

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Belajar merupakan sebuah proses yang sangat penting dan diperlukan dalam sepanjang perjalanan kehidupan manusia. Menurut Gagne, belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman (Dahar 1989). Dikatakan pula oleh Uno (2010), belajar adalah perubahan tingkah laku secara permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan (*reinforced practice*) yang dilandasi tujuan tertentu. Penelitian Frederick Herzberg menunjukkan bahwa motivasi dapat menimbulkan rasa senang, dimana rasa senang ini berkaitan erat dengan prestasi atau hasil belajar (Davies, 1991: 216). Dengan demikian, suatu proses belajar sebaiknya merupakan pengalaman yang menyenangkan yang dapat diingat, sehingga mampu mendorong individu tersebut untuk merubah perilakunya menjadi lebih baik.

Berdasarkan observasi di kelas VIII B SMP Negeri 5 Bandung, analisis hasil belajar menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran Biologi menunjukkan angka 66,73 dengan hanya sebanyak 6,67% siswa yang berhasil mencapai atau melampaui nilai 80. Angka 80 merupakan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada pembelajaran biologi di kelas VIII sekolah tersebut. Kelulusan kelas dapat dicapai ketika jumlah siswa yang mencapai atau melampaui KKM sebanyak 75%.

Selain itu, dilakukan pula observasi terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran biologi. Observasi ini dilakukan dengan model ARCS yang mengandung empat komponen, yaitu: atensi siswa, relevansi pembelajaran, kepercayaan diri siswa, dan kepuasan siswa terhadap hasil yang dicapai. Berdasarkan observasi awal hasil pengukuran motivasi menunjukkan sebanyak 50% siswa termotivasi dengan baik untuk mengikuti pembelajaran biologi. Sebuah kelas dinyatakan berhasil apabila 75% siswanya mencapai ketuntasan minimal (BSNP, 2006). Oleh karena itu, kriteria kelulusan motivasi kelas dicapai minimal ketika siswa termotivasi dengan baik, dan persentase minimal jumlahnya sebanyak 75%.

Hasil observasi lain melalui kuisioner dan wawancara informal di SMP tersebut pada siswa kelas VIII B, hampir seluruh siswa menyukai pelajaran biologi. Namun, dalam pembelajaran seringkali siswa mengalami kesulitan karena beberapa alasan, diantaranya menurut siswa:

1. Biologi mengandung banyak teks hafalan, terutama jika itu merupakan deskripsi sebuah proses.
2. Biologi juga seringkali menggunakan istilah ilmiah dan serangkaian bahasa yang rumit.

Kesulitan-kesulitan tersebut mengarah pada hakikat biologi yang seringkali abstrak bagi siswa. Hal tersebut dapat menjadi alasan mereka tidak termotivasi untuk mempelajari biologi. Selain itu, kadang pembelajaran yang berlangsung hanya berupa latihan soal saja. Meskipun kadang digunakan pula media *microsoft power point*, namun proses pembelajaran banyak dikendalikan

guru. Karena itu, siswa seringkali menjadi terfokus pada kegiatan mereka berinteraksi dengan *personal notebook* tanpa terkendali oleh guru.

Fasilitas yang tersedia di sekolah tersebut sangat memadai. Selain ruang multimedia, laboratorium biologi, sekolah ini juga telah memiliki LCD Proyektor di setiap kelasnya. Meskipun demikian, sebagian besar siswa merasakan pengalaman pembelajaran biologi dengan media yang ada di sekolah belum dimanfaatkan secara optimal, padahal fasilitas yang tersedia sudah sangat baik. Berdasarkan observasi juga diketahui bahwa seluruh siswa di kelas tersebut telah terampil menggunakan komputer. Bahkan, seluruh siswa telah terbiasa menggunakan *personal notebook (laptop)* pada setiap pembelajaran yang berlangsung di kelas.

