

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu sektor penting penentu keberhasilan pembangunan nasional, baik upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam hal ilmu pengetahuan maupun teknologi yang dilakukan untuk mewujudkan cita-cita pembangunan nasional. Pendidikan pada dasarnya berlangsung dalam bentuk belajar mengajar yang melibatkan dua pihak yaitu guru dan siswa dengan tujuan meningkatkan hasil belajar dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa, hal ini sesuai dengan UUD RI nomor 20 tahun 2003 yang menjelaskan bahwa pendidikan diselenggarakan dengan memberikan keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran (Soehendro, 2006).

Kemampuan berpikir kreatif siswa diperlukan di dalam kelas, karena dengan kemampuan berpikir kreatif dapat membantu siswa dalam memecahkan suatu permasalahan. Kemampuan berpikir kreatif siswa perlu ditanamkan sejak usia dini, karena menurut Munandar (2009) menyatakan bahwa kreativitas dapat memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya, dengan alasan bahwa dengan kreatifitas dapat mewujudkan atau mengaktualisasikan diri, bersibuk diri secara kreatif dapat memberikan kepuasan terhadap diri sendiri, dan berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat kemungkinan bermacam-

macam penyelesaian suatu masalah. Kreatifitas dapat dicapai dengan melatih kemampuan berpikir kreatif.

Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok pada proses pendidikan di sekolah. Hal ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses belajar mengajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik yang dalam hal ini menjadi tanggung jawab guru sebagai pendidik. Guru sebagai seorang pendidik dan sebagai orang yang memberi ilmu pengetahuan kepada anak didik harus dapat memahami kebijakan-kebijakan pendidikan, dengan pemahaman itu guru memiliki landasan-landasan berpijak dalam melaksanakan tugas di bidang pendidikan. Prestasi yang dicapai anak didik tidak hanya dipengaruhi oleh tingkat pengetahuan guru terhadap materi pelajaran yang akan diajarkan, tetapi yang juga ikut menentukan adalah model mengajar, metode dan media pembelajaran yang digunakan. Penggunaan media pembelajaran adalah salah satu upaya agar siswa memperoleh gambaran kongkrit konsep yang harus dipahami.

Tabel 1.1 Data Observasi Hasil Belajar Konsep Sistem Pernapasan Manusia

	2008/2009	2009/2010
n	41	43
$\bar{X}$	57,39	62,62
Sd	13,91	10,77
Min	32	37
Max	75	80
KKM	65	70
< KKM n (%)	21 (51,21)	29 (67,44)

Berdasarkan hasil observasi di kelas XI IPA 4, analisis hasil belajar menunjukkan angka rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi

li Muhajiroh, 2012

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Multimedia Interaktif Konsep Sistem Pernapasan Manusia

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

konsep sistem pernapasan manusia sebesar 57,39 dengan sebanyak 51,21% siswa yang belum mencapai nilai KKM, angka 65 merupakan nilai kriteria ketuntasan minimal pada pembelajaran biologi di kelas XI IPA 4 tahun pelajaran 2008/2009. Pada tahun pelajaran 2009/2010 diperoleh rata-rata hasil belajar siswa sebesar 62,62 dan sebanyak 67,44% yang belum mencapai KKM yaitu angka 70.

Tabel 1.2 Data Observasi Hasil Belajar

Kelas XI IPA 4 2011/2012				
	Bab Jaringan	Bab Gerak	Bab Transportasi	Bab Pencernaan
n	45	45	45	45
$\bar{X}$	52,42	60,14	59,44	75,97
Sd	13,22	14,61	8,89	14,64
Min	18	26	42	46
Max	88	84	76	96
KKM	75	75	75	75
< KKM n (%)	43 (95,55)	38 (84,44)	43 (95,55%)	24 (53,33)

