

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Diantara sekian banyak masalah dalam pendidikan di Indonesia yang paling banyak diperbincangkan adalah mengenai kualitas pendidikan. Berbagai upaya dilakukan untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Pendidikan yang bermutu tentu akan melahirkan generasi penerus bangsa yang cerdas. Hal tersebut tercantum dalam Pembukaan Undang-undang Dasar tahun 1945 Alinea 3 : dijelaskan bahwa tujuan umum Negara Indonesia adalah untuk “ mencerdaskan kehidupan bangsa...”. untuk mewujudkan suatu kualitas pendidikan yang baik diperlukan perubahan pola fikir yang digunakan sebagai landasan dalam pelaksanaan pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan merupakan tujuan utama yang ingin dicapai oleh sistem pendidikan di Negara kita.

Kualitas atau mutu pendidikan yang baik tentu saja didukung oleh kemampuan serta watak yang baik dari para peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan Negara kita yang tercantum dalam Undang-undnag Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yang dirumuskan :

Mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia (SDM) melalui kegiatan pembelajaran. Pendidikan merupakan wahana yang dinilai sangat penting untuk penyampaian pesan. Pendidikan sangat penting dalam kehidupan, sehingga perlu diperhatikan perkembangan kualitasnya terutama dari segi pembelajaran.

Selama ini proses pembelajaran selalu terfokus pada interaksi antara peserta didik dengan pendidik dalam mempelajari materi pelajaran. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran para pendidik harus menguasai bahan atau materi ajar yang akan disampaikan serta mengetahui bagaimana cara penyampaian materi ajar tersebut dengan baik.

Berbagai penelitian mengenai pembelajaran di sekolah menunjukkan bahwa selama ini siswa merasa terintimidasi pada saat datang ke sekolah. Para siswa dituntut untuk belajar hanya secara birokratik yaitu hanya terpaku pada pendidik. Hal tersebut sangat mempengaruhi perkembangan kualitas yang dihasilkan oleh peserta didik.

Tuntutan belajar yang birokratik itu tidak ditunjang dengan syarat-syarat serta metodologi mengajar yang baik. Sebagian pendidik di Indonesia kurang memiliki kreativitas serta kepekaan yang kuat dalam penyampaian materi yang sesuai untuk para peserta didik sehingga pembelajaran dirasakan menjadi tidak bermakna.

Proses pembelajaran semestinya memberikan dampak pada perubahan tingkah laku peserta didik. Morgan (1978) berpendapat bahwa, setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku terjadi sebagai hasil dari

latihan atau pengalaman. Konsep pembelajaran berakar pada pendidik dan konsep belajar berakar dari peserta didik.

Upaya meningkatkan kualitas pendidikan perlu ditunjang berbagai komponen. Ahmad Tafsir (1995:81) menyebutkan ada tujuh komponen penting dalam pendidikan, yaitu tujuan, pendidik, peserta didik, bahan ajar, metodologi, alat dan evaluasi. Ada dua aspek yang penting dalam komponen metodologi, yaitu metode mengajar serta media pengajaran.

Yusufhadi Miarso (2004: 458), berpendapat bahwa media pembelajaran ialah :

Segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan serta dapat merangsang fikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Proses pembelajaran sangat membutuhkan media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar. Saat ini pola fikir pendidikan harus dirubah, pendidik tidak lagi hanya sebagai sumber utama pembelajaran, akan tetapi pendidikan merupakan fasilitator belajar bagi peserta didik. Peserta didik dapat mencari informasi tentang materi yang di pelajari dan mencari informasi dari berbagai sumber.

Perkembangan teknologi menuntut pendidik dapat menggunakan berbagai media pembelajaran yang canggih sebagai penunjang pembelajaran. Media berpengaruh banyak terhadap pembelajaran. Perkembangan media menyebabkan dua kali dari empat revolusi dunia pendidikan. Proses pembelajaran pada masa ini telah banyak menggunakan teknologi, terutama

teknologi multimedia yaitu penggunaan komputer sebagai alat bantu belajar yang sering disebut pembelajaran berbasis komputer.

Media pembelajaran basis komputer merupakan salah satu media yang sangat menarik. Banyak keuntungan yang ditawarkan oleh pembelajaran dengan menggunakan komputer, salah satunya yaitu pembelajaran dapat dilakukan secara interaktif sehingga memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan media pembelajaran tanpa kehadiran pendidik.

Brown (Hazimah dalam artikel Pengeluaran dan Penggunaan Media Kod Kursus :2006) berpendapat bahwa, aplikasi pembelajaran berbasis multimedia berupaya untuk memberikan berbagai contoh yang sebenarnya kepada peserta didik dengan gabungan teks, imej, musik, video, dan animasi. Merrill (Hazimah dalam artikel Pengeluaran dan Penggunaan Media Kod Kursus :2006) menyatakan bahwa pembuatan bahan pengajaran multimedia untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran telah menjadi lebih mudah disesuaikan untuk penggunaan individu.

Penggunaan multimedia diharapkan peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pelajaran khususnya materi pelajaran yang bersifat verbal. Multimedia berupa CD pembelajaran interaktif dapat dijadikan salah satu alternative. *Compact Disk* pembelajaran interaktif merupakan bentuk media pembelajaran multimedia yang menggabungkan teks, imej, musik, video, dan animasi menjadi kesatuan yang menarik. Media ini bertujuan untuk memberikan berbagai contoh nyata kepada peserta didik.

Banyak mata pelajaran di sekolah dapat menggunakan *Compact Disk* pembelajaran interaktif sebagai media terutama untuk pembelajaran Sains khususnya Biologi. Ensiklopedia (Wikipedia Indonesia) menyebutkan bahwa Biologi adalah ilmu mengenai kehidupan. Istilah tersebut diambil dari bahasa Belanda “Biologie”. Objek kajian Biologi mencakup semua makhluk hidup dan aspek kehidupannya. Biologi merupakan ilmu yang memerlukan peragaan nyata, sehingga dapat lebih mudah dipahami kajian ilmunya oleh peserta didik.

Tujuan pembelajaran Sains khususnya Biologi adalah memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Sedangkan ruang lingkup Biologi mencakup semua makhluk hidup (organisme) dan aspek kehidupannya (ekologi, anatomi, fisiologi, etologi, evolusi, dan genetika). Ruang lingkup kajian Biologi juga mencakup Biologi Evolusioner, Paleobiologi, dan Astrobiologi.

Berdasarkan tujuan dan ruang lingkup Biologi tersebut maka diperlukan satu media yang dapat menunjang proses pembelajaran di sekolah yaitu *Compact Disk* pembelajaran interaktif khususnya untuk materi pelajaran tentang struktur dan fungsi tubuh tumbuhan. Penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh mahasiswa Jurusan Teknologi Pendidikan pada tahun 2006 yang bernama Alpha Fadila Juliana Rahman yang berjudul “Penggunaan Program Pembelajaran Interaktif Model Games dalam Pembelajaran Sains SMP”, dengan hasil penelitian bahwa pembelajaran berbasis komputer dapat

memusatkan perhatian peserta didik dalam belajar, sehingga hasil belajar yang ingin dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Pada tahun yang sama penelitian dilakukan oleh Ayu Aprilia dengan judul “Penggunaan CBI Multimodel dalam Pembelajaran Sains di SD”, dengan hasil penelitian bahwa pembelajaran berbasis komputer dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SAINS anak sekolah dasar.

Berdasarkan pembahasan diatas, peneliti merasa tertarik untuk memberikan suatu alternatif solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berupa pengembangan *Compact Disk* Pembelajaran Interaktif, hal ini dimaksudkan untuk menciptakan iklim belajar yang lebih menarik dan bervariasi dengan menampilkan peragaan serta verbalisme materi pelajaran sehingga dapat memusatkan perhatian serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Hasil belajar ranah kognitif menjadi sasaran dalam pembuatan media ini, terutama pada aspek pengetahuan (C1), aspek pemahaman (C2), serta aspek penerapan (C3).

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis merumuskan judul penelitian ini adalah :“Pengaruh Penggunaan *Compact Disk* Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi”.

B. Rumusan Masalah

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Compact disk* pembelajaran interaktif yang mampu memvisualisasikan secara nyata materi yang disampaikan kepada siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek pengetahuan, pemahaman, serta peneraan pada mata pelajaran sains Biologi.

Rumusan masalah utama penelitian ini adalah “Apakah penggunaan *Compact Disk* pembelajaran interaktif pada Mata Pelajaran Biologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif”.

Berdasarkan rumusan masalah utama tersebut, maka dapat dijabarkan beberapa batasan masalah yang akan diteliti yaitu :

1. Apakah penggunaan *Compact Disk* pembelajaran interaktif pada Mata Pelajaran Biologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek pengetahuan?
2. Apakah penggunaan *Compact Disk* pembelajaran interaktif pada Mata Pelajaran Biologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek pemahaman?
3. Apakah penggunaan *Compact Disk* pembelajaran interaktif pada Mata Pelajaran Biologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek penerapan?

C. Definisi Operasional

Untuk menghindari salah pengertian terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka penulis menganggap perlu digunakannya definisi operasional sebagai berikut :

1. *Compact disk* pembelajaran interaktif merupakan salah satu media pembelajaran berbasis komputer yang didalamnya berisi gabungan teks, gambar, musik, suara dan animasi.
2. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang diperoleh peserta didik dari kegiatan belajar. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada ranah kognitif aspek pengetahuan, pemahaman dan penerapan.
3. Mata pelajaran Biologi (Ensiklopedia, Wikipedia Indonesia), adalah ilmu mengenai kehidupan. Istilah ini diambil dari bahasa Belanda “Biologie”. Objek kajian Biologi mencakup semua makhluk hidup dan aspek kehidupannya.

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauhmana pengaruh penggunaan *Compact Disk* pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Biologi.

2. Tujuan Khusus

Secara khusus, tujuan penelitian ini adalah untuk :

- a. Mengetahui pengaruh penggunaan *Compact Disk* pembelajaran interaktif pada Mata Pelajaran Biologi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek pengetahuan.
- b. Mengetahui pengaruh penggunaan *Compact Disk* pembelajaran interaktif pada Mata Pelajaran Biologi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek pemahaman.
- c. Mengetahui pengaruh penggunaan *Compact Disk* pembelajaran interaktif pada Mata Pelajaran Biologi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek penerapan

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam usaha memecahkan masalah-masalah pendidikan, terutama dalam hal penggunaan media pembelajaran. Penelitian ini semoga menjadikan inspirasi bagi jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan dalam penyempurnaan strategi pembelajaran.

2. Bagi Instansi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi sekolah untuk senantiasa menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif yang dapat menunjang kegiatan belajar siswa secara maksimal, efektif dan efisien sehingga dapat membantu ketercapaian tujuan institusional.

3. Bagi Tenaga Kependidikan

Penelitian ini semoga menjadi inspirasi serta menjadi bahan pertimbangan dalam menentukan media pembelajaran khususnya dalam Mata Pelajaran Biologi.

4. Bagi Peserta Didik

Diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa melalui *Compact Disk* pembelajaran interaktif khususnya pada mata pelajaran Biologi.

5. Bagi Peneliti

Menambah wawasan, pengetahuan serta pengalaman dalam melakukan penelitian pendidikan.

