

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Penguasaan Konsep

Menurut KBBI (2018, hlm. 1) mengatakan bahwa penguasaan merupakan pemahaman atau kesanggupan untuk menggunakan pengetahuan, kepandaian dan sebagainya. Berdasarkan pemahaman tersebut, bahwa penguasaan dapat disimpulkan lebih dari sekedar kegiatan menyebutkan dan mengingat pengetahuan, tetapi mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Pengetahuan dapat diungkapkan kembali dalam bentuk lain yaitu melalui kata-kata sendiri sehingga dapat mudah dimengerti dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Goo *dalam* Utami (2017, hlm. 14) mengatakan bahwa “Konsep merupakan gambaran dan ciri-ciri suatu objek sehingga dapat membedakan objek tersebut dengan objek lainnya”. Konsep diperlukan agar diperoleh pengetahuan baru, sebagaimana yang dinyatakan oleh Utami (2017, hlm. 14) bahwa:

Konsep diperlukan untuk memperoleh dan mengkomunikasikan pengetahuan, karena dalam menguasai suatu konsep akan diperoleh pengetahuan baru yang tidak terbatas. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penguasaan konsep merupakan kemampuan siswa dalam memahami makna pembelajaran sehingga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam proses pembelajaran, penguasaan konsep sangatlah penting. Dengan adanya penguasaan konsep siswa dapat meningkatkan kemahiran intelektualnya dan membantu dalam memecahkan masalah yang dihadapinya serta menghasilkan pembelajaran yang bermakna.

Dahar *dalam* Ratnadewi (2017, hlm. 12) menyatakan bahwa “Penguasaan konsep merupakan kemampuan siswa dalam memahami makna secara ilmiah yaitu teori maupun penerapannya dalam kehidupan sehari-hari”. Sehingga dapat dikatakan bahwa seseorang menguasai konsep apabila orang tersebut memahami konsep yang dipelajarinya sehingga mampu menjelaskan dengan menggunakan

kalimat sendiri sesuai dengan pengetahuan yang didapatnya, tetapi tidak mengubah makna yang terkandung didalamnya (Sumaya *dalam* ratnadewi, 2017, hlm.12).

2. Pembelajaran Kelompok

Pembelajaran kelompok merupakan rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu agar tercapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Masrikhah (2014, hlm. 78) mengatakan bahwa pembelajaran kelompok dapat diartikan sebagai suatu kegiatan bersama-sama dengan saling membantu satu sama lain sebagai satu kelompok. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berkelompok merupakan pembelajaran dimana siswa saling bekerjasama dengan kelompoknya sehingga siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran berkelompok memiliki tujuan utama, sebagaimana yang dinyatakan oleh Isjoni *dalam* Nurhapita (2012, hlm. 23) diharapkan pembelajaran berkelompok dapat saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok. Selain itu terdapat empat unsur yang penting dalam proses pembelajaran, sebagaimana yang dinyatakan oleh Sanjaya (2006, hlm. 241) yaitu: 1) Adanya peserta dalam kelompok; 2) Adanya aturan kelompok; 3) Adanya upaya belajar setiap anggota kelompok; dan 4) adanya tujuan yang harus dicapai. Slavin *dalam* Sanjaya (2006, hlm. 242) menjelaskan dua alasan:

Pertama, beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial antar siswa, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri. Kedua, pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berpikir, memecahkan masalah dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan. Dari dua alasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran yang dapat memperbaiki sistem pembelajaran yang selama ini memiliki kelemahan.

Slavin dalam Sanjaya (2006, hlm. 246) berpendapat bahwa belajar melalui kooperatif dapat dijelaskan dari berbagai perspektif, yaitu:

Perspektif motivasi, perspektif sosial, perspektif perkembangan kognitif dan perspektif elaborasi kognitif. Perspektif motivasi dapat diartikan bahwa penghargaan yang diberikan kepada kelompok memungkinkan setiap anggota kelompok akan saling membantu. Dengan demikian, keberhasilan setiap individu pada dasarnya merupakan keberhasilan kelompok. Hal semacam ini akan mendorong setiap anggota kelompok untuk mempromosikan keberhasilan kelompoknya.

