

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sesuatu yang diperlukan oleh semua orang. Dapat dikatakan bahwa pendidikan dialami oleh semua manusia dari semua golongan. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa: “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 diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”. Dunia pendidikan tidak terlepas dari kegiatan belajar yang merupakan kewajiban peserta didik.

Belajar adalah suatu aktifitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Belajar pada dasarnya dilakukan sepanjang hayat oleh setiap manusia. Perubahan tingkah laku yang terjadi merupakan hasil dari belajar yang umumnya mengarah ke perilaku positif yang bermanfaat.

Hasil belajar yang baik ditunjang dengan rasa senang terhadap apa yang dipelajari (Sagala, 2010: 54). Terciptanya hasil belajar yang baik ini tentunya tidak terlepas dari minat kesenangan siswa dan proses pembelajaran yang berlangsung dengan baik pula. Rasa senang yang timbul pada saat belajar dapat meningkatkan

hasil belajar. 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. Guru harus dapat menentukan topik bahasan serta mengemas pembelajaran dengan cara menyenangkan agar siswa termotivasi. 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*). Salah satu yang dipandang mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam konsep sel adalah pembelajaran berbasis penemuan (*Discovery Learning*).

Pembelajaran berbasis penemuan menurut Oemar Hamalik (*dalam* Illahi, 2012: 29) adalah proses pembelajaran yang menitikberatkan pada mental intelektual para anak didik dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi, sehingga menemukan suatu konsep atau generalisasi yang dapat diterapkan dilapangan. Keunggulan yang dimiliki pada model pembelajaran *discovery* adalah mampu meningkatkan motivasi siswa, kemampuan pemecahan masalah, sikap kerjasama, ketrampilan mengelola sumber, dan keberhasilan dalam menyelesaikan setiap tantangan yang dihadapi, termasuk persoalan belajar yang membuat mereka sering kehilangan semangat dan gairah ketika mengikuti materi pelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan kepada guru-guru melalui analisis data/ angket dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran biologi di SMAN 16 Bandung yang dilakukan oleh beberapa guru masih berpusat pada guru sehingga

siswa cenderung pasif dan hanya sebagai penerima saja. Metode yang digunakan juga hanya dengan metode ceramah. Kondisi ini diduga sebagai penyebab munculnya permasalahan rendahnya nilai hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran biologi pada materi sel. Pada umumnya hasil belajar biologi siswa yang tidak mencapai KKM (75) sebesar 54%.

Berdasarkan data hasil studi pendahuluan bahwa bidang studi biologi merupakan salah satu mata pelajaran sains yang agak berbeda dari yang lainnya. Karena banyak materi yang bersifat abstrak, istilah yang digunakan juga banyak dan bervariasi, membuat siswa kesulitan untuk memahami materi tanpa diimbangi dengan penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat. Khususnya pada materi sel mengenai bentuk sel, organel di dalam sel, dan lain sebagainya yang berada di dalam tubuh akan sangat abstrak apabila hanya dijelaskan dengan menggunakan metode ceramah. Pokok bahasan materi sel perlu mendapatkan perhatian khusus sehingga peneliti menetapkan pokok bahasan ini adalah pokok bahasan yang akan diteliti. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk memperbaiki masalah pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Mengantisipasi masalah tersebut, dalam proses pembelajaran harus digunakan media dan model pembelajaran yang sesuai agar hasil belajar siswa dapat meningkat. Strategi pembelajaran yang diharapkan peneliti adalah penggunaan media dan model pembelajaran yang mampu membantu siswa menjadi aktif, kreatif, serta dengan mudah mempelajari konsep. Salah satu caranya dengan menerapkan multimedia berbasis model *Discovery Learning* dalam proses pembelajaran.

Menurut Samodra (*dalam* Widayat, dkk, 2014: 537) multimedia dapat diartikan sebagai kombinasi berbagai unsur media yang terdiri dari teks, garis, foto, animasi, video, dan suara yang disajikan dalam media pembelajaran. Penggunaan multimedia untuk keperluan pendidikan memerlukan desain yang sesuai dengan tujuan pendidikan yang tercantum dalam kurikulum disesuaikan dengan sekolah yang diteliti.

Model pembelajaran yang digunakan guru harus dapat membantu proses analisis peserta didik. Salah satu model yang digunakan tersebut adalah model *Discovery Learning*. Model *Discovery Learning* ini lebih baik untuk meningkatkan keaktifan peserta didik jika dibandingkan dengan model konvensional. Keefektifan model ini adalah peserta didik lebih aktif dalam berpikir dan memahami materi secara berkelompok dengan melakukan investigasi terhadap permasalahan yang nyata di sekitarnya sehingga mereka mendapatkan kesan yang mendalam dan lebih bermakna tentang apa yang mereka pelajari.

Pada penelitian dengan judul Membandingkan Hasil Belajar Siswa melalui Pembelajaran Metode Ceramah dengan Penggunaan Multimedia berbasis *Discovey Learning* pada Konsep Sel belum pernah dilakukan sebelumnya, maka dari itu peneliti melakukan penelitian di SMAN 16 Bandung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diutarakan diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran karena pembelajaran masih berpusat kepada guru (*teacher centered*).
2. Proses pembelajaran yang membosankan karena kurang menarik perhatian peserta didik.
3. Guru belum menerapkan Multimedia berbasis *Discovery Learning* pada materi sel.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, perumusan masalah dalam penelitian ini dinyatakan sebagai berikut: “Apakah ada perbedaan Hasil Belajar Siswa melalui Pembelajaran Metode Ceramah dengan Penggunaan Multimedia Berbasis *Discovery Learning* pada Konsep Sel?”.

D. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokuskan, maka permasalahan dalam penelitian dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Parameter utama yang diukur adalah hasil belajar siswa meliputi aspek kognitif (C1-faktual), (C2-konseptual), (C3-prosedural), (C4-metakognitif), afektif, dan psikomotor.
2. Konsep atau materi pembelajaran yang dipelajari yaitu sel.

3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 4 sebagai kelas pembanding dan siswa kelas XI IPA 1 sebagai kelas eksperimen di SMAN 16 Bandung.
4. Metode pembelajaran yang diterapkan di kelas pembanding adalah metode ceramah sedangkan di kelas eksperimen diterapkan pembelajaran dengan penggunaan multimedia berbasis *discovery learning*.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui informasi mengenai perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran metode ceramah dengan penggunaan multimedia berbasis *discovery learning* pada konsep sel.

F. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini dapat diperoleh beberapa manfaat bagi siswa, guru maupun bagi peneliti sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Mendapatkan pengalaman baru dalam proses pembelajaran menggunakan multimedia berbasis *discovery learning* pada konsep sel.

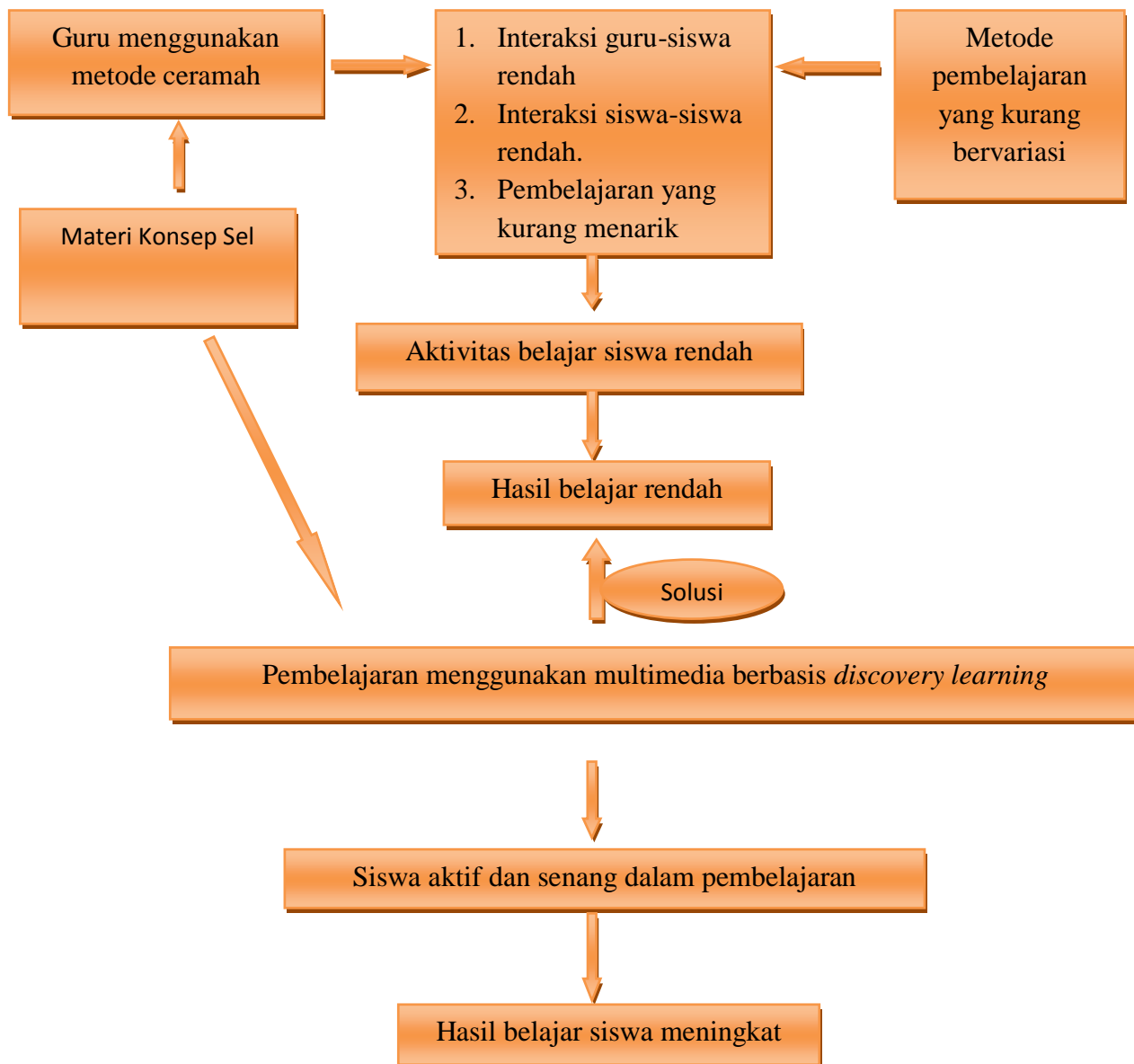
2. Bagi Guru

Dapat dijadikan alternatif dalam memilih media dan model pembelajaran untuk menyampaikan materi sel.

3. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengalaman baru dalam melakukan penelitian mengenai membandingkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran metode ceramah dengan penggunaan multimedia berbasis *discovery learning* pada konsep sel.

G. Kerangka Pemikiran



Gambar 1.1 Bagan Kerangka Pemikiran

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dan observasi di SMA Negeri 16 Bandung, ditemukan berbagai masalah diantaranya yaitu: model pembelajaran, media maupun metode yang digunakan guru untuk menyampaikan materi lebih dominan menggunakan ceramah, guru sangat cepat dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pemanfaatan media yang belum maksimal oleh guru dalam menunjang proses pembelajaran diduga menyebabkan permasalahan mengenai hasil belajar siswa. Pada umumnya hasil belajar biologi siswa yang tidak mencapai KKM (75) sebesar 54%.

Seiring perkembangan jaman, berkembang pula inovasi dalam pembelajaran diantaranya adalah penerapan teknologi berupa multimedia yang dapat mengubah suasana pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa dan memudahkan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan multimedia berupa teks, gambar, grafik, animasi, video, interaksi memiliki kelebihan karena lebih banyak menggunakan alat indra saat proses pembelajaran. Multimedia ini selayaknya tidak lepas dari teknik atau model pembelajaran yang telah teruji efektifitasnya, salah satunya adalah model pembelajaran *discovery learning* yang mana anak didik akan belajar mengorganisasi dan menghadapi problem. Mereka akan berusaha mencari pemecahan masalah sendiri yang sesuai dengan kapasitas mereka sebagai pembelajar. Keistimewaan *discovery* bagi siswa tidak sekedar keterampilan dalam mengkaji suatu persoalan, melainkan juga kemampuan dalam mengkaji informasi dan fakta konkret mengenai suatu hal yang dianggap penting. Ketika siswa mampu memperoleh informasi dan fakta konkret, maka secara praktis siswa telah menemukan sesuatu

yang baru sehingga akan lahir suatu kreativitas dan kemampuan professional dalam rangka menghadapi realitas kehidupan yang semakin menantang. Kemampuan menemukan sesuatu yang baru mengindikasikan bahwa siswa mempunyai potensi diri yang perlu dikembangkan secara terus menerus. Pada pembelajaran *discovery*, siswa diberi kesempatan penuh untuk berpikir secara rasional dan diharapkan mampu menghasilkan suatu kesimpulan yang dapat dijadikan rumusan dalam bentuk yang konkret. Pemahaman seperti itu akan semakin jelas ketika siswa mampu berperan dengan mentalnya dan menjadikan sebagai prinsip. *Discovery* menitikberatkan kemampuan mental dan fisik para siswa yang akan memperkuat semangat dan konsentrasi mereka dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu penggunaan multimedia berbasis *discovery learning* diasumsikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

H. Asumsi

Pada penelitian ini dapat diasumsikan pemilihan model dan media pembelajaran yang sesuai dalam proses belajar mengajar siswa dapat meningkatkan hasil belajar.

I. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pemikiran dan asumsi, maka hipotesis penelitian ini adalah “Terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran metode ceramah dengan penggunaan multimedia berbasis *discovery learning* pada konsep sel.”

J. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi perbedaan persepsi terhadap variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini, serta untuk menghindari kekeliruan mengenai maksud dan tujuan yang ingin dicapai, maka berikut ini beberapa definisi operasional dan variabel yang digunakan yaitu:

1. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perubahan tingkah laku siswa pada ranah kognitif yang ditentukan melalui hasil *pretest* dan *posttest*, afektif yang di tentukan melalui pengamatan pada saat pembelajaran berlangsung, dan psikomotor yang di tentukan melalui unjuk kerja
2. Perbandingan hasil belajar dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar siswa menggunakan pembelajaran metode ceramah dengan penggunaan multimedia berbasis *discovery learning* pada konsep sel yang ditentukan melalui uji gain dan uji N gain
3. Metode ceramah yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penyampaian satu arah secara lisan maupun tulisan antara guru dengan siswa pada konsep sel.
4. Multimedia berbasis *discovery learning* adalah kombinasi yang terdiri dari teks, gambar, animasi, video, dan suara yang disajikan dalam media pembelajaran dengan langkah- langkah pembelajaran *discovery learning* pada konsep sel.

K. Struktur Organisasi Skripsi

Pada penulisan skripsi dengan judul “Membandingkan Hasil Belajar Siswa melalui Pembelajaran Metode Ceramah dengan Penggunaan Multimedia berbasis *Discovey Learning* pada Konsep Sel” terdapat struktur organisasi yang terdiri dari bagian pembuka, isi, dan penutup skripsi.

1. Bagian Pembuka Skripsi

Bagian pembuka skripsi merupakan bagian awal dalam penulisan skripsi yang disusun dengan urutan: Halaman Pengesahan, Halaman Motto dan Persembahan, Halaman Pernyataan Keaslian Skripsi, Kata Pengantar, Ucapan Terima Kasih, Abstrak, Daftar Isi, Daftar Tabel, dan Daftar Lampiran.

2. Bagian Isi Skripsi

Bagian isi skripsi terdiri dari BAB I Pendahuluan; BAB II Kajian Teoritis; BAB III Metode Penelitian; BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan; dan BAB V Simpulan dan Saran.

a. BAB I Pendahuluan

Pendahuluan berisi Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Kerangka Pemikiran, Definisi Operasional, dan Struktur Organisasi Skripsi.

b. BAB II Kajian Teoritis

Kajian teoritis terdiri dari: Kajian Teori (berisi teori-teori untuk menunjang keberhasilan dalam penelitian), Analisis dan Pengembangan Materi Pembelajaran yang diteliti untuk mengukur kedalaman materi yang digunakan dalam penelitian.

c. BAB III Metode Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dirancang melalui metode penelitian yang terdiri dari: Metode Penelitian, Desain Penelitian, Partisipasi serta populasi dan sampel, Instrumen Penelitian, Prosedur Penelitian, dan Rancangan Analisis Data.

d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian dan Pembahasan terdiri dari: Deskripsi Hasil dan Temuan Penelitian (deskripsi hasil dan temuan penelitian sesuai dengan hasil yang diperoleh pada saat penelitian), dan Pembahasan Penelitian yang berisi dari penjabaran dari hasil penelitian yang telah diperoleh.

e. BAB V Simpulan dan Saran

Bagian akhir dari isi skripsi terdiri dari: Simpulan yang berisi ringkasan dari penelitian yang telah dilaksanakan, dan saran berisi masukan-masukan untuk pembaca dan penelitian yang akan dilakukan selanjutnya.

3. Bagian Akhir Skripsi

Bagian akhir skripsi terdiri dari: Daftar Pustaka, Lampiran- lampiran, dan Daftar Riwayat Hidup.