

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting bagi manusia untuk menopang kemajuan suatu bangsa, tanpa pendidikan maka suatu negara akan tertinggal dari negara lain. Dalam pendidikan terdapat beberapa aspek yang terlibat didalamnya diantaranya siswa, guru, metode, tujuan, kurikulum, media, sarana, kepala sekolah, pemerintah, masyarakat, pengguna lulusan, pengguna fisik dan manusia dan sebagainya. Dalam perkembangannya pendidikan tidak lagi bersifat natural-instinktif. Proses dalam pembelajaran dapat dimanipulasikan untuk mengoptimalkan hasil belajar (Purwanto, 2016, hlm. 19). Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (SISDIKNAS) pasal 40 ayat (2) poin (a) menyatakan dengan jelas bahwa pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis (Utama, dkk, 2014, hlm. 30).

Hasil Belajar atau perubahan perilaku yang menimbulkan kemampuan dapat berupa hasil utama pengajaran (*instruactional effect*), maupun hasil sampingan pengiring (*nurturant effect*). Hasil utama pengajaran adalah kemampuan hasil belajar yang memang direncanakan untuk diwujudkan dalam kurikulum dan tujuan pembelajaran. Sedangkan hasil pengiring adalah hasil belajar yang dicapai namun tidak direncanakan untuk dicapai (Purwanto, 2016, hlm. 49).

Proses pembelajaran pada zaman modern seringkali dihadapkan pada materi yang abstrak, sehingga sikap siswa dalam kegiatan KBM hanya bisa membayangkan tanpa mengetahui wujud asli dari penjelasan guru, mengakibatkan siswa sulit untuk memahami materi yang disampaikan. Karena hal tersebut maka hakekat proses belajar mengajar tidak terlaksana. Seperti diketahui bahwa hakekat proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, menyampaikan pesan dari pengantar ke penerima. Peran guru sangat diperlukan supaya hakekat proses belajar mengajar terlaksana maka dibutuhkan suatu cara yang bisa membuat

hakekat tersebut terlaksana yaitu dengan cara memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dapat mengubah proses pembelajaran konvensional yaitu siswa hanya dapat mendengar, melihat, menirukan apa yang dikatakan guru dan teks dalam buku, tetapi dengan teknologi siswa dapat menerima informasi bukan saja dari guru dan buku teks tetapi media lain yang interaktif sehingga siswa dapat mengkonstruksikan pengetahuan dan pemahaman secara sosial. Dengan demikian siswa dapat membangun pembelajaran yang bermakna (*meaningfull learning*) (Widayat, dkk, 2014, hlm. 536). Serta menurut Ariawati (2011, hlm. 6) menjelaskan dalam perkembangan teknologi multimedia, visualisasi merupakan salah satu cara yang dalam dilakukan untuk mengkonkritkan sesuatu yang abstrak. Dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat membantu memperbaiki kemampuan siswa dalam hal mengingat. Hal itu didukung oleh data menurut *Computer Technology Research* (CTR), menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus (Munir, 2015, hlm. 6).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan terhadap siswa kelas XI MIPA 2 dan siswa XI MIPA 4 di SMA Negeri 1 Jatiwangi tahun pelajaran 2017/2018 mengenai materi yang sukar pada mata pelajaran Biologi, sebagian besar siswa dari kedua kelas yang diambil sampelnya menjawab materi Virus, dengan berbagai alasan mulai dari media yang digunakan ataupun proses pembelajarannya, hal tersebut mengakibatkan siswa sulit memahami materi yang dipelajari yaitu pada materi Virus, minat siswa dalam proses KBM menjadi berkurang, sehingga akhirnya berdampak terhadap hasil belajar siswa. Dengan terjadinya hal tersebut materi virus menjadi perhatian khusus dari peneliti.

Berdasarkan hasil wawancara dilapangan dengan narasumber yaitu guru kelas X MIPA di SMA Negeri 1 Jatiwangi tahun pelajaran 2017/2018, menjelaskan tentang proses pembelajaran pada materi virus dilakukan secara tekstual (mengacu pada buku teks atau buku paket). Media pembelajaran yang digunakan yaitu *power point* dan video yang diambil dari *youtube*. Walaupun

menggunakan media pembelajaran akan tetapi media yang digunakan belum optimal karena masih sebatas *mendownload* dari *youtube* sehingga ketertarikan siswa terhadap materi tersebut sangat kurang, mengakibatkan siswa kurang memahami materi dan dampaknya hasil belajar siswa rendah. Terbukti dengan rata-rata nilai hasil ulangan biologi kelas X MIPA khususnya pada materi Virus yang diperoleh siswa SMA Negeri 1 Jatiwangi sebagian besar masih berada di bawah nilai Kriteria Ketentuan Minimal (KKM) yaitu sebesar 75. Oleh karena itu materi Virus perlu mendapatkan perhatian khusus. Peneliti menetapkan materi Virus sebagai materi yang akan diteliti.

Kondisi kelas di SMA Negeri 1 Jatiwangi telah mendukung untuk belajar dengan adanya proyektor di setiap ruang kelas, walaupun terkadang terdapat kendala yaitu kabel VGA yang tidak selalu ada pada setiap kelas mengakibatkan tidak terhubungnya laptop dengan proyektor. Dalam proses pembelajaran guru-guru di SMA Negeri 1 Jatiwangi telah menggunakan laptop serta berbagai media pembelajaran, namun media pembelajaran yang digunakan masih belum optimal dan belum dikembangkan hanya memanfaatkan dari *youtube*. Meskipun telah menggunakan media pembelajaran namun proses pembelajaran masih *teacher centered* sehingga siswa kurang antusias, tidak aktif, jenuh dan bosan mengakibatkan pembelajaran biologi dianggap sulit dipahami dan dimengerti.

Berdasarkan fakta dilapangan, maka cara untuk mengatasi hal tersebut ialah dengan mengubah proses pembelajaran dari *teacher centered* menjadi *student centered* sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Untuk megubah hal tersebut yaitu dengan cara mengembangkan media pembelajaran menjadi media pembelajaran yang interatif yaitu multimedia animasi.

Hoofstetter (2001) dalam Munir (2015, hlm. 24) mengatakan “Multimedia dalam konteks komputer adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya, dan berkomunikasi. Penggunaan multimedia ini merupakan cara yang efektif untuk meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran. Walaupun demikian peran guru sangat penting untuk terwujudnya proses pembelajaran yang diinginkan, guru harus membangkitkan semangat siswa dan

membuat suasana belajar menjadi nyaman, tidak jenuh serta membuat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Fungsi model pembelajaran ini ialah untuk terciptanya proses pembelajaran yang di inginkan yaitu *student centered* dengan menggunakan multimedia animasi. Menurut Arends (2004) mengatakan “model PBL merupakan suatu model pembelajaran yang menuntun peserta didik mengerjakan permasalahan yang autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan keterampilan berpikir tingkat tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri” (Sudewi, dkk, 2014, hlm. 2).

Penelitian yang relevan yang terkait media pembelajaran multimedia animasi di antaranya Puspaningrum (2015) dengan judul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Biologi Melalui Penggunaan Media Animasi Pada Pokok Bahasan Sistem Koordinasi Untuk Siswa Kelas XI Sman 2 Simpang Hilir” ternyata hasilnya Penggunaan media animasi dapat mendukung proses pembelajaran yang baik serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Safrida, dkk (2017) dengan judul “Penggunaan Modul Dan Media Animasi Dalam Mengurangi Miskonsepsi Siswa Pada Materi Sistem Peredaran Darah di SMAN 5 Kota Banda Aceh” ternyata hasilnya dapat disimpulkan bahwa penggunaan modul dan media animasi dapat mengurangi miskonsepsi serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem peredaran darah di SMAN 5 Kota Banda Aceh. Menurut Triyanti (2015) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif pada Materi Sistem Saraf untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA Kelas XI” hasilnya dapat disimpulkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia interaktif.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Multimedia Animasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Virus”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Sebagian besar hasil belajar siswa masih rendah pada materi Virus.
2. Media pembelajaran yang digunakan belum dikembangkan (masih memanfaatkan dari *youtube*).
3. Kegiatan pembelajaran masih bersifat *teacher centered* bukan *student centered*.
4. Sebagian besar siswa menganggap pelajaran Biologi sulit dikarenakan ketertarikan siswa pada pelajaran biologi kurang.
5. Kurangnya antusias siswa pada saat belajar.
6. Materi Virus termasuk materi yang abstrak sehingga harus divisualisasikan, untuk menghilangkan sikap membayangkan yang disampaikan oleh guru.

C. Rumusan Masalah dan Batasan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, penulis merumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut : “Apakah penggunaan multimedia animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Virus ?”.

