

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang disertai dengan semakin kencangnya arus informasi dan globalisasi menuntut semua bidang kehidupan untuk menyesuaikan visi, misi, tujuan, dan strateginya agar sesuai dengan kebutuhan dan tidak ketinggalan zaman. Penyesuaian tersebut secara langsung mengubah tatanan sistem dalam kehidupan manusia, salah satunya pada sistem pendidikan. Sistem pendidikan nasional harus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan global. Salah satu kebijakan pemerintah pusat dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia adalah penyelenggaraan Sekolah Bertaraf International (SBI) (UU RI No. 20 tahun 2003 dan PP No. 19 tahun 2005). Kebijakan SBI diharapkan dapat menjadi faktor pendorong bagi pemerintah guna meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Pengembangan SBI bertujuan untuk meningkatkan kinerja sekolah dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional secara optimal dan meningkatkan mutu pelayanan pendidikan dalam mempersiapkan lulusan SMA yang memiliki kompetensi sesuai dengan standar kompetensi lulusan (Triwiyanto, 2010).

Salah satu faktor rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia adalah karnea lemahnya para guru dalam menggali potensi anak, para pendidikan seringkali memaksakan kehendaknya tnapa pernah memperhatikan kebutuhan, minat dan bakat yang dimiliki siswanya, kelemahan pendidik kita mereka tidak pernah menggali masalah dan potensi para siswa (Irvan Jaya, 2009). Prastowo (2012 : 19) menyampaikan bahwa mutu pembelajaran menjadi rendah ketika pendidik hanya terpaku pada bahan-bahan ajar yang tidak ada kreatifitas guru pada saat mengajar untuk mengembangkan bahan ajar tersebut secara inovatif. Pendapat tersebut menekankan bahwa jika tidak ada inovasi dan kreatifitas dalam membuat bahan ajar maka mutu pembelajaran menjadi rendah.

Keberagaman sumber belajar yang ada, tidak menjamin keberagaman sumber belajar yang digunakan. Hal ini dikarenakan melihat kenyataan yang ada bahwa penggunaan sumber belajar itu masih minim digunakan oleh guru, dengan asumsi efisiensi waktu dan materi yang disampaikan. Padahal apabila sumber belajar dipilih secara benar dan tepat, justru akan mempermudah dan memperkaya pengetahuan siswa. Jadi tidak hanya fokus dengan satu sumber belajar saja (Wiryokusumo, 2011, hlm. 140).

Guru menganggap bahwa menggunakan media itu menambah repot, mengajar dengan menggunakan media memang perlu persiapan apalagi jika media itu menggunakan peralatan elektronik seperti video atau komputer, guru sudah repot dengan membuat persiapan mengajar, jadwal yang padat dan mengejar target kurikulum mana sempat lagi memikirkan media (Aristo, 2008). Istilah media pembelajaran (media pendidikan) sering dipahami secara beragam oleh banyak ilmuwan. Keragaman pemahaman tersebut tersirat dari penyebutan media yang kadang-kadang disamakan dengan teknologi, alat peraga, dan sumber belajar. Keragaman ini pula mengundang keinginan kita untuk menelaah lebih jauh hakikat kajian media pembelajaran termasuk istilah umum yang belakangan ini menunjukkan perkembangan begitu mendunia. Katakanlah perkembangan media social, cetak, dan elektronik. Bahkan banyak yang memosisikan media sebagai induk dari kajian teknologi pembelajaran (Yaumi Muhammad, 2018).

Siswa akan merasa jenuh dan bosan dengan metode pengajaran yang monoton, penyampaian materi yang sulit dipahami, kurangnya pelibatan media belajar dan guru yang asik sendiri jika, demikian motivasi siswa untuk tetap memperhatikan materi akan semakin melemah jika guru tidak memberikan pemahaman yang baik bagi siswanya (Alsri Nurcahya, 2018).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 16 April 2019, hasil wawancara dengan guru diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa menurun. Ini dikarenakan media pembelajaran yang dipergunakan oleh guru berupa media gambar/carta. Adapun upaya guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu dengan menggunakan media bongkar pasang puzzle. Hasil belajar pada topik sistem saraf menunjukkan nilai masih di bawah KKM (7,00),

senada dengan hasil wawancara bahwa guru belum menggunakan media animasi pembelajaran. Sistem saraf pada manusia merupakan materi pembelajaran yang mengandung beberapa materi abstrak dan tidak dapat diamati secara langsung oleh siswa. Siswa merasa kesulitan dalam mempelajari materi ini jika hanya menggunakan media cetak. Misalnya mekanisme jalannya impuls saraf untuk mengirim pesan ke sistem saraf pusat. Materi tersebut memerlukan penyederhanaan menggunakan media yang dapat memvisualisasi materi untuk membantu pemahaman konsep siswa. Selain itu siswa juga merasa kesulitan dalam memahami susunan sistem saraf pada manusia.

