

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu sistem. Pelaksanaan pembelajaran merupakan hasil integrasi dari beberapa komponen yang memiliki fungsi tersendiri dengan maksud agar pembelajaran dapat berjalan sebagaimana mestinya. Komponen-komponen pembelajaran terdiri atas tujuan, sumber belajar, strategi pembelajaran, media pembelajaran, evaluasi pembelajaran. Masing-masing komponen saling berinteraksi yaitu saling berhubungan secara aktif dan saling mempengaruhi (Rusman, 2012:118).

Dalam proses pembelajaran, pengembangan potensi-potensi siswa harus dilakukan secara menyeluruh. Dalam proses pembelajaran di kelas, guru tidak cukup hanya berbekal pengetahuan berkenaan dengan bidang studi yang diajarkan, akan tetapi perlu memperhatikan aspek-aspek pembelajaran secara holistik yang mendukung terwujudnya pengembangan potensi-potensi peserta didik (Aunurrahman, 2009:4). Hal ini sesuai dengan apa yang terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) No. 41 tahun 2007 tentang standar proses pendidikan menyebutkan bahwa proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi siswa.

Penentuan strategi pembelajaran sangat menentukan tercapainya kompetensi dan tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran merupakan proses memilih dan menyusun kegiatan pembelajaran dalam suatu unit pembelajaran seperti urutan, sifat materi, ruang lingkup materi, metode dan media yang paling sesuai untuk mencapai kompetensi pembelajaran (Warsita, 2008:24). Sebagai seorang desainer pembelajaran, guru dituntut untuk dapat merancang pembelajaran dengan

memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar yang sesuai agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien (Sanjaya, 2012:198).

Suatu model pembelajaran merupakan gambaran suatu lingkungan pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang siswa terhadap pelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami pelajaran sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik (Aunurrahman, 2009). Selanjutnya Aunurrahman menambahkan, melalui pemilihan model pembelajaran yang tepat, guru dapat memilih atau menyesuaikan jenis pendekatan dan metode pembelajaran dengan karakteristik materi pelajaran yang disajikan.

Kenyataan di lapangan, dalam hal penentuan strategi pembelajaran, tidak sedikit guru yang kurang memperhatikan karakter dan kebutuhan siswa juga karakteristik materi pelajaran yang akan disampaikan. Selain itu media sebagai salah satu sarana dalam menunjang keberhasilan pembelajaran kurang begitu dimanfaatkan. Ketika siswa memperoleh hasil belajar yang kurang dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan, mereka beranggapan input siswanya yang terlalu rendah. Anggapan tersebut seringkali membuat guru berpikir apriori, seolah-olah bahwa siswa dengan kemampuan rendah sudah tidak bisa diapa-apakan lagi, hasil belajarnya pasti rendah, begitu juga sikap dan minatnya terhadap mata pelajaran. Padahal ini adalah tugas guru untuk bisa menciptakan kegiatan pembelajaran yang sesuai sehingga bisa mencapai hasil sesuai dengan harapan. Hal ini telah menimbulkan berbagai kegagalan dalam pendidikan secara umum, khususnya pendidikan sains.

Kesulitan yang dihadapi siswa dalam mempelajari konsep biologi diantaranya adalah dalam materi pelajaran biologi banyak mengandung konsep-konsep yang tidak dapat dipelajari secara langsung tanpa alat bantu, seperti pada konsep-konsep sistem reproduksi. Proses-proses fisiologis yang terjadi pada organ reproduksi tidak dapat diamati dan dipelajari secara langsung. Sebagai contoh pada proses spermatogenesis dan oogenesis juga proses fertilisasi yang terjadi di

dalam organ-organ reproduksi, sulit untuk dipelajari secara langsung. Kondisi demikian dapat menyebabkan kesulitan bagi siswa untuk memahami konsep-konsep tersebut dan pada akhirnya dapat menimbulkan kesalahan persepsi siswa. Oleh karena itu, konsep sistem reproduksi dianggap perlu dibantu dengan menggunakan media yang dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu media yang sesuai untuk diterapkan yaitu media animasi. Konsep-konsep yang sulit dipelajari secara langsung dapat disimulasikan dalam program pembelajaran Media Animasi.

