

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada hakikatnya, proses belajar mengajar merupakan sebuah sistem yang di dalamnya memiliki berbagai komponen yang saling bekerja sama dan terpadu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan pengajaran, guru dan peserta didik, bahan pelajaran, metode dan strategi belajar mengajar, alat atau media, sumber pelajaran dan evaluasi. Tentu saja, sebelum memutuskan untuk menerapkan metode dan media tertentu dalam pembelajaran, guru hendaknya terlebih dahulu mengenali karakteristik siswa dan karakteristik bahan ajar.

Dalam konsep lama model penyampaian informasi, pendidik (*teacher*) berperan sebagai seorang *expert* yang menyampaikan informasi kepada peserta didik (*learner*). Akan tetapi, seiring dengan perubahan kurikulum, pembelajaran dituntut untuk lebih melibatkan peran aktif peserta didik (Nurul, 2009). Apalagi saat ini siswa mempunyai kreativitas yang lebih tinggi, memiliki keinginan untuk mencari dan mendapatkan sesuatu yang baru, anti kemonotonan dan berjiwa dinamis. Karakter seperti ini tentu saja harus diikuti dengan pola pengajaran guru yang mampu menampung perubahan tersebut. Guru hendaknya memiliki kepekaan menyediakan, menunjukkan, membimbing, dan memotivasi siswa agar mereka dapat berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang ada.

Berdasarkan observasi dan pengalaman yang di dapat peneliti pada masa Pelatihan Pengalaman Lapangan Terpadu (PPLT) 2010 di SMA dan juga hasil diskusi dengan guru biologi SMA Swasta Panca Budi Medan, yaitu bapak Sugangsar adalah satu kesulitan yang seringkali guru hadapi adalah ketika merancang kegiatan pembelajaran biologi yang memuat konsep abstrak. Sehingga membuat siswa terkadang susah untuk memahami materi tersebut. Hal ini mengakibatkan nilai mata pelajaran biologi menjadi rendah, yaitu memiliki rata-rata 60, dimana seharusnya nilai yang harus dicapai adalah di atas nilai rata-rata KKM yakni 70. Sebagai contoh kasus ialah pembelajaran konsep sistem organ

pada makhluk hidup, metabolisme dan anabolisme, sistem saraf, sistem regulasi, sistem reproduksi, sistem pencernaan makanan manusia yang meliputi materi tentang alat pencernaan dan juga proses pencernaan makanan manusia.

Beberapa materi tersebut di atas merupakan materi yang sulit dipahami oleh siswa karena di dalamnya terkandung konsep yang bersifat abstrak. Sehingga seringkali pemahaman siswa terhadap konsep ini masih belum optimal. Misalnya saja kegiatan pada proses pencernaan makan manusia sulit untuk dieksplorasi secara detil karena tidak ada obyek langsung yang dapat dipelajari. Salah satu solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan memberikan pengalaman langsung kepada siswa terhadap materi melalui pengamatan dan praktikum. Namun, tidak jarang beberapa sekolah belum mempunyai gedung laboratorium dengan peralatan praktek biologi yang lengkap.

Kondisi demikian dapat menyebabkan kesulitan bagi siswa untuk menguasai dan memahami konsep-konsep abstrak. Untuk mencapai keberhasilan pembelajaran seorang guru dituntut untuk dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar yang akan diberikan kepada peserta didik, dengan mempertimbangkan kemampuan media pembelajaran yang membangkitkan rangsangan indra penglihatan, pendengaran maupun penciuman atau kesesuaiannya dengan tingkat hirarki belajar. Pemilihan media yang tidak tepat dan kurang menarik dapat menyulitkan guru untuk menyampaikan materi biologi dengan konsep abstrak dan dapat mengganggu hubungan komunikasi yang baik antara guru dan siswa.

Dalam mengembangkan profesionalnya, guru dituntut mempunyai sejumlah kemampuan. Salah satu diantaranya menciptakan suasana belajar yang kondusif, misalnya dengan memilih media pengajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan. Slameto (2003) mengemukakan bahwa alat pelajaran atau media erat hubungannya dengan cara belajar siswa, karena alat atau media pelajaran yang dipakai oleh guru pada waktu mengajar dipakai siswa untuk menerima bahan pelajaran. Berangkat dari hal tersebut Makromedia Flash menjadi salah satu alternatif pemecahan.

Salah satu peran seorang guru dalam proses belajar mengajar adalah sebagai mediator (Moh Uzer, 1993). Oleh karena itu guru hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan karena media pendidikan merupakan alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.

Makromedia *Flash* merupakan Multimedia pembelajaran kombinasi dari berbagai media seperti video, audio, foto, grafis, animasi dan teks yang dikemas secara terintegrasi dan interaktif. Makromedia *Flash* yang merupakan gabungan berbagai jenis media mampu menciptakan suasana belajar yang begitu menarik dan menyenangkan sehingga akan memberikan motivasi belajar yang lebih tinggi dalam diri siswa. (Ariasdi, 2008)

Dengan karakteristik yang demikian Makromedia *Flash* sebagai Multimedia Pembelajaran menjadi media pembelajaran yang baik karena dapat memperlihatkan aspek – aspek yang dinamik sehingga lebih informatif, lebih jelas menampilkan materi yang bersifat abstrak sehingga siswa mampu memahami materi dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis ingin melakukan penelitian tentang **“Perbedaan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Makromedia *Flash* dan Media *Charta* pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Kelas XI IPA SMA Panca Budi Medan Tahun Pembelajaran 2011/2012”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Adanya konsep materi biologi yang bersifat abstrak dan sulit dijelaskan oleh guru tanpa menggunakan visualisasi.
2. Guru sulit menjelaskan materi biologi yang memuat konsep abstrak tanpa adanya visualisasi, sehingga menyebabkan kesulitan dalam memahami materi yang berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa.

3. Pemilihan media yang tidak tepat dan kurang menarik dapat menyulitkan guru untuk menyampaikan materi biologi dengan konsep abstrak dan dapat mengganggu hubungan komunikasi yang baik antara guru dan siswa.
4. Pengembangan Makromedia *Flash* oleh guru dalam pembelajaran biologi masih jarang digunakan.
5. Hasil belajar biologi siswa terutama pada materi sistem pencernaan manusia di kelas XI IPA SMA Panca Budi Medan Tahun Pembelajaran 2011/2012.

1.3. Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup masalah dan agar penelitian ini lebih terfokus maka dalam penelitian ini masalah dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Penelitian ini dibatasi pada penggunaan Makromedia *Flash* dan Media *Charta*.
2. Penelitian ini dibatasi pada hasil belajar.
3. Penelitian ini membahas pada sub materi pokok sistem pencernaan manusia.

1.4. Rumusan Masalah

Dengan pembatasan masalah di atas yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan Makromedia *Flash* pada materi sistem pencernaan manusia di kelas XI IPA SMA Panca Budi Medan Tahun Pembelajaran 2011/2012?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan Media *Charta* pada materi sistem pencernaan manusia di kelas XI IPA SMA Panca Budi Medan Tahun Pembelajaran 2011/2012?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan Makromedia *Flash* dan dengan Media *Charta* pada materi sistem pencernaan manusia di kelas XI IPA SMA Panca Budi Medan Tahun Pembelajaran 2011/2012? .

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan di atas, tujuan dalam penelitian ini antara lain untuk mengetahui :

- 1 Hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan Makromedia *Flash* pada materi sistem pencernaan manusia di kelas XI IPA SMA Panca Budi Medan Tahun Pembelajaran 2011/2012.
- 2 Hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan Media *Charta* pada materi sistem pencernaan manusia di kelas XI IPA SMA Panca Budi Medan Tahun Pembelajaran 2011/2012.
- 3 Perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar dengan menggunakan Makromedia *Flash* dan siswa yang diajar dan menggunakan Media *Charta* pada materi sistem pencernaan manusia di kelas XI IPA SMA Panca Budi Medan Tahun Pembelajaran 2011/2012.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi guru:
 - Memberikan motivasi untuk aktif mengembangkan media yang dapat meningkatkan kualitas pribadi dan pembelajaran di kelas.
2. Bagi sekolah:
 - a. Penelitian ini akan memberi masukan berharga bagi sekolah (institusi) tempat berlangsungnya penelitian dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran Biologi SMA.
 - b. Memaksimalkan pemanfaatan komputer di sekolah penelitian.
3. Bagi siswa, penelitian ini akan lebih memotivasi siswa memahami materi dengan konsep abstrak melalui penggunaan Makromedia *Flash*.
4. Bagi peneliti, penelitian ini akan menambah wawasan, kemampuan dan pengalaman dalam meningkatkan kompetensi sebagai calon guru.
5. Bagi prodi pendidikan biologi dan masyarakat, sebagai bahan perbandingan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian pengembangan selanjutnya.

1.7. Defenisi Operasional

Hasil belajar : Suatu proses perubahan dalam tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dengan memenuhi hasil belajarnya.

Media *Charta* : Gambaran sesuatu yang dibuat dari garis dan gambar untuk menyajikan konsep – konsep bila sulit disampaikan secara lisan atau tertulis.

Makromedia *Flash* : Multimedia kombinasi dari berbagai media seperti video, audio, foto, grafis, animasi dan teks yang dikemas secara terintegrasi dan interaktif.