

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses yang secara rasional, sistematis dan berencana dilakukan untuk mengubah perilaku manusia menuju tahap kematangan yang dikehendak. Fakry Gaffar (2004) dalam (Supriadie, 2012 hal.02). Dari definisi tersebut bahwa pendidikan merupakan sebuah proses yang membantu menumbuhkan, mengembangkan, dan mendewasakan. Melalui pendidikan pula berbagai aspek kehidupan dikembangkan melalui proses belajar dan pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu konsepsi dari dua dimensi kegiatan (belajar mengajar) yang harus direncanakan dan diaktualisasikan, serta diarahkan pada pencapaian tujuan atau penguasaan sejumlah kompetensi dan indikatornya sebagai gambaran hasil belajar.pembelajaran tidak hanya memberikan pengetahuan, teori-teori, konsep-konsep, akan tetapi lebih dari itu dimana pembelajaran itu sendiri merupakan upaya untuk mengembangkan sejumlah potensi yang dimiliki peserta didik, baik pikir (mental-intelektual), emosional, social, nilai moral, ekonomi, spiritual dan kultural (Supriadie, 2012, hal. 09). Tujuan dari pembelajaran adalah adanya perubahan tingkah laku, perubahan tingkah laku itu merupakan hasil belajar.

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian social, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan (Rusman,2012,hal. 123). Jadi hasil belajar merupakan hasil dari pengalaman yang menghasilkan nilai kognitif, afektif, dan psikomotor.

Media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi. Media merupakan sebagai alat bantu mengajar. Menyampaikan materi pelajaran dengan hanya mengandalkan Bahasa verbal tidak selamanya berjalan efektif. Dengan

hanya mengandalkan Bahasa sebagai media utama, bisa terjadi siswa salah dalam menangkap informasi, dengan kata lain, siswa akan terbatas atau tidak optimal dalam memahami informasi yang disampaikan guru (Sanjaya, 2012.hal 107). Definisi diatas dapat disimpulkan bahwa Media sebagai akibat dari perkembangan teknologi, mendapat tempat dan perhatian yang cukup besar bagi peserta didik dan pengaruhnya besar terhadap perkembangan pendidikan. Dengan adanya perkembangan dalam bidang ilmu dan teknologi, diharapkan dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar mengajar lebih efektif. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar selain sebagai sarana pendukung juga sebagai sarana transformasi belajar dari cara konvensional tatap muka (ceramah) di dalam kelas. Selain itu dapat juga membangkitkan keinginan, minat, motivasi bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Hal ini memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran dan akhirnya meningkatkan mutu hasil belajar itu sendiri.

Secara terminologi istilah modul interaktif masih terdapat perbedaan antara satu penulis dengan penulis lainnya namun mempunyai makna yang sama. Dalam banyak hal, bahan ajar atau modul yang disusun secara manual tidak mampu mengatasi permasalahan belajar yang dihadapi peserta didik untuk secara mudah dan cepat mencapai kompetensi yang ingin dicapai, untuk itu perlu dikembangkan alternatif bahan ajar atau modul yang memungkinkan mengatasinya, antara lain dengan menggunakan Video program dan Modul Multimedia Interaktif (Cepi Riyana,2007,hal. 3). Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa modul multimedia interaktif adalah modul yang dikembangkan dan dilengkapi dengan beberapa hasil dari program *software* sehingga modul menjadi interaktif. Sesuai dengan pendapat di atas maka modul interaktif yang dimaksud pada penelitian ini adalah modul yang berbasis komputer dengan menggunakan *adobe flash* sebagai tampilan utama yang memuat teks, gambar, suara, animasi, video dan film sesuai dengan kebutuhan serta dilengkapi dengan tombol-tombol interaktif.

Berdasarkan wawancara dengan Guru Biologi SMA Pasundan 3 Bandung Modul interaktif belum pernah digunakan sebagai media pembelajaran dikarenakan masih kesulitan membuat modul yang mampu meningkatkan

motivasi dan hasil belajar siswa. Modul yang selama ini dibuat hanya berupa penjabaran materi dan paket soal evaluasi sehingga pemanfaatannya sama seperti buku teks yang kurang optimal memotivasi siswa dalam belajar mandiri. Media pembelajaran yang digunakan masih menggunakan Power point pada saat pembelajaran.