Pembelajaran kooperatif memiliki keunggulan maupun kelemahan, sebagaimana yang dinyatakan oleh Isjoni dalam Nurhapita (2014, hlm. 23) terdapat keunggulan yang diperoleh dalam pembelajaran berkelompok, diantaranya :

- 1) Rasa saling ketergantungan yang positif;
- 2) Pengakuan dalam merespon perbedaan setiap individu;
- 3) Siswa terlibat dalam perencanaan dan pengelolaan kelas;
- 4) Suasana kelas menjadi lebih menyenangkan;
- 5) Terjalin hubungan yang hangat dan bersahabat antar siswa dan guru;
- 6) Memiliki kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman yang menyenangkan.

Kelemahan yang terdapat dalam pembelajaran berkelompok bersumber pada dua faktor, yaitu faktor dalam (*intern*) dan luar (*ektern*). Faktor dari dalam, yaitu :

- 1) Guru menyiapkan pelajaran lebih secara matang, memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran dan waktu;
- 2) Dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai;
- 3) Selama pembelajaran berkelompok berlangsung, cenderung terdapat topik permasalahan yang dibahas meluas sehingga tidak sesuai dengan waktu yang ditentukan;
- 4) Saat diskusi berlangsung, terkadang di dominasi oleh seseorang sehingga siswa yang lain menjadi pasif.

3. *Make a match*

Make a match dikembangkan pertama kali pada tahun 1994 oleh Lorna Curran, strategi *Make a Match* saat ini menjadi salah satu strategi penting dalam ruang kelas. Tujuan dari strategi ini antara lain, yaitu 1) Pendalaman materi; Penggalian materi; 3) Edutainment (Huda, 2014, hlm.251). Tata laksananya cukup mudah tetapi guru perlu melakukan beberapa persiapan khusus sebelum

menerapkan strategi ini. Huda (2014, hlm. 252) menjelaskan bahwa terdapat beberapa persiapan *Make a Match* antara lain, yaitu :

- 1) Membuat beberapa pertanyaan yang sesuai dengan materi yang telah dipelajari (jumlahnya tergantung tujuan pembelajaran) kemudian menuliskannya dalam kartu-kartu pertanyaan; 2) Membuat kunci jawaban dari pertanyaan yang telah dibuat dan menuliskannya dalam kartu-kartu jawaban. Akan lebih baik apabila kartu pertanyaan dan kartu jawaban berbeda warna; 3) Membuat peraturan yang berisi penghargaan bagi siswa yang berhasil dan sanksi bagi siswa yang gagal (disini, guru dapat membuat aturan ini bersama-sama dengan siswa); 4) Menyediakan lembaran untuk mencatat pasangan-pasangan yang berhasil sekaligus untuk penskoran presentasi.

Asmani dalam Nurhapita (2016) menjelaskan langkah-langkah dari metode *Make a match* adalah sebagai berikut :

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep yang cocok untuk sesi review. Sebagian kartu berisi soal dan bagian lainnya berisi jawaban; 2) Siswa mendapat sebuah kartu; 3) Siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang di pegangnya; 4) Siswa mencari pasangan yang cocok dengan kartunya (kartu soal dengan kartu jawabannya); 5) Siswa dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu dan akan diberi point; 6) Setelah satu babak, kartu dikocok kembali agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya; 7) Siswa diminta untuk membuat kesimpulan dari kegiatan yang baru saja dilakukan, guru kemudian menutup pembelajarannya.

