

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan melalui proses bimbingan, latihan, dan pengajaran yang bertujuan mengantarkan para siswa menuju pada perubahan – perubahan tingkah laku (Mulyasa, 2012 hal. 4). Pendidikan di sekolah harus di laksanakan sebaik mungkin agar proses belajar mengajar dapat berlangsung efektif. Proses belajar mengajar atau proses pembelajaran merupakan suatu kondisi yang dengan sengaja di ciptakan oleh guru dengan tujuan mendidik siswa (Djamarah & Zain, 2010 hal. 37).

Dalam proses belajar peserta didik harus menggunakan seluruh kemampuan psikofisis, baik fisiologis maupun psikis sehingga terjadi keseimbangan perubahan perilaku yang optimal didalam aktifitas belajar, menyangkut perubahan kognitif, afektif, maupun psikomotor. Dalam melaksanakan aktifitas belajar peserta didik diharapkan memiliki kesadaran untuk belajar, dapat belajar sesuai dengan bakat dan minat, apersepsi lebih memotivasi dirinya untuk mencari pengalaman dan langsung mengalami sendiri. Daya ingat peserta didik belajar melalui indra mendengar 50%, cerita 70% dan melakukan 90% (Aisyah.S, 2015 hal. 38-39)

Proses pembelajaran dapat direkayasa sedemikian rupa oleh guru dengan menerapkan rancangan pembelajaran yang baik (Djamarah & zain 2010 hal. 5), namun kenyataan. Rancangan proses pembelajaran rancangan pembelajaran selama ini kurang menarik bagi siswa karna di dominasi menggunakan metode konvensional, misalnya ceramah. Meskipun metode ceramah memiliki kelebihan antara lain mudah di lakukan (Djamarah & Zain, 2010 hal.97), guru dapat menyajikan materi yang luas dan lebih mudah mengontrol kelas selama proses pembelajaran (Majid, 2013 hal, 196). Namun ceramah juga memiliki kelemahan, kelemahan ceramah menurut Djamarah dan Zain (2010 hal, 109) adalah hanya memberikan porsi belajar bertipe auditori saja, sehingga siswa menjadi pasif dan

cepat bosan terhadap proses pembelajaran yang ada. Ceramah juga menjadikan informasi yang disampaikan oleh guru menjadi kurang melekat pada ingatan siswa, dan pembelajaran menjadi monoton (Zaini, dkk, 2004 hal, 93).

Kurang efektifnya metode ceramah berimbas pada kurangnya hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan hasil observasi wawancara dengan guru biologi di SMA tersebut, menurut beliau siswa kurang memperhatikan pembelajaran yang di sampaikan guru tersebut, mengantuk, tidak mencatat materi dan kurang memperdulikannya terberdasarkan kondisi di atas upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran dapat dilakukan dari berbagai aspek (Sudjana, 2000 hal, 34) antara lain aspek guru, penggunaan model, strategi, dan metode pembelajaran yang bervariasi (Zaini, dkk, 2004 hal, 94). Banyak macam media pembelajaran kooperatif yang bisa di gunakan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran berupa multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan (Azhar, Arsyad, 2011). Penggunaan media membantu siswa dalam proses pembelajaran karena melalui media siswa dapat menggunakan indra yang dimilikinya. Semakin banyak siswa menggunakan indra yang dimilikinya, maka sesuatu yang dipelajari akan semakin mudah diterima dan diingat.

Perkembangan teknologi dan komunikasi sekarang ini, telah menghadirkan komputer sebagai media pembelajaran. Daryanto (2014 hal, 19) menyatakan bahwa siswa harus dapat menguasai komputer dengan bantuan guru atau siapapun, sebab mendapat pelajaran dengan dukungan komputer atau tidak siswa tetap akan menghadapi tantangan dalam hidupnya menjadi pengguna komputer. Pernyataan ini menunjukkan pentingnya penguasaan komputer sebagai wujud perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi khususnya komputer ini bisa dimanfaatkan dalam pendidikan.

Lebih lanjut lagi John Jarolimek (1986 hal. 96-97) menyatakan bahwa one of the major differences between computer and other structural media is that computer has the capacity to interact with student. The computer requires the operative instruction to do something unlike film, filmstrip, or a recording which present simple materials, artinya salah satu perbedaan paling besar antara

komputer dan media terstruktur lain adalah komputer memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan siswa. Komputer memerlukan instruksi untuk melakukan sesuatu tidak seperti film, filmstrip, atau rekaman yang menyajikan materi secara sederhana. Hal ini yang menyebabkan pentingnya menggunakan media komputer karena keterlibatan siswa dalam pembelajaran akan mempengaruhi motivasi siswa dan selain itu dengan komputer siswa belajar dengan mandiri secara individual sehingga tidak terpengaruh oleh kebisingan atau pengalih perhatian yang lain.

Sekarang ini, telah hadir program pembelajaran interaktif berbasis komputer yang memiliki nilai lebih dibanding bahan cetak biasa. Salah satunya adalah multimedia interaktif. Munir (2012 hal, 110) menyatakan bahwa multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya. Pembelajaran dengan multimedia interaktif menurut Deni Darmawan (2012 hal, 55-56) mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, suara, dan animasi. Pernyataan ini menunjukkan bahwa siswa dapat bersemangat belajar dengan multimedia interaktif karena tampilannya yang menarik dan mendukung pembelajaran. Perpaduan teks, gambar, video, suara, dan animasi dapat menjadi sumber belajar bagi siswa.

Berdasarkan observasi dan wawancara Berdasarkan hasil observasi peneliti dengan guru biologi pada tanggal 09 Agustus 2017, menyatakan bahwa di sekolah SMA Nasional Bandung peserta didik sulit memahami materi pembelajaran Sistem pernafasan, karena materinya yang sangat rumit melibatkan sistem, gangguan, pengaruh pada sistem pernafasan dan termasuk juga kedalam materi yang abstrak karena tidak bisa ditunjukkan sehingga berdampak kepada hasil belajar biologi tergolong rendah, hanya 5 orang siswa (75%) dari 21 orang siswa yang dinyatakan mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 76. Guru biologi mengatakan bahwa hal tersebut dikarenakan proses pembelajaran yang didominasi oleh pembelajaran konvensional dan pada konsep tersebut tidak dilaksanakannya praktikum. Adapun

media yang berkembang untuk memvisualisasikan materi tersebut seperti menggunakan media MIVI. Namun, banyak penelitian tentang media MIVI yang masih belum efektif dan masih dalam proses penelitian lebih lanjut oleh para ahli yang bersangkutan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis melakukan penelitian berjudul “ *Penggunaan media pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif Visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep sistem pernafasan*” .

B. Identifikasi Masalah

Atas dasar latar belakang masalah sebagaimana telah diutarakan diatas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Siswa sulit memusatkan perhatian dalam menerima materi pembelajaran
2. Metode pembelajaran yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran kurang bervariasi, guru hanya menggunakan metode ceramah saja di setiap proses pembelajaran
3. Hasil belajar biologi rendah, belum memenuhi KKM biologi yang sudah ditentukan oleh sekolah

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah : “ Bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran MIVI (Multimedia interaktif visual) ? Untuk memudahkan penelitian, permasalahan dapat dijabarkan dalam beberapa pertanyaan penelitian, yaitu :

1. Apakah penggunaan model pembelajaran multimedia interaktif visual dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif?
2. Bagaimana hasil belajar siswa ranah afektif setelah menggunakan model pembelajaran multimedia interaktif visual ?
3. Bagaimana hasil belajar siswa ranah psikomotor setelah menggunakan model pembelajaran multimedia interaktif visual ?
4. Bagaimana Respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif visual ?

D. Tujuan Penelitian

Mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia interaktif visual terhadap hasil belajar siswa kelas XI (sebelas) SMA pada materi sistem pernafasan manusia.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi guru

- a) Dapat memilih atau menentukan model pembelajaran yang tepat dalam mengajarkan materi.
- b) Sebagai informasi bagi semua tenaga pengajar mengenai model pembelajaran multimedia interaktif visual

2. Bagi peserta didik

Dapat meningkatkan hasil belajar biologi peserta didik khususnya pada materi sistem pernafasan melalui model pembelajaran multimedia interaktif visual

3. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran biologi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya dalam mata pelajaran biologi.

4. Bagi peneliti

Dapat memberikan pengalaman dalam menerapkan model pembelajaran yang efektif.

F. Definisi Oprasional

Untuk memahami judul proposal ini, berikut dipaparkan beberapa batasan operasional yang dianggap perlu :

1. MIVI (Multimedia interaktif visual)

Multimedia adalah penggunaan computer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Multimedial interaktif merupakan hasil pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak, dengan bantuan computer dan grafika computer yang di dalamnya terdapat komunikasi dua arah atau mempunyai timbal balik sehingga penggunaanya bisa mengatur penggunaanya sendiri (Pius A. Partato dan Dahlan Al Barri, 1994)

2. Sistem pernafasan

Sistem pernafasan disini ialah sub bab yang ada di dalam materi pembelajaran biologi kelas XI, pada bab ini membahas mengenai sistem yang berfungsi untuk mengabsorbi oksigen dan mengeluarkan karbondioksida dalam tubuh yang bertujuan untuk mempertahankan homeostasis, Fungsi ini juga biasa sering disebut dengan respirasi.

3. Hasil belajar

Hasil belajar yang dimaksud pada penelitian ini adalah hasil tes kognitif yang dicapai oleh siswa pada materi sistem pernafasan melalui *posttest* yang berupa soal pilihan ganda dengan jenjang kognitif yang telah disesuaikan jenjang C1 hingga C4.

G. Sistematika Skripsi

BAB 1 (Pendahuluan)

- a. Latar belakang masalah
- b. Identifikasi masalah
- c. Rumusan Masalah
- d. Tujuan Penelitian
- e. Manfaat Penelitian
- f. Definisi Operasional
- g. Sistematika Skripsi

BAB II (Kajian Teori Dan Kerangka Pemikiran)

- a. Media pembelajaran
- b. Hasil belajar
- c. Sistem Pernafasan
- d. Penelitian terdahulu yang relevan
- e. Kerangka pemikiran

BAB III (Metode Penelitian)

- a. Metode Penelitian
- b. Desain Penelitian
- c. Subjek dan Objek Penelitian
- d. Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian
- e. Teknik Analisis Data
- f. Prosedur Penelitian

BAB IV (Hasil Penelitian Dan Pembahasan)

BAB V (Simpulan dan Saran)

DAFTAR PUSTAKA