

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan. Menurut Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 pada pasal 1 ayat 1 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian dirinya, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Depdiknas, 2003, h. 1). Pendidikan di sekolah pada dasarnya merupakan kegiatan belajar mengajar, yaitu adanya interaksi antara peserta didik dan guru untuk mencapai tujuan pendidikan yang berlangsung dalam lingkungan tertentu.

Pendidikan memiliki tujuan penting yaitu menumbuhkan kembangkan potensi yang dimiliki peserta didik, selain itu pendidikan juga bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, sehingga peserta didik memiliki kemampuan dan keterampilan serta menjadi manusia yang berguna bagi bangsa dan negara. Oleh karena itu, setiap pendidik berkewajiban untuk memenuhi tuntutan tersebut dengan menciptakan suasana belajar mengajar yang baik dan efektif. Dalam konteks penyelenggaraan ini, guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajaran secara sistematis dan berpedoman pada seperangkat aturan dan

rencana tentang pendidikan yang dikemas dalam bentuk kurikulum (Depdiknas, 2003, h. 4).

Sebagaimana terungkap dalam kurikulum yang berlaku di Indonesia yang berhubungan dengan cara belajar untuk memahami tentang mata pelajaran Biologi secara sistematis, terutama pada konsep sistem gerak pada manusia, yang tidak hanya merupakan sekedar pengetahuan atau penguasaan, tetapi juga merupakan suatu proses pemahaman peserta didik terhadap suatu konsep yang akan terlihat dalam hasil belajar siswa (Rismawati, 2015, h. 3).

Hasil belajar menurut (Kunandar, 2014, h. 62) merupakan kompetensi atau kemampuan tertentu baik pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) maupun keterampilan (psikomotorik) yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Kingsley (*dalam* Sudjana, 2013, h. 22) membagi tiga macam hasil belajar, yakni pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita, keterampilan dan kebiasaan. Sedangkan Gagne (*dalam* Sudjana, 2013, h. 22) membagi lima kategori hasil belajar, yakni informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap dan keterampilan motoris. Hasil belajar yang dicapai peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dari dalam diri peserta didik dan faktor yang datang dari luar diri peserta didik.

Menurut (Daruisama, 2014) Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua jenis, yaitu faktor *intern* dan *ekstern*. Faktor *internal* dibagi ke dalam tiga faktor, yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor *eksternal* dapat digolongkan

menjadi dua, yaitu lingkungan sosial dan lingkungan non sosial. Model dan media yang digunakan dalam pembelajaran juga dapat mempengaruhi hasil belajar.

<http://www.idsejarah.net/2014/11/faktor-faktor-yang-mempengaruhi-hasil.html?m=1> (Diakses Kamis, 26 Mei 2016 pukul 19.33).

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar (Soekamto, *dkk dalam* Kindy, 2015, h. 6). Sedangkan (Joyce & Weil *dalam* Rusman, 2013, h. 133) mengatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Macam-macam pembelajaran, di antaranya model pembelajaran *Discovery Learning* (DL), model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) (Rismawati, 2015, h. 4).

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang mementingkan peserta didik dan berorientasi pada pemecahan masalah pada kehidupan nyata (Ibrahim *dalam* Rosmalasari, 2014, h. 25). Menurut (Sanjaya *dalam* Rosmalasari, 2014, h. 25) mengemukakan bahwa “*Problem Based Learning* (PBL) diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah.

Kelebihan Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menurut Uden dan Beaumont (dalam Rismawati, 2015, h. 15-16) yaitu: (1) mampu mengingat lebih baik informasi dan pengetahuannya, (2) mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, berpikir kritis, dan keterampilan komunikasi, (3) mengembangkan basis pengetahuan secara integrasi, (4) menikmati belajar, (5) meningkatkan motivasi, (6) bagus dalam kerja kelompok, (7) mengembangkan strategi belajar dan (8) meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Selain penerapan model pembelajaran ada satu hal yang tidak kalah penting yaitu pemilihan media yang tepat sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

Media pembelajaran merupakan perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi yang sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran agar memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran dan memudahkan siswa untuk menerima materi pembelajaran. Musfiqon (*dalam* Miranda, 2012, h. 36) mengungkapkan bahwa secara lebih utuh media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Jenis-jenis media pembelajaran banyak disampaikan oleh para ahli media pembelajaran, di antaranya (Asra *dalam* Miranda, 2012, h. 38) mengelompokkan media pembelajaran menjadi beberapa jenis, yaitu sebagai berikut: (1) media visual, (2) media audio, (3) media audio visual dan (4) multimedia. Setiap jenis media pembelajaran memiliki bentuk dan cara penyajian yang berbeda-beda dalam pembelajaran audio visual.

Asra (*dalam* Miranda, 2012, h. 40) mengungkapkan bahwa media audio visual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus dapat didengar, seperti film bersuara, video, televisi, dan *sound slide*. Sedangkan (Rusman *dalam* Miranda, 2012, h. 40) menjelaskan bahwa media audio visual yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar. Contoh dari media audio-visual adalah program video/televisi pendidikan, video/televisi instruksional, dan program slide suara (*sound slide*).

Kelebihan media audio visual menurut (Arsyad *dalam* Miranda, 2012, h. 41) yaitu: (1) film dan video dapat melengkapi pengalaman dasar siswa, (2) Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika diperlukan, (3) di samping mendorong dan meningkatkan motivasi film dan video menanamkan sikap-sikap dan segi afektif lainnya, (4) film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa, (5) film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya jika dilihat secara langsung, (6) film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun homogeni maupun perorangan, (7) film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.

Pelajaran Biologi merupakan pelajaran yang pokok, untuk memperoleh pemahaman dan penguasaan dalam mempelajari Biologi diperlukan usaha yang terencana untuk membantu perkembangan potensi dan kemampuan pemahaman siswa. Pembelajaran Biologi diarahkan pada kegiatan yang mendorong peserta

didik belajar secara aktif, baik fisik, maupun sosial (kelompok) untuk memahami konsep Biologi terutama pada materi sistem gerak. Pembelajaran Biologi di dalam kelas diharapkan keterlibatan aktif seluruh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, menemukan sendiri pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungannya (Rismawati, 2015, h. 3).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dan hasil wawancara yang diperoleh pada tanggal 04 Mei 2016 dari guru mata pelajaran Biologi di SMA Kartika XIX-1 Bandung. Bahwasanya guru selama ini kurang melibatkan peserta didik secara aktif dan cenderung menggunakan media gambar saja dalam proses pembelajaran. Sedangkan media audio visual jarang digunakan ketika proses pembelajaran, sebagian peserta didik kurang memperhatikan penjelasan dari guru, sehingga materi yang disampaikanpun terkesan monoton. Model yang digunakan guru dalam pembelajaran pada konsep sistem gerak kurang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk dapat mengembangkan pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik, di mana guru mendominasi dalam proses pembelajaran. Sebagai akibat keadaan di atas, maka hasil belajar peserta didik belum memuaskan. Rendahnya hasil belajar dan belum tercapainya KKM yaitu sebesar 75 dikarenakan peserta didik belum berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Hal ini disebabkan saat pembelajaran berlangsung, model dan media pembelajaran yang digunakan masih belum bervariasi sehingga membuat peserta didik kurang berminat dalam belajar dan menurunnya hasil belajar peserta didik, peserta didik menjadi lebih pasif dan materi yang rumit membuat peserta didik merasa kesulitan dalam memahami konsep tersebut.

Berdasarkan kondisi tersebut maka diperlukan suatu model dan media pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan pengetahuan peserta didik. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model *Problem Based Learning* (PBL) dan media yang dapat digunakan adalah media audio visual.

Hal ini didukung hasil penelitian yang dilakukan oleh (Supriyadi, 2012, h. 58) yang berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Materi Pokok Sistem Reproduksi Pada Manusia*”, dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan model PBL berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada materi sistem reproduksi. Selain itu, penelitian (Sophia, 2014, h. 39) yang berjudul “*Penerapan Strategi Brainstirming Menggunakan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Sistem Gerak*”, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media audio visual sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sehingga setelah menerapkan media ini dalam pembelajaran hasil belajar siswa pun meningkat. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh (Erika, 2011, h. 40) dengan judul “*Pengaruh Media Audio Visual Melalui NHT Terhadap Aktivitas dan Penguasaan Konsep Siswa Pada Materi Pokok Pencemaran Lingkungan*”, pada penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media audio visual ini sangat berpengaruh terhadap penguasaan konsep peserta didik. Sedangkan, penelitian dengan judul “*Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Menggunakan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Sistem Gerak*” belum pernah dilakukan.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Menggunakan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Sistem Gerak”**. Proses dari penelitian ini memberikan kesempatan kepada peneliti dan guru untuk mengidentifikasi masalah-masalah pembelajaran yang terjadi di SMA Kartika XIX-1 Bandung sehingga dapat dikaji, ditingkatkan dan dituntaskan permasalahannya. Dengan demikian proses pembelajaran Biologi di SMA Kartika XIX-1 Bandung dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah dalam proses belajar pada mata pelajaran Biologi mengenai konsep sistem gerak manusia di SMA Kartika XIX-1 Bandung di antaranya:

1. Materi Biologi dianggap sulit oleh sebagian peserta didik, karena kurangnya pemahaman dan penguasaan konsep dalam pembelajaran Biologi.
2. Masih minimnya penggunaan model dan media dalam proses pembelajaran sehingga kurangnya motivasi peserta didik untuk ikut serta dalam proses pembelajaran tersebut.
3. Guru selama ini kurang melibatkan peserta didik secara aktif dan cenderung menggunakan media gambar saja dalam proses pembelajaran. Sedangkan media audio visual jarang digunakan ketika proses pembelajaran, sebagian peserta didik kurang memperhatikan penjelasan dari guru, sehingga materi yang disampaikanpun terkesan monoton.

4. Pada pelajaran Biologi masih banyak siswa yang belum mendapatkan nilai mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditentukan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka secara umum rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Adakah peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media audio visual pada konsep Sistem Gerak?”.

D. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dalam penelitian ini, untuk memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian dan menghindari meluasnya masalah maka penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Parameter yang diukur adalah hasil belajar siswa pada ranah pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor).
2. Penelitian ini dilakukan di SMA Kartika XIX-1 Bandung.
3. Subjek penelitian adalah siswa SMA kelas XI semester 1 dan kelas yang digunakan hanya satu kelas sebagai kelas eksperimen.
4. Materi yang akan disampaikan dibatasi, yaitu pada sub konsep Sistem Gerak Pada Manusia.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini ada dua yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Bagian tujuan umum akan menjelaskan secara umum mengenai tujuan penelitian. Sedangkan tujuan khusus akan diuraikan secara rinci.

1. Tujuan Umum

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* menggunakan media audio visual memperlihatkan hasil belajar yang meningkat dalam pembelajaran Biologi pada konsep sistem gerak manusia kelas XI di SMA Kartika XIX-1 Bandung.

2. Tujuan Khusus

Selain tujuan umum di atas, dalam penelitian ini terdapat beberapa tujuan khusus. Tujuan khusus ini diuraikan secara rinci, adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

- a. Mengetahui model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* menggunakan media audio visual dapat diterapkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Biologi konsep sistem gerak manusia kelas XI MIA di SMA Kartika XIX-1 Bandung.
- b. Mengetahui pelaksanaan pembelajaran Biologi pada konsep sistem gerak manusia, melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* menggunakan media audio visual pada siswa kelas XI MIA di SMA Kartika XIX-1 Bandung.

- c. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Biologi konsep sistem gerak manusia dengan diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* menggunakan media audio visual pada siswa kelas XI MIA di SMA Kartika XIX-1 Bandung.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan yang bertarti bagi pihak-pihak dalam dunia pendidikan. Manfat yang ingin diperoleh dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber informasi untuk mengembangkan model dan media pembelajaran di sekolah agar meningkatkan kuliatas pembelajaran.
2. Bagi guru, dapat dijadikan sarana untuk memperbaiki kualitas pendidikan dengan cara penggunaan model dan media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
3. Bagi peserta didik, peserta didik mendapatkan pengalaman yang baru dalam belajar biologi setelah di terapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* menggunakan media audio visual.
4. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan dan dapat membantu dalam mengembangkan model dan media pembelajaran yang sudah ada menjadi model dan media yang lebih bervariasi dan berkualitas bagi kemajuan pendidikan di Indonesia.

G. Kerangka Pemikiran

Pembelajaran merupakan kegiatan yang bertujuan secara sistematis dan terarah pada terjadinya proses belajar mengajar. Pembelajaran berupaya mengubah masukan berupa peserta didik yang belum terdidik menjadi peserta didik yang terdidik, peserta didik yang belum memiliki pengetahuan tentang sesuatu menjadi peserta didik yang memiliki pengetahuan. Pembelajaran yang efektif ditandai dengan terjadinya proses belajar dalam diri peserta didik, seseorang dikatakan telah mengalami proses belajar apabila di dalam dirinya telah terjadi perubahan, dari tidak tahu menjadi tahu. Dari tidak mengerti menjadi mengerti dan sebagainya (Aunurrahman, 2013, h. 34). Hal tersebut juga dapat dipengaruhi oleh model dan media pembelajaran.

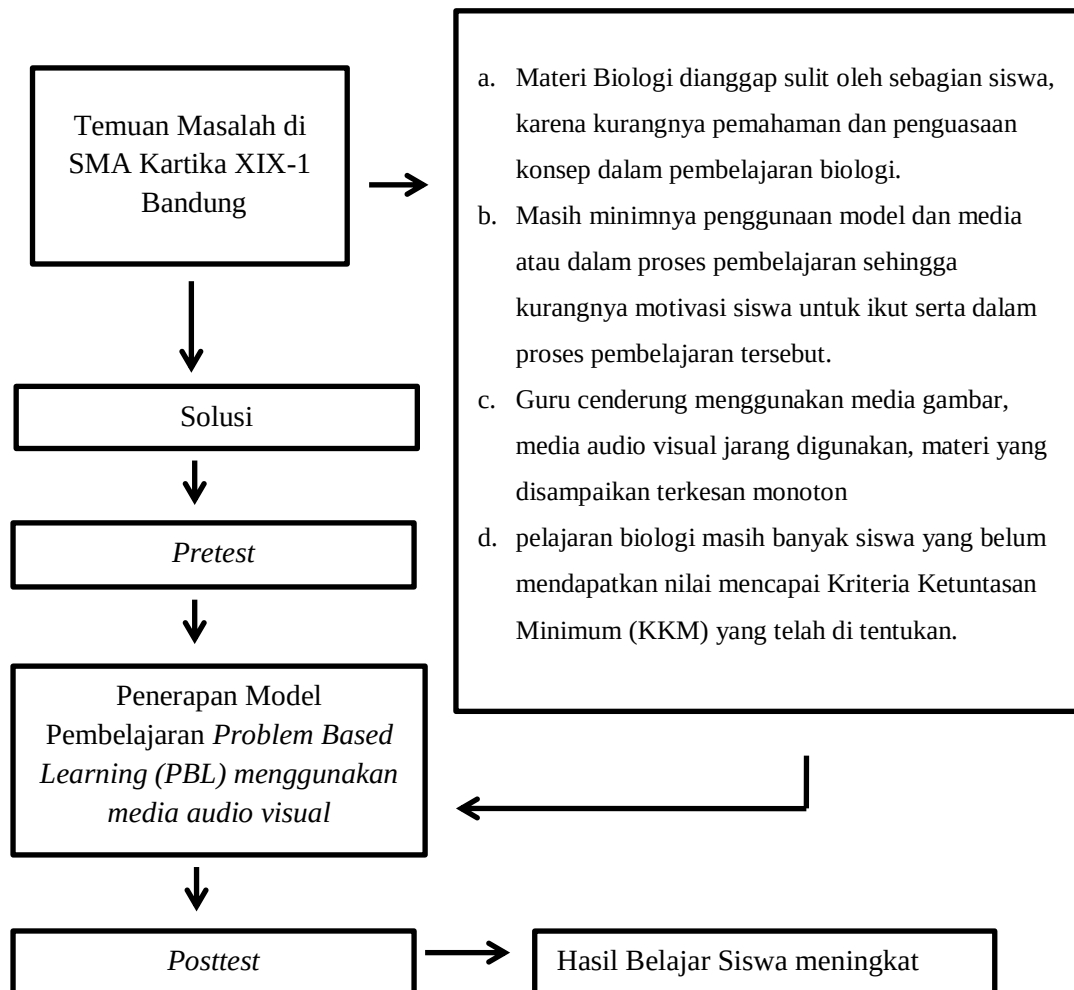
Model dan media pembelajaran yang kurang bervariasi dapat membuat peserta didik merasa bosan dalam proses pembelajaran dan akan berdampak pada keaktifan peserta didik dan hasil belajar peserta didik (Rismawati, 2015, h. 7).

Perlu adanya penggunaan model yang dapat menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif. Berdasarkan hasil observasi di SMA Kartika XIX-1 Bandung menunjukkan bahwa guru selama ini kurang melibatkan peserta didik secara aktif dan cenderung menggunakan media gambar saja dalam proses pembelajaran. Sedangkan media audio visual jarang digunakan ketika proses pembelajaran, sebagian peserta didik kurang memperhatikan penjelasan dari guru, sehingga materi yang disampaikanpun terkesan monoton. Model yang digunakan guru dalam pembelajaran pada konsep sistem gerak kurang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk dapat mengembangkan pengetahuan yang

dimiliki oleh peserta didik, di mana guru mendominasi dalam proses pembelajaran. Sebagai akibat keadaan di atas, hasil belajar peserta didik belum memuaskan. Rendahnya hasil belajar dan belum tercapainya KKM yaitu sebesar 75 tersebut karena peserta didik belum berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Diperlukan model dan media yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu, peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media audio visual.

Data hasil belajar peserta didik yang akan diukur dengan *pretest* dan *posttest*, peserta didik akan diberikan soal *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik setelah itu pada proses pembelajaran akan diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media Audio Visual, kemudian di akhir pertemuan akan diberikan soal *posttest*. Sehingga dapat diketahui bahwa dengan menerapkan model dan media tersebut hasil belajar peserta didik akan meningkat. Penerapan model dan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan merubah perilaku peserta didik di kelas yang tadinya pasif dan tidak fokus pada satu sumber belajar yang nantinya peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Bagan alur kerangka pemikiran peneliti dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 1.1 Alur Kerangka Pemikiran Penelitian.
(Sumber: Dokumen Peneliti)

H. Asumsi Dan Hipotesis

Asumsi dan hipotesis pada penelitian yang berjudul penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* menggunakan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep sistem gerak sebagai berikut:

1. Asumsi

Berdasarkan kerangka atau paradigma penelitian sebagaimana telah diurutkan di atas dengan jelas, maka peneliti mengambil beberapa asumsi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan kolaborasi antara *problem solving* dan penemuan konsep secara mandiri. Model pembelajaran ini menghadapkan peserta didik pada permasalahan-permasalahan praktis sebagai pijakan dalam belajar atau dengan kata lain peserta didik belajar melalui permasalahan. Model ini dirasakan tepat karena kemampuan kognitif akan muncul apabila didukung oleh suasana pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*), sehingga siswa bebas mengemukakan gagasan yang timbul dari dalam dirinya serta lingkungan belajar yang mendukung peran aktif peserta didik pada pembelajaran tersebut (Rusmono *dalam* Rosmalasari, 2014, h. 4).
- b. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu drngan menghadirkan media sebagai perantara. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media (Rosmalasari, 2014, h. 3).
- c. Media audio visual ini mempunyai kemampuan yang lebih, karena media ini mengandalkan dua indera sekaligus yaitu indera pendengaran dan indera penglihatan. Dengan penggunaan indera tersebut menurut (Dale *dalam* Rosmalasari, 2014, h. 6) dapat memberikan manfaat di antaranya

meningkatkan motivasi dalam belajar, membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa serta memperjelas materi yang disampaikan.

2. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pemikiran atau paradigma penelitian dan asumsi sebagaimana telah dikemukakan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: *“Terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) menggunakan media audio visual”*.

I. Definisi Operasional

Menghindari perbedaan persepsi terhadap variabel yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka berikut ini beberapa definisi operasional dari variabel yang digunakan yaitu:

1. Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* pada penelitian ini adalah menggunakan suatu permasalahan dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dituntut untuk menemukan solusi terhadap suatu masalah. Pemecahan masalah ini dapat dipikirkan secara bersama-sama dalam kelompok kerja.
2. Media audio visual yang dimaksudkan pada penelitian ini yaitu media yang menyajikan materi dalam bentuk gambar dan suara sehingga penerapannya melalui beberapa panca indera yaitu penglihatan (mata) dan pendengaran (telinga). Sehingga peserta didik lebih mudah memahami dan mencerna materi yang disampaikan oleh guru. Semakin banyak panca indera yang digunakan

dalam pembelajaran, maka akan membuat semakin mudah peserta didik memahami materi yang di sampaikan.

3. Hasil belajar pada penelitian ini merupakan meningkatnya kemampuan dan pemahaman peserta didik setelah melakukan proses belajar mengajar yang berupa penguasaan pengetahuan yang diukur melalui hasil *posttest*.
4. Konsep sistem gerak manusia dalam penelitian ini merupakan materi konseptual yang meliputi struktur jaringan penyusun organ pada sistem gerak manusia, yang dituntut dalam Kompetensi Dasar (KD) 3.5 dan 4.5 dalam Kurikulum Biologi SMA kelas XI.

J. Struktur Organisasi

A. Bagian Pembuka Skripsi

B. Bagian Isi Skripsi

1. Bab I Pendahuluan
2. Bab II Kajian Teoritis
3. Bab III Metode Penelitian
4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan
5. Bab V Simpulan dan Saran

C. Bagian Akhir Skripsi