

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1. Latar belakang

Masyarakat Indonesia sekarang memasuki era dimana seluruh aspek kehidupan baik secara sosial, ekonomi, politik, budaya, dan pendidikan diwarnai oleh perkembangan teknologi informasi. Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi maka diperlukan suatu usaha yang dapat mempermudah mengetahui ilmu tersebut, salah satunya penggunaan teknologi (Wiyono, 2011).

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat mengubah iklim pembelajaran di kelas tradisional, yaitu siswa umumnya hanya mendengar, melihat, menirukan apa yang dikatakan guru dan teks dalam buku, tetapi dengan teknologi siswa dapat menerima informasi bukan saja dari guru dan buku teks tetapi juga media lain yang interaktif sehingga siswa dapat mengkonstruksi pengetahuan dan pemahaman secara sosial. Sehingga dengan penggunaan teknologi ini maka siswa dapat membangun pembelajaran yang bermakna (*meaningfull learning*) (Zuhrieh, 2009).

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa teknologi dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, baik guru maupun siswa dapat memanfaatkan teknologi. Bagi seorang guru teknologi dapat digunakan dalam proses pembelajaran, sama halnya dengan siswa dapat memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar. Salah satu perkembangan teknologi adalah munculnya pembelajaran berbasis komputer yakni multimedia interaktif yang digunakan sebagai media pembelajaran. Arsyad (2011) yang mengutip pendapat Hamalik menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.

Menurut Samodra *et al.*, (2009), multimedia interaktif dapat diartikan sebagai kombinasi berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafis, foto, animasi, video, dan suara yang disajikan secara interaktif dalam media

pembelajaran. Konsep-konsep abstrak dapat disajikan secara lebih nyata dalam proses pembelajaran untuk memudahkan siswa memahaminya. Siswa akan belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga dapat memperbaiki hasil belajarnya. Widayat (2014), yang mengutip pendapat Stephen tentang teori Dale yang menyatakan bahwa semakin banyak indera yang digunakan siswa dalam belajar semakin baik retensi/daya ingat siswa sebagaimana yang digambarkan dalam kerucut pengalaman belajar.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya multimedia interaktif, dengan adanya multimedia ini dalam pembelajaran dapat mengubah konsep abstrak menjadi lebih riil (nyata) sehingga mempermudah siswa untuk memahami pembelajaran dan akan tercipta proses belajar yang menyenangkan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan Rahmawati (2016) menunjukkan hasil bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran dengan materi sistem ekskresi dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan keterampilan generik sains siswa dan terdapat pengaruh penerapan pendekatan kontekstual bermedia power point terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem ekskresi pada manusia. Lebih lanjut hasil penelitian yang dilakukan oleh Wiyono *et al* (2009) menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan generik sains siswa yang menggunakan model pembelajaran multimedia interaktif secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. Ali (2009) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbantuan komputer mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap daya tarik siswa untuk mempelajari kompetensi yang diajarkan.

BSNP (2006) menyebutkan bahwa salah satu prinsip pelaksanaan kurikulum adalah melaksanakan kurikulum dengan menggunakan pendekatan multistrategi dan multimedia serta media pembelajaran dan teknologi yang memadai. Berdasarkan hal tersebut, multimedia memiliki peranan yang penting dalam pembelajaran.

Sehingga untuk dapat membangun pembelajaran yang bermakna (*meaningfull learning*) (Zuhrieh, 2009). Maka peneliti bersama guru bidang studi

menerapkan multimedia interaktif pada pembelajaran, dimana dengan penggunaan media ini proses pembelajaran bukan hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional dimana setiap siswa hanya mendengar dan menghayalkan apa yang disampaikan oleh gurunya di depan kelas, tetapi dengan adanya media ini siswa dapat melihat bahkan mencermati baik dari tulisan, gambar dan video yang ditampilkan oleh guru.

Ningsih *et al.*, (2011), yang mengutip pernyataan Suprijono yang menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual atau *Contextual Teaching And Learning* merupakan prosedur pendidikan yang bertujuan membantu peserta didik memahami makna bahan pelajaran yang mereka pelajari dengan cara menghubungkannya dengan konteks kehidupan mereka sendiri dalam lingkungan sosial dan budaya masyarakat, pembelajaran kontekstual memusatkan pada bagaimana peserta didik mengerti makna dari apa yang mereka pelajari, apa manfaatnya, dalam status apa mereka, bagaimana mencapainya dan bagaimana mereka mendemonstrasikan apa yang telah dipelajari.

Dalam *Contextual Teaching And Learning* (CTL) siswa dilibatkan dalam proses pembelajaran yang membantu mereka menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata, sehingga mereka menemukan makna dari materi tersebut, pada saat siswa menyusun proyek atau menemukan masalah yang menarik, membuat suatu keputusan, mencari informasi dan menarik kesimpulan, mereka menghubungkan isi materi dengan konteks kehidupan nyata, dengan cara inilah mereka menemukan makna, belajar dalam konteks CTL bukan hanya sekedar mendengarkan dan mencatat, tetapi belajar adalah proses berpengalaman secara langsung, melalui proses berpengalaman itu diharapkan perkembangan siswa terjadi secara utuh (Sanjaya, 2013).

Melalui pemaparan diatas dengan adanya pembelajaran kontekstual ini akan meningkatkan hasil belajar siswa karena didalam pembelajaran siswa mampu mengkonstruksikan pengetahuannya dan dapat tercipta pembelajaran yang bermakna. Siswa juga akan mudah memahami materi pembelajaran dengan penggunaan multimedia tersebut, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran perlu diperhatikan oleh guru, agar proses belajar mengajar yang ditempuh mendapatkan hasil yang maksimal. Maka guru perlu mencari cara untuk meningkatkan aktivitas siswa. Aktivitas sendiri merupakan motor dalam kegiatan pembelajaran maupun kegiatan belajar, siswa di tuntut untuk selalu aktif memproses dan mengolah hasil belajarnya. Untuk dapat memproses dan mengolah hasil belajarnya secara efektif, siswa dituntut untuk aktif secara fisik, intelektual, dan emosional (Sudjana, 2009). Menurut Sardiman (2010), aktivitas belajar adalah potensi atau kemampuan untuk melakukan usaha dalam rangka mengembangkan dirinya lebih maju sehingga mencapai prestasi yang lebih baik.

Hasil wawancara dengan narasumber yaitu guru biologi kelas XI IPA di SMA Negeri 10 Medan menerangkan bahwa pelaksanaan pembelajaran materi sistem ekskresi pada manusia masih secara tekstual (mengacu pada buku teks pembelajaran). Sedangkan media pembelajaran yang digunakan meliputi buku teks pelajaran dan torso. Oleh karena itu perlu digunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan menghilangkan kesan mengerikan dalam mempelajari materi ini sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami materi sistem ekskresi pada manusia, salah satunya media yang berbasis komputer dan mengapa memilih materi sistem ekskresi karena materi dalam sistem ekskresi berlangsung dalam tubuh kita tapi tidak dapat kita lihat dengan secara langsung, sehingga dengan adanya visualisasi dari penggunaan multimedia ini akan mempermudah siswa dalam memahami materi sistem ekskresi.

Akibat logis dari kenyataan di atas adalah banyaknya siswa kelas XI SMA Negeri 10 Medan yang tidak mencapai KKM untuk mata pelajaran biologi, khususnya sistem ekskresi. Dari 80 siswa kelas XI, 38 peserta didik tidak mencapai KKM. Berdasarkan wawancara informal dengan guru biologi di SMA Negeri 10 Medan pada bulan Januari 2017 melaporkan bahwa banyaknya siswa yang tidak mencapai KKM karena kurangnya minat belajar siswa . Dari latar belakang yang telah dikemukakan, Multimedia interaktif yang digunakan dalam pembelajaran merupakan media yang sangat baik untuk meningkatkan proses

belajar karena multimedia interaktif memberikan kesempatan untuk belajar tidak hanya dari satu sumber belajar seperti guru, tetapi memberikan kesempatan kepada subjek mengembangkan kognitif dengan lebih baik, kreatif dan inovatif. Sehubungan dengan uraian dalam latar belakang ini maka peneliti ingin mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Pada Manusia Dikelas XI SMAN 10 Medan T.P 2016/2017”**.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain yaitu:

1. Rata-rata hasil belajar biologi siswa kelas XI SMAN 10 Medan adalah sebesar 70 dan hasil ini lebih rendah dari KKM yang ditetapkan sebesar 75.
2. Kurangnya pemanfaatan media di dalam pembelajaran.
3. Kebanyakan guru masih menggunakan satu macam metode belajar yang menyebabkan adanya rasa jenuh siswa terhadap materi biologi.

### **1.3. Batasan Masalah**

Untuk menghindari perbedaan penafsiran maupun persepsi dalam memahami judul skripsi ini dan mengingat luasnya masalah yang mempengaruhi hasil belajar siswa, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti, pada:

1. Hasil belajar biologi siswa yang diukur adalah hasil belajar kognitif yang diperoleh melalui tes berupa *pre-test* dan *post-test*.
2. Aktivitas belajar diperoleh dari lembar observasi yang diamati oleh observer.
3. Penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran kontekstual (kelas eksperimen ) yaitu dalam bentuk media audiovisual berupa video dan visual berupa gambar.
4. Tanpa penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran konvensional di kelas kontrol.

5. Materi yang diajarkan adalah materi sistem ekskresi pada manusia di kelas XI IPA SMAN 10 Medan T.P 2016/2017.

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

Agar penelitian ini lebih terarah maka disusun rumusan masalah, yaitu

1. Bagaimanakah hasil belajar di kelas kontrol yaitu tanpa penggunaan multimedia interaktif, dan hasil belajar di kelas eksperimen yaitu dengan penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran kontekstual.
2. Bagaimanakah aktivitas belajar di kelas kontrol (tanpa penggunaan multimedia interaktif), dan aktivitas belajar di kelas eksperimen (dengan penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran kontekstual).
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran kontekstual terhadap hasil belajar biologi siswa SMAN 10 Medan T.P 2016/2017.
4. Apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran kontekstual terhadap aktivitas belajar biologi siswa SMAN 10 Medan T.P 2016/2017.

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

Adapun tujuan yang akan dicapai berkaitan dengan pelaksanaan penelitian ini yaitu

1. Untuk mengetahui hasil belajar di kelas kontrol (tanpa penggunaan multimedia interaktif), dan hasil belajar di kelas eksperimen (dengan penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran kontekstual).
2. Untuk mengetahui aktivitas belajar di kelas kontrol (tanpa penggunaan multimedia interaktif), dan aktivitas belajar di kelas eksperimen (dengan penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran kontekstual)
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran kontekstual terhadap hasil belajar biologi siswa kelas XI IPA SMAN 10 Medan pada materi Sistem ekskresi yang diajarkan dengan menggunakan multimedia dan tanpa menggunakan multimedia.

4. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran kontekstual terhadap aktivitas belajar biologi siswa kelas XI IPA SMAN 10 Medan pada materi Sistem ekskresi yang diajarkan dengan menggunakan multimedia dan tanpa menggunakan multimedia.

#### **1.6. Manfaat penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi guru sebagai bahan masukan dalam menggunakan media salah satunya multimedia interaktif di dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan memberikan pengajaran dalam mengoperasikan multimedia kepada guru.
2. Dapat dijadikan gambaran bagi pihak sekolah khususnya SMAN 10 Medan agar berusaha untuk meningkatkan kelengkapan fasilitas sarana dan prasarana belajar sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk peneliti selanjutnya.