Media animasi merupakan peralatan elektronik digital yang dapat memproses suatu masukan untuk menghasilkan suatu keluaran yang bekerja secara digital (Ridhayani dan Manurung, 2010). Penggunaan animasi merupakan salah satu contoh pemanfaatan teknologi dalam pendidikan. Penggunaan media animasi dalam kegiatan pembelajaran, akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, siswa lebih lama mengingat materi, gambar-gambar yang ditampilkan akan memperjelas siswa dalam memahami materi (Ris, dkk., 2012).

Media animasi merupakan salah satu komponen penyusun multimedia. Teknologi multimedia sudah dapat dirasakan manfaat dan hasilnya dalam membantu guru untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Hasil penelitian Sekarwinahyu, (2006) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan penguasaan konsep dan retensi mahasiswa dalam belajar konsep dan hereditas dan sintesis protein.

Dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa, pembelajaran diarahkan untuk mendorong peran aktif siswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya. Penyampaian pesan pembelajaran pun dapat dibantu dengan media pembelajaran yang sengaja dirancang untuk dapat dipelajari secara langsung oleh siswa tanpa bantuan guru. Kenyataan di lapangan, hal ini ternyata menimbulkan dampak diantaranya menjadikan siswa-siswa yang individualistik. Tentunya hal ini tidak sesuai dengan tujuan pendidikan agar menjadikan para lulusan yang kompeten tidak hanya dari aspek kognitif saja, tapi juga aspek sikap dan psikomotorik.

Solusi dari permasalahan di atas yaitu menciptakan strategi pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi siswa dari ketiga aspek diatas. Salah satu pembelajaran alternatif yang penulis terapkan yaitu pembelajaran kooperatif tipe investigasi yang dipadukan dengan penggunaan media animasi. Investigasi kelompok merupakan model pembelajaran kooperatif yang paling kompleks. Dalam implementasi investigasi kelompok, guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok dengan anggota 5-6 siswa yang heterogen. Pembagian kelompok berdasarkan pertimbangan keakraban, persahabatan atau minat yang sama dalam topik tertentu. Siswa memilih topik dan melakukan penyelidikan yang mendalam atas topik yang dipilih. Selanjutnya mereka menyiapkan dan mempresentasikan laporannya kepada seluruh kelas (Trianto, 2007: 59).

Pembelajaran kooperatif tipe investigasi dengan penggunaan media animasi dalam penelitian ini diharapkan siswa dapat menggali informasi secara mendalam tentang isi atau materi pelajaran yang tidak didapatkan melalui pembelajaran yang terpusat pada guru. Selain itu untuk lebih memotivasi siswa dalam aktivitas belajarnya, dan diharapkan dapat terjadi peningkatan dan perluasan kemampuan siswa. Penggunaan media animasi dapat membantu memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Selanjutnya penerapan pembelajaran kooperatif tipe investigasi berbantuan animasi diharapkan dapat memotivasi belajar siswa sehingga dapat membantu siswa dalam penguasaan konsep sistem reproduksi.

Berdasarkan uraian di atas, maka dipandang perlu dilakukan penelitian mengenai pengaruh pembelajaran kooperatif tipe investigasi berbantuan media animasi terhadap penguasaan konsep sistem reproduksi dan motivasi belajar siswa kelas XI.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, permasalahan pokok dalam penelitian ini dibuat dalam rumusan masalah sebagai berikut : “Bagaimanakah pembelajaran

kooperatif tipe investigasi berbantuan media animasi dapat meningkatkan penguasaan konsep sistem reproduksi dan motivasi belajar siswa kelas XI”.