Sedangkan berdasarkan Tabel 1.2 analisis hasil belajar semester 1 tahun pelajaran 2011/2012, menunjukkan kurang dari 75% siswa yang mampu mencapai nilai KKM dan rendahnya angka rata-rata hasil belajar siswa pada bab jaringan, bab gerak, bab transportasi, dan bab pencernaan, angka 75 merupakan nilai kriteria ketuntasan minimal pada pembelajaran biologi di kelas XI IPA 4 tahun pelajaran 2011/2012. Oleh karena itu, perlu dilakukannya perbaikan pembelajaran pada bab selanjutnya, yaitu bab sistem pernapasan. Kelulusan kelas dapat dicapai ketika jumlah siswa yang mencapai atau melampaui nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 75% (Soehendro, 2006).

Berdasarkan hasil observasi pula, hampir seluruh siswa menyukai mata pelajaran biologi. Namun, dalam pembelajarannya seringkali siswa menemukan kesulitan. Kesulitan-kesulitan tersebut diantaranya adalah dalam mendapatkan nilai biologi yang baik, dan kesulitan dalam menghafal istilah-istilah biologi. Biologi merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki banyak topik yang bersifat abstrak dan memiliki banyak istilah-istilah asing sehingga sulit diajarkan oleh guru dan dipahami oleh siswa, seperti pada topik sistem pernapasan pada manusia. Selain itu dalam memecahkan berbagai macam permasalahannya, memerlukan berbagai macam gagasan, ide atau penemuan-penemuan baru. Gagasan, ide dan penemuan-penemuan tersebut dapat muncul dengan adanya kemampuan berpikir kreatif, namun hasil wawancara menunjukkan kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah, guru menuturkan bahwa siswa masih belum bisa memberikan pendapatnya sendiri terhadap suatu permasalahan yang disajikan, jawaban siswa terpaku pada satu jawaban dan masih belum bisa memberikan alternatif jawaban.

Selain itu berdasarkan hasil observasi, fasilitas atau sarana prasarana yang terdapat di sekolah tersebut cukup memadai, guru biologi pun sudah menggunakan multimedia seperti infokus dalam pembelajarannya, akan tetapi penggunaannya masih belum optimal. Pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru (*teacher-center*). Salah satu cara untuk mengatasi masalah tersebut, yaitu dengan memilih media pembelajaran yang efektif dan melatih kemampuan berpikir kreatif siswa. Pengelolaan proses pembelajaran yang efektif dan kemampuan berpikir kreatif siswa terus dilatih merupakan titik awal

keberhasilan pembelajaran yang muaranya akan meningkatkan hasil belajar dan berpikir kreatif siswa.

Media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru banyak macamnya, salah satunya adalah multimedia interaktif flash yang merupakan salah satu contoh pemanfaatan teknologi dalam menunjang proses pendidikan. Media ini memiliki banyak kelebihan diantaranya adalah dapat meningkatkan semangat dan perhatian siswa untuk belajar, sehingga gangguan dalam kelas dapat diminimalisir, demikian juga bagi siswa yang mengantuk, akan membuat mereka tergerak untuk memperhatikan pelajaran, dan dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Hal ini sesuai dengan penelitian pada Tabel 1.3 yang telah dilakukan oleh:

Tabel 1.3 Data Pendukung Penelitian Hasil Belajar Siswa

Nama	Tahun	Judul	Hasil Penelitian
Herlika, N	2009	Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sistem Respirasi Manusia.	Media animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa (nilai pre tes 58,58, nilai pos tes 75,8).
Murniyati, R	2005	Peranan Software Multimedia Dalam Pembelajaran Sistem Transportasi Pada Manusia.	Adanya peningkatan hasil belajar (nilai pre tes 57 dan pos tes 89).
Agriani, D	2011	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Pada Konsep Sistem Dalam Kehidupan Tumbuhan.	Adanya peningkatan hasil belajar pra tindakan nilai 66,40, siklus 1 74,4 dan siklus 2 83,33

Berdasarkan Tabel 1.3 di atas kita akan semakin yakin untuk menggunakan multimedia interaktif flash dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar

siswa. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, guru dapat menggunakan model belajar seperti pada Tabel 1.4 di bawah ini:

Tabel 1.4 Data Pendukung Penelitian kemampuan berpikir kreatif siswa

Nama	Tahun	Model
Kustilawati, T	2009	Quantum Learning
Lisdiani, E	2010	Problem Based Learning
Nugraha, E	2009	E-Learning
Fitrajaya, E	2011	Multimedia Interaktif

Berpikir kreatif memiliki beberapa kelebihan seperti yang telah diungkapkan di atas, Munandar (2009) dapat meningkatkan kualitas hidupnya, seperti mewujudkan atau mengaktualisasikan diri, berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat kemungkinan bermacam-macam penyelesaian suatu masalah.

Oleh karena itu, maka perlu dilakukan upaya untuk memecahkan permasalahan di atas dengan dilakukan Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Multimedia Interaktif Konsep Sistem Pernapasan Manusia.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah untuk penelitian ini adalah: “Bagaimanakah Upaya

Meningkatkan Hasil Belajar dan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Multimedia Interaktif Konsep Sistem Pernapasan Manusia?''.

Untuk lebih memperjelas rumusan masalah tersebut, maka dimunculkan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa setelah pembelajaran konsep sistem pernapasan manusia dengan menggunakan multimedia interaktif?
2. Bagaimanakah peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah pembelajaran konsep sistem pernapasan manusia dengan menggunakan multimedia interaktif?
3. Bagaimanakah tanggapan siswa dan guru terhadap media yang digunakan dalam pembelajaran?

### C. Batasan Masalah

Setiap masalah yang diteliti perlu dibatasi ruang lingkupnya agar hasil penelitian lebih sah dan penulis terhindar dari arah penelitian yang tidak diinginkan. Batasan masalah penelitian ini antara lain:

1. Hasil Belajar : Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini adalah aspek kognitif saja, yang meliputi aspek mengingat ( $C_1$ ), memahami ( $C_2$ ), dan mengaplikasikan ( $C_3$ ). Hasil belajar siswa di jaring melalui soal tes tulis pilihan ganda yang diberikan melalui pre tes dan pos tes.
2. Berpikir kreatif : Indikator yang dinilai dalam berpikir kreatif menggunakan TTCT adalah berpikir lancar (*Fluency*), dan berpikir menilai (*Evaluation*).

li Muhajiroh, 2012

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Multimedia Interaktif Konsep Sistem Pernapasan Manusia

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

3. Multimedia interaktif yang digunakan pada penelitian ini adalah media berupa flash dengan memadukan beberapa unsur media di dalamnya yang mengenai pokok materi yang sesuai, yaitu sistem pernapasan manusia .
4. Konsep abstrak yang diteliti hanya terbatas pada sistem pernapasan manusia.

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

Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui hasil belajar dan berpikir kreatif siswa setelah dilakukan upaya peningkatan pada pembelajaran konsep sistem pernapasan manusia dengan menggunakan multimedia interaktif.
2. Untuk memperoleh informasi mengenai tanggapan siswa dan guru terhadap media yang digunakan dalam pembelajaran.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Ada beberapa manfaat yang bisa didapat dari penelitian ini. Manfaat-manfaat tersebut diantaranya sebagai berikut :

1. Bagi Siswa  
Penelitian ini diharapkan agar siswa memperoleh pengalaman belajar yang baru, selain itu dapat melatih dan memberikan kesempatan pada siswa untuk berpikir kreatif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat menjadi motivasi untuk belajar dan meningkatkan pemahaman dalam belajarnya.
2. Bagi Guru

Sebagai bahan informasi bagi guru dalam memilih media pembelajaran untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

### 3. Bagi Masyarakat Umum

Sebagai bahan informasi untuk para peneliti berikutnya yang ingin mengkaji tentang media pembelajaran.

