

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran bertujuan untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari tercapainya kompetensi yang diharapkan. Untuk mencapai kompetensi tersebut diperlukan langkah-langkah diantaranya metode dan media pembelajaran yang baik. Kedua unsur tersebut saling terkait dalam proses pembelajaran.

Metode pembelajaran yang umum dalam proses belajar mengajar adalah metode konvensional yaitu ceramah, akibatnya siswa cenderung bosan dan jenuh terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Terlebih lagi biologi adalah mata pelajaran yang bersifat observasi dan eksperimentasi yang dikembangkan melalui kemampuan berpikir analitis. Kemampuan observasi dan eksperimentasi ini ditekankan pada melatih kemampuan berpikir eksperimen yang mencakup kegiatan di laboratorium maupun di lingkungan sekitar siswa. Sehingga dalam proses belajar mengajar diperlukan suatu sarana yang dapat membantu untuk menyampaikan materi ajar. Hal ini berhubungan dengan media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

Selain itu, permasalahan lainnya yang ada di SMA Negeri 11 yang merupakan tempat penelitian adalah kurang maksimalnya pemanfaatan fasilitas yang ada di sekolah tersebut. Misalnya saja LCD atau *in focus* sudah ada di sekolah tersebut, namun hampir sebagian gurunya tidak memanfaatkan fasilitas yang ada tersebut. Hal ini bisa saja dikarenakan guru-guru yang ada di sekolah tersebut adalah guru-guru senior dan juga guru muda namun kurang mampu dalam penggunaan dan juga dalam pembuatan media pembelajaran.

Padahal, media pembelajaran yang digunakan dapat membuat siswa tertarik terhadap materi pelajaran yang disampaikan karena ditampilkan secara menarik. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membangkitkan keingintahuan dan

minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar mengajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis.

Namun kenyataan di lapangan, guru yang dituntut profesional ada beberapa yang kurang paham tentang media pembelajaran dan beberapa yang lainnya mengerti tentang media namun media tersebut ketinggalan zaman atau belum memuaskan. Media pembelajaran yang digunakan untuk membuat konsep yang abstrak menjadi konkrit, melampaui batas indera, waktu dan ruang, menghasilkan keseragaman pengamatan, memberi kesempatan pengguna mengontrol arah maupun kecepatan belajar, dapat memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh dari abstrak ke konkrit.

Salah satu contoh media pembelajaran adalah media komputer. Penggunaan media komputer akan mengoptimalkan dalam membantu minat dan meningkatkan pemahaman siswa serta merangsang pikiran siswa terhadap materi pelajaran. Media komputer dapat menciptakan iklim belajar yang efektif. Komputer dapat bekerja karena ada software/program di dalamnya. Software dalam pembelajaran multimedia misalnya *microsoft office (microsoft word, microsoft excel, microsoft powerpoint)*, *software design photo, editing film*, dan *macromedia flash*. Dengan menginstal berbagai software tersebut, kita dapat membuat media pelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan inovatif. Terlebih lagi untuk software *microsoft powerpoint*, ada tambahan instrumen baru agar membuat tampilan *powerpoint* tersebut semakin menarik dan lebih baik, yaitu *Camtasia*. Fasilitas yang diberikan *Camtasia* pada *microsoft powerpoint* adalah kemampuan dalam merekam suara sekaligus gambar si pendidik, serta dapat membuat dan menambahkan video.

Dengan melihat perkembangan pesat teknologi informasi dewasa ini maka *Microsoft Powerpoint* yang difasilitasi oleh *camtasia* dapat menjadi tawaran pertama untuk memberikan solusi dari permasalahan di atas. *Microsoft Powerpoint* dan *camtasia* sebuah program sederhana, mudah dan mampu dikuasai guru. Selain itu, pembelajaran menarik bagi siswa karena penjelasan materi dari guru disajikan dalam tampilan yang mengesankan dalam bentuk

gambar-gambar dan animasi. Menurut Bakrowi (2008), animasi sederhana atau atraktif akan membangkitkan minat belajar siswa dan diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajarnya. Dengan kelebihan tersebut, diharapkan akan terwujudnya sebuah aplikasi pembelajaran yang atraktif dan menarik secara visual bagi siswa.

Media pembelajaran berbasis komputer (*Microsoft Powerpoint*) ini sudah dilakukan oleh peneliti Pasha (2011) terjadi peningkatan hasil belajar dengan rata-rata  $66\% \pm 0,10$  pada kelas eksperimen dan  $54\% \pm 0,10$  pada kelas kontrol, dengan  $t_{hitung} = 5,04$  dan  $t_{total} = 1,67$  sehingga penggunaan media tersebut dapat diterima atau sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Materi Pokok Sistem Pencernaan Makanan dan Penerapannya di Kelas XI IPA SMA Negeri 11 Medan Tahun Pembelajaran 2012/2013”**.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Beberapa masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah:

1. Kurangnya peran aktif siswa dalam proses pembelajaran.
2. Siswa menganggap biologi, mata pelajaran yang membosankan dan sulit.
3. Masih banyaknya guru-guru senior yang kurang mampu dalam menggunakan teknologi khususnya komputer.
4. Kurangnya memanfaatkan sarana dan prasarana yang sudah difasilitasi oleh pihak sekolah.
5. Pembuatan media pembelajaran berbasis komputer masih minim.