Secara terperinci permasalahan tersebut dibuat dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah perbedaan peningkatan penguasaan konsep Sistem Reproduksi antara siswa yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe investigasi berbantuan media animasi dengan siswa yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe investigasi tanpa bantuan media animasi?
2. Bagaimanakah perbedaan motivasi belajar siswa pada materi sistem reproduksi antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe investigasi berbantuan media animasi dengan siswa yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe investigasi tanpa bantuan media animasi?
3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan pembelajaran kooperatif tipe investigasi berbantuan media animasi pada materi sistem reproduksi?

C. Batasan Masalah

Untuk lebih mengarahkan penelitian yang dilakukan, maka peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran biologi ini adalah pembelajaran kooperatif tipe investigasi dengan melalui enam tahap pelaksanaan (Slavin, 2008). Keenam tahapan tersebut adalah 1) Mengidentifikasi topik dan mengatur murid ke dalam kelompok, 2) Merencanakan tugas yang akan dipelajari, 3) Melaksanakan investigasi, 4) Menyiapkan laporan akhir, 5) Mempresentasikan laporan akhir, 6) Evaluasi.
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media animasi dari jenis *Macromedia Flash MX* yang dibuat oleh ahli komputer. Animasi yang ditampilkan adalah materi sistem reproduksi yang terdiri dari organ reproduksi pria, organ reproduksi wanita, gametogenesis pada manusia, siklus menstruasi dan ovarium, fertilisasi dan implantasi, lapisan embrionik,

perkembangan embrio dan fetus, ASI dan menyusui, proses kelahiran, kontrasepsi, dan kelainan/penyakit pada sistem reproduksi manusia.

3. Penguasaan konsep yang diukur meliputi kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan pilihan ganda berdasarkan ranah kognitif taksonomi Bloom revisi dari jenjang C1- C4.
4. Motivasi belajar yang diukur berdasarkan enam indikator, seperti yang diungkapkan oleh Uno (2010) yaitu meliputi 1) adanya hasrat keinginan berhasil; 2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; 3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; 4) adanya penghargaan dalam belajar; 5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; 6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik diberikan.
5. Standar Kompetensi (SK) yang sesuai untuk bahasan ini adalah SK.3 kelas XI semester 2 tentang “menjelaskan struktur dan fungsi organ manusia dan hewan tertentu, kelainan/penyakit yang mungkin terjadi serta implikasinya pada Salingtemas”, KD 3.5 tentang “menjelaskan keterkaitan antara struktur, fungsi, dan proses yang meliputi pembentukan sel kelamin, ovulasi, menstruasi, fertilisasi, kehamilan, dan pemberian ASI serta kelainan/penyakit yang dapat terjadi pada sistem reproduksi manusia”.

D. Hipotesis

Pembelajaran kooperatif tipe investigasi berbantuan media animasi dapat meningkatkan penguasaan konsep sistem reproduksi dan motivasi belajar siswa kelas XI.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk menganalisis perbedaan penguasaan konsep siswa antara siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan pembelajaran kooperatif tipe investigasi berbantuan media animasi dengan siswa yang menggunakan pembelajaran

kooperatif tipe investigasi tanpa bantuan media animasi pada materi sistem reproduksi.

2. Untuk menganalisis perbedaan motivasi belajar antara siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan pembelajaran kooperatif tipe investigasi berbantuan media animasi dengan siswa yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe investigasi tanpa bantuan media animasi pada materi sistem reproduksi.

F. Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak yaitu

1. Manfaat bagi siswa
Dapat memotivasi siswa untuk lebih meningkatkan lagi proses belajarnya dan lebih mudah memahami konsep sehingga mendapatkan prestasi yang lebih baik.
2. Manfaat bagi guru
Dapat menambah wawasan pengetahuan bagi guru dan dapat dijadikan alternatif pelaksanaan pembelajaran di kelas yang melibatkan siswa lebih kooperatif dan interaktif sehingga lebih mudah memahami dan menguasai konsep.
3. Manfaat bagi peneliti
Memperoleh data empiris mengenai peningkatan penguasaan konsep dan motivasi belajar siswa melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe investigasi kelompok dengan bantuan media animasi.