

BAB I

PENDAHULUAN

A. LatarBelakang

Penggunaan perangkat teknologi di dalam dunia pendidikan sudah dimulai sejak lama. Lembaga pendidikan di negara ini terus berupaya dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan saat ini dan masa yang akan datang. Peningkatan kualitas proses dan hasil pendidikan akan berpengaruh terhadap lulusan suatu lembaga pendidikan, banyak upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pendidikan yaitu perbaikan dan penyempurnaan kurikulum, bahan-bahan instruksional, *management* pendidikan, peningkatan kualitas guru dan proses belajar-mengajar (Proses Pembelajaran).

Media pembelajaran sebagai salah satu produk teknologi akan terus mengalami kemajuan, seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) guna membantu guru dalam proses pembelajaran. Walaupun demikian, media pembelajaran tidak dapat menggantikan peranan guru seluruhnya sehingga tidak akan berarti keberadaannya tanpa adanya aktivitas dari guru itu sendiri. Oleh karena itu, guru senantiasa meningkatkan wawasan IPTEK serta kualitas pendidikannya sehingga apa yang diberikan kepada siswanya tidak terlalu ketinggalan dengan kemajuan zaman (Uno, 2010).

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses dimana terdapat perubahan tingkah laku pada diri siswa baik dari aspek pengetahuan, sikap, psikomotor yang

dihasilkan dari pentransferan dengan cara pengkondisian situasi belajar serta bimbingan untuk mengarahkan siswa sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

Proses belajar mengajar merupakan interaksi antara komponen-komponen pembelajaran sehingga tercipta situasi belajar mengajar yang memungkinkan tercapainya tujuan yang telah direncanakan. Adapun komponen-komponen pembelajaran terdiri dari tujuan, bahan, metode dan alat (media), dan evaluasi. Keempat komponen itu saling berhubungan dan saling berpengaruh.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran yaitu pembelajaran dengan menggunakan media. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih baik.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa. Sejalan dengan pendapat bahwa media dalam pembelajaran tersebut dapat membuat 1) pembelajaran akan lebih menarik siswa sehingga dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa. 2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa mencapai tujuan pembelajaran lebih baik. 3) siswa lebih banyak kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian yang disampaikan guru tetapi juga siswa akan mengalai pengalaman lain seperti mengamati, melakukan demonstrasi, dan mencontohkan (Sudjana dan Rivai, 1991).

Kegunaan dan manfaat media dalam proses pembelajaran sangat menguntungkan dalam penyampaian pesan kepada penerima pesan. Kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh setiap media pembelajaran diharapkan dapat

mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, keterbatasan indra manusia, perbedaan gaya belajar, dan karakteristik penerima pesan.

Penggunaan media sebaiknya dipadu dengan strategi dan metode pembelajaran sehingga media tersebut dapat menjadi alat penyampaian pesan yang efektif. Hal tersebut akan terwujud apabila seorang guru mempunyai kemampuan untuk menyelenggarakan proses pembelajaran, seperti yang dinyatakan oleh Rustaman dan Rustaman (Sukardi, 2010) bahwa profesi guru adalah profesi “saintis plus” yang harus menguasai IPTEK dan mampu sebagai motivator dan fasilitator. Peran guru sebagai motivator serta fasilitator dalam proses belajar merupakan seorang komunikator ulung yang harus mampu memberi jiwa terhadap informasi yang diberikan melalui saran yang sudah canggih.

Biologi merupakan salah satu disiplin ilmu yang banyak melibatkan dan membutuhkan media termasuk media interaktif. Media interaktif sudah meliputi unsur-unsur media secara lengkap berupa sound, animasi, teks, video, dan grafis. Media interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk memperjelas pemahaman terhadap suatu konsep. Namun media ini masih jarang digunakan oleh guru dalam menyampaikan konsep-konsep Biologi. Hal ini dapat terjadi karena beberapa hal diantaranya tidak ada sarana pendukung dalam mengoperasikan yang dapat memudahkan kegiatan pembelajaran.

Penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran, dilakukan untuk membantu guru dalam menyajikan konsep-konsep yang abstrak dan tidak mudah.

Melalui pemanfaatan media interaktif ini diharapkan siswa dapat mengamati tahapan-tahapan suatu proses. Penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan respon siswa untuk memahami materi yang bersifat abstrak, karena siswa seolah diajak untuk berhadapan dengan objek yang sebenarnya. Selain itu tampilan dari media interaktif bersifat dinamis sehingga tidak memberikan rasa bosan dan jenuh bagi siswa. Banyak konsep Biologi yang abstrak dan tidak dapat diamati oleh siswa secara langsung. Taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir konkrit menuju abstrak, dari berpikir sederhana menuju berpikir kompleks. Melalui media pembelajaran tertentu hal-hal yang abstrak dapat dikonkritkan dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.

Hasil belajar siswa berdasarkan data awal yang diperoleh dari SMAN 10 Bandung menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa SMAN 10 Bandung pada tahun ajaran 2009-2010 belum memenuhi KKM sebesar 70 pada materi Sistem Pernapasan, dengan jumlah siswa keseluruhan 45 orang hanya 26,7% siswa yang memenuhi KKM dan 73,3% siswa lainnya tidak memenuhi KKM yang ditentukan. Nilai yang diperoleh dari subjek yang akan dijadikan penelitian didapat data dari nilai ulangan materi sebelumnya yaitu Sistem Pencernaan dengan nilai rata-rata kelas sebesar 67,3 dan hanya 23% siswa yang telah memenuhi KKM yang telah ditentukan dan 77% lainnya belum memenuhi KKM 70 sesuai dengan ketentuan.

Tabel 1.1 Data Hasil Sebaran Angket kepada Siswa di SMAN 10 Bandung

No	Soal	Presentase	Jawaban
1	Ketersediaan fasilitas multimedia disekolah	100 %	Ya
		0 %	Tidak
10	Fasilitas yang dapat dipergunakan untuk tiap siswa	47 %	Ya
		53 %	Tidak
2	Penyampaian materi yang biasa digunakan oleh guru	73,68 %	Ceramah
		26,32 %	Torso/Gambar
3	Penyampaian materi menggunakan media komputer	26,32 %	Pernah
		73,68%	Tidak Pernah
4	Penggunaan media komputer dalam pembelajaran sehari-hari	92,1 %	Ingin
		7,9 %	Tidak
5	Ketertarikan siswa dalam penggunaan media yang memiliki	44,73 %	Gambar
		0%	Teks
		21,05 %	Suara
		34,22 %	Animasi
9	Minat siswa belajar menggunakan media	84,21 %	Ya
		15,79%	Tidak
6	Media membantu siswa dalam pemahaman materi	95,34 %	Ya
		4,65%	Tidak
7	Pada media yang pernah ditampilkan yang menarik perhatian	26,31 %	Gambar
		13,15 %	Teks
		20,2 %	Suara
		40,34 %	Animasi
8	Penggunaan gambar yang lebih dipilih	55,26 %	Gambar animasi
		44,74%	Gambar asli

Data awal yang diperoleh mengenai hasil belajar siswa yang didapatkan melalui wawancara dengan guru bidang studi Biologi diperkuat dengan hasil

sebaran angket. Hasil sebaran angket menunjukkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran menggunakan media, karena selama pembelajaran Biologi sebelumnya siswa mendapatkan pembelajaran dengan ceramah dan minim visualisasi yang didapat agar lebih memahami konsep yang dipelajari. Melihat hasil belajar siswa yang telah diperoleh melalui observasi awal dengan proses pembelajaran guru yang konvensional, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam pembelajaran yang nantinya akan disampaikan melalui penggunaan media.

Basrowi (2008) melalui penelitian tindakan masalah-masalah pembelajaran dapat dikaji dan dituntaskan secara konstruktivis oleh guru, sehingga proses pembelajaran yang inovatif dan ketercapaian tujuan pembelajaran dapat diaktualisasikan secara sistematis. Penelitian Tindakan Kelas merupakan salah satu upaya meningkatkan profesionalisme guru yang dapat dilihat dari ketercapaian tujuan pembelajaran.