## **1.3. Batasan Masalah**

Masalah dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Media yang digunakan adalah media visual yaitu komputer.

2. Program yang digunakan adalah *microsoft powerpoint* ditambahkan aplikasi *Camtasia*.

3. Materi pokoknya adalah sistem pencernaan makanan.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar siswa terhadap materi pokok Sistem Pencernaan Makanan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer di SMA Negeri 11 Medan Tahun Pembelajaran 2012/2013?
2. Bagaimana aktivitas siswa pada saat mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer di kelas XI SMA Negeri 11 Medan Tahun Pembelajaran 2012/2013?
3. Apakah ada peningkatan hasil belajar Biologi setelah proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran berbasis komputer di kelas XI IPA SMA Negeri 11 Medan Tahun Pembelajaran 2012/2013?

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer.
2. Mengetahui aktivitas belajar Biologi siswa ketika proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran berbasis komputer.
3. Mengetahui persentase peningkatan hasil belajar siswa pada saat menggunakan media pembelajaran berbasis komputer.

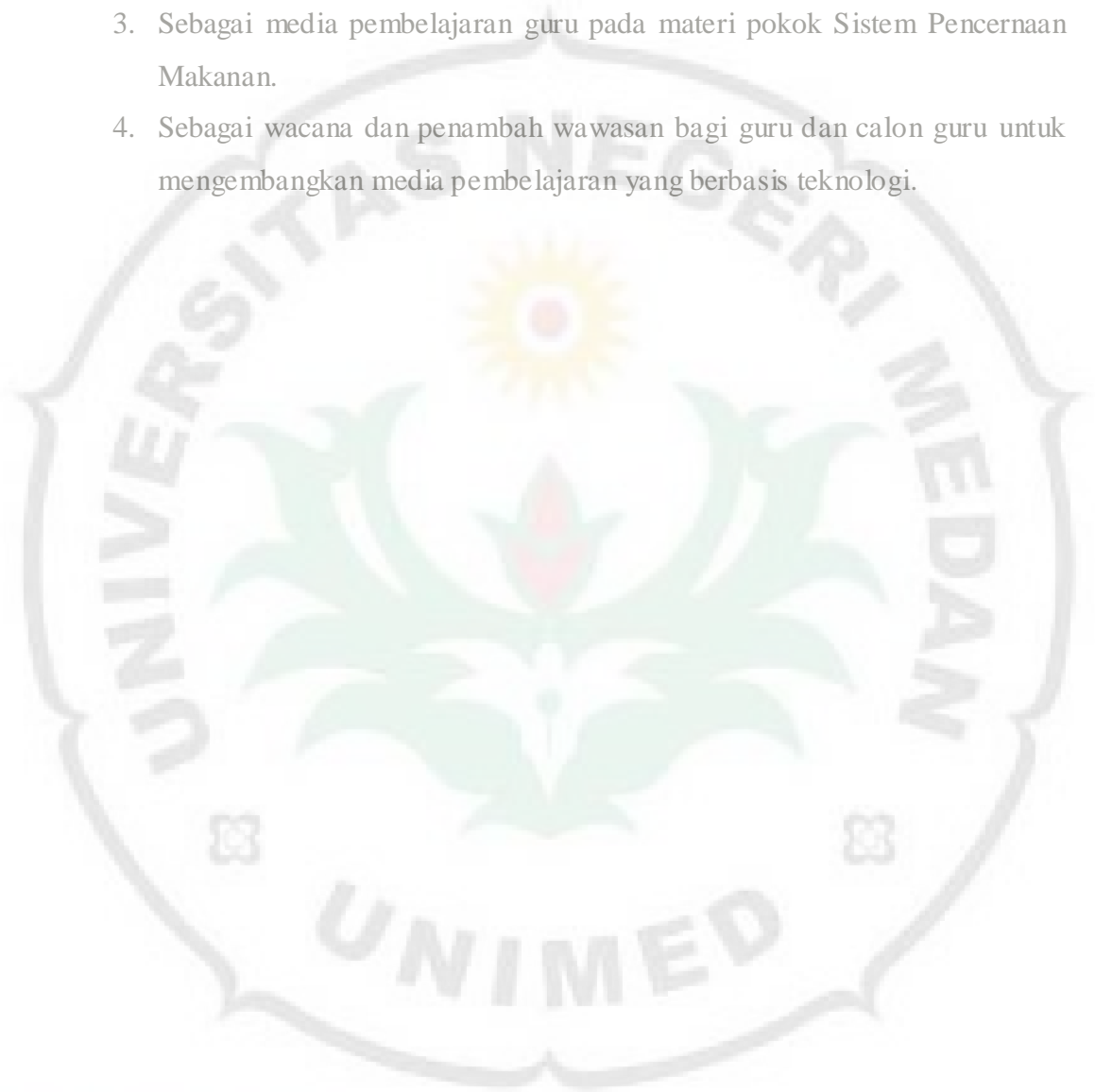
#### **1.6. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Peningkatan kualitas pembelajaran Biologi yang efisien, efektif, dan atraktif.
2. Dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi pokok Sistem Pencernaan Makanan.



3. Sebagai media pembelajaran guru pada materi pokok Sistem Pencernaan Makanan.
4. Sebagai wacana dan penambah wawasan bagi guru dan calon guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbasis teknologi.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY