

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Usaha dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar tidak luput dari kebenaran bahwa peserta didik harus sesering mungkin berinteraksi dengan sumber belajar. Tanpa sumber belajar yang memadai, sulit untuk mewujudkan proses pembelajaran yang mengarah kepada tercapainya hasil belajar yang optimal. Dengan demikian, penggunaan media sebagai sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran mempunyai arti yang sangat penting. Selain melengkapi, memelihara, dan memperkaya proses pembelajaran, media berkedudukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hamalik (2003) menyatakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan dapat membawa pengaruh kejiwaan terhadap diri siswa. Selanjutnya, Yunus (dalam Arsyad, 2007) mengungkapkan bahwasanya media pengajaran paling besar pengaruhnya bagi panca indera dan dapat menjamin pemahaman. Orang yang mendengar saja tidak sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan terhadap apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat, atau melihat dan mendengarkannya.

Biologi adalah ilmu yang berkaitan dengan makhluk hidup termasuk struktur anatomi, fisiologi, dan morfologi dari makhluk hidup tersebut. Untuk menyajikan satu materi pelajaran Biologi, dibutuhkan data yang objektif agar siswa dapat melihat dengan jelas dan memahami materi yang diajarkan sehingga tujuan pembelajaran dari materi tersebut tercapai. Oleh karena itu, mata pelajaran biologi sangat membutuhkan media pembelajaran interaktif yang dapat memberikan pengalaman langsung bagi siswa.

Sistem Reproduksi merupakan materi yang sangat penting untuk dipelajari oleh siswa. Namun faktanya, tidak semua hal yang berhubungan dengan sistem reproduksi mudah dipahami oleh siswa, walaupun setiap siswa memiliki

organ reproduksinya sendiri, dikarenakan organ-organ reproduksi manusia lebih banyak terdapat di bagian dalam tubuh manusia (secara anatomi).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti, media pembelajaran Biologi yang digunakan di SMA Negeri 3 Medan, media yang sering digunakan adalah media presentasi *slide* Powerpoint dan media animasi.

Media yang paling sering digunakan di suatu sekolah mempengaruhi hasil belajar siswa. Seperti pada SMA Negeri 3 Medan yang menetapkan nilai KKM Biologi 75. Namun, hasil belajar siswa yang diambil dari nilai ujian semester genap di sekolah tersebut belum seluruhnya mencapai nilai 75, dengan rata-rata nilai 66,25.

Variasi media pembelajaran yang digunakan di suatu sekolah memberi inspirasi bagi peneliti untuk memanfaatkan *software* Camtasia dan CourseLab dalam mempelajari sistem reproduksi manusia yang diharapkan menambah variasi mengajar yang kreatif bagi guru, menarik minat siswa, dan mengasah kemampuan siswa.

Camtasia Studio adalah salah satu *software* multimedia pembuat tutorial sekaligus untuk *editing* Video. *Software* ini cukup ringan dalam pengoperasiannya dengan standar spesifikasi komputer yang biasa-biasa saja, dan mudah dalam pengoperasiannya. *Software* ini juga cocok untuk digunakan dalam pembelajaran interaktif (pembuatan tutorial), *Company Profile*, atau presentasi dalam belajar mengajar (Rahmayani, 2011).

CourseLab merupakan piranti lunak, digunakan untuk menyusun bahan ajar multimedia berbasis *e-Learning* (*authorings tools e-learning*) yang *powerful* dan mudah digunakan. CourseLab menawarkan lingkungan WYSIWYG (*What You See Is What You Get*) yang bebas dari pemrograman untuk menghasilkan bahan ajar interaktif yang dapat di publikasikan di internet, *Learning Management Systems* (LMS), serta CD-ROM (Munif, 2013).

Jaelani (2013) melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Media CD Tutorial Pembelajaran Listrik Dinamis Menggunakan Camtasia Studio 7.0”. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 30 Semarang. Hasil penelitian dari penilaian media oleh siswa sebagai pengguna media menyatakan bahwa media

Camtasia 7.0 sebagai tutorial pembelajaran dinilai Sangat Baik oleh hampir seluruh responden berdasarkan empat kriteria yang dinilai dengan persentase sebesar 80,2%. Sedangkan hasil penelitian Sumardiono (2013) yang berjudul “Implementasi Perangkat Lunak CourseLab 2.4 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Elektronika Analog di SMK Negeri 1 Cimahi” menghasilkan kesimpulan rata-rata perolehan nilai pretes siswa adalah 47,97, sedangkan rata-rata perolehan nilai postes siswa adalah 73,13. Artinya, penggunaan *software* CourseLab 2.4 sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari penelitian-penelitian terdahulu dan pentingnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran terhadap hasil belajar membuat penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Diajar Menggunakan Software Camtasia dengan Software CourseLab pada Materi Sistem Reproduksi Manusia di Kelas XI IPA SMA Negeri 3 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka identifikasi masalah penelitian adalah:

1. Rendahnya minat dan hasil belajar siswa pada pelajaran biologi
2. Kurangnya penguasaan pembuatan media pembelajaran berbasis komputer maupun berbasis internet bagi guru.
3. Sistem reproduksi manusia merupakan materi yang sulit untuk dipahami jika kegiatan belajar tidak menggunakan media pembelajaran

1.3. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Penggunaan software Camtasia dan CourseLab sebagai media pembelajaran hanya bertujuan untuk melihat hasil belajar aspek kognitif.

2. Perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan software Camtasia dan CourseLab
3. Materi yang diajarkan adalah Sistem Reproduksi Manusia di kelas XI IPA SMA

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajar menggunakan software Camtasia?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajar menggunakan software CourseLab?
3. Apakah ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar menggunakan software Camtasia dengan software CourseLab?
4. Bagaimana sikap siswa dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan software Camtasia dan software CourseLab di kelas XI IPA SMA Negeri 3 Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajar menggunakan *software* Camtasia.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajar menggunakan *software* CourseLab.
3. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar menggunakan *software* Camtasia dengan CourseLab.
4. Untuk mengetahui sikap siswa dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan *software* Camtasia dan CourseLab di kelas XI IPA SMA Negeri 3 Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa, untuk memudahkan dalam memahami pelajaran serta meningkatkan hasil belajar.
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi peneliti, memberikan pengalaman dalam membuat dan mengajarkan materi dengan menggunakan *software* Camtasia dan CourseLab.
4. Bagi sekolah dan institusi lainnya, dapat dijadikan sebagai informasi dan kajian pengembangan pembelajaran Biologi.

