

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, teknologi informasi dan komunikasi semakin berkembang seiring dengan terjadinya globalisasi. Perkembangan teknologi komputer telah memberikan kontribusi dalam berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan. Salah satu pemanfaatan teknologi komputer dalam pendidikan diantaranya adalah sebagai media pembelajaran, misalnya penggunaan multimedia untuk mempermudah siswa dalam memahami konsep yang disampaikan. Multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk text, audio, grafis, animasi, dan video.

Rusman (2012) mengungkapkan bahwa kurang lebih 80% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera penglihat, dan hanya 15% diperoleh melalui indera pendengar, dan 5% lagi indera yang lainnya. Penggunaan multimedia sebagai media pembelajaran ini dapat melibatkan indera pendengar dan penglihat, sehingga dapat memfasilitasi siswa dengan gaya belajar visual maupun verbal.

Berdasarkan observasi yang dilakukan melalui wawancara dengan guru di SMA Negeri 1 Banjar, didapatkan informasi bahwa salah satu masalah yang sering ditemui dalam pembelajaran Biologi adalah kurangnya motivasi siswa terhadap pelajaran, karena pembelajaran yang dilakukan di

kelas cenderung hanya berlangsung searah dan bersifat *teacher centered*. Hal ini terjadi karena metode yang digunakan guru kurang variatif, dan hanya berkisar pada metode ceramah. Seperti yang telah diketahui, jika tidak dikemas dengan baik, metode ceramah ini sangat mungkin untuk menimbulkan kejenuhan pada siswa. Jadi, untuk menimbulkan motivasi siswa diperlukan metode yang melibatkan peran aktif siswa dalam pembelajaran. Apabila motivasi siswa dapat dimunculkan, maka diharapkan pula pembelajaran yang berlangsung akan lebih bermakna bagi siswa, sehingga dapat diingat dalam jangka waktu yang lebih lama.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, didapatkan pula informasi bahwa fasilitas pembelajaran di sekolah tersebut sudah cukup memadai. Setiap kelas telah difasilitasi dengan perangkat *LCD projector*, namun pada pembelajaran biologi, fasilitas-fasilitas ini menjadi kurang termanfaatkan dengan baik karena guru seringkali hanya menggunakan metode ceramah biasa.

Wawancara dengan siswa pun mengindikasikan hal yang serupa. Siswa cenderung jenuh terhadap pelajaran biologi, karena guru selalu menggunakan metode konvensional, sehingga motivasi belajar pun berkurang. Maka dari itu, dalam penelitian ini dipilih metode presentasi multimedia, dengan harapan dapat menimbulkan peran aktif dari siswa, karena berdasarkan wawancara dengan beberapa siswa yang dilakukan secara informal, dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode presentasi dimana siswa sendiri yang membuat media presentasi tidak pernah

dilakukan dalam mata pelajaran Biologi, sekalipun fasilitas telah tersedia. Jadi, dengan metode yang tidak pernah dilakukan siswa sebelumnya pada pembelajaran biologi, diharapkan dapat memunculkan motivasi bagi siswa.

Selain kurangnya motivasi, salah satu kendala lain dalam mempelajari materi-materi pada pelajaran biologi adalah sifat siswa yang seringkali mudah lupa terhadap materi-materi yang telah diberikan sebelumnya. Penelitian Herlanti *et. al.* (2007) mengungkapkan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran memberikan kontribusi yang positif terhadap retensi.

Dalam penelitiannya, Yolida (2007) mengungkapkan bahwa penggunaan metode resitasi (penugasan) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Pada penugasan pembuatan media presentasi, siswa dituntut untuk membuat media presentasi yang kemudian dipresentasikan di depan kelas. Hal ini berarti pula siswa harus mencari sendiri informasi mengenai materi yang akan dipresentasikan, tentunya dengan arahan dari guru. Saat siswa mencari sendiri informasi yang diperlukan untuk kemudian disampaikan kembali di depan kelas, diharapkan kemampuan retensi siswa terhadap materi yang telah dipelajarinya dapat bertambah baik.

Diantara konsep-konsep dalam mata pelajaran Biologi, alat indera adalah salah satu materi yang sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari karena alat indera ini merupakan bagian dari anatomi tubuh manusia yang tentunya dimiliki oleh semua manusia normal. Dengan adanya ilustrasi berupa gambar atau video melalui multimedia untuk memperjelas konsep

yang disampaikan, tentunya akan lebih memudahkan siswa untuk memahami apa yang dipelajarinya, sehingga siswa dapat menghubungkan apa yang telah dipelajari dengan apa yang mereka alami berkaitan dengan alat indera mereka, sehingga materi tersebut bukan sekedar bersifat hafalan. Berdasarkan pengembangan dari kerucut pengalaman Dale dalam Rusman (2012: 294), dapat dilihat bahwa siswa yang menggunakan metode presentasi memiliki daya ingat sebesar 70%. Selain itu, konsep alat indera juga sangat cocok untuk penerapan metode presentasi, karena siswa dalam satu kelas dapat dibagi ke dalam lima kelompok sesuai dengan alat indera yang terdapat pada manusia, sehingga masing-masing kelompok akan mendapat tugas untuk membuat media presentasi mengenai salah satu alat indera dan kemudian mempresentasikannya di depan kelas.

Dengan keunggulan multimedia sebagai media pembelajaran, serta metode penugasan dan presentasi yang masing-masing memiliki kelebihannya sendiri, maka penulis merancang penelitian yang menggabungkan ketiganya dalam sebuah pembelajaran dengan harapan dapat meningkatkan kualitas belajar siswa dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruhnya terhadap kemampuan retensi dan motivasi belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana pengaruh

penugasan presentasi menggunakan multimedia terhadap retensi dan motivasi belajar siswa SMA pada konsep alat indera?”

Untuk memperjelas rumusan masalah di atas, maka dimunculkan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana perbedaan retensi antara siswa yang melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode penugasan presentasi multimedia dengan siswa yang melakukan pembelajaran dengan metode konvensional?
2. Bagaimana perbedaan motivasi antara siswa yang melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode penugasan presentasi multimedia dengan siswa yang melakukan pembelajaran dengan metode konvensional?
3. Bagaimana perbedaan hasil belajar antara siswa yang melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode penugasan presentasi multimedia dengan siswa yang melakukan pembelajaran dengan metode konvensional?
4. Bagaimanakah respon siswa terhadap pembelajaran pada konsep alat indera dengan menggunakan metode penugasan presentasi multimedia?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, maka ruang lingkup masalah yang diteliti adalah terbatas pada hal-hal berikut:

1. Hasil belajar diukur melalui tes kognitif yang meliputi jenjang C_1 (mengingat), C_2 (memahami), C_3 (aplikasi), C_4 (analisis), C_5 (evaluasi) berdasarkan taksonomi Bloom yang telah direvisi.
2. Kemampuan retensi yang diukur dilihat dari nilai tes kognitif kedua yang dilaksanakan 3 minggu setelah tes kognitif pertama.
3. Motivasi belajar yang dimaksud dalam penelitian diukur dengan instrumen yang diadaptasi dari model *Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction (ARCS)* (Keller, 2000).
4. Materi pada pembelajaran yang dilakukan selama penelitian ini terbatas pada konsep alat indera manusia.
5. Multimedia yang digunakan siswa untuk melakukan presentasi adalah *Microsoft Power Point*, dan dapat dikembangkan sesuai kreativitas siswa.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini secara umum adalah untuk mengetahui pengaruh dari metode penugasan presentasi multimedia terhadap kemampuan retensi dan motivasi siswa, serta pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

E. Asumsi

1. Pemahaman siswa akan meningkat jika siswa diminta untuk mengemukakan kembali informasi dengan kata-kata mereka sendiri (pembelajaran aktif) (Holt, 1967 dalam Silberman, 2011).

2. Para murid berkinerja lebih baik untuk retensi verbal saat mereka belajar dengan teks dan ilustrasi atau narasi dan animasi daripada murid-murid yang belajar dengan teks saja (Mayer, 2009).
3. Kegiatan belajar aktif dapat menyenangkan siswa dan menimbulkan motivasi untuk menguasai pelajaran (Silberman, 2011).

F. Hipotesis

Berdasarkan asumsi diatas, maka hipotesis yang dapat dirumuskan untuk penelitian ini adalah: “Pembelajaran dengan metode penugasan presentasi menggunakan multimedia lebih meningkatkan kemampuan retensi dan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan siswa yang melakukan pembelajaran secara konvensional.”

G. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasy experimental*) dengan desain penelitian *nonequivalent control group pretest-posttest design*.