

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensial diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, ahlak mulia, pengendalian diri, kecerdasan serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan bukan sekedar memberikan pengetahuan atau nilai-nilai atau melatih keterampilan. Pendidikan berfungsi mengembangkan apa yang secara potensial dan aktual yang telah dimiliki peserta didik dan tidak hanya berusaha untuk mencapai hasil atau proses belajar akan tetapi bagaimana cara memperoleh hasil atau proses belajar yang terjadi pada diri anak.

Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan yang dicapai oleh anak didik setelah melakukan kegiatan belajar selama jangka waktu tertentu mengenai aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap yang terlihat pada perubahan tingkah laku dan kemampuan yang dimiliki oleh anak didik (Wirasana, dkk., 2014: 1). Hasil proses pembelajaran peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satu diantaranya peran guru. Dalam pembelajaran peran guru sangat penting, sebab guru merupakan seseorang yang berhubungan langsung dengan siswa, yaitu sebagai subjek atau objek belajar. Model pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) harus segera ditinggalkan dan diubah dengan model belajar

aktif dan mandiri berdasarkan prinsip kognitif modern, sehingga menumbuhkan peran aktif dan kreatif siswa (*student centered*) (Wirasana, dkk., 2014: 1).

Proses pembelajaran dapat ditempuh melalui peningkatan kualitas guru dan juga pengetahuan guru terhadap faktor-faktor pendukung pembelajaran yang lainnya yaitu majalah, video dan media pembelajaran yang lain serta sumber belajar yang lain. Faktor lain yang sangat besar manfaatnya yaitu media pembelajaran sebagai sarana penunjang pembelajaran. Kemampuan dalam memilih jenis media dan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran juga menjadi poin yang penting untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan beberapa hal diantaranya karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran yang dilakukan. Kegiatan belajar mengajar yang menggunakan media pembelajaran diperlukan dengan adanya proses perencanaan, pemilihan, dan pemanfaatan media pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai.

Guru dituntut untuk dapat memilih kegiatan pembelajaran yang tepat, agar siswa terhindar dari kebosanan dan tercipta kondisi belajar yang interaktif, efektif dan efisien. Guru berperan untuk memotivasi dan membimbing siswa. Sedangkan siswa berperan untuk mempelajari kembali, dan memecahkan masalah yang berhubungan dengan mata pelajaran. Untuk memecahkan masalah, diperlukan adanya upaya pengembangan pembelajaran.

Sesuai studi pendahuluan yang dilakukan kepada guru melalui wawancara di SMA Pasundan 1 Bandung diperoleh informasi bahwa hasil belajar masih rendah, dengan nilai rata-rata dari siswa kelas X yang memperoleh nilai KKM

(≥ 75) kurang dari 50%. Berdasarkan hasil wawancara non formal dengan beberapa siswa hal tersebut terjadi karena monotonnya pelaksanaan proses pembelajaran, yaitu terutama dalam menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran. Menurut siswa, model pembelajaran yang dominan digunakan hanya ceramah sehingga siswa menjadi bosan dan *power point* yang dibuat oleh guru tidak menarik perhatian siswa. Selain itu, kurang memahami materi pembelajaran karena guru terlalu cepat menyampaikan materi. Masalah tersebut sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, sehingga hasil belajar yang dicapai siswa kurang maksimal.

Bidang studi biologi khususnya pada konsep virus yang dianggap sebagai pelajaran yang rumit karena materi yang disajikan bersifat abstrak sehingga menyebabkan siswa sulit untuk memahami materi tersebut. Selain itu, ada beberapa materi pendukung seperti bentuk dan replikasi virus. Pada konsep virus ini, terdapat peranan virus yang menguntungkan dan merugikan, virus yang menguntungkan mencakup jenis virus yang dapat digunakan dalam rekayasa genetika, pembuatan vaksin serta untuk pengobatan secara biologis, dan virus merugikan meliputi jenis virus yang menyebabkan penyakit dan penyakit yang ditimbulkannya. Kesulitan siswa juga terdapat pada peranan virus yang merugikan yakni pada jenis-jenis virus yang menyebabkan penyakit serta penyakit dan penysakit yang ditimbulkannya. Cakupan materi peranan virus yang merugikan sangat luas, apabila pembelajarannya hanya dilakukan di kelas, maka siswa akan kesulitan memahami virus yang menyebabkan penyakit serta penyakit yang ditimbulkan. Untuk itu diperlukan pembelajaran yang memungkinkan siswa tidak

hanya belajar di sekolah tetapi belajar di luar sekolah dan pembelajaran yang memberikan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari berkaitan dengan penyakit yang disebabkan oleh virus. Maka dari itu diperlukan media dan model yang sesuai.