2. Batasan Masalah

Agar penelitian tidak meluas dan lebih terarah pada pokok permasalahan, maka masalah yang akan diteliti perlu dibatasi. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

- a. Sekolah yang menjadi tempat penelitian ialah SMA Negeri 1 Jatiwangi.
- b. Subjek penelitian adalah siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) kelas X MIPA-3 dan X MIPA-5.
- c. Materi yang dibahas dalam penelitian ini adalah materi Virus.
- d. Media pembelajaran yang digunakan adalah Multimedia Animasi 2 Dimensi
- e. Model pembelajaran yang digunakan adalah *Problem Based Learning*
- f. Parameter yang diukurnya adalah hasil belajar siswa, meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor
- g. Hasil belajar khususnya kognitif dengan diberikan *pretest* dan *posttest*, untuk aspek afektif menggunakan lembar pengamatan sikap, aspek psikomotor menggunakan aspek penilaian kinerja siswa.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut : Untuk mengetahui penggunaan multimedia animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Virus.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya bagi guru, bagi siswa, bagi sekolah, dan bagi peneliti. Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini antara lain :

1. Bagi Guru

- a) Dapat memilih atau menentukan media pembelajaran yang tepat dalam mengajarkan materi sehingga siswa menjadi terlibat dalam proses pembelajaran.
- b) Sebagai informasi bagi semua tenaga pengajar mengenai media pembelajaran multimedia animasi.

2. Bagi Siswa

- a) Siswa mampu lebih mudah memahami materi mata pelajaran biologi khususnya pada materi virus.
- b) Dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran biologi khususnya pada materi Virus, melalui media pembelajaran multimedia animasi.
- c) Membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik.

3. Bagi Sekolah

- a) Bermanfaat dalam mendapatkan masukan yang membangun untuk kemajuan proses belajar mengajar guna memberikan pelayanan pendidikan kepada anak didik untuk berpartisipasi secara optimal.

4. Bagi Peneliti

- a) Dapat memberikan pengalaman dalam menerapkan media pembelajaran yang efektif.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran terhadap variabel yang digunakan dalam penelitian ini, serta untuk memudahkan pemahaman terhadap variabel-variabel tersebut, maka diperlukan penjelasan tentang beberapa definisi operasional dari variabel-variabel yang digunakan :

1. Penggunaan Multimedia Animasi: Merupakan suatu proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran (multimedia animasi), pada saat pelaksanaannya setiap kelompok mendapatkan multimedia animasi, kemudian proses penggunaan multimedia animasi dilakukan langsung oleh siswa supaya siswa bisa mengontrol dan lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Multimedia yang dipakai ialah multimedia animasi 2 dimensi.
2. Hasil belajar adalah Perubahan perilaku yang terjadi setelah melalui kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar yang diharapkan pada penelitian ini adalah siswa mengalami peningkatan hasil belajar dari ketiga aspek yaitu Kognitif, Afektif, Psikomotor melalui penggunaan multimedia animasi pada materi Virus.

G. Sistematika Skripsi

Menurut Tim (2017, hlm. 22) Mengatakan bahwa sistematika penulisan skripsi sesuai buku panduan penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) FKIP UNPAS terdiri dari lima bab. Bab tersebut diantaranya pendahuluan, kajian teori dan kerangka pemikiran, metode penelitian, penelitian dan pembahasan, simpulan dan saran. Berikut merupakan penjelasan semua bab:

1. Bab I Pendahuluan

Pada bagian bab ini merupakan pendahuluan dari penelitian berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

2. Bab II Kajian Teori dan kerangka pemikiran

Pada bagian bab ini berisi kajian teori yang berisi teoritis yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah yang mendukung penelitian yang dilakukan. Kajian teori dan kerangka pemikiran pada Bab II ini meliputi belajar, hasil belajar, Faktor-faktor yang mempengaruhi

belajar, manfaat hasil belajar, media pembelajaran, multimedia animasi, model pembelajaran, tinjauan materi virus, hasil penelitian terdahulu yang relevan, kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis.

3. Bab III Metode Penelitian

Pada bagian bab ini menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan. Berikut isi dari bab ini diantaranya : metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrument penelitian, teknis analisis data, prosedur penelitian.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bagian bab ini mengemukakan hasil penelitian yang sudah dilakukan meliputi pengolahan data dan analisis temuan serta pembahasan dari hasil penelitian tersebut yang dikaitkan dengan teori yang sudah ada.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Terakhir pada bab ini merupakan bagian yang berisi tentang simpulan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan dan saran penulis sebagai bentuk pemaknaan terhadap hasil penelitian.