

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran di sekolah merupakan praktek pendidikan yang tidak sederhana (Mulyasa, 2012: 37), banyak permasalahan terkait proses dan hasil belajar yang kurang memuaskan ditemukan di lapangan. Permasalahan tersebut memerlukan penanganan dimana guru dilibatkan aktif dalam tindakan mengatasi masalah tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh ahli pendidikan menurut Hopkins menempatkan guru dan siswa sebagai objek penelitian yang berada di luar orbit kehidupan mereka (Wiriaatmadja, 2008: 4), maka dibutuhkan suatu alternatif yang melibatkan guru dalam melakukan penelitian untuk menemukan cara dalam mengatasi masalah dan meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu melalui penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas memiliki tujuan utama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Mulyasa, 2012: 37).

Kebutuhan akan penelitian tindakan kelas juga dialami oleh SMA Kartika Siliwangi 2 Bandung. Berdasarkan data Ujian Akhir Sekolah (UAS) SMA Kartika Siliwangi 2 Bandung tahun ajaran 2009/2010, terdapat kekurangan dalam pencapaian nilai siswa, yaitu masih banyak siswa yang memiliki nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Data tersebut terangkum dalam tabel 1.1.

Tabel 1.1 Data Nilai UAS Kelas X Tahun 2011/2012

	Kelas X-1
KKM	65
Nilai rata-rata	63,56
Jumlah siswa	33
Nilai < KKM	20
Nilai > KKM	13
Kelulusan	39,4%

Tabel 1.1 menunjukkan bahwa siswa yang telah mencapai KKM masih rendah, tingkat kelulusan siswa masih kurang dari 75 %, yang menjadi penanda bahwa siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Selain hasil belajar yang masih belum mencapai nilai KKM, siswa juga memiliki kemampuan berpikir kreatif yang masih rendah. Menurut guru biologi, ketika siswa diberi pertanyaan, jawaban siswa meluas dan kurang terperinci. Padahal dalam mempelajari biologi diperlukan pula kemampuan berpikir kreatif untuk dapat memerinci suatu proses, menghasilkan banyak ide atau gagasan, dan mengaplikasikan pada kehidupan sehari-hari sesuai dengan penilaian siswa.

Masalah tersebut terkait dengan proses pembelajaran yang dialami oleh siswa. Banyak faktor yang mempengaruhi pencapaian kemampuan siswa dalam belajar, salah satunya yaitu penggunaan media dalam pembelajaran di kelas. Media pembelajaran menurut Warsita (2008) dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Menurut beberapa siswa yang diwawancarai, media pembelajaran yang sering digunakan berupa gambar, carta, dan LKS. Penggunaan media berupa *slide power point* jarang diberikan pada siswa, karena keterbatasan *infokus* yang dimiliki sekolah.

Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan media pembelajaran adalah keanekaragaman hayati, khususnya materi Archaeobacteria dan Eubacteria pada kelas X. Materi tersebut membutuhkan gambar, carta, dan pengisian LKS dalam pembelajarannya. Media yang digunakan tersebut termasuk ke dalam media diam. Menurut Edgar Dale (Arsyad, 2009: 10) media diam berada dalam tingkat di bawah lambang visual. Nampaknya media yang digunakan belum mampu memvisualisasikan konsep yang abstrak, seperti konsep pembelahan biner pada bakteri dan proses perkembangbiakan bakteri. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka diperlukan media yang dapat mengongkretkan konsep yang abstrak sehingga mampu meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif. Media tersebut tidak hanya berisi gambar saja, tetapi juga suara dan video yang dapat membuat siswa lebih memahami konsep yang abstrak. Penyampaian

materi juga akan lebih mudah bila menggunakan multimedia. Multimedia menampilkan berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi (Arsyad, 2009: 171).

Multimedia yang digunakan disesuaikan dengan sarana dan prasarana di sekolah, maka multimedia yang dipilih adalah multimedia animasi dengan menggunakan program *flash* dan penyampaiannya dibantu dengan komputer atau *laptop*.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan terkait dengan penggunaan multimedia animasi menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Oktora (2005) mengenai pengaruh aplikasi multimedia terhadap hasil belajar siswa pada materi struktur dan fungsi sel menunjukkan bahwa terjadi kenaikan hasil belajar meskipun setelah dihitung menggunakan indeks gain termasuk ke dalam kategori rendah. Penelitian yang dilakukan oleh Ulfa (2009) juga menunjukkan kenaikan hasil yang hampir sama dengan Oktora, yaitu terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 16,24 meskipun termasuk ke dalam kategori rendah (0,34) setelah dihitung dengan menggunakan indeks gain. Penelitian yang dilakukan oleh Nafisah (2006) tentang penggunaan multimedia animasi pada pembelajaran sistem saraf juga menunjukkan rata-rata postes penguasaan konsep siswa kelompok eksperimen menunjukkan perbedaan yang signifikan dengan rata-rata postes penguasaan konsep siswa kelompok kontrol.

Berdasarkan uraian di atas, maka diperlukan upaya peningkatan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa SMA Kartika Siliwangi 2 Bandung pada konsep Archaeobacteria dan Eubacteria dengan menggunakan multimedia animasi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka didapat rumusan masalah berikut: “Bagaimanakah peningkatan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah dilakukan upaya peningkatan melalui penggunaan multimedia animasi pada konsep Archaeobacteria dan Eubacteria?”

C. Pertanyaan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka pertanyaan penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan multimedia animasi pada konsep Archaeobacteria dan Eubacteria?
2. Bagaimanakah kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan setelah pembelajaran pada konsep Archaeobacteria dan Eubacteria dengan menggunakan multimedia animasi?
3. Bagaimanakah respon siswa setelah dilakukan upaya peningkatan pada pembelajaran Archaeobacteria dan Eubacteria menggunakan multimedia animasi?

D. Batasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian tidak meluas, maka pada penelitian ini difokuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Hasil belajar yang dinilai berupa tes tertulis yang terdiri dari pilihan ganda dan uraian. Soal kognitif yang digunakan terdiri dari mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4).
2. Kreativitas atau kemampuan berpikir kreatif yang dinilai yaitu meliputi kelancaran, memerinci, dan mengevaluasi. Tes yang dilakukan yaitu dengan memberikan soal dalam bentuk uraian.
3. Multimedia animasi yang digunakan yaitu berupa *software flash* yang disesuaikan dengan materi Archaeobacteria dan Eubacteria.
4. Materi Archaeobacteria dan Eubacteria yang disampaikan meliputi ciri, struktur, perkembangbiakan, dan penggolongan bakteri serta perannya dalam kehidupan manusia.

E. Tujuan Penelitian

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

Evi Rosmalina, 2013

Upaya Peningkatan Hasil Belajar Dan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Multimedia Animasi Pada Konsep Archaeobacteria Dan Eubacteria

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan multimedia animasi.
2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan multimedia animasi.
3. Untuk mengetahui respon siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan multimedia animasi pada konsep Archaeobacteria dan Eubacteria.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberi kontribusi dalam upaya peningkatan pembelajaran, dan membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa yang mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan dapat meningkat, sehingga tingkat kelulusan menjadi lebih tinggi. Kemampuan berpikir kreatif siswa juga dapat ditumbuhkan dan ditingkatkan lebih baik lagi.

Melalui penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi guru dalam menggunakan multimedia yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa, sehingga dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi biologi yang disampaikan. Dengan begitu hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa akan mengalami peningkatan.