

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensial diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, ahlak mulia, pengendalian diri, kecerdasan serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan bukan sekedar memberikan pengetahuan atau nilai-nilai atau melatih keterampilan. Pendidikan berfungsi mengembangkan apa yang secara potensial dan aktual yang telah dimiliki peserta didik dan tidak hanya berusaha untuk mencapai hasil atau proses belajar akan tetapi bagaimana cara memperoleh hasil atau proses belajar yang terjadi pada diri anak.

Baik tidaknya mutu pendidikan dapat dilihat dari prestasi belajar yang diperoleh peserta didik mulai dari pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Prestasi belajar siswa berbeda-beda satu dengan yang lain. Ada prestasi belajar yang memuaskan dan ada prestasi belajar yang tidak memuaskan. Baik tidaknya prestasi belajar yang diperoleh peserta didik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang timbul dari dalam siswa itu sendiri, diantaranya keadaan fisik, intelegensi, minat, bakat dan perhatian. Faktor eksternal adalah faktor yang timbul dari luar siswa diantaranya guru, teman, orang tua, fasilitas belajar dan lain- lain.

Salah satu yang mempengaruhi dalam proses belajar mengajar adalah guru, yang merupakan faktor eksternal sebagai penunjang pencapaian prestasi belajar yang optimal. Guru memegang peranan utama dalam pembangunan sektor pendidikan khususnya yang diselenggarakan secara formal disekolah. Guru juga sangat menentukan keberhasilan peserta didik terutama kaitannya dalam proses belajar mengajar. Guru merupakan komponen yang paling berpengaruh terhadap

terciptanya proses dan hasil pendidikan yang berkualitas. Dalam hal ini yang dimaksud adalah kreativitas guru dalam proses belajar mengajar, karena secara khusus guru merupakan pelaksanaan utama dalam keberhasilan pendidikan yang dicapai melalui lembaga pendidikan sebagai penyelenggara proses belajar mengajar untuk kualitas anak didik yang berilmu, bermoral, serta memiliki keterampilan yang tinggi. Kreativitas guru dalam mengajar merupakan salah satu faktor pendukung belajar. Namun pada kenyataannya guru yang kreativitas itu masih sedikit yang ditemukan di lapangan.

Pemerintah mengharapkan agar guru-guru di tuntut untuk lebih kreatif dalam proses pembelajaran di sekolah, karena dimasa mendatang guru tidak lagi menjadi satu-satunya orang yang paling pintar di tengah-tengah siswanya. Sejalan dengan tantangan kehidupan global, peran dan tanggung jawab guru pada masa mendatang akan semakin kompleks. Sehingga guru di tuntut senantiasa melakukan peningkatan dan penyesuain penguasaan kompetensinya. Jika guru tidak memahami mekanisme dan pola penyebaran informasi yang demikian cepat, ia akan tertinggal secara professional.

Jika hal ini dikaitkan dengan kreativitas guru, maka guru yang bersangkutan mungkin menciptakan suatu strategi mengajar yang benar-benar baru dan orisinil (asli ciptaan sendiri), atau dapat saja merupakan modifikasi dari berbagai strategi yang ada sehingga menghasilkan bentuk yang baru.

Maka dari itu “kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru di sini bukan berarti harus sama sekali baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya”. Profesi guru sebagai bidang pekerjaan khusus dituntut memiliki komitmen untuk meningkatkan mutu pendidikan. Oleh karena itu nilai keunggulan yang harus dimiliki guru adalah kreativitas.

Perkembangan teknologi dan keterampilan tangan saat ini umumnya kurang dimanfaatkan oleh guru dalam penggunaan media yang digunakan untuk pendukung saat proses pembelajaran berlangsung. Pendidik biasanya lebih memilih menyampaikan materi secara langsung tanpa harus membuatnya terlebih dahulu menggunakan aplikasi atau karya tangan sendiri sehingga pembelajaran

yang berlangsung kurang memberikan hasil belajar yang lebih optimal (Rahmawati, 2013, hlm. 1).

Guru sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang membuat siswa menjadi lebih aktif agar hasil belajar meningkat. Siswa harus diberikan kesempatan untuk menemukan sendiri konsep pembelajaran yang dipelajari.

Media dalam pembelajaran berfungsi memperjelas pesan yang disampaikan guru. Media juga berfungsi sebagai alat bantu mengajar (Sudjana & Rivai, 2011, hlm. 3). Media memudahkan siswa belajar, memberikan pengalaman konkrit, menarik perhatian, mengaktifkan indera siswa, dan membangkitkan dunia teori dengan realitanya.

Penggunaan media pembelajaran harus bervariasi, menarik perhatian, lebih menyenangkan, dapat memberikan pengalaman belajar sehingga peserta didik dapat menangkap materi pelajaran dengan mudah dan meningkatkan kepada hasil belajar peserta didik .

Menurut Trianto dalam (Aryani, 2013, hlm. 1) masalah dalam pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah) yaitu masih rendahnya daya serap peserta didik. Dalam proses belajar masih kurangnya interaksi antara peserta didik dan pendidik sehingga tidak memberikan akses bagi anak didik untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dalam proses berpikir.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMA 1 Pasundan Kota Bandung dan SMA Al-qona'ah Kabupaten Bandung, diketahui bahwa keterampilan peserta didik dalam proses pembelajaran biologi masih dikategorikan rendah yaitu sekitar 50% peserta didik yang belum memenuhi standar KKM yaitu 75. Rendahnya hasil belajar peserta didik tersebut menunjukkan kurangnya pemahaman (keterampilan belajar) peserta didik dalam proses belajar. Selama proses pembelajaran, keterampilan peserta didik yang muncul hanya bertanya dan menjawab pertanyaan. Peserta didik yang bertanyapun hanya beberapa orang saja, sedangkan yang lainnya cenderung pasif. Kemungkinan hal ini disebabkan karena ketika proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas model pembelajaran yang digunakan hanya sebatas ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran yang membuat menarik peserta didik.

Karena pada kegiatan belajar mengajar, guru tidak selamanya dapat membawa siswa pada objek yang sebenarnya terjadi ataupun sebaliknya, maka diperlukan media untuk membantu guru dalam pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk menghadirkan objek yang tidak dapat dilihat siswa secara langsung atau obyek yang terlalu mikro untuk dapat dilihat langsung, misalnya memperbesar benda yang kecil, menyajikan peristiwa yang letaknya jauh, kompleks, rumit, yang berlangsung dengan sangat cepat atau lambat, menjadi lebih sistematis dan sederhana (Susarno, 2010, hlm 4).

Hasil belajar yang rendah ini disebabkan oleh beberapa faktor antara lain media pembelajaran yang masih didominasi oleh guru, metode pembelajaran kurang bervariasi. Kegiatan proses pembelajaran di dunia pendidikan terutama dalam pendidikan formal, peserta didik hanya mengacu kepada ilmu pengetahuan yang diajarkan oleh pendidik. Hal ini didukung oleh pendapat Budiono (dalam Siregar, 2014, hlm 4).

Oleh karena itu kreativitas guru dalam mengajar sangat dibutuhkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki siswa serta memperlancar proses belajar mengajar. Menurut Uno (2011, hlm. 16) untuk menjadi guru yang kreatif seorang guru harus profesional yang memiliki ciri-ciri, “Motivator, inspiratif, sistematis, melakukan apersepsi, melakukan pengayaan, interaksi, fleksibel, pengulangan materi, konsentrasi”, sehingga berdampak terhadap hasil belajar siswa. Maka dari itu diharapkan agar guru dapat membangkitkan kreativitas yang ada dalam dirinya yang kemudian diasah sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis melakukan penelitian yang berjudul “Peranan Kreativitas Guru dalam menggunakan media pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Virus”. Tujuan dari penelitian ini adalah agar hasil belajar siswa pada konsep virus meningkat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Rendahnya daya serap peserta didik dalam menerima materi pembelajaran karena pembelajaran pada konsep virus terbilang sulit.
2. Kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
3. Peserta didik merasa bosan dan tidak memahami materi pembelajaran karena guru tidak memaksimalkan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.
4. Hasil belajar peserta didik selama kegiatan pembelajaran Biologi masih rendah pada konsep virus.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa yang gurunya menggunakan media pembelajaran buatan sendiri dengan gurunya menggunakan PPT (*power point*)?”

D. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan dan mengarahkan penelitian agar sesuai dengan ruang lingkup yang dikaji, maka penelitian dibatasi sebagai berikut:

1. Metode yang digunakan guru ke 1 adalah metode ceramah yang dilengkapi dengan PPT dan menggunakan media pembelajaran yangn dibuat sendiri.
2. Metode yang digunakan guru ke 2 adalah metode ceramah yang dilengkapi dengan PPT dan tanpa menggunakan media pembelajaran yang lain.
3. Hasil belajar peserta didik yang akan diamati dalam penelitian ini meliputi aspek kognitif yang diperoleh dari hasil *pretest* sebelum pembelajaran dan *posttest* setelah pembelajaran berlangsung
4. Cakupan materi yang akan disajikan diambil dari mata pelajaran biologi materi Virus pada Kompetensi Dasar (KD) 3.3 dan 4.3 kelas X semester 1

5. Sekolah yang menjadi tempat penelitian adalah SMA Pasundan 1 Kota Bandung dan SMA Al-Qona'ah Kabupaten Bandung kelas X semester ganjil yang berada di Kota Bandung dan Kabupaten Bandung

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian menyajikan hasil yang ingin dicapai setelah penelitian ini selesai dilakukan. Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini antara lain:

Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran dan hasil belajar peserta didik dan tanpa menggunakan media pembelajaran pada konsep virus.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak baik secara langsung maupun tidak langsung, manfaat-manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan meningkatkan keterampilan dalam menggunakan model pembelajaran dan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya.

2. Bagi Peserta Didik

Meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mempelajari konsep virus, Dapat memberikan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan menarik minat peserta didik dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

3. Bagi Guru

Dapat memberikan motivasi untuk menjalankan model pembelajaran yang lebih variatif guna meningkatkan hasil belajar peserta didik .

4. Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi sebagai pedoman untuk meningkatkan kualitas peserta didik.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan suatu upaya yang bertujuan untuk menghindari kesalahan pemahaman dalam menafsirkan istilah yang berkaitan dengan judul atau kajian penelitian. Oleh karena itu, definisi operasional yang perlu dijelaskan, yaitu:

1. Kreativitas Guru adalah Menurut Baron yang dikutip oleh M. Ali, kreativitas adalah “kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru di sini bukan berarti harus sama sekali baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya”. Profesi guru sebagai bidang pekerjaan khusus dituntut memiliki komitmen untuk meningkatkan mutu pendidikan. Oleh karena itu nilai keunggulan yang harus dimiliki guru adalah kreativitas.
2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.
3. Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan yang dicapai oleh anak didik setelah melakukan kegiatan belajar selama jangka waktu tertentu mengenai aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap yang terlihat pada perubahan tingkah laku dan kemampuan yang dimiliki oleh anak didik.

H. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi ini terdiri dari 3 bagian, yaitu bagian pembuka skripsi, bagian isi skripsi, dan bagian penutup skripsi. Bagian-bagian tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Bagian Pembuka Skripsi

2. Bagian Isi Skripsi

Bagian isi skripsi terdiri dari:

- a. BAB I Pendahuluan

Bagian pendahuluan berisi mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, sistematika skripsi.

- b. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Bagian ini berisi tentang kajian teori (mengenai variable penelitian yang diteliti), analisis dan pengembangan materi pelajaran yang diteliti (meliputi: keluasan dan kedalaman materi bahan ajar, karakteristik materi, bahan dan media, strategi pembelajaran dan sistem evaluasi).

- c. BAB III Metode Penelitian

Bagian ini berisi tentang metode penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, serta rancangan analisis data.

- d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini berisi tentang deskripsi hasil dan temuan penelitian (mendeskripsikan hasil dan temuan penelitian sesuai dengan rumusan masalah atau pernyataan penelitian yang ditetapkan) serta pembahasan penelitian (membahas tentang hasil dan temuan penelitian yang hasilnya sudah disajikan pada bagian yang sesuai dengan teori yang sudah dikemukakan di Bab II).

- e. BAB V Simpulan dan Saran

Bagian ini berisi tentang simpulan dan saran.

3. Bagian Penutup Skripsi