

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Proses belajar mengajar adalah suatu proses dimana peserta didik memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya (Oxtora, 2007). Belajar menunjukkan pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subjek yang menerima pelajaran (sasaran didik), sedangkan mengajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan guru sebagai pengajar. Mengajar merupakan suatu proses kegiatan penyampaian bahan yang ditujukan kepada murid agar dapat menerima, menanggapi, menguasai, dan mengembangkan bahan pelajaran (Suryosubroto, 2002).

Untuk mencapai keberhasilan proses pembelajaran seorang guru dituntut untuk dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajaran yang akan diberikan kepada peserta didik, dengan mempertimbangkan kemampuan media pembelajaran itu membangkitkan rangsangan indra penglihatan, pendengaran maupun penciuman atau kesesuaiannya dengan tingkat hirarki belajar. Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indra pandang dan dengar sangat menonjol. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indra pandang, dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indra dengar, sedangkan 5% lagi dengan indra lainnya (Bough dalam Arsyad, 2007). Berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran tergantung dari bagaimana cara seorang guru mengorganisasikan sistem pembelajarannya yang mengacu kepada teknik, metode, dan media yang sesuai dengan bahan pelajaran yang disampaikan kepada siswanya.

Dalam kurikulum KTSP seorang guru dituntut untuk dapat menggunakan media pembelajaran yang dapat mentransformasikan pelajaran kepada siswa. Dewasa ini aplikasi komputer telah banyak dimanfaatkan dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran sehingga para pendidik perlu memanfaatkan media dan teknologi pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan (Mulyasa, 2007).

Agar penggunaan media dan teknologi dapat memberikan kontribusi yang optimal terhadap kualitas hasil belajar siswa, maka penggunaan media dan teknologi harus diintegrasikan dengan kegiatan belajar para siswa. Tidak meragukan lagi, bahwa penggunaan media komputer sangat efektif dalam proses penyampaian informasi dan pemahaman materi pendidikan pada siswa-siswa sekolah (Raharjo, 2007).

Multimedia berbasis komputer adalah salah satu media yang mengkombinasikan antara teks, grafis, animasi, suara, dan video (Arsyad, 2007). Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama mata dan telinga digunakan untuk menyerap informasi itu. Multimedia berbasis komputer ini sangat menjanjikan penggunaannya dalam bidang pendidikan.

Pelajaran Biologi adalah ilmu sains yang membutuhkan fakta atau realita secara nyata. Untuk menghadirkan satu materi pelajaran membutuhkan data yang objektif. Artinya, siswa harus benar-benar dapat melihat dengan jelas serta memahami materi yang diajarkan sehingga tercapai tujuan pembelajaran khusus (TPK) dari materi tersebut.

Dari hasil observasi diketahui bahwa SMA Negeri 1 Sei Rampah adalah salah satu SMA Negeri yang ada di Kabupaten Serdang Bedagai. Pada kelas XI IPA terdapat 4 kelas dengan kelas XI IPA 1 sebagai kelas unggulan dan memiliki KKM 70 dan kelas XI IPA 2, 3 dan 4 memiliki KKM 65. Dari wawancara dengan seorang guru biologi di kelas XI IPA, yaitu ibu Rotua Siahaan menyatakan bahwa nilai KKM pada siswa kelas XI IPA 2, 3, dan 4 sering tidak tercapai dengan rata-rata nilai 60, dan untuk mencapai KKM maka dilakukan remedial.

SMA Negeri 1 Sei Rampah ini telah memiliki fasilitas belajar berupa multimedia yaitu 4 buah LCD (Liquid Crystal Display) yang disambungkan dengan komputer (laptop) kemudian diproyeksikan ke layar. Namun, sayangnya penggunaan media ini masih sangat jarang digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar. Hal ini disebabkan, karena guru mata pelajaran biologi sendiri memiliki keterbatasan dalam mengoperasikan komputer. Proses belajar-mengajar yang

berjalan selama ini adalah komunikasi 1 arah. Guru sebagai satu-satunya sumber informasi siswa selain buku pelajaran mereka. Selain itu, siswa kelas XII IPA juga mengatakan bahwa materi pada sistem reproduksi yang diajarkan sewaktu dikelas XI kurang menarik karena guru yang mengajar tidak menggunakan media pembelajaran, guru hanya mengandalkan buku paket yang disediakan sekolah. Dalam hal ini dapat juga dikatakan bahwa guru kurang dapat mendesain media pembelajaran pada proses belajar-mengajar sehingga proses belajar siswa dikelas berjalan kurang menarik. Padahal kondisi yang diharapkan dengan hadirnya multimedia berbasis komputer ini dapat digunakan sebagai variasi dalam mengajar sehingga dapat menarik minat siswa untuk belajar biologi seperti materi sistem reproduksi pada manusia. Dan dengan jalannya proses belajar-mengajar yang menarik, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan tercapainya KKM biologi yang ditentukan di SMA Negeri 1 Sei Rampah.