Di dalam perkembangan peserta didik , peran dari media komunikasi sangatlah besar. Hal ini berimbas pada penggunaan media terutama dalam hal pendidikan. Penggunaan aplikasi presentasi *Power Point* begitu mendunia, kemudahan dalam pengoperasian menjadi daya tarik utama bagi pengguna terutama guru. Namun untuk jangka panjang, aplikasi ini akan terasa membosankan bagi siswa karena terlalu sederhana dan kurang menarik. Mungkin dengan adanya media pembelajaran modul interaktif ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih giat, mandiri, kreatif dan dapat meningkatkan hasil belajar. Selain itu dengan media pembelajaran interaktif ini diharapkan tujuan dari pembelajaran itu sendiri dapat tercapai dan materi yang disampaikan dapat dimengerti oleh siswa. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian melalui modul interaktif pada materi sel akan meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan kemampuan berpikir siswa. Maka peneliti ini diberi judul “ PENGGUNAAN MODUL INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SEL KELAS XI DI SMA PASUNDAN 3 BANDUNG “

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai beriku :

1. Dalam kegiatan pembelajaran siswa kurang tertarik dengan hanya menggunakan power point. Kegiatan pembelajaran khususnya media harus diubah agar siswa dapat aktif sehingga siswa mampu mengembangkan keterampilan dan keaktifan dalam pembelajaran.
2. Dalam pemilihan media pembelajaran hal yang sangat penting agar penggunaan media tersebut sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Salah satu sumber belajar

yang melibatkan teknologi dan dapat digunakan dalam pembelajaran adalah modul interaktif.

C. Rumusan masalah

Rumusan dalam penelitian ini adalah “ Apakah penggunaan modul interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sel kelas xi di SMA Pasundan 3 Bandung ?:

Pertanyaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada materi sel sebelum menggunakan modul interaktif
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada materi sel setelah menggunakan modul interaktif

D. Batasan Masalah

Ruang lingkup masalah dibatasi agar penelitian lebih fokus pada hal-hal sebagai berikut :

1. Modul interaktif dibuat menggunakan aplikasi adobe flash
2. Materi yang digunakan adalah sel yang terdiri dari pengertian sel, sejarah penemuan sel, komponen kimiawi penyusun sel, struktur sel, dan organel-organel sel hewan dan tumbuhan

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan diatas serta judul yang dipilih dalam penelitian ini, maka tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui apakah penggunaan modul interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sel kelas xi

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa
 - a. Menumbuhkan semangat belajar peserta didik
 - b. Membuat belajar lebih praktis, efektif, dan menyenangkan
 - c. Mempermudah pemahaman siswa dalam mengingat dan memahami materi pelajaran yang diberikan
2. Bagi guru

Mempermudah dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas dan mengetahui hasil belajar dari penggunaan Modul Interaktif serta membentuk guru yang kreatif dalam dunia pendidikan

3. Bagi peneliti
 - a. Untuk mengetahui apakah penggunaan modul interaktif dapat meningkatkan hasil belajar atau tidak
 - b. Untuk menambahkan pengetahuan baru tentang materi pencemaran lingkungan

G. Definisi Operasional

1. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah belajar yang wujudnya berupa kognitif, afektif dan psikomotor yang disebabkan oleh pengalaman
2. Modul Interaktif merupakan bahan pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan.

H. Sistematika Skripsi

Untuk mempermudah dalam pembuatan skripsi, perlu diperhatikan dalam penyusunannya. Oleh karena itu Sistematika skripsi yang baik dan benar sangat diperlukan. Sistematika dalam penelitian ini terdiri dari :

1. Bagian awal skripsi terdiri dari halaman sampul, halaman pengesahan, halaman moto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terimakasih, abstrak daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran.
2. Bagian isi skripsi terdiri dari lima bab yaitu :
 - a. Bab I terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi
 - b. Bab II terdiri dari kajian teori dan kerangka pemikiran
 - c. Bab III terdiri dari metode penelitian, yaitu bab yang menuraikan tentang metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrument penelitian, teknik analisis data dan prosedur penelitian
 - d. Bab IV terdiri dari hasil penelitian dan pembahasan
 - e. Bab V terdiri dari simpulan dan saran

3. Bagian akhir skripsi terdiri dari daftar pustaka dan lampiran