

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perubahan-perubahan serta pembaharuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sejalan dengan tuntutan kebutuhan masyarakat dan perkembangan zaman. Adapun penggunaan alat-alat teknologi di dalam dunia pendidikan sudah dimulai sejak lama, media pembelajaran mengalami kemajuan seiring dengan perkembangan IPTEK guna membantu guru dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran tidak dapat menggantikan peranan guru atau tidak berarti keberadaannya tanpa adanya aktivitas dari guru itu sendiri. Berdasarkan hal tersebut, guru senantiasa diharapkan dapat meningkatkan wawasan IPTEKnya serta kualitas pendidikannya sehingga apa yang diberikan kepada siswanya tidak terlalu ketinggalan dengan kemajuan zaman (Usman, 2003: 3).

Penggunaan media pembelajaran harus didasarkan pada analisis kurikulum yang sudah tercantum dalam Garis-garis Besar Program Pembelajaran (GBPP). Hamidjojo (Latuheru, 1988: 14) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran diintegrasikan dengan tujuan dan isi pembelajaran yang biasanya dituangkan dalam GBPP yang dimaksudkan untuk mempertinggi mutu kegiatan pembelajaran. Di dalam GBPP SMA tahun 1994, khususnya pada rincian pembelajaran, ada anjuran atau saran mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk setiap konsep yang ada. Walaupun demikian, ketentuan tersebut bukanlah ketentuan atau ketentuan yang mutlak. Seorang guru dapat mencari atau memodifikasi media pembelajaran yang lain dengan suatu anggapan bahwa media

pembelajaran yang akan digunakan itu dirasakan lebih efektif dan efisien sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan menguasai konsep dengan benar. Masalah pendidikan umumnya selalu menyangkut sarana dan prasarana pembelajaran. Dalam hal ini media pembelajaran sering menjadi sumber masalah.

Syamsuri, dkk., (2003: 58) menyebutkan bahwa sistem saraf merupakan salah satu subkonsep dari mata pelajaran Biologi yang menjelaskan tentang proses penghantaran rangsang berupa impuls dari alat indera menuju sistem saraf pusat kemudian dari sistem saraf pusat menuju otot atau kelenjar tubuh. Proses ini terjadi di dalam tubuh manusia yang pengamatannya tidak dapat dilakukan secara langsung atau nyata, sehingga subkonsep ini bersifat abstrak. Karena keabstrakannya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami subkonsep tersebut. Agar subkonsep sistem saraf dapat dipahami oleh siswa, maka didalam diri siswa itu sendiri harus memiliki motivasi untuk belajar, karena motivasi yang ada dalam diri siswa merupakan faktor yang paling dominan yang dapat menentukan pelaksanaan dan keberhasilan proses pembelajaran. Salah satu cara untuk menumbuhkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran yaitu dengan adanya pemilihan dan penggunaan media yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

Setiap kegiatan pembelajaran yang menggunakan bentuk pengamatan, pasti membutuhkan media. Media animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Namun sampai saat ini, media animasi masih jarang dipergunakan oleh guru dalam menyajikan konsep Biologi. Hal tersebut dapat terjadi, karena beberapa hal diantaranya tidak adanya sarana pendukung media tersebut yang dapat digunakan untuk memudahkan kegiatan pembelajaran. Sedangkan penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran,

dilakukan untuk membantu guru dalam mengajarkan konsep-konsep yang abstrak yang tidak dapat diamati oleh siswa secara langsung serta memudahkan siswa untuk dapat memahami atau menguasai konsep yang disampaikan. Hal ini sesuai dengan salah satu fungsi dari media pembelajaran yaitu mewujudkan pembelajaran konsep atau tema pelajaran yang abstrak ke dalam bentuk konkrit (Sudjana dan Rivai, 2001: 2).

Siswa dapat mengamati tahapan-tahapan suatu proses melalui penyajian materi pelajaran dengan menggunakan media animasi. Penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran dapat menambah perhatian siswa untuk memahami materi yang bersifat abstrak, karena siswa seolah-olah berhadapan dengan objek yang sebenarnya. Selain itu, tampilan dari animasi ini bersifat dinamis sehingga tidak memberikan rasa bosan dan jenuh bagi siswa. Diketahui bahwa tidak setiap siswa menaruh perhatian pada bahan pelajaran yang sama. Untuk itu guru harus mempertimbangkan faktor-faktor penggunaan media pembelajaran yang relevan untuk membangkitkan motivasi belajar siswa.

Menyimak kenyataan di atas, perlu kiranya dilakukan suatu penelitian sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar dan penguasaan konsep siswa pada pembelajaran subkonsep sistem saraf dengan penggunaan media animasi. Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, penulis melakukan penelitian tentang **Pengaruh Penggunaan Media Animasi pada Pembelajaran Sistem Saraf terhadap Motivasi Belajar dan Penguasaan Konsep Siswa SMA.**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “*Bagaimana pengaruh penggunaan media animasi pada pembelajaran subkonsep sistem saraf terhadap motivasi belajar dan penguasaan konsep siswa?* ”.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini dijabarkan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Adakah perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa pada kelompok kontrol dengan motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen?
2. Adakah perbedaan yang signifikan antara penguasaan konsep siswa pada kelompok kontrol dengan penguasaan konsep siswa pada kelompok eksperimen?
3. Berapa besar kontribusi motivasi belajar siswa terhadap penguasaan konsep sistem saraf pada kelompok kontrol?
4. Berapa besar kontribusi motivasi belajar siswa terhadap penguasaan konsep sistem saraf pada kelompok eksperimen?

## **C. Batasan Masalah**

Untuk menghindari meluasnya permasalahan, maka masalah pada penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Media animasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa VCD (*Video Compact Disc*) yang berjudul ADAM's (*Animated Dissectiaon of Anatomy for Medicine*), *Human Anatomy and Physiology* yang diperoleh dari Drs. Dadang Machmudin, M. S.

2. Subkonsep sistem saraf yang digunakan dalam penelitian ini mencakup neuron, sistem saraf pusat, proses penjalaran impuls, sinapsis, dan refleks.
3. Tingkat penguasaan konsep yang diukur meliputi jenjang kognitif pemahaman ( $C_2$ ) dan aplikasi ( $C_3$ ) melalui tes pilihan ganda (tes objektif) sebanyak 15 butir soal dengan lima alternatif jawaban.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah dikemukakan di atas, yang menjadi tujuan diadakannya penelitian ini adalah:

1. Mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa pada kelompok kontrol dengan motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen.
2. Mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara penguasaan konsep siswa pada kelompok kontrol dengan penguasaan konsep siswa pada kelompok eksperimen.
3. Mengetahui seberapa besar kontribusi motivasi belajar siswa terhadap penguasaan konsep sistem saraf pada kelompok kontrol.
4. Mengetahui seberapa besar kontribusi motivasi belajar siswa terhadap penguasaan konsep sistem saraf pada kelompok eksperimen.

## **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat bagi beberapa pihak, yaitu :

1. Manfaat yang diperoleh guru yaitu sebagai masukan dalam pemilihan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran sistem saraf serta disesuaikan dengan kondisi sekolah yang ada sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar serta membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan konsep tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.
2. Bagi siswa, yaitu mendapat pengalaman belajar yang lebih konkrit mengenai konsep yang bersifat abstrak melalui media pembelajaran, sehingga adanya motivasi untuk belajar yang dapat menyebabkan penguasaan konsepnya lebih baik.

## **F. Asumsi**

Penelitian ini bertolak pada asumsi bahwa:

1. Penggunaan media yang tepat dapat membantu proses pembelajaran.
2. Meningkatnya hasil belajar siswa apabila terdapat motivasi belajar siswa yang tinggi (Nasution, 1986: 76).
3. Setiap orang memiliki motivasi belajar yang berbeda-beda.

## **G. Hipotesis**

Berdasarkan asumsi yang telah dikemukakan, hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “Penggunaan media animasi pada pembelajaran sistem saraf berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar dan penguasaan konsep siswa SMA”.

