

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan melalui proses bimbingan, dan pengajaran yang bertujuan untuk mengantarkan para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku (Mulyasana, 2012: 4). Pendidikan disekolah harus dilaksanakan sebaik mungkin agar proses belajar mengajar dapat berlangsung efektif. Proses belajar mengajar atau proses pembelajaran merupakan suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan oleh guru dengan tujuan mendidik peserta didik dalam proses pembelajaran (Djamarah, 2010: 37).

Perilaku menggambarkan kecenderungan seseorang untuk bertindak, berbuat atau melakukan aktivitas dalam kehidupan sehari-hari. Konsep perilaku ini penting untuk diketahui sebagai bagian dari psikologi peserta didik. Perilaku merupakan penghayatan yang utuh dan reaksi seseorang akibat adanya rangsangan baik internal maupun eksternal yang diproses melalui kognitif, afektif dan psikomotorik (Aisyah.S, 2015: 1).

Media pembelajaran menurut (Arsyad, 2008: 15) berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dan berfungsi sebagai alat komunikasi dalam proses pembelajaran. Peran media pembelajaran itu sendiri bahkan dapat membawa pengaruh psikologis terhadap diri siswa (Kustandi, 2013: 7). Penggunaan teknologi multimedia di lembaga pendidikan dipandang perlu agar pendidikan tetap relevan dengan abad ke-21. Untuk bisa efektif menggunakan media dalam pendidikan, seorang pendidik maupun peserta didik perlu memiliki literasi media (Munir, 2012: 23).

Melihat hal tersebut, perlu adanya inovasi dalam proses pembelajaran disekolah. Salah satu cara yang lebih baik dan dapat mendorong siswa untuk lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran adalah melalui media pembelajaran yang kooperatif. Banyak macam media pembelajaran kooperatif yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran,

salah satunya adalah media pembelajaran berupa multimedia interaktif (England.E, 2011: 2).

Salah satu media pembelajaran yang dapat memberikan pendidikan yang menyenangkan bagi siswa adalah komputer. Kelebihan komputer dalam mengintegrasikan komponen warna, musik, dan animasi grafik menyebabkan komputer mampu menyampaikan informasi dan pengetahuan dengan tingkat realisme yang tinggi. Komputer juga dapat digunakan untuk menampilkan konsep-konsep biologi yang abstrak menjadi lebih konkrit melalui visualisasi statis maupun visualisasi dinamis (animasi), sehingga menghindari terjadinya verbalisasi yang terus menerus dalam proses pembelajaran.

Untuk saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komputer memberikan pengaruh yang positif dalam segala aspek salah satunya aspek perkembangan media pembelajaran, guru harus dapat memanfaatkan media pembelajaran contohnya multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah suatu alat bantu dalam proses belajar mengajar yang berisi animasi menarik sesuai materi dan juga dilengkapi alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna untuk memilih pilihan yang dikehendaki. Tidak bisa dipungkiri bahwa teknologi multimedia mampu memberikan kesan yang besar dalam bidang komunikasi dan pendidikan karena bisa mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio dan video. Multimedia telah mengembangkan proses pengajaran dan pembelajaran kearah yang lebih dinamik. Pemilihan multimedia interaktif dalam perkembangan media pendidikan merupakan hal yang tepat karena multimedia interaktif ini dapat digunakan dengan mudah, interaktif, daya ingat dalam menerima pesan lebih mudah dan awet, membantu mempermudah memahami pesan, dapat lebih efektif, dan menyenangkan (Suyanto.M, 2013: 34).

Multimedia interaktif visual ini dibutuhkan karena pada materi sistem imun ini siswa di tuntut untuk memahami suatu sistem yang terjadi dalam tubuh manusia yang tidak dapat di lihat langsung, dengan penggunaan multimedia interaktif visual ini akan menambah pemahaman

siswa karena siswa dapat melihat proses imun yang terjadi dalam tubuh manusia.

Seperti materi sistem imun, siswa merasa materi pembelajaran ini cukup sulit karena proses tersebut terjadi dalam tubuh manusia yang tidak dapat dilihat langsung, dan membutuhkan lebih banyak pemahaman sehingga memerlukan bantuan media pembelajaran yang sesuai untuk memahami materi tersebut.

Berdasarkan hasil observasi peneliti dengan guru biologi pada tanggal 16 Mei 2017, menyatakan bahwa di sekolah SMA Nasional, peserta didik sulit memahami materi pembelajaran Sistem Imun, karena materinya yang sangat rumit melibatkan mekanisme, fungsi, faktor dan gangguan sistem pertahanan tubuh dan termasuk juga kedalam materi yang abstrak karena tidak bisa ditunjukkan wujud aslinya sehingga berdampak kepada hasil belajar biologi tergolong rendah, hanya 9 orang siswa (80%) dari 38 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 pembelajaran (*Multimedia Interaktif Visual*) MIVI. Namun, banyak penelitian tentang media animasi yang masih belum efektif dan masih dalam proses penelitian lebih lanjut oleh para ahli yang bersangkutan.

Dengan multimedia interaktif visual tersebut diharapkan menambah pemahaman serta memotivasi siswa untuk belajar karena penyajian materi yang menarik. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Keterampilan Berfikir Kritis Melalui Media Pembelajaran Mivi Pada Konsep Sistem Imun”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah sebagaimana telah dipaparkan di atas, maka masalah pada penelitian ini dapat diidentifikasi menjadi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya pengetahuan tentang media pembelajaran (*Multimedia Interaktif Visual*) *MIVI* untuk menunjang proses belajar pembelajaran.
2. Minimnya sarana dan prasarana sehingga guru memilih metode konvensional untuk diterapkan kepada peserta didik.
3. Siswa mengalami kejenuhan pada saat kegiatan belajar mengajar.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah peningkatan keterampilan berfikir kritis siswa SMA kelas XI pada pembelajaran sistem imun dengan *Multimedia Interaktif Visual (MIVI)*?”

1. Bagaimana keterampilan berfikir kritis siswa pada konsep sistem imun setelah menggunakan *Multimedia Interaktif Visual (MIVI)*?
2. Bagaimana respon siswa mengenai penggunaan *Multimedia Interaktif Visual (MIVI)* yang digunakan dalam proses pembelajaran pada konsep sistem imun?

## **D. Batasan Masalah**

Pembatasan masalah sangat perlu untuk mempermudah atau menyederhanakan penelitian, selain itu juga berguna untuk menetapkan segala sesuatu yang erat kaitannya dengan sikap ilmiah seperti keterbatasan waktu, biaya, kemampuan penulis dan lain-lain. Oleh karena itu penulis membatasi permasalahan untuk menghindari meluasnya masalah, penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Penelitian hanya sekitar Kompetensi Dasar 3.14 Mengaplikasikan pemahaman tentang prinsip-prinsip sistem imun untuk meningkatkan kualitas hidup manusia dengan kekebalan yang dimilikinya melalui program imunisasi sehingga dapat terjaga proses fisiologi di dalam tubuh.

2. Konsep Sistem Imun, subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI di SMA Nasional Bandung.
3. Media pembelajaran yang digunakan adalah *Multimedia Interaktif Visual (MIVI)*.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diungkap, peneliti ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan keterampilan berfikir kritis siswa pada konsep sistem imun melalui media pembelajaran *Multimedia Interaktif Visual (MIVI)*.

1. Mengetahui keterampilan berfikir kritis melalui media pembelajaran *Multimedia Interaktif Visual (MIVI)* pada konsep Sistem Imun pada siswa kelas XI SMA Nasional Bandung.
2. Mengungkapkan respon siswa pada pembelajaran konsep Sistem Imun dengan menggunakan media pembelajaran *Multimedia Interaktif Visual (MIVI)*.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan kegunaan yang berarti bagi pihak-pihak dalam dunia pendidikan. Manfaat yang ingin diperoleh dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi Siswa
  - a.) Dapat meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa melalui pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Multimedia Interaktif Visual (MIVI)*.
  - b.) Dapat membuat siswa untuk aktif dalam pembelajaran sehingga siswa tidak akan bosan dalam mengikuti pembelajaran biologi.
  - c.) Sebagai refreshing dalam pembelajaran biologi.
2. Bagi Guru
  - a.) Diharapkan media pembelajaran *Multimedia Interaktif Visual (MIVI)* dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran IPA Biologi di dalam kelas.
  - b.) Dapat memotivasi guru untuk lebih kreatif dan inovatif lagi sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

c.) Dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan suatu media pembelajaran.

### 3. Bagi Sekolah

- a.) Diharapkan dengan adanya media belajar yang kreatif dari guru akan mampu menumbuhkan semangat belajar siswa.
- b.) Diharapkan dengan guru yang kreatif dapat menjadikan sekolah yang memiliki siswa yang kreatif dan cerdas serta berprestasi.

### 4. Bagi Peneliti

Sebagai tambahan pengetahuan bahwa siswa akan lebih senang dan akan mengerti dalam memahami dan mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode atau model yang kreatif.

## G. Definisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan persepsi terhadap variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian dengan judul “Peningkatan Keterampilan Berfikir Kritis Melalui Media Pembelajaran Mivi Pada Konsep Sistem Imun” serta untuk menghindari kekeliruan mengenai maksud dan tujuan yang ingin dicapai, maka berikut ini beberapa definisi operasional dari variabel yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif dalam penelitian ini berupa *software* yang dirancang dalam bentuk *macromedia flash* berisi tentang materi sistem imun. Versi *adobe flash 8*, dioperasikan melalui *windows 7*.
2. Keterampilan berfikir kritis dalam penelitian ini ada keterampilan berfikir kritis *Elementary clarification* (memberikan penjelasan sederhana), *Basic Support* (membangun keterampilan dasar), *Inference* (membuat inferensi), *Advance Clarification* (memberikan penjelasan lebih lanjut), *Strategy and Tactics* (mengukur strategi dan taktik) (Ennis dalam Sutaryo, 1985 hal. 422). Dalam penelitian ini diukur dengan diberikan soal – soal keterampilan berfikir kritis.
3. Sistem imunitas merupakan sistem kekebalan tubuh atau kita bisa sebut dengan sistem imun, salah satu materi ajar yang harus dikuasai oleh siswa SMA kelas XI dalam kurikulum 2013 pada K.D 3.14.

## **H. Sistematika Skripsi**

### **BAB I (Pendahuluan)**

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

### **BAB II (Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran)**

- a. Media Pembelajaran (*Multimedia Intraktif Visual*) *MIVI*
- b. Berfikir Kritis
- c. Materi Pembelajaran

### **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)**