

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan sebagai usaha dalam mengembangkan potensi diri seseorang. Pengembangan potensi diri seseorang meliputi pula kecakapan dan karakteristik pribadi peserta didik sendiri (Sukmadinata, 2016, hlm. 24). Potensi diri yang berkembang secara optimal akan mempengaruhi seseorang dalam menyikapi berbagai permasalahan yang terjadi dengan memutuskan solusi penyelesaian yang tepat. Pengembangan potensi diri merupakan hal terpenting sebagai tujuan dari pendidikan agar terbentuk sumber daya manusia (SDM) yang unggul sehingga mampu membangun bangsanya dalam menghadapi persaingan global. Pendidikan yang optimal didapat dari sebuah proses panjang yang membutuhkan waktu. Proses pendidikan tersebut meliputi proses belajar dan mengajar, dapat pula diartikan sebagai proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang terjadi sangat mempengaruhi pendidikan karena pembelajaran merupakan proses dasar atau lingkup terkecil dari pendidikan yang menentukan berjalan baik atau tidaknya dunia pendidikan (Rusman, 2017, hlm. 85). Adapun kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya dalam rangka mencapai kompetensi dasar (BSNP, 2006, hlm. 16) . Kompetensi dasar adalah sejumlah kemampuan yang perlu dikuasai peserta didik sebagai rujukan dalam penyusunan indikator pencapaian kompetensi untuk mengukur hasil belajar yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan (BSNP, 2007, hlm. 9).

Melihat pentingnya pembelajaran tersebut bagi dunia pendidikan maka pemerintah indonesia berupaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran

menjadi lebih baik. Pembaharuan kurikulum merupakan salah satu usaha yang dilakukan pemerintah untuk mewujudkan hal tersebut. Kurikulum 2013 revisi merupakan kurikulum yang saat ini sedang dijalankan dimana dalam prosesnya peserta didik perlu bersikap aktif mencari dengan diperkuat model pembelajaran pendekatan sains yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi atau menganalisis, serta mengkomunikasikan hasil yang didapatnya dalam kegiatan analisis (Kemendikbud 2016). Kurikulum 2013 pula berupaya mengembangkan pembelajaran yang interaktif dengan melibatkan interaksi guru-peserta didik-masyarakat-lingkungan alam, sumber/media lainnya (Kemendikbud 2016). Sehingga dalam proses pembelajarannya guru berperan sebagai fasilitator antara peserta didik dengan lingkungan belajar agar tercapai hasil belajar yang diinginkan.

Peran guru sebagai fasilitator peserta didik dalam belajar, mengharuskan guru untuk mampu menciptakan lingkungan yang mendukung terlaksananya pembelajaran yang interaktif. Lingkungan pembelajaran yang interaktif dapat diciptakan guru dengan memaksimalkan komponen-komponen pembelajaran. Komponen-komponen pembelajaran meliputi tujuan, bahan/materi, metode/strategi, media dan evaluasi (Rusman, 2017, hlm. 88). Pengoptimalan komponen-komponen pembelajaran untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif saat ini, perlu disesuaikan dengan perkembangan zaman agar didapatkan peserta didik yang mampu menghadapi persaingan global.

Perkembangan zaman ditandai dengan semakin mudahnya seseorang dalam mendapatkan informasi dan berkomunikasi dari berkembangnya teknologi. Perkembangan teknologi yang semakin pesat juga berpengaruh dalam dunia pendidikan. “Saat ini kita berada pada abad 21 yang ditandai dengan perkembangan teknologi yang pesat, sehingga sains dan teknologi merupakan salah satu landasan penting dalam pembangunan bangsa” (Kemendikbud, 2016). Dalam mendukung perkembangan teknologi tersebut maka keterampilan untuk menggunakan media, teknologi, informasi dan komunikasi (TIK) perlu dimiliki (Kemendikbud, 2016). Guru sebagai bagian dalam proses pembelajaran perlu

memiliki keterampilan tersebut untuk mendukung terciptanya lingkungan pembelajaran yang interaktif.

Lingkungan pembelajaran yang interaktif salah satunya dapat tercipta dengan digunakannya media pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran memberikan kemudahan guru dalam menyampaikan materi pelajaran, sehingga peserta didik akan lebih memahami materi yang sedang dibelajarkan. Salah satu keuntungan dari penggunaan media sendiri yaitu dapat memperjelas materi yang sulit untuk diindrakan secara langsung. Biologi merupakan mata pelajaran yang mempelajari makhluk hidup dimana didalamnya terdapat komponen atau objek yang berukuran *mikroskopis* yang tidak dapat diindrakan secara langsung.

