

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Dalam memahami konsep dan proses sains diperlukan keterampilan proses sains. Keterampilan proses sains ini meliputi keterampilan mengamati dengan melibatkan seluruh indera, mengajukan hipotesis, menggunakan alat dan bahan secara benar dengan selalu mempertimbangkan keselamatan kerja, mengajukan pertanyaan, menggolongkan, menafsirkan data dan mengkomunikasikan hasil temuan secara beragam, menggali dan memilah informasi faktual yang relevan untuk menguji gagasan-gagasan atau memecahkan masalah sehari-hari.

Karakteristik mata pelajaran biologi dikembangkan melalui kemampuan berpikir analitis, induktif, dan deduktif untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan peristiwa alam sekitar. Sains yang semula diartikan sebagai tubuh pengetahuan yang mendeskripsikan pengetahuan tentang benda dan gejala alam, yang kini diartikan lebih jauh, bahwa sains adalah proses sains (*science process*) yaitu proses yang biasa digunakan oleh pakar sains untuk menjalankan studinya di bidang IPA. Pemahaman yang demikian, berdampak pada perubahan pengertian belajar sains. Belajar sains tidak lagi diartikan sebagai belajar pengetahuan hasil studi seseorang, tapi belajar bagaimana seseorang tersebut mempelajari benda dan gejala alam. KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan (Tim Penyusun

BSNP, 2005: 26). Satuan pendidikan yang disebutkan dalam pengertian diatas yaitu berpusat pada masing-masing lembaga pendidikan yaitu sekolah, dimana kurikulum tingkat satuan pendidikan diterapkan di masing-masing sekolah yang bersangkutan. Setiap sekolah memiliki karakteristik berbeda-beda ditentukan oleh tingkat sosial ekonomi dan budaya setempat.

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan tahun 2006, mata pelajaran Biologi bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut : 1) Membentuk sikap positif terhadap biologi dengan menyadari keteraturan dan keindahan alam serta mengagungkan kebesaran Tuhan Yang Maha Esa. 2) Memupuk sikap ilmiah yaitu : jujur, obyektif, terbuka, ulet, kritis, dan dapat bekerja sama dengan orang lain. 3) Mengembangkan pengalaman untuk dapat mengajukan dan menguji hipotesis melalui percobaan, serta mengkomunikasikan hasil percobaan secara lisan dan tertulis.

Selama ini pada umumnya siswa beranggapan bahwa pelajaran biologi sangat mudah, karena siswa hanya belajar yang sifatnya hafalan. Akan tetapi penelitian dari Khristiono 1999 (dalam Sri Redjeki 2005: 2) justru menyingkap bahwa banyak siswa yang tidak menyukai pelajaran biologi karena menganggap sebagai pelajaran yang sifatnya hafalan dan kurang menantang untuk dipelajari. Kenyataan yang ditemui sehari-hari dikelas ialah bahwa seringkali guru melaksanakan pembelajaran secara tidak efektif. Guru menyajikan pelajaran hanya bertumpu pada konsep yang abstrak dan sulit diterima oleh siswa secara utuh dan mendalam. Pemahaman siswa hanya terbatas pada konsep yang diajarkan oleh guru saja, sehingga apa yang diberikan oleh guru hanya sebatas

apa yang diingat dan tidak terapresiasi secara mendalam, sehingga mengakibatkan siswa kurang mampu mengkomunikasikannya.

Salah satu materi biologi yang sulit dipahami dan memerlukan media pembelajaran adalah *Gametogenesis*. Proses pembelajaran materi *Gametogenesis* sulit dipahami siswa karena bersifat abstrak karena sulit diamati prosesnya, sehingga diperlukan suatu alat bantu. Hasil belajar yang rendah tanpa menggunakan media dalam materi ini dilaporkan dalam hasil penelitian Susilowati (2007). Hasilnya menunjukkan hasil belajar siswa rendah dan siswa melakukan remedial lebih dari 75%. Hal tersebut terjadi karena siswa belum memahami konsep *Gametogenesis*, diduga disebabkan media yang digunakan kurang mampu memberikan pengalaman belajar langsung bagi siswa.

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Edmund Faison (dalam Sudjana 1989: 12) tentang media pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan prestasi anak didik dibandingkan tanpa mempergunakan media. Selain itu, dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Aspiranto (1995: 36) ditemukan bahwa ada perbedaan prestasi belajar antara siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dengan yang tidak menggunakan. Tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila materi atau bahan ajar dapat terserap baik oleh siswa. Hal tersebut dapat ditunjukkan dari pemahaman yang diperoleh siswa setelah materi disampaikan sehingga dalam pencapaian tujuan tersebut diperlukan beberapa syarat yang harus dipenuhi yaitu, suasana kelas atau suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan maka guru dapat menggunakan media pembelajaran. Hal senada juga dikemukakan oleh

Rustaman dkk (2005: 120) bahwa media dapat menimbulkan semangat, gairah dan mencegah kebosanan siswa untuk belajar. Dari hasil-hasil penelitian yang ada, jadi penggunaan media pembelajaran interaktif sangat berpengaruh dalam meningkatkan prestasi belajar, pemahaman siswa serta meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

Penggunaan media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran dapat meningkatkan kompetensi kognitif siswa pada aspek pengetahuan siswa, kompetensi pada aspek afektif, dan aspek psikomotor (Damayanti, 2006). Media pembelajaran interaktif dapat dibuat dan berjalan sesuai tujuan semula yaitu, berupa pembuatan media pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan interaktif. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar. Sumber belajar adalah segala daya yang dapat dimanfaatkan guna memberi kemudahan kepada seseorang dalam belajarnya. Peran utama dari sumber belajar adalah membawa atau menyalurkan stimulus dan informasi kepada siswa.

Pemilihan media pun tidak terlepas dari konteks bahwa media merupakan komponen sistem instruksional secara keseluruhan. Media merupakan salah satu alat bantu bagi para pendidik dalam menyajikan dan memperjelas materi pelajaran dan membantu siswa dalam memahami apa yang disajikan sehingga media pembelajaran dapat bermanfaat dengan maksimal. Pemanfaatan media yang semacam inilah yang penulis coba untuk dituangkan ke dalam suatu makalah, karena masih ada para pendidik yang belum memanfaatkan media pembelajaran, media pembelajaran yang dapat membantu guru mempermudah proses pemahaman siswa terhadap materi pelajaran serta sarana pembelajaran yang

disiapkan guru untuk memfasilitasi siswa sehingga media pembelajaran sangat menunjang dan merupakan faktor yang sangat essential dalam tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang diharapkan. Oleh karena itu penulis mengangkat masalah ini ke dalam tulisan dengan judul : “KAJIAN EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN KOMPUTER UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KONSEP BIOLOGI?”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, secara umum permasalahan makalah ini pada konsep biologi sub konsep Gametogenesis dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut : **“Bagaimana Kajian Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Komputer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Biologi?”**

## **C. Prosedur Pemecahan Masalah**

### **1. Metodologi dalam Pemecahan Masalah**

Langkah-langkah yang ditempuh dalam pemecahan masalah adalah sebagai berikut :

- a. Identifikasi masalah diambil berdasarkan latar belakang yang mendasari penulisan makalah ini yaitu pembelajaran di sekolah tempat penulis mengajar yang kurang efektif sehingga hasil belajar siswa tidak sesuai yang diharapkan.

- b. Identifikasi penelitian-penelitian yang relevan tentang media.
- c. Dilakukan analisis kemudian diambil kesimpulan.

Prosedur yang digunakan dalam pemecahan masalah yaitu dengan menggunakan studi literatur terhadap hasil-hasil penelitian sebelumnya, jurnal, artikel dan buku-buku yang relevan. Memilah informasi yang relevan dan tidak, menghubungkan atau menganalisis informasi, menyusun pemecahan masalah, dan menarik kesimpulan.

## 2. Sistematika Penulisan Makalah

Makalah ini terdiri atas pendahuluan, isi dan kesimpulan. Pendahuluan berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, prosedur pemecahan masalah dan sistematika uraian. Latar belakang pengambilan masalah ini adalah pentingnya pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Bagian Isi atau Bab II dari makalah ini berisi teori-teori tentang media pembelajaran, media pembelajaran interaktif, konsep biologi dibatasi pada sub konsep *Gametogenesis*. Pada bagian kesimpulan berisi tentang kesimpulan dari pembahasan pada Bab II yang mengacu pada permasalahan tentang penggunaan media pembelajaran interaktif.