Supaya suatu pembelajaran berjalan dengan optimal. Seorang guru hendaknya merencanakan suatu media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk belajar dan melatih kemampuan siswa. Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa perlu di persiapkan media ajar terlebih dahulu.

Topik sistem saraf dalam mata pelajaran Biologi SMA merupakan materi yang kompleks dan memiliki banyak keterkaitan dalam informasi didalamnya. Materi sistem saraf merupakan materi yang proses didalamnya sulit diamati dan merupakan salah satu materi yang penting untuk dapat memahami konsep biologi selanjutnya terutama fisiologi hewan (Mulyani, 2009). Berdasarkan penelitian yang sudah ada Menurut Rasyid Magfirah, Samawati Andi, Rahmat Andi (2016) dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Konsep Sistem Indra Pada Siswa Kelas XI SMA*". Menunjukkan hasil bahwa nilai rata-rata kevalidan untuk validasi media adalah 3.5 dan nilai rata-rata kevalidan materi adalah 3.6 yang berarti bahwa media pembelajaran berbasis multimedia ini dari segi media dan materi termasuk dalam kategori "Valid" (jurnal pendidikan biologi Vol 7 No 2, Februari 2016, hlm. 69-80). Menurut Aristya Dian, Djulia Elly, Hasruddin (2016) dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Saraf Dengan Menggunakan Adobe Flash CS3 Pada Siswa Kelas XI SMA*". Menunjukkan hasil media pembelajaran sistem saraf dengan menggunakan *adobe flash* CS3 pada pembelajaran biologi yang dikembangkan mendapatkan tanggapan yang sangat baik bagi siswa sebagai pengguna produk. Berdasarkan analisis hasil penilaian pada uji coba lapangan terbatas yang dilakukan terhadap 30 orang siswa kelas XI di

SMA Negeri 1 Rantau Selatan tidak terdapat saran perbaikan produk media sehingga produk dapat digunakan sebagai bahan ajar pada pelajaran Biologi sistem saraf (jurnal pendidikan biologi Vol 5 No 2, April 2016). Menurut Laras Dian (2017) dengan judul "*Penyusunan Media Pembelajaran Video Animasi Sistem Saraf Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kasihan Bantul*". Menunjukkan hasil kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi sistem saraf manusia untuk siswa kelas XI SMA NeGRI 1 Kasihan Bantul layak digunakan untuk pembelajaran, dan tanggapan siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kasihan Bantul menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi sistem saraf manusia mudah dipahami dan mudah dalam pengoperasiannya, selain itu siswa beranggapan bahwa video animasi sesuai dengan kejadian didalam kehidupan sehari-hari (jurnal prodi pendidikan biologi Vol 6 No 5 tahun 2017).

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti bermaksud ingin melakukan penelitian dengan judul "Penggunaan Multimedia Berbasis Animasi Pada Pembelajaran Sistem Saraf Terhadap Hasil Belajar Siswa"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka teridentifikasi permasalahan sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran untuk siswa tentang sistem saraf dan proses yang terjadi di dalam sistem saraf membuat siswa merasa kesulitan dalam menguasai materi.
- 2) Konsep sistem saraf dalam mata pelajaran Biologi SMA merupakan materi yang kompleks dan memiliki banyak keterkaitan dalam informasi didalamnya.
- 3) Rendahnya kompetensi guru menyebabkan pelaksanaan pembelajaran kurang efektif yang mengakibatkan siswa tidak senang dan merasa bosan dengan pembelajaran, sehingga tidak menmbangkitkan motivasi siswa.
- 4) Banyak faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar siswa di kelas, salah satunya adalah media ajar yang digunakan oleh guru.
- 5) Siswa membutuhkan penjelasan audio visual yang kreatif dan tidak monoton dalam pelajaran sistem saraf.

C. Batasan Rumusan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dalam penelitian ini untuk memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian dan menghindari meluasnya masalah maka penelitian ini dibatasi sebagai berikut :

- a. Hasil belajar pada penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif (C1-C4)
- b. Materi pokok pada penelitian ini adalah materi kelas XI yaitu materi sistem saraf
- c. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA-5 di SMA Negeri 4 Karawang
- d. Jumlah siswa pada penelitian ini berjumlah 34 siswa

2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

Bagaimana pengaruh animasi video pada pembelajaran sistem saraf terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 4 Karawang.

Berdasarkan perumusan masalah tersebut, penulis dapat memfokuskan penelitian kepada pencarian jawaban ilmiah dari rumusan masalah yang telah dijelaskan penulis. Rumusan masalah tersebut akan dijawab di dalam hipotesis yang berkaitan dengan rumusan masalah di atas.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan pada penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan animasi pada pembelajaran sistem saraf terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 4 Karawang.

