

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 indera 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, dan 5% 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. *Information Communication and Technology (ICT)* adalah sistem atau teknologi yang dapat mereduksi batasan ruang dan waktu untuk mengambil, memindahkan, menganalisis, menyajikan, menyimpan, dan menyampaikan data menjadi sebuah informasi. Pemahaman yang lebih umum tentang *ICT* merupakan perkembangan teknologi komputer dan telekomunikasi/multimedia (dalam berbagai bentuknya), yang telah memiliki berbagai kemampuan sebagai pengolah data dan informasi, alat kontrol, alat komunikasi, media pendidikan dan hiburan. Teknologi informasi tidak bisa dilepaskan dengan teknologi komputer dan telekomunikasi.

Dewasa ini aplikasi media berbasis *ICT* 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). Selama ini media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPA masih sangat minim, sehingga siswa terkesan kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Keterbatasan penggunaan media oleh

guru selama ini perlu diubah sedikit demi sedikit. Multimedia berbasis komputer adalah salah satu media yang mengkombinasikan antara teks, grafis, animasi, suara, dan video (Arsyad, 2007).

Keberhasilan pembelajaran selain dipengaruhi oleh tidak tepatnya pemilihan media pembelajaran dan keterampilan guru dalam penggunaannya mungkin juga disebabkan faktor gaya belajar siswa yang berbeda-beda. Gaya belajar seseorang adalah kombinasi dari bagaimana ia menyerap, dan kemudian mengatur serta mengolah informasi (DePorter & Henarcki, 2003). Gaya belajar merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan prestasi belajar serta kualitas pendidikan. Hasil penelitian Panggabean (2009) terhadap prestasi belajar berdasarkan tipe belajar mahasiswa menunjukkan bahwa prestasi belajar sangat memuaskan memiliki kecenderungan pada tipe belajar visual (72,5%), auditori (65,7%), kinestetik (50%), dan visual-auditori (60%).

Untuk memperoleh prestasi belajar yang baik proses pembelajaran harus interaktif, tidak monoton, dan melibatkan siswa, yang ditandai dengan keaktifan siswa dalam bertanya. Penelitian yang dilakukan Marbach dan Classen (2001) mengungkapkan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi pertanyaan siswa yaitu tugas yang berhubungan dengan pertanyaan siswa, latar belakang pengetahuan sebelumnya, dan adanya kriteria siswa yang dapat mengevaluasi kualitas pertanyaan mereka sendiri. Perasaan malu atau takut untuk bertanya yang terjadi pada siswa membentuk pola pikir yang sama saat ia telah dewasa nanti.

Menurut Morgan dan Saxton, (2006), penyebab siswa enggan atau takut untuk bertanya adalah adanya tekanan pribadi. Siswa merasa mendapatkan tekanan dari diri sendiri ