BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dalam arti luas telah dilaksanakan sejak manusia berada dimuka bumi ini. Adanya pendidikan adalah setua dengan adanya kehidupan manusia itu sendiri. Oleh karena itu pendidikan merupakan salah satu unsur penting yang mempengaruhi kelangsungan hidup manusia, baik secara langsung maupun tidak langsung (Nuraeni, 2015, hlm. 2).

Sistem Pendidikan Nasional pada Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 *dalam* Sanjaya (2014, hlm. 1) menyatakan 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, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam hal ini pemerintah mengharapkan dengan adanya pendidikan, peserta didik dapat mempersiapkan dirinya untuk menjadi manusia yang memiliki ahlak mulia, pengetahuan, keterampilan, serta dapat berinteraksi dengan lingkungannya, khususnya lingkungan sekolah dengan bimbingan dari para guru melalui proses pembelajaran (Nuraeni, 2015, hlm. 2).

Proses pembelajaran merupakan komunikasi dua arah antara guru dan siswanya. Komponen utama itu meliputi: 1) siswa; 2) materi pelajaran; dan 3) guru. Dalam interaksi antara ketiga komponen ini diperlukan saran, prasarana dan penataan lingkungan, sehingga proses pembelajaran dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan (Aripin, 2012, hlm. 3). Pembelajaran itu tidak sekedar menyampaikan materi pelajaran, akan tetapi suatu proses untuk mengubah perilaku peserta didik sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Oleh sebab itu dalam proses mengajar terdapat kegiatan membimbing, melatih keterampilan intelektual,

keterampilan psikomotorik, dan memotivasi peserta didik agar memiliki kemampuan inovatif serta kreatif (Munir, 2015, hlm. 64).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti di salah satu SMA Swasta di kota Bandung, pada mata pelajaran Biologi konsep sistem reproduksi manusia. Hasil belajar siswa khususnya kelas XI IPA yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu dengan nilai 75 tidak lebih dari 50%. Salah satu penyebabnya adalah proses belajar yang hanya menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran yang digunakan masih terpaku pada buku teks, atau sangat jarang guru tersebut menggunakan media komputer. Akibatnya siswa kurang tertarik mengikuti pelajaran biologi dan mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran di kelas.

Biologi sebagai salah satu bidang IPA merupakan ilmu yang sebagian besar berasal dari keingintahuan manusia tentang dirinya, lingkungannya dan kelangsungan jenisnya. Pada materi pelajaran biologi banyak mengandung konsep-konsep yang bersifat abstrak, seperti pada konsep sistem reproduksi manusia. Contohnya: ovulasi dan fertilisasi di dalam organ reproduksi wanita sulit bila untuk dipelajari secara detail, karena tidak adanya objek langsung yang dapat dipelajari. Oleh karena itu, konsep sistem reproduksi manusia dianggap perlu dibantu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia, agar konsep-konsep yang sulit dipelajari secara langsung dapat disimulasikan dalam bentuk animasi dalam program pembelajaran (Aripin, 2012, hlm. 4).

Multimedia interaktif dipilih karena memiliki sifat interaktifitas atau bersifat dua arah, yaitu program yang memberikan kesempatan kepada pengguna untuk merespon dan melakukan berbagai aktivitas, serta terdapat feedback (bisa direspon balik oleh program multimedia). Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dapat memadukan media-media dalam proses pembelajaran, maka proses pembelajaran akan berkembang dengan baik, sehingga membantu pendidik menciptakan pola penyajian yang interaktif (Munir, 2015, hlm. 113).

Multimedia interaktif merupakan kombinasi dari berbagai media komputer, seperti video, audio, gambar, dan teks. Multimedia interaktif adalah suatu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan

(*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar (Munir, 2015, hlm. 115).

Multimedia interaktif mempunyai banyak aplikasi untuk menampilkan berbagai animasi dan simulasi. Peserta didik akan sangat tertolong dengan multimedia interaktif dalam memahami konsep yang abstrak, karena dapat membuat konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Selanjutnya konsep yang sudah konkret akan membuat peserta didik jadi lebih bermakna dalam pembelajarannya (Munir, 2015, hlm. 115).

Teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. D' Lgnazio Bairley (1996) dalam Munir (2015, hlm. 138) mengatakan bahwa multimedia adalah teknologi baru yang dapat memberikan banyak manfaat perkembangan dunia pendidikan. Pembelajaran menggunakan teknologi multimedia cenderung lebih berkesan, karena dalam penggunaannya setiap panca indera siswa dilibatkan. Selain itu, siswa dapat mempelajari sesuai dengan minat, kesukaan, bakat, keperluan, dan pengetahuan (Munir, 2015, hlm. 138)

Kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya: 1) Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif; 2) Pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran; 3) Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran; 4) Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan; 5) Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan (Munir, 2015, hlm. 113).

Hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Aripin (2012) dengan judul penelitian "Penggunaan Multimedia Interaktif (MMI) untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep, Berpikir Kritis, dan Retensi Konsep Sistem Reproduksi Manusia Pada Siswa SMA". Kesimpulan penelitiannya menunjukkan bahwa multimedia interaktif (MMI) mampu meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi sistem reproduksi manusia. Serta siswa lebih termotivasi dan tertantang untuk belajar mandiri menggunakan MMI.

Lebih lanjut lagi penelitian yang dilakukan oleh Widi, dkk (2014) dengan judul penelitian “Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Ipa Terpadu Pada Tema Sistem Gerak Pada Manusia” yang hasilnya menyatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif pada sistem gerak manusia dinilai layak digunakan, dan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dengan pencapaian 100% ketuntasan klasikal.

Melihat hasil penelitian di atas, dengan kelebihan pada media pembelajaran berbasis multimedia tersebut, serta belum adanya penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis MIVI pada konsep sistem reproduksi manusia, yang dilakukan di salah satu SMA Swasta di Kota Bandung pada tahun ajaran 2016/2017, maka penulis terinspirasi untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis MIVI untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Konsep Sistem Reproduksi Manusia”**.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Rata-rata hasil belajar siswa kelas XI IPA pada mata pelajaran biologi, dalam konsep sistem reproduksi manusia kurang memuaskan dan tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM).
2. Dalam kegiatan pembelajaran di kelas, siswa kurang interaktif terhadap materi yang disampaikan. Hal ini dikarenakan pembelajaran berpusat pada guru sebagai sumber belajar, sehingga pembelajaran di kelas kurang menarik perhatian siswa dalam mempelajari biologi.
3. Materi sistem reproduksi memiliki karakteristik bersifat abstrak, dimana materi tersebut tidak dapat diamati oleh mata secara langsung, dikarenakan prosesnya terjadi di dalam tubuh manusia sehingga siswa sulit memahami materi tersebut.
4. Media pembelajaran yang digunakan masih terpaku pada buku teks, dan sangat jarang guru tersebut menggunakan media komputer. Akibatnya siswa kurang tertarik mengikuti pelajaran biologi dan mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran di kelas.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis dapat merumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut: “Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis MIVI pada konsep sistem reproduksi manusia?”. Mengingat sebagaimana masalah utama yang telah dikemukakan masih terlalu luas, dan belum terlihat jelas batas-batas mana saja yang harus diteliti.

Maka rumusan masalah tersebut dirinci dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah media pembelajaran berbasis MIVI dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif ?
2. Apakah media pembelajaran berbasis MIVI dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah afektif ?
3. Apakah media pembelajaran berbasis MIVI dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah psikomotor ?
4. Apakah media pembelajaran berbasis MIVI mendapatkan tanggapan positif terhadap proses pembelajaran di Kelas ?

D. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini sangat diperlukan, agar penelitian yang dilakukan tidak terlalu luas dan akan lebih terarah, batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Subjek penelitian adalah siswa SMA kelas XI IPA.
2. Media yang digunakan merupakan media pembelajaran berbasis MIVI (Multimedia Interaktif Visual) berupa Software CD Pembelajaran Biologi SMA Vol. 4 dari Pythagorass yang berisi tentang materi dan beberapa soal evaluasi pembelajaran biologi pada tingkat SMA kelas XI.
3. Materi yang dibahas oleh peneliti adalah konsep sistem reproduksi manusia.
4. Parameter yang di ukur adalah hasil belajar siswa, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Serta sebagai data pendukung diberikan angket tanggapan siswa terhadap pembelajaran menggunakan MIVI.
5. Hasil belajar dengan diberikan *pretest* dan *posttest*.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis MIVI pada konsep sistem reproduksi manusia.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa:

- a. Diharapkan dapat menumbuhkan keingintahuan serta motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- b. Diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran berbasis MIVI.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih interaktif.
- d. Pembelajaran biologi tidak lagi bersifat abstrak dan sulit untuk diamati.

2. Bagi Guru:

- a. Diharapkan dapat merangsang kreativitas guru untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dalam proses pembelajaran.
- b. Diharapkan dapat memberikan sumber informasi mengenai peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis MIVI.

3. Bagi Sekolah:

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan masukan dan ide-ide mengenai penggunaan media pembelajaran yang sesuai dalam pelajaran. Sehingga terjadi pergeseran dari pembelajaran yang konvensional menjadi ke arah pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis MIVI.

4. Bagi Peneliti:

- a. Dapat dijadikan pengalaman peneliti sebagai calon guru biologi dalam menerapkan media pembelajaran berbasis MIVI yang nantinya digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

- b. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pembelajaran yang sangat berharga dan sebagai kontribusi pertimbangan untuk melakukan penelitian lanjutan terhadap media pembelajaran berbasis multimedia lainnya.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian serta pembatasan istilah yang diberlakukan dalam judul penelitian, maka istilah-istilah tersebut perlu didefinisikan secara operasional sebagai berikut:

1. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi sebagai sarana atau alat bantu dalam menyampaikan suatu pesan, agar pesan yang ingin disampaikan dapat dengan mudah dipahami dan tersampaikan.
2. Multimedia interkatif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya (user). Komponen multimedia ini meliputi teks, gambar, suara, animasi, dan video.
3. Visual berhubungan erat dengan mata atau penglihatan. Belajar visual adalah belajar dengan menggunakan indera mata melalui mengamati, menggambar, dan menggunakan media atau alat peraga.
4. Belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dan individu dengan lingkungannya.
5. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah diberi perlakuan yang ditunjukkan melalui *posttest*.
6. Sistem reproduksi adalah suatu rangkaian dan interaksi organ dan zat dalam organisme yang dipergunakan untuk berkembang biak.

H. Sistematika Skripsi

1. Bab I Pendahuluan

Pada bab I berisi gambaran arah permasalahan dan penyelesaian yang diangkat oleh peneliti, terkait penggunaan media pembelajaran berbasis MIVI untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep sistem reproduksi manusia. Bagian ini juga menguraikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan

masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

2. Bab II Kajian Teori

Pada bab II menguraikan kajian teori yang meliputi belajar, pembelajaran, hasil belajar, media pembelajaran, multimedia interaktif visual (MIVI), dan sistem reproduksi manusia terkait penggunaan media pembelajaran berbasis MIVI untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep sistem reproduksi manusia. Bagian ini juga menguraikan hasil penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan. Lebih jelasnya bagian ini menguraikan metode penelitian yang digunakan, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, serta prosedur penelitian.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Pada Bab V ini berisi simpulan dan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, serta saran sebagai implikasi dari kesimpulan hasil penelitian.