Tercapainya tujuan pembelajaran tersebut dapat dilihat dari penguasaan konsep dan hasil belajar siswa yang memuaskan. Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar yaitu dengan menggunakan media *automatic narrated animation* yang juga dapat memberikan motivasi kepada siswa. Penerapan media *automatic narrated animation* ini merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkrit melalui penyediaan pembelajaran melalui animasi yang disertai dengan penjelasan audio pada animasi tersebut. Media *automatic narrated animation* dipilih sebagai alat pembelajaran karena dari angket awal yang telah disebar kepada siswa disekolah tersebut belum pernah mendapatkan pembelajaran menggunakan media berupa

animasi dan siswa sangat antusias sekali jika akan mendapat pembelajaran melalui media animasi. *Automatic narrated animation* dipilih karena memenuhi salah empat dari tujuh prinsip desain multimedia. Oleh karena itu, penelitian ini ditujukan untuk mengetahui hasil belajar dan motivasi siswa dengan media *automatic narrated animation* pada kelas yang mendapatkan perlakuan secara berkelanjutan sesuai dengan prinsip penelitian tindakan kelas. Hasil belajar yang dimaksudkan adalah hasil belajar dari ranah kognitif siswa. Melalui media *automatic narrated animation* maka akan memperkuat tanggapan pembelajaran pada siswa. Pada akhirnya proses pembelajaran yang berkualitas diharapkan dapat berdampak terhadap kualitas hasil belajar dan motivasi siswa.

Berdasarkan data awal yang di dapat dan masalah yang nyata di lapangan maka telah dilakukan penggunaan media dalam pembelajaran Biologi pada penelitian tindakan kelas dengan judul “ **Upaya Peningkatan Hasil Belajar dan Motivasi siswa dengan Menggunakan Media *Automatic Narrated Animation* pada Konsep Sistem Pernapasan SMA Kelas XI** ” .

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah yang akan diungkap dalam penelitian ini sebagai berikut:

“Bagaimanakah upaya peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa menggunakan media *automatic narrated animation* pada konsep sistem pernapasan SMA Kelas XI?”

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut kemudian dirinci menjadi pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah upaya guru dalam peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media *automatic narrated animation* pada konsep sistem pernapasan?
2. Bagaimanakah upaya guru dalam peningkatan motivasi siswa menggunakan media *automatic narrated animation* pada konsep sistem pernapasan?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya guru dalam peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa menggunakan media *automatic narrated animation* pada konsep sistem pernapasan SMA kelas XI dengan penelitian tindakan kelas.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pihak-pihak tertentu, diantaranya:

1. Bagi Siswa
 - a. Meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep sistem pernapasan.
 - b. Memotivasi siswa dalam pembelajaran konsep sistem pernapasan.
 - c. Memberikan pengalaman belajar baru dengan menggunakan multimedia *automatic narrated animation*.
 - d. Memberikan suasana belajar yang baru bagi siswa agar tidak monoton dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Guru

- a. Memberikan rujukan inovasi pembelajaran bagi guru dalam mengajarkan konsep sistem pernapasan agar lebih menarik.
- b. Menjadi pertimbangan guru dalam memilih bahan pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa.
- c. Membantu guru mengatasi permasalahan dalam kelas pada pembelajaran sistem pernapasan.
- d. Memotivasi guru untuk lebih menguasai teknologi dan dapat menerapkannya pada pembelajaran di dalam kelas.

3. Bagi Sekolah

- a. Membantu sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Biologi.
- b. Memotivasi sekolah untuk lebih memanfaatkan saran teknologi.
- c. Meningkatkan kualitas nilai sekolah di masyarakat luas.

4. Bagi Peneliti Lain

- a. Memberikan rujukan dalam melakukan penelitian selanjutnya.
- b. Memberikan gambaran untuk melakukan tahapan penelitian tindakan kelas.
- c. Memperbaiki cara kerja agar mendapatkan hasil yang lebih maksimal.