1. Tujuan Umum

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan

animasi pada pembelajaran sistem saraf terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 4 Karawang.

2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini sebagai berikut:

Ingin mengetahui hasil belajar siswa di SMA Negeri 4 Karawang. Tujuan penelitian yang dipaparkan tersebut dapat memperlihatkan hasil yang ingin penulis capai setelah melakukan penelitian.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk mengembangkan teori pembelajaran, sehingga dapat memperbaiki mutu pendidikan dan meningkatkan kualitas hasil pembelajaran. Penggunaan media ajar multimedia berbasis animasi dalam pembelajaran sistem saraf dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa, serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa dalam belajar sistem saraf.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis adalah usaha untuk mencoba memberikan tindakan berupa pemahaman yang tepat, diharapkan bermanfaat untuk bahan masukan bagi guru memperbaiki kualitas pengajaran yang menyenangkan guna membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pelajaran.

a. Bagi Penulis

Bagi penulis, kegiatan penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman, dalam menganalisis keefektifan media ajar multimedia berbasis animasi pada pembelajaran sistem saraf di SMA Negeri 4 Karawang. Kegiatan penelitian ini juga merupakan pengalaman berharga dalam melakukan praktik penelitian.

b. Bagi Siswa

Memberikan susunan belajar yang berbeda, melatih siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

c. Bagi Guru

1. Sebagai alternative dalam pemilihan strategi pengajaran dan pendekatan pembelajaran yang baik.
2. Memberikan masukan/informasi dalam mendesain pembelajaran yang mengaktifkan siswa.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dasar penelitian sebagai bahan gambaran dalam pengembangan media ajar multimedia berbasis animasi terutama pada pembelajaran sistem saraf.

e. Bagi Lembaga atau Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam membantu meningkatkan kualitas hasil pembelajaran biologi.

Berdasarkan uraian tersebut manfaat yang dijelaskan merupakan salah satu pedoman peneliti dalam melaksanakan penelitian. Hasil akhir penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti, bagi pendidik biologi, peserta didik, bagi peneliti lain, dan bagi lembaga pendidikan.

Bahwa harapan penulis dari penelitian yang dilakukan bisa memberikan manfaat khususnya bagi penulis untuk menambah wawasan baru dalam ilmu pendidikan, bagi siswa untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran, bagi guru dapat dijadikan gambaran untuk dijadikan sebagai bahan mengajar dengan menggunakan media ajar yang sama. Bagi pihak-pihak yang terkait mampu memberikan gambaran untuk penelitian tingkat lanjut dengan hasil yang lebih baik dari apa yang telah diteliti sebelumnya.

F. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini, istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian ini didefinisikan sebagai berikut:

1. Multimedia adalah suatu sarana (media) yang didalamnya terdapat perpaduan (kombinasi) berbagai bentuk elemen informasi, seperti teks, graphics, animasi, video, interaktif maupun suara sebagai pendukung untuk mencapai tujuannya

yaitu menyampaikan informasi atau sekedar memberikan hiburan bagi target audiens-nya.

2. Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi.
3. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi.
4. Sistem saraf adalah bagian-bagian otak yang terdapat di luar sistem limbik dan berpartisipasi dalam membangkitkan dan pengalaman emosi. Otak ini memiliki fungsi-fungsi dasar termasuk agresi, makan, dan seksualitas, sebagian dasar pembentukan ulang sistem saraf terjadi di sinapsis ketika aktivitas di suatu sinapsis berkolerasi dengan aktivitas sinapsis-sinapsis yang lain.
5. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

G. Sistematika Skripsi

1. Bab I Pendahuluan

Bab I merupakan bagian awal dari isi skripsi yang berisi pendahuluan dan latar belakang melakukan penelitian mengenai penggunaan multimedia berbasis animasi pada pembelajaran sistem saraf terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 4 Karawang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

2. Bab II Kajian Teori

Pada Bab ini berisi kajian-kajian teori yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Kajian teori pada Bab II ini meliputi belajar mengajar, hasil belajar, media pembelajaran, multimedia animasi, dan sistem saraf. Pada Bab II juga terdapat penelitian terdahulu yang relevan, kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis.

3. Bab III Metode Penelitian

Pada Bab III ini berisi deskripsi mengenai metode penelitian, desain penelitian, objek penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, pengumpulan data, instrument penelitian, teknik analisis data dan prosedur penelitian.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada Bab IV 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

Bab ini menyajikan simpulan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan dan saran penulis sebagai bentuk pemaknaan terhadap hasil analisis penelitian.