Huda (2014, hlm. 253) mengatakan bahwa terdapat kelebihan dalam strategi ini, yaitu : 1) Meningkatkan aktivitas belajar siswa secara kognitif maupun fisik; 2) Adanya unsur permainan, sehingga menyenangkan; 3) Meningkatkan pemahaman motivasi belajar siswa; 4) Melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi; 5) Melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu. Mariskhah (2014, hlm. 79) mengatakan bahwa pembelajaran menggunakan *make a match* diharapkan siswa akan merasa lebih *fun* sehingga dapat meningkatkan komunikasi interaktif, kreatifitas, solidaritas dan keberanian dalam berpendapat sehingga akan berdampak dalam peningkatan dalam gairah belajar.

4. Media Audio Visual

Haryoko (2009, hlm. 2) mengatakan bahwa “Media audio visual merupakan salah satu alternatif dalam melakukan proses pembelajaran berbasis

teknologi dan mengoptimalkan proses pembelajaran, dikarenakan beberapa aspek antara lain : a) Mudah di kemas dalam proses pembelajaran; b) Lebih menarik untuk pembelajaran; c) Dapat di perbaiki setiap saat. Dengan memanfaatkan teknologi komputer diharapkan dapat menyampaikan materi pembelajaran lebih menarik, dan interaktif dalam proses pembelajaran”. Media audio visual memiliki beberapa sifat, sebagaimana yang di ungkapkan oleh Djamarah *dalam* Purwono (2014, hlm. 131) di antaranya yaitu:

- 1) Memiliki kemampuan meningkatkan persepsi;
- 2) Kemampuan meningkatkan pengertian;
- 3) Kemampuan meningkatkan transfer (pengalihan) belajar;
- 4) kemampuan memberikan penguatan (reinforcement) atau pengetahuan hasil yang dicapai;
- 5) Kemampuan untuk meningkatkan retensi (ingatan);
- 6) Memberikan pengalaman dan pembelajaran lebih menyenangkan.

Menurut Gagne *dalam* Arsyad (2013, hlm. 20) media diklasifikasi menjadi tujuh kelompok, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Selain itu, terdapat empat fungsi media visual, sebagaimana yang diungkapkan Levie & Lentz (1982) yaitu a) Fungsi atensi; b) Fungsi afektif; c) Fungsi Kognitif; d) Fungsi kompensatoris (Arsyad, 2013, hlm. 20). Media pembelajaran menurut Kemp & Dayton (1985) dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk individu, kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu: 1) Memotivasi minat atau tindakan; 2) Menyajikan informasi; 3) Memberi intruksi (Arsyad, 2013, hlm.23).

Hamalik dalam Arsyad (2007) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum (Haryoko, 2009, hlm. 4).

Terdapat beberapa manfaat dalam penggunaan media audio visual, sebagaimana yang di katakan Dale (1969) dalam Arsyad (2013, hlm. 27) bahwa bahan-bahan Audio Visual dapat memberikan banyak manfaat apabila guru

berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hubungan antara guru dan siswa merupakan elemen paling penting dalam sistem pendidikan modern saat ini. Arsyad (2013, hlm. 27) menjelaskan bahwa guru dapat menyajikan materi pelajaran melalui bantuan media apa saja agar manfaat berikut ini dapat terealisasi:

- 1) Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati di dalam kelas;
- 2) Menghasilkan perubahan tingkah laku siswa;
- 3) Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran, kebutuhan dan minat siswa dengan meningkatnya motivasi belajar siswa;
- 4) Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa;
- 5) Hasil belajar lebih bermakna bagi siswa;
- 6) Meningkatnya hasil belajar siswa;
- 7) Memberikan umpan balik yang diperlukan siswa terhadap seberapa banyak yang telah mereka pelajari;
- 8) Memberikan pengalaman yang kaya dan konsep yang bermakna sehingga dapat dikembangkan;
- 9) Memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran nonverbalistik dan membuat generalisasi yang tepat;
- 10) Meyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang siswa butuhkan jika mereka membangun struktur konsep dan sistem gagasan yang bermakna.

Sudjana & Rivai (1992) dalam Arsyad (2013, hlm.28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu :

- 1) Pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih mudah dipahami dan dikuasai maka dapat tercapai tujuan pembelajaran;
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga;
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Media pendidikan erat kaitannya dengan pemberdayaan teknologi dalam pendidikan. Dalam studi teknologi pendidikan, terdapat perbedaan gradual antara alat audio visual (*audiovisual aids*) dan media audiovisual (*audiovisual media*).

Hills (1982) dalam Hamalik (2002) mengungkapkan sebagai berikut :

- 1) Audio-Visual Aids (AVA) adalah alat yang menggunakan penginderaan penglihatan dan pendengaran. Suatu pelatihan yang menggunakan alat melalui kedua sensoris untuk menerima input dapat mencapai tingkat efektivitas yang tinggi. Alat-alat yang termasuk pada AVA meliputi: Sound film, filmstrip, tape/slide, siaran televisi, dan rekaman video. Perkembangan terakhir ialah mulai dipergunakannya *microprocessor* dalam pembelajaran (multimedia) misalnya pembelajaran berbasis komputer (CAI) dan pelatihan berbasis komputer (CBT);
- 2) Media Audio

Visual pada hakikatnya adalah suatu representasi (penyajian realitas, terutama melalui pengindraan penglihatan dan pendengaran yang bertujuan untuk mempertunjukkan pengalaman-pengalaman pendidikan yang nyata kepada siswa). Cara ini dianggap lebih tepat, cepat, dan mudah di bandingkan dengan melalui pembicaraan, pemikiran, dan cerita mengenai pengalaman pendidikan.

Dengan demikian media pendidikan memiliki fungsi ganda, yakni sebagai pembawa, penyalur pesan atau informasi dan sebagai unsur penunjang dalam proses pembelajaran (Darmawan, 2013, hlm. 84).

5. Karakteristik Materi

Konsep yang disajikan dalam penelitian ini yaitu ekosistem yang dipelajari oleh siswa kelas sepuluh (X) di Sekolah Menengah Atas (SMA) pada semester genap. Dalam kurikulum 2013 konsep ini tercantum dalam Permendikbud No.69 Tahun 2013 dengan Kompetensi Dasar 3.9 Menganalisis informasi/data dari berbagai sumber tentang ekosistem dan semua interaksi yang berlangsung didalamnya. Berdasarkan KD 3.9 tersebut, dalam mempelajari konsep ekosistem siswa dituntut untuk memahami konsep-konsep ekosistem yang meliputi komponen, interaksi antar komponen, aliran energi, piramida ekologi, produktivitas, daur biogeokimia dan dinamika komunitas.

Siswa harus mampu mengaplikasikan konsep ekosistem dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa mampu menganalisis interaksi yang terjadi di lingkungan sekitar. Tujuan dari pembelajaran ini yaitu tidak hanya sekedar mengetahui konsep-konsep saja melainkan dapat memahami dan mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Konsep ekosistem merupakan konsep yang mempelajari komponen yang terdapat di lingkungan, komponen tersebut meliputi komponen biotik dan abiotik, komponen biotik adalah komponen yang meliputi seluruh makhluk hidup di bumi antara lain bakteri, jamur, ganggang, lumut, hewan invertebrate dan vertebrata.

Konsep ekosistem terdapat beberapa tipe interaksi antar spesies, salah satunya adalah kompetisi atau persaingan. Tidak cukup sampai mengetahui komponen biotik dan interaksi antar spesies. Dalam mempelajari konsep

ekosistem ini siswa juga dituntut agar mampu memahami aliran energi, piramida ekologi, produktivitas, daur biogeokimia dan dinamika komunitas.

Karakteristik konsep ekosistem yaitu konkret. Menurut KBBI (2018, hlm. 1) konkret dapat diartikan yaitu benar-benar ada, berwujud, dapat dilihat, diraba, dan sebagainya. Ekosistem merupakan suatu sistem dimana terjadi hubungan atau interaksi saling ketergantungan antara komponen-komponen yang ada didalamnya, baik makhluk hidup maupun yang tak hidup.

Ekosistem tidak terbentuk dengan sendirinya, melainkan terdapat komponen-komponen yang saling berinteraksi sehingga membentuk ekosistem. Salah satunya aliran energi, yang membutuhkan komponen biotik dan abiotik didalamnya, yaitu tumbuhan membutuhkan sinar matahari untuk proses fotosintesis. Sehingga pada konsep ekosistem ini mampu didapatkan informasi dengan mengamati lingkungan sekitar.

B. Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1
PENELITIAN TERDAHULU YANG RELEVAN

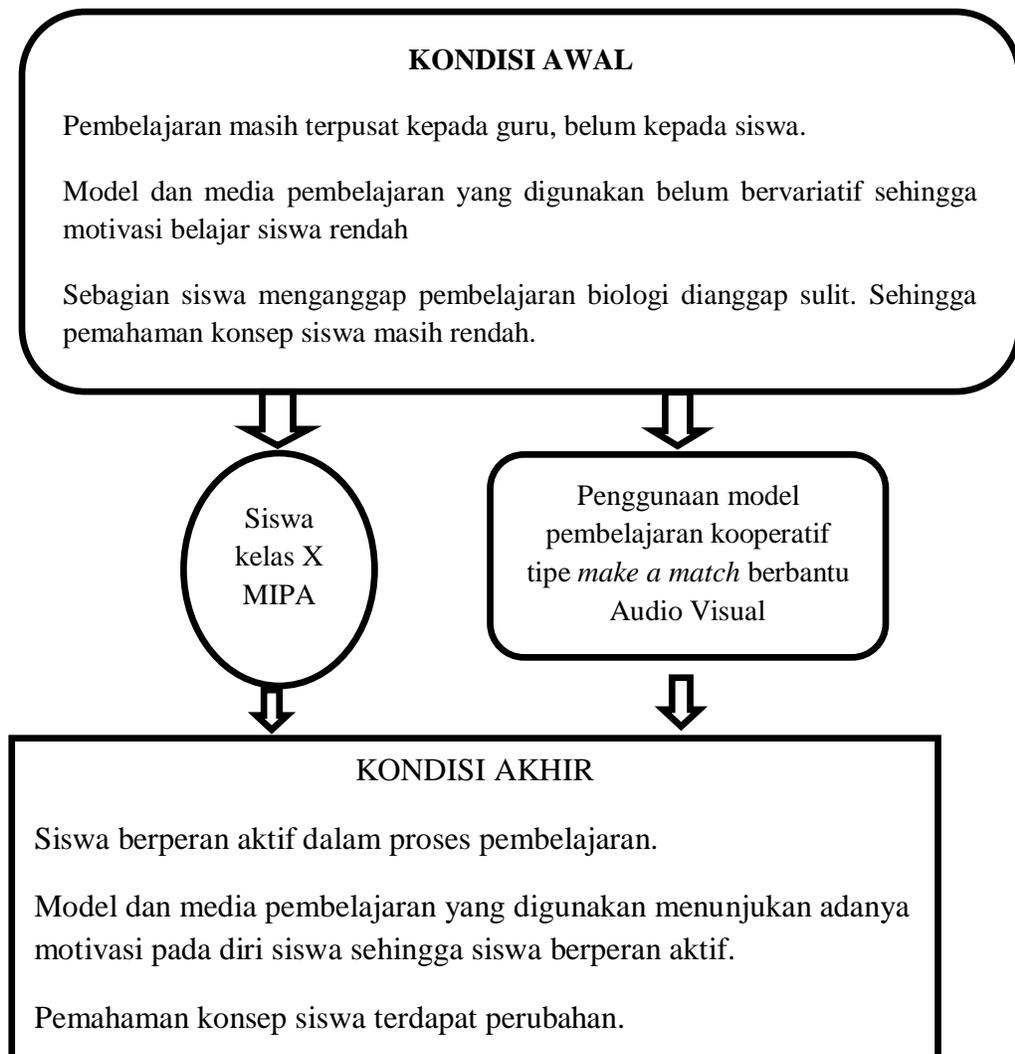
NO	NAMA PENELITI / TAHUN	JUDUL	TEMPAT	METODE	HASIL PENELITIAN
1	Purwono, joni / 2014	Penggunaan media audio visual pada materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	SMPN 1 PACITAN	Melalui Pendekatan Kualitatif	Hasil belajar yang didapatkan mengalami peningkatan setelah guru melakukan pembelajaran menggunakan media audio visual. Peningkatan hasil belajar

					juga diikuti oleh peningkatan daya serap siswa dalam menerima materi pelajaran.
2	Harahap, dkk / 2014	Pengaruh model <i>Plantet Question</i> dengan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada materi Sistem Reproduksi Manusia	SMA BUDISAT RYA MEDAN	Metode <i>Quasi Eksperimen</i>	Didapatkan pengaruh yang signifikan terhadap Penggunaan model pembelajaran <i>Plantet Question</i> dengan media audio visual terhadap hasil belajar siswa
3	Assyawalia Nurhapita / 2016	Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe MM (<i>Make a Match</i>) dilengkapi media lilin dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep organel sel	SMA PGRI Rancaekek	<i>Pre experimental design</i> dengan desain <i>One group pretest-posttest</i>	Meningkatny ahasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe MM (<i>Make a match</i>) dilengkapi media lilin
4	Ririn Masrikhah / 2014	<i>Make a Match in cooperative Learning</i>	SMA NEGERI 4	Penelitian Tindakan Kelas	Terdapat peningkatan keterampilan dan kreativitas

		untuk meningkatkan pemahaman materi protista pada siswa SMA Semarang	SEMARANG		siswa sebanyak 5%.
5	Haryoko, Sapto / 2009	Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran	Universitas Negeri Makasar	<i>Quasi Eksperimen, The Pre-test dan Post-test control group design</i>	Penggunaan media audio visual mendapatkan skor jauh lebih tinggi di banding pembelajaran konvensional.

C. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber yaitu Guru Biologi di SMA Pasundan 7 Bandung, beliau mengatakan bahwa yang menjadi kendala utama dalam proses pembelajaran materi ekosistem yaitu nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang dicapai oleh siswa sebagian besar dibawah rata-rata yakni 80% siswa belum mencapai nilai KKM. Minat belajar siswa pada saat pembelajaran ekosistem masih tergolong rendah sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Adapun yang menyebabkan terjadi masalah adalah proses pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga siswa kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran karena masih terfokus pada guru. Berdasarkan hasil wawancara tersebut maka materi ekosistem perlu mendapatkan perhatian khusus agar siswa berperan aktif di dalam kelas dan di tuntut untuk menguasai konsep, sehingga peneliti menetapkan materi ini sebagai materi yang akan diteliti.



Gambar 2.1. Bagan Kerangka Pemikiran

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Media Audio Visual pada hakikatnya adalah suatu representasi (penyajian realitas, terutama melalui penginderaan, penglihatan dan pendengaran yang bertujuan untuk mempertunjukkan pengalaman-pengalaman pendidikan yang nyata kepada siswa). Sebagaimana yang diungkapkan oleh Darmawan & Abdulhak (2013, hlm. 84) bahwa cara ini dianggap lebih tepat, cepat, dan mudah di

bandingkan melalui pembicaraan, pemikiran, dan cerita mengenai pengalaman pendidikan. Strategi *Make a Match* menjadi salah satu strategi penting dalam ruang kelas. Adapun tujuan dari strategi ini yaitu: 1) Pendalaman materi; Penggalan materi; 3) edutainment (Huda, 2014, hlm. 251).

2. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pemikiran dan asumsi diatas, maka hipotesis penelitian ini adalah Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantu Audio Visual dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa pada konsep ekosistem.