan kelengkapan sarana dan prasarana dan menciptakan lingkungan yang kondusif agar tujuan belajar dapat tercapai.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR PUSTAKA

Ajrianti. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran *E. Learning Modular Object Orieted Dynamic Learning Enviroment* (MOODLE) dengan Menggunakan *Model Drill*

Pada Materi Sistem Koordinasi Kelas XI IPA SMA Negeri Pekanbaru Tahun Ajaran 2015/2016.

Arikunto, S. 2014. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.

Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Darmadi, H. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung: Alfabeta.

Kemendikbud. 2014. *Pembelajaran Biologi Melalui Pendekatan Saintifi*. Jakarta: Kemendikbud.

Purwanto, 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.

Riduwan & Sunarto. 2014. *Pengantar statistika Untuk Penlitian Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, dan Bisnis*. Bandung : Alfabeta.

Riduwan. 2015. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru - Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung : Penerbit Alfabeta.

Rivai & Sudjana. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung : PT Sinar Baru Algensindo Offset.

Sanjaya, W. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta : Rawamangun.

Sudijono, A. 2011. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : PT. Grafindo Persada.

Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.

Sukmadinata. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Trianto, 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta. Bumi Aksara.

Widoyoko,& Eko. P. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Wisudawati A.W. 2017. *Metodologi Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.

