

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar belakang masalah**

Pendidikan merupakan gejala semesta (*fenomena universal*) dan berlangsung sepanjang hayat manusia, dimanapun manusia berada. Dimana ada kehidupan manusia, di situ pasti ada pendidikan (Driyarkara dalam Karisma, 2015:1). Pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Alfarisi, 2015:1).

Menurut Purwanto dalam (Heratatin, 2014:30) hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Belajar merupakan proses yang kompleks yang terjadi pada setiap orang dan berlangsung seumur hidup. Adanya perubahan tingkah laku merupakan salah satu ciri yang menunjukkan adanya proses belajar. Perubahan tingkah laku tersebut mencakup perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor) (Siregar & Nara, 2014:3).

Perkembangan teknologi saat ini umumnya kurang dimanfaatkan oleh pendidik dalam penggunaan media. Pendidik biasanya lebih memilih menyampaikan materi secara langsung tanpa harus membuatnya terlebih dahulu menggunakan aplikasi sehingga pembelajaran yang berlangsung kurang memberikan hasil belajar yang lebih optimal (Rakhmawati, 2013:1).

Menurut Trianto dalam (Aryani, 2013:1) masalah dalam pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah) yaitu masih rendahnya daya serap peserta didik. Dalam proses belajar masih kurangnya interaksi antara peserta didik dan pendidik sehingga tidak memberikan akses bagi anak didik untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dalam proses berpikir.

Berdasarkan hasil observasi dengan guru biologi di SMA Karya Pembangunan Bandung menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik khususnya kelas X dari tahun ke tahun tidak terdapat peningkatan secara signifikan pada konsep virus, dimana siswa yang mencapai KKM yaitu 75 tidak lebih dari 45%. Guru biologi mengatakan bahwa hal tersebut karena kurangnya motivasi belajar sehingga siswa cenderung pasif serta kurangnya kemampuan daya serap peserta didik. Dalam proses pembelajaran didominasi dengan pembelajaran yang bersifat konvensional dan tidak mengoptimalkan penggunaan media berbasis komputer serta penggunaan model yang menimbulkan pembelajaran yang kurang menarik.

Mengatasi masalah tersebut telah dilakukan beberapa penelitian antara lain hasil penelitian (Rahmawati, 2013:78) yang menyatakan bahwa penerapan media aurora 3d presentation namun tidak disertai model pembelajaran lebih meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat konvensional. Selain itu adapula penelitian yang dilakukan oleh (Putra, 2014:9) tentang model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media powerpoint dapat meningkatkan hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Powerpoint berbasis *problem based learning* merupakan kombinasi antara media dan model. Powerpoint dapat dimanfaatkan sebagai media untuk menyampaikan materi. Powerpoint termasuk media yang paling sering digunakan dalam proses belajar karena penggunaannya yang mudah, memiliki pilihan tema yang dinamis dan memiliki template yang cukup beragam. Disertai dengan model pembelajaran *problem based learning* yang melibatkan peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang dapat dilakukan secara berkelompok sehingga dapat melatih kemampuan berfikir serta kerja sama antara anggota lainnya.

*Aurora 3d presentation* berbasis *problem based learning* merupakan kombinasi antara media dan model. *Aurora 3d presentation* dapat dimanfaatkan sebagai media untuk menyampaikan materi. *Aurora 3d presentation* sangat mudah untuk digunakan karena memiliki menu yang tidak berbeda jauh dengan media powerpoint. *Aurora 3d presentation* memiliki latar belakang dan grafis 3 dimensi serta pemilihan animasi template dengan banyak pilihan tanpa harus mempunyai keahlian pemrograman 3D. Disertai dengan model pembelajaran *problem based learning* yang melibatkan peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang dapat dilakukan secara berkelompok sehingga dapat melatih kemampuan berfikir serta kerja sama antara anggota lainnya.

Dari hasil penelitian tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian membandingkan media yang berbeda yaitu powerpoint dan *aurora 3d presentation* disertai dengan model pembelajaran *problem based learning*. Diharapkan dengan penggunaan media dan model tersebut akan terlihat manakah

yang lebih signifikan agar dapat menjadi informasi dalam meningkatkan hasil belajar pada peserta didik.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dilakukan penelitian dengan judul “**Perbedaan Hasil Belajar Siswa melalui penggunaan *powerpoint* dengan *aurora 3d presentation* berbasis *problem based learning* Pada Konsep Virus**”

### **B. Identifikasi masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah maka masalah dalam penelitian ini dapat di identifikasikan sebagai berikut:

1. Rendahnya daya serap peserta didik dalam menerima materi pembelajaran
2. Kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran
3. Kurangnya penggunaan media dan model dalam proses belajar sehingga kurang menarik perhatian siswa

### **C. Rumusan masalah dan batasan masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada perbedaan Hasil Belajar Siswa melalui penggunaan *powerpoint* dengan *aurora 3d presentation* berbasis *problem based learning* Pada Konsep Virus?”

Agar penelitian yang dilakukan lebih terarah, maka permasalahan dibatasi pada hal-hal berikut :

1. Subjek penelitian adalah siswa SMA Karya pembangunan kelas X semester ganjil tahun ajaran 2015-2016

2. Penelitian ditekankan pada penggunaan *aurora 3d presentation* berbasis *problem based learning* dikelas eksperimen 1 dan penggunaan powerpoint berbasis *problem based learning* dikelas eksperimen 2
3. Parameter yang digunakan adalah hasil belajar ranah kognitif bloom pada jenjang C1 sampai C3, ranah afektif pada jenjang A1 sampai A3 serta ranah psikomotor pada jenjang P1 sampai P3

#### **D. Tujuan penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diungkapkan maka penelitian ini bertujuan mendapatkan informasi mengenai Perbedaan Hasil Belajar Siswa melalui penggunaan *powerpoint* dengan *aurora 3d presentation* berbasis *problem based learning* Pada Konsep Virus

#### **E. Manfaat penelitian**

1. Bagi siswa.

Siswa mendapatkan pengalaman belajar yang baru menggunakan *powerpoint* dengan *aurora 3d presentation* berbasis *problem based learning*

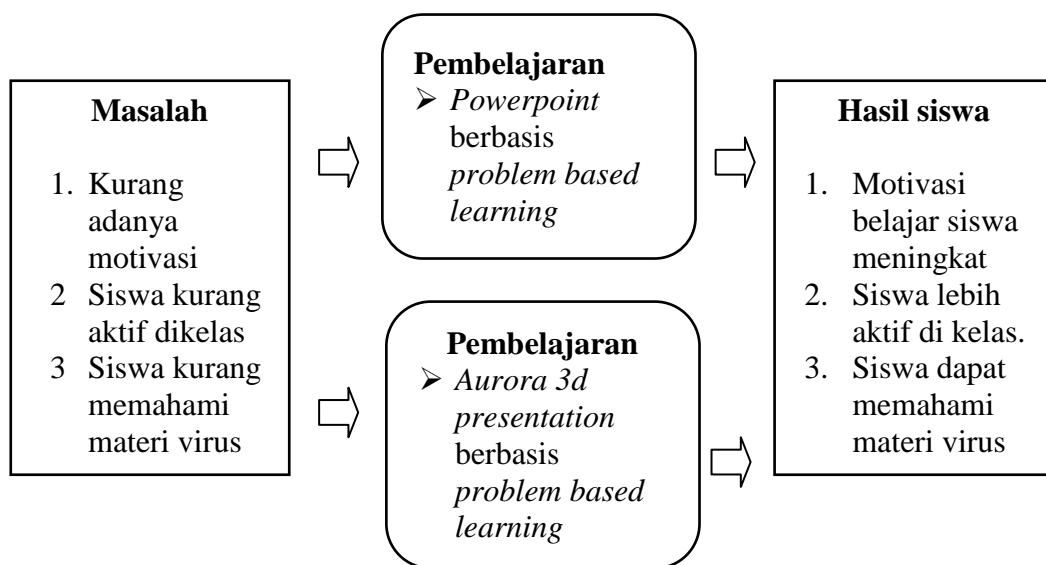
2. Bagi guru.

Dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran serta diharapkan dapat merangsang kreativitas guru untuk menggunakan media beserta model pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung.