Sehubungan hal tersebut salah satu kiat secara spesifik melibatkan para siswa dalam masalah-masalah kompleks, siswa menjadi terdorong lebih aktif dalam belajar, kreativitas siswa menjadi berkembang, persoalan-persoalan di dunia nyata, dimana pun para siswa dapat memilih dan menentukan persoalan atau masalah yang bermakna bagi siswa disebut model pembelajaran berbasis proyek. Dalam pembelajaran berbasis proyek para siswa diharuskan menggunakan penyelidikan, penelitian keterampilan perencanaan, dan kemampuan pemecahan masalah saat siswa menyelesaikan proyek (Muliawati, *dalam* Susilowati, 2013: 83).

Pembelajaran berbasis proyek juga menguntungkan dan efektif sebagai model pembelajaran. Menurut Adnyawati (*dalam* Susilowati, 2013: 83) melalui pembelajaran berbasis proyek, siswa menjadi terdorong lebih aktif dalam belajar, kreativitas siswa menjadi berkembang, guru hanya sebagai fasilitator, guru mengevaluasi produk hasil kinerja siswa dari proyek yang dikerjakan. Keunggulan yang dimiliki pada model pembelajaran berbasis proyek seperti mampu meningkatkan motivasi siswa, kemampuan pemecahan masalah dan sikap kerjasama dan keterampilan mengelola sumber. Mampu menggerakkan siswa untuk melakukan tugas-tugas autentik dan multidisipliner, menggunakan sumber-sumber yang terbatas secara efektif dan bekerja dengan orang lain (Khamdi,

dalam Munawaroh, 2013: 92). Multimedia yang digunakan sebagai alat bantu tentu saja multimedia pembelajaran yang hendak dirancang ini merujuk Multimedia Pembelajaran yang baik yang merupakan kombinasi berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafis, foto, animasi, video dan suara interaktif dalam media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, telah diketahui bahwa multimedia berbasis *project based learning* dapat membantu siswa lebih aktif dalam belajar, kreativitas siswa menjadi berkembang, guru hanya sebagai fasilitator, guru mengevaluasi produk hasil kinerja siswa dari proyek yang dikerjakan. Akan tetapi, tidak diketahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang memperoleh pembelajaran yang menggunakan multimedia berbasis *project based learning* dengan *power point* berbasis ceramah terhadap hasil belajar siswa.

Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Perbandingan Multimedia Berbasis *Project Based Learning* dengan *Power Point* Berbasis Ceramah terhadap Hasil Belajar Siswa pada Konsep Virus”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran karena pembelajaran masih berpusat kepada guru (*teacher centered*).
2. Proses pembelajaran yang kurang menarik perhatian peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi membosankan. Hal tersebut dikarenakan guru masih menggunakan model pembelajaran ceramah

3. Guru belum menerapkan media multimedia berbasis *project based learning*.
4. Hasil belajar siswa selama kegiatan pembelajaran biologi masih rendah pada konsep virus.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah sebagaimana yang telah diutarakan diatas, maka masalah utama dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbasis *project based learning* dengan *power point* berbasis ceramah pada konsep virus di SMA Pasundan 1 Bandung?”.

D. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, maka penulis membatasi permasalahan yang akan diteliti dan dikerjakan selama penelitian. Penulis mencoba membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Subjek penelitian adalah siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) kelas X.
2. Konsep yang akan menjadi bahan penelitian yaitu Virus.
3. Parameter yang akan diukur adalah hasil belajar melalui multimedia berbasis *project based learning* dan *power point* berbasis ceramah dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
4. Hasil belajar yang diukur adalah ranah kognitif meliputi jenjang C2 (memahami), dan C3 (penerapan) melalui *pretest* dan *posttest*.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi perbedaan hasil belajar antara siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbasis *project based learning* dengan *power point* berbasis ceramah pada konsep virus di SMA Pasundan 1 Bandung.

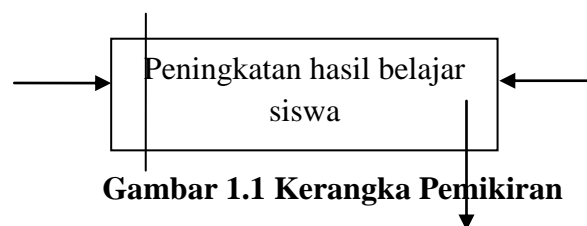
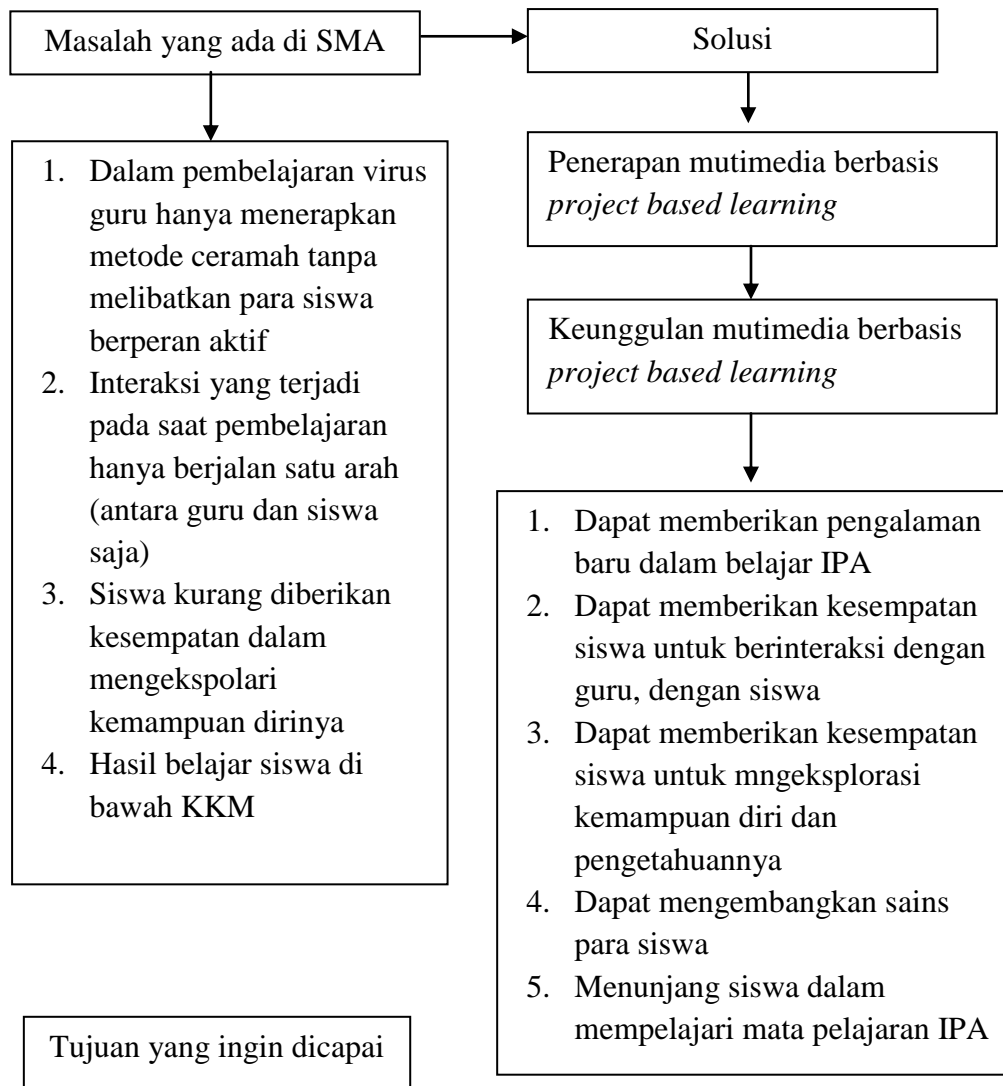
F. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini dapat diperoleh beberapa informasi yang berguna bagi guru, siswa maupun peneliti. Manfaat yang diberikan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru: memberikan alternatif pilihan dalam penggunaan model pembelajaran untuk penyampaian materi virus.
2. Bagi Siswa: memberikan pengalaman baru dalam kegiatan proses belajar mengajar dengan menggunakan media multimedia berbasis *project based learning*.
3. Bagi Peneliti: dapat memberikan wawasan, pengalaman dalam meneliti penerapan multimedia berbasis *project based learning* dengan *power point* berbasis ceramah.

G. Kerangka Pemikiran, Asumsi, dan Hipotesis

1. Kerangka Pemikiran



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran

Diketahui bahwa pembelajaran biologi di kelas X SMA Pasundan 1 Bandung masih didominasi oleh guru. Hal ini dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah. Metode ceramah memiliki beberapa kelemahan yaitu salah satunya adalah interaksi antara guru dengan siswa, interaksi antara siswa dengan siswa, dan interaksi antara siswa dengan lingkungan kurang sehingga hasil belajar yang dicapai rendah.

Menurut Adnyawati (*dalam* Susilowati, 2013: 83) pembelajaran melalui multimedia berbasis *project based learning* merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa lebih aktif dalam belajar, kreativitas siswa menjadi berkembang, guru hanya sebagai fasilitator, guru mengevaluasi produk hasil kinerja siswa dari proyek yang dikerjakan. Dengan ditampilkan dalam suatu multimedia yang telah dibuat secara kreatif. Jika siswa memiliki kemampuan berpikir baik maka penguasaan konsep dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan akan lebih baik. Peningkatan kemampuan berpikir ini akan berdampak pada peningkatan hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor siswa.

Menurut Khamdi (*dalam* Munawaroh, 2013: 92) keunggulan yang dimiliki pada model pembelajaran berbasis proyek seperti mampu meningkatkan motivasi siswa, kemampuan pemecahan masalah dan sikap kerjasama dan keterampilan mengelola sumber. Mampu menggerakkan siswa untuk melakukan tugas-tugas autentik dan multidisipliner, menggunakan sumber-sumber yang terbatas secara efektif dan bekerja dengan orang lain.

Buck Institute for Education (*dalam* Trianto, 2014: 23) menyebutkan bahwa *project based learning* memiliki karakteristik, yaitu peserta didik sebagai

pembuatan keputusan, terdapat masalah yang pemecahannya idak ditentukan sebelumnya, peserta didik bertanggung jawab untuk mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan.

Dilakukannya penerapan multimedia berbasis *project based learning* diprediksi dapat memperbaiki pemahaman siswa pemahaman siswa yang rendah dalam pembelajaran biologi dibandingkan dengan menggunakan *power point* berbasis ceramah, yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian dengan menggunakan model dan media pembelajaran dan pengaruhnya terhadap hasil belajar pada umumnya cenderung memberikan hasil belajar yang lebih baik.

2. Asumsi

Pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat akan meningkatkan hasil belajar siswa (Djamarah, S.B., dan Zain, 2010: 7)

3. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pemikiran dan asumsi, maka hipotesis penelitian ini adalah: “Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbasis *project based learning* dengan *power point* berbasis ceramah pada konsep virus di SMA Pasundan 1 Bandung”.

H. Definisi Operasional

Untuk memudahkan pengoperasionalan dalam penelitian maka dijabarkan beberapa peristilahan yang dimaksud dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan yang dicapai oleh anak didik setelah melakukan kegiatan belajar selama jangka waktu tertentu mengenai aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap yang terlihat pada perubahan tingkah laku dan kemampuan yang dimiliki oleh anak didik.
2. Multimedia merupakan penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk teks, audio, grafis, animasi, dan video.
3. *Project based learning* merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa (*student centered*) dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana siswa diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya.
4. Metode ceramah adalah suatu cara mengajar yang digunakan untuk menyampaikan keterangan atau informasi atau uraian tentang suatu pokok persoalan serta masalah secara lisan.
5. Media *power point* adalah media yang digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang dikemas dalam sebuah program komputer dan disajikan melalui perangkat alat saji.

I. Struktur Organisasi Skripsi

Terdapat lima bagian utama yang diuraikan dalam skripsi penelitian pendidikan, yaitu sistematika sebagai berikut:

1. Bagian Pembuka Skripsi

Bagian pembuka skripsi terdiri dari halaman sampul, halaman pengesahan, halaman moto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata

pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian Isi Skripsi

a. Bab I Pendahuluan

Bab I pendahuluan mengantarkan pembaca ke dalam pembahasan seputar permasalahan. Pendahuluan merupakan bagian yang berisi pernyataan tentang permasalahan dalam penelitian. Penelitian dilakukan karena terdapat masalah yang perlu dikaji lebih mendalam. Masalah penelitian timbul karena terdapat kesenjangan antara harapan dengan kenyataan. Pendahuluan hendaknya memudahkan pembaca dalam memahami pokok-pokok isi skripsi secara ilmiah. Bagian pendahuluan skripsi meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka pemikiran, dan definisi operasional.

b. Bab II Kajian Teoritis

Bab II kajian teoritis menjelaskan tentang kajian teoritis yang berkaitan dengan variabel dalam penelitian yang ditulis sebagai dasar dalam penyusunan laporan dan penjelasan materi yang diteliti.

c. Bab III Metode Penelitian

Bab III metode penelitian menjelaskan metode atau prosedur penelitian, secara sistematis dan terperinci yang susunannya terdiri dari metode penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan rancangan analisis data.

d. Bab IV Hasil Penelitian an Pembahasan

Bab IV berisi pembahsan hasil penelitian yaitu deskripsi hasil dan temuan pada penelitian dan pembahasan hasil penelitian dan temuan penelitian tersebut sesuai dengan rumusan masalah.

e. Bab V Simpulan dan Saran

Bab V merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dan saran yang diambil dari peneliatian yang dilakukan.

3. Bagian Akhir Skripsi

Pada bagian akhir skripsi terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup peneliti.