Berdasarkan fakta di atas maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Multimedia Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Sub Materi Pokok Sistem Reproduksi Manusia Di Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Sei Rampah Tahun Pembelajaran 2011/2012”** dimana sebagai referensi penelitian ini, penulis mengambil 3 contoh penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penggunaan multimedia berbasis komputer sebagai media pembelajaran.

Contoh penelitian yang pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Basaria V. Samosir yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Multimedia Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Sistem Reproduksi Manusia Di Kelas XI IPA SMA N 1 Percut Sei Tuan Tahun Pembelajaran 2009/2010”**. Dalam penelitian tersebut diperoleh hasil belajar siswa yang diajar menggunakan multimedia komputer lebih tinggi yaitu 84,75. Sedangkan yang diajar tanpa menggunakan multimedia nilai lebih rendah yaitu 76,74.

Contoh penelitian yang kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Pitri Sari yang berjudul **“Perbandingan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Multimedia Berbasis Komputer Dengan Media Charta Pada Materi Pokok Sistem Ekskresi Manusia Di Kelas XI IPA SMA Mutiara Inalum Kabupaten Batu**

Bara Tahun Pembelajaran 2010/2011". Dalam penelitian tersebut diperoleh hasil belajar siswa yang diajar menggunakan multimedia komputer lebih tinggi yaitu 77,40. Sedangkan yang diajar menggunakan media charta nilainya lebih rendah yaitu 66,30.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi permasalahannya adalah:

1. Kurangnya kreatifitas guru dalam mendesain media pembelajaran pada proses belajar mengajar di sekolah dalam bidang studi biologi.
2. Nilai rata-rata siswa dalam bidang studi biologi selalu tidak mencapai KKM.
3. Keterbatasan guru dalam memanfaatkan multimedia berbasis komputer seperti LCD dan layar proyektor sebagai media pembelajaran.

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Penggunaan multimedia berbasis komputer sebagai media pembelajaran.
2. Siswa kelas XI IPA SMA N 1 Sei Rampah T.P. 2011/2012.
3. Hasil belajar biologi siswa pada sub materi pokok sistem reproduksi dengan pembelajaran menggunakan multimedia berbasis komputer.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan batasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah yang akan diteliti adalah:

1. Bagaimana hasil belajar Biologi siswa pada submateri pokok Sistem Reproduksi Manusia di kelas XI IPA SMA Negeri 1 Sei Rampah Tahun Pembelajaran 2011/2012 yang diajarkan dengan menggunakan multimedia berbasis komputer?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan multimedia berbasis komputer terhadap hasil belajar Biologi siswa pada submateri pokok Sistem Reproduksi Manusia di kelas XI IPA SMA Negeri 1 Sei Rampah Tahun Pembelajaran 2011/2012?

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Apakah ada pengaruh dari penggunaan multimedia berbasis komputer terhadap hasil belajar Biologi siswa pada submateri pokok Sistem Reproduksi Manusia di kelas XI IPA SMA Negeri 1 Sei Rampah Tahun Pembelajaran 2011/2012.
2. Bagaimana pengaruh dari penggunaan multimedia berbasis komputer terhadap hasil belajar Biologi siswa pada submateri pokok Sistem Reproduksi Manusia di kelas XI IPA SMA Negeri 1 Sei Rampah Tahun Pembelajaran 2011/2012.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

1. Bagi kepala sekolah, penelitian ini dapat memberikan masukan dalam memperluas wawasan dan pengetahuan tentang pentingnya penggunaan multimedia pembelajaran berbasis komputer dalam proses belajar mengajar.
2. Bagi guru biologi, penelitian ini dapat memberikan masukan bagi pengajar (guru) untuk memanfaatkan multimedia pembelajaran berbasis komputer yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.
3. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar Biologi siswa pada pokok bahasan Sistem Reproduksi Manusia.
4. Bagi peneliti, penelitian ini dapat memberikan pengalaman, pengetahuan dan juga sebagai rujukan bagi penelitian lanjut.