### 3. Bagi peneliti

Dapat mendapatkan pengalaman baru dalam melakukan penelitian serta dapat memberikan informasi tentang penggunaan *powerpoint* dengan *aurora 3d presentation* berbasis *problem based learning* Pada Konsep Virus

## F. Kerangka Pemikiran



Gambar 1.1 Kerangka pemikiran

Peranan media dalam proses belajar mengajar menurut Ibrahim dalam (Heratatin, 2014:4) mengemukakan peranan atau fungsi media dalam proses belajar mengajar. “1) dapat menghindari terjadinya verbalisme; 2) membangkitkan minat atau motivasi; 3) menarik perhatian; 4) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan ukuran; 5) mengaktifkan siswa dalam belajar; 6) mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar”. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media *powerpoint* dan *aurora 3d presentation*. Namun dalam penggunaan media tersebut ditunjang dengan adanya model pembelajaran

*problem based learning*. Menurut Sumiatty dalam (Aryani, 2013:13) fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas. Setiap model pembelajaran mempunyai tahap-tahap (sintaks) yang dapat dilakukan siswa dengan bimbingan guru. Menurut Margetson dalam (Rusman 2014:230) kurikulum dalam PBM dapat menunjang keberhasilan dalam memecahkan masalah, komunikasi, kerja kelompok dan keterampilan interpersonal dengan lebih baik dibandingkan dengan pendekatan yang lainnya.

Menurut (Pujiati, 2015: 10) hasil belajar merupakan pencapaian kemampuan belajar yang diperoleh siswa setelah melalui serangkaian kegiatan pembelajaran yang telah ditentukan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari. Suprijono dalam (Dhani, 2015: 19) hal yang harus diingat bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif.

Pada proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan media *powerpoint* dan *aurora 3d presentation* berbasis *problem based learning* akan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Siswa belajar dengan bekerjasama dengan siswa lainnya untuk memecahkan masalah dan membuat siswa akan menjadi aktif sehingga dapat memahami materi dalam pembelajaran.

## **G. Asumsi dan Hipotesis**

### 1. Asumsi

Pemilihan model dan media pembelajaran yang sesuai dalam proses belajar mengajar siswa dapat meningkatkan hasil belajar (Aryani, 2013:42)

### 2. Hipotesis

Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara penggunaan *powerpoint* dengan *aurora 3d presentation* berbasis *problem based learning* Pada Konsep Virus

## **H. Definisi operasional**

1. Belajar merupakan kegiatan siswa yang dapat dilakukan secara berkelompok untuk dapat memecahkan masalah secara mandiri dengan di bimbing oleh guru untuk mendapatkan pengetahuan baru.
2. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa melalui post test setelah diberikan perlakuan.
3. *Powerpoint* berbasis *problem based learning* merupakan kombinasi antara media yang dapat menampilkan slide dengan template dinamis yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi serta penggunaan model yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah.
4. *Aurora 3d presentation* berbasis *problem based learning* merupakan kombinasi antara media yang dapat menampilkan slide dengan adanya pilihan animasi template 3 dimensi yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi serta penggunaan model yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah.



## **I. Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur organisasi skripsi dalam sebuah penelitian merupakan pedoman peneliti agar penulisannya lebih sistematis dan terarah untuk menuju tujuan akhir yang hendak dicapai. Struktur organisasi penelitian skripsi ini sebagai berikut:

### **1. Bagian Pembuka skripsi**

Bagian pembuka skripsi ini disusun oleh halaman sampul, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel (jika diperlukan), daftar gambar (jika diperlukan), dan daftar lampiran (jika diperlukan)

### **2. Bagian Isi Skripsi**

#### **a. Bab I Pendahuluan**

Pada bagian pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis penelitian, definisi operasional, struktur organisasi skripsi.

#### **b. Bab II Kajian Teoritis**

Bagian ini berisi tentang kajian teori mengenai variabel penelitian yang diteliti, serta analisis dan pengembangan materi pelajaran yang diteliti meliputi keluasan dan kedalaman materi, karakteristik materi, bahan dan media, strategi pembelajaran dan sistem evaluasi.

**c. Bab III Metode Penelitian**

Bagian ini berisi tentang metode penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, rancangan analisis data.

**d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Bagian ini berisi tentang deskripsi hasil penelitian yang terdiri dari hasil uji instrumen dan hasil analisis penelitian serta pembahasan penelitian yang membahas tentang hasil dan temuan penelitian yang sesuai dengan teori yang sudah dikemukakan di bab II.

**e. Bab V Kesimpulan dan Saran**

Pada bagian ini hanya berisi tentang kesimpulan dan saran dari keseluruhan bagian isi skripsi.

**3. Bagian Akhir Skripsi**

Bagian akhir skripsi disusun oleh daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.