Berdasarkan analisis hasil observasi tersebut, diketahui bahwa proses pembelajaran masih memerlukan perbaikan dan pengembangan agar lebih memberikan pengalaman yang menyenangkan dan dapat memotivasi siswa dalam belajar biologi. Selain itu, pembelajaran tersebut juga perlu diupayakan agar dapat membuat siswa mengalami proses belajar yang bermakna dan dekat dengan keseharian mereka. Sehingga, siswa diharapkan mendapatkan motivasi diri yang lebih baik untuk mengikuti pelajaran dengan antusias. Dengan adanya motivasi diri yang tinggi, hasil belajar siswa juga dapat dengan mudah ditingkatkan. Selain itu, pengetahuan yang didapatkan dari proses belajar tersebut dapat dengan mudah diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, serta membentuk perilaku siswa menjadi pribadi yang lebih baik.

Biologi merupakan disiplin ilmu yang meliputi banyak konsep dan proses

peristiwa yang abstrak. Dalam hal ini tentu dibutuhkan upaya yang lebih untuk menjelaskan proses tersebut sehingga dapat dipahami oleh siswa. Untuk menimbulkan perhatian dan motivasi salah satunya guru dapat menggunakan alat bantu mengajar (Abimanyu, 1985). Alat bantu mengajar atau media pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Pelajaran biologi membutuhkan media visualisasi yang dapat memperjelas suatu konsep yang abstrak. Lebih dari itu, media visualisasi dapat membantu siswa memahami suatu mekanisme proses yang tidak dapat diamati secara langsung dalam kehidupan sehari-hari.

Konsep biologi yang abstrak membutuhkan media visualisasi, dan pembelajaran di sekolah tersebut kurang memberikan pengalaman yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, terdapat pemanfaatan fasilitas kelas dan sekolah yang belum optimal pada proses pembelajaran biologi di kelas tersebut. Karena itu, perlu dilakukan pengembangan media sebagai alat bantu meningkatkan motivasi belajar siswa yang kemudian menjadi upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Perkembangan zaman telah membawa kehidupan manusia pada kemudahan dan kepraktisan dengan bantuan teknologi. Tentu saja, untuk dapat bertahan di tengah kompetisi kehidupan, adalah penting mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi dalam dunia pendidikan sekarang ini seringkali memanfaatkan multimedia sebagai alat bantu pembelajaran. Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, *audio*, *video* dan animasi secara terintegrasi (Ariasdi, 2008).

Salah satu multimedia yang mungkin dapat digunakan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa adalah multimedia interaktif. Menurut Ariasdi (2008), multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Selain itu, multimedia interaktif juga dapat membantu pengguna untuk mengukur sendiri kemampuan dirinya. Sehingga, pengguna dapat mengetahui bagian-bagian yang perlu dipelajari lebih dalam sesuai dengan kebutuhan dirinya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif berbagai model dan aplikasi game.

Berdasarkan hal diatas, maka perlu dilakukan upaya untuk memecahkan permasalahan yang ada, yaitu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa terhadap pembelajaran biologi di kelas. Khususnya pada materi yang sedang ditempuh kelas tersebut pada semester genap, sistem dalam kehidupan tumbuhan. Konsep sistem dalam kehidupan tumbuhan merupakan sebuah konsep yang seringkali berupa proses peristiwa dan fenomena alam yang terjadi dalam skala mikro yang sulit untuk diamati secara langsung oleh indra. Dengan menggunakan multimedia interaktif diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar pada konsep dan proses yang abstrak, serta pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa ketika melalui proses pembelajaran biologi.

Dengan demikian, perlu dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul; **Upaya Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Kelas VIII**

**pada Konsep Sistem dalam Kehidupan Tumbuhan Menggunakan Multimedia Interaktif.** Melalui penelitian ini diupayakan permasalahan yang timbul dalam proses pembelajaran dapat diatasi, sehingga pembelajaran dapat diperbaiki dan kualitasnya juga dapat ditingkatkan.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka yang dijadikan fokus masalah penelitian adalah:

“Bagaimana upaya meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa pada konsep sistem dalam kehidupan tumbuhan di kelas VIII dengan menggunakan multimedia interaktif?”

### **C. Pertanyaan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah ditentukan, berikut merupakan pertanyaan penelitian dari rumusan masalah tersebut :

1. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran konsep sistem dalam kehidupan tumbuhan dengan menggunakan multimedia interaktif?
2. Bagaimanakah peningkatan motivasi siswa pada pembelajaran konsep sistem dalam kehidupan tumbuhan dengan menggunakan multimedia interaktif?
3. Bagaimanakah respon siswa setelah dilakukan upaya peningkatan pada pembelajaran konsep sistem dalam kehidupan tumbuhan dengan menggunakan multimedia interaktif?

#### D. Batasan Masalah

Agar permasalahan di dalam penelitian tidak meluas, permasalahan dibatasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif yang dijangkau melalui tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda dan uraian. Sesuai dengan standar kompetensi yang digunakan, kemampuan kognitif ini dibatasi pada C2 taksonomi bloom revisi, yaitu memahami.
2. Motivasi yang dimaksud adalah dorongan bagi siswa dalam belajar yang dijangkau melalui angket motivasi. Angket motivasi yang digunakan adalah angket ARCS (*Attention, Rellevance, Confidence, Satisfaction*), yaitu angket motivasi yang sesuai untuk pembelajaran *computre-based training* (Baker, 2007). Angket motivasi ini mengandung empat komponen: atensi siswa, relevansi pembelajaran, kepercayaan diri siswa, dan kepuasan siswa terhadap hasil yang dicapai.
3. Multimedia interaktif yang digunakan pada penelitian ini adalah media pembelajaran berupa *software* yang dirancang menggunakan *macromedia flash* dengan memadukan beberapa unsur media didalamnya mengenai pokok materi yang sesuai, yaitu sistem dalam kehidupan tumbuhan.
4. Materi sistem dalam kehidupan tumbuhan yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi pada kompetensi dasar: mendeskripsikan proses perolehan nutrisi dan transformasi energi pada tumbuhan hijau, dan mengidentifikasi hama dan penyakit pada organ tumbuhan yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

### **E. Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilakukan upaya peningkatan pada pembelajaran konsep sistem dalam kehidupan tumbuhan dengan menggunakan multimedia interaktif.
2. Untuk mengetahui motivasi siswa setelah dilakukan upaya peningkatan pada pembelajaran konsep sistem dalam kehidupan tumbuhan dengan menggunakan multimedia interaktif.
3. Untuk mengetahui respon siswa setelah dilakukan upaya peningkatan pada pembelajaran konsep sistem dalam kehidupan tumbuhan dengan menggunakan multimedia interaktif.

### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang baik bagi perkembangan dan peningkatan kualitas pembelajaran di kelas. Salah satunya membantu sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran biologi. Selain itu, sesuai visi sekolah juga diharapkan mampu meningkatkan kesadaran tuntutan zaman akan adaptasi teknologi yang tinggi dalam proses pembelajaran serta mengaplikasikannya, seperti meningkatkan pemanfaatan sarana teknologi yang disediakan di sekolah.

Melalui penelitian ini juga diharapkan siswa dapat memperoleh keuntungan, seperti: memperoleh pengalaman belajar biologi yang menyenangkan

dengan menggunakan multimedia interaktif, meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran biologi, meningkatkan motivasi dalam pembelajaran biologi.

Sedangkan bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat membantu mengatasi permasalahan dalam kelas pada pembelajaran biologi, seperti pada konsep sistem dalam kehidupan tumbuhan. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan memotivasi guru untuk lebih menguasai fasilitas teknologi dan menerapkannya dalam pembelajaran biologi di kelas.