Biologi merupakan ilmu pengetahuan yang tidak hanya mempelajari teori-teori saja melainkan perlu pula pengamatan secara langsung terhadap objek-objek dalam teori biologi tersebut agar didapat pengetahuan yang benar. Kusuma (2015) dalam Lestari (2017, hlm. 3) menyatakan bahwa ilmu biologi lebih mengarah ke abstrak ketika penjelasan tersebut tidak diselingi dengan praktikum atau alat peraga, dan ada pula yang perlu diilustrasikan atau demonstrasi apabila materi tersebut dalam bentuk proses peristiwa biologis, sehingga biologi lebih mengarah pada penjelasan konkret. Dari kesulitan mempelajari biologi tersebut maka penggunaan media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam mempelajari konsep-konsep biologi.

Kebanyakan konsep dalam biologi yang bersifat abstrak mengharuskan guru biologi untuk selalu berinovasi dalam mendukung proses pembelajarannya, hal ini bertujuan untuk memotivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Media pembelajaran merupakan komponen yang dapat menunjang proses pembelajaran biologi tersebut. Seiring dengan perkembangan teknologi maka media pembelajaran yang dapat digunakan saat ini semakin bervariasi dan inovatif.

Pada kenyataannya penggunaan media pembelajaran oleh guru biologi di SMAN 12 Bandung kurang maksimal dan inovatif. Media yang sering digunakan

dalam kegiatan pembelajaran adalah *powerpoint*. Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan inovatif sangat disayangkan karena menurut Arsyad (2008, hlm. 15) media pembelajaran dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran inovatif yang memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini dan dapat disesuaikan dengan karakteristik materi pembelajaran.

Penggunaan multimedia interaktif merupakan media alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran biologi untuk memudahkan siswa dalam mempelajari biologi. Adapun menurut Bullard, 1984 dalam (Hosnan, 2016, hlm. 117), terdapat beberapa keuntungan dari penggunaan media interaktif, yaitu: (1) komputer dapat lebih interaktif; (2) dapat digunakan kapan saja dan tidak dapat dibatasi waktu; (3) dapat didesain untuk kegiatan belajar yang lebih menyenangkan; (4) berpusat pada peserta didik; (5) dapat menyesuaikan dengan perkembangan siswa; (6) dapat dikombinasikan dengan media lain; (7) dapat memberi umpan balik; (8) dapat bekerja lebih cepat dan akurat.

Jaringan hewan merupakan salah satu materi pelajaran biologi yang sulit diajarkan guru kepada siswanya alasannya karena materi jaringan hewan ini merupakan materi yang sulit diinderakan langsung karena objek-objek yang terlibat didalamnya berukuran sangat kecil, hal ini sejalan dengan pendapat yang disampaikan Angelina (2013) dalam Kinanti (2015) bahwa “ jaringan hewan merupakan materi yang rumit dipelajari dan memerlukan alat bantu untuk dapat melihat dan mengamati objek-objek didalamnya.” Dari kesulitan konsep jaringan hewan tersebut maka akan lebih baik jika proses pembelajaran didukung dengan media yang interaktif sehingga siswa dapat termotivasi agar belajar secara mandiri dan dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Penelitian mengenai media pembelajaran jenis multimedia interaktif sudah pernah dilakukan sebelumnya, antara lain penelitian oleh Mathuria (2010) yang berjudul pemanfaatan multimedia interaktif pada pembelajaran sistem peredaran darah menggunakan model *Team Game Tournament* (TGT) menyatakan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif pada pembelajaran sistem peredaran darah menggunakan model *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil

belajar dan aktivitas siswa. Selanjutnya penelitian dilakukan oleh Lestari (2017) berjudul penggunaan multimedia interaktif berbasis Adobe Air dalam meningkatkan hasil belajar pada materi sistem reproduksi diperoleh hasil bahwa penggunaan multimedia interaktif pada materi sistem reproduksi dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka penelitian penggunaan multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep jaringan hewan perlu dilakukan. Bahan ajar materi jaringan hewan akan disampaikan melalui media pembelajaran yaitu multimedia interaktif, maka judul penelitian yang diambil adalah sebagai berikut: “Penggunaan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Konsep Jaringan Hewan.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas maka dalam penelitian ini dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar yang timbul dari dalam dirinya. Hasil belajar yang rendah salah satunya disebabkan karena kurangnya visualisasi terhadap materi biologi yang abstrak.
2. Jaringan hewan merupakan salah satu materi pembelajaran yang sulit divisualisasikan secara langsung karena objek-objek yang terdapat didalamnya berukuran sangat kecil, dan memerlukan alat bantu untuk dapat melihat dan mengamatinya.
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif sehingga menyebabkan siswa sulit dalam memahami materi yang bersifat abstrak, multimedia interaktif merupakan salah satu solusi dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dibuat agar pembahasan dalam penelitian tidak meluas dari tujuan yang ingin dicapai, sehingga dalam pengambilan dan pengolahan data dalam penelitian di batasi dalam hal sebagai berikut:

1. Konsep pembelajaran biologi yang diambil dalam penelitian ini hanya jaringan hewan.
2. Objek dalam penelitian ini hanya mengukur peningkatan hasil belajar siswa yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
3. Subjek dalam penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI MIPA 5 di SMAN 12 Bandung.

D. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah diatas maka di dapat rumusan masalah sebagai berikut:

Apakah penggunaan multimedia interaktif pada konsep jaringan hewan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep jaringan hewan?

2. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang disampaikan maka untuk mempermudah penelitian diuraikan pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- a Bagaimana pengetahuan awal siswa mengenai materi jaringan hewan sebelum melakukan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif?
- b Bagaimana hasil belajar siswa pada materi jaringan hewan setelah pembelajaran menggunakan multimedia interaktif?
- c Bagaimana aktivitas siswa saat menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran materi jaringan hewan?
- d Bagaimana respon siswa pada materi jaringan hewan setelah pembelajaran menggunakan multimedia interaktif?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan diatas serta judul yang dipilih dalam penelitian ini maka didapatkan tujuan penelitian, yaitu:

Mengetahui apakah penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep jaringan hewan.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah disampaikan diatas maka dapat ditentukan manfaat dari penelitian ini. Adapun manfaat dari penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Penelitian mengenai penggunaan multimedia interaktif pada konsep jaringan hewan ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi siswa agar memahami materi jaringan hewan dengan lebih baik dan siswa akan lebih termotivasi dalam melakukan pembelajaran secara mandiri sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

2. Bagi guru

Penelitian mengenai penggunaan multimedia interaktif pada konsep jaringan hewan ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi guru sebagai masukan dalam memilih media pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

3. Bagi sekolah

Penelitian mengenai penggunaan multimedia interaktif pada konsep jaringan hewan ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi sekolah sebagai acuan dalam menyusun program peningkatan kualitas sekolah dan kinerja guru agar lebih baik .

4. Bagi peneliti

Penelitian mengenai penggunaan multimedia interaktif pada konsep jaringan hewan ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti sendiri sebagai penambah wawasan sebagai calon guru dalam membuat inovasi dalam media pembelajaran serta dapat menyelesaikan tugas akhir dalam meraih gelar sarjana (S1) serta diharapkan mampu memberikan gambaran mengenai penelitian sejenis

sehingga penggunaan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran dapat dikembangkan oleh peneliti lainnya.

G. Definisi Operasional

Dalam judul penelitian “penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep jaringan hewan” terdapat kata-kata yang perlu didefinisikan agar tercipta makna tunggal yang akan memperjelas masalah yang akan dijadikan penelitian.. Adapun defini operasional dari penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif adalah salah satu media pembelajaran yang dibuat dengan menggabungkan unsur audio dan visual sehingga media pembelajaran ini akan lebih menarik perhatian siswa sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar. Pada penelitian ini multimedia interaktif yang digunakan berisi materi-materi pada jaringan hewan yang dilengkapi dengan teks, gambar, animasi, dan suara.
2. Hasil belajar merupakan salah satu unsur terpenting dalam pembelajaran yang merupakan output dari proses belajar individu yang dijadikan sebagai tolak ukur tercapai atau tidaknya tujuan belajar yang direncanakan. Pada penelitian ini aspek kognitif atau pemahaman konsep jaringan hewan yang diukur didapatkan dari data *pretest* dan *posttest* yang diujikan. Sedangkan, aspek afektif dan psikomotor didapat dari observasi siswa selama pembelajaran.

H. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan dalam skripsi ini mengacu pada panduan penulisan karya tulis ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Bandung tahun 2018. Penulisan dalam penelitian ini disajikan dalam sistematika sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Pada bab I berisi mengenai masalah yang akan dijadikan sebagai penelitian yang mencangkup latar belakang permasalahan yang akan dijadikan sebagai penelitian, serta upaya yang akan dilakukan untuk menangani permasalahan

tersebut. Bab ini juga berisi mengenai tujuan serta manfaat yang didapatkan dari dilakukannya penelitian ini.

2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Pada bab II berisi teori-teori yang menunjang penelitian serta dilengkapi dengan penelitian-penelitian terdahulu yang relevan untuk membahas hasil penelitian yang didapat setelah penelitian. Teori-teori yang disampaikan juga dapat menggambarkan alur penelitian yang digambarkan dalam kerangka pemikiran.

3. Bab III Metode Penelitian

Pada bab III berisi langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan yang diutarakan dalam bab I. Bab ini memuat metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, serta prosedur penelitian.

4. Bab IV Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Pada bab IV berisi data hasil penelitian yang selanjutnya dianalisis sesuai dengan teknik analisis data yang diuraikan dalam bab III. Hasil penelitian yang sudah dianalisis selanjutnya disusun sesuai dengan urutan pertanyaan penelitian dalam bab I. Pembahasan dalam penelitian diperoleh dari hasil penelitian yang didapat dikaitkan dengan kajian teori yang dijelaskan dalam bab II.

5. Bab V Simpulan Dan Saran

Pada bab V berisi simpulan yang menyajikan pemaknaan terhadap semua hasil dan temuan penelitian serta saran yang disampaikan yang ditujukan untuk memperbaiki/melengkapi penelitian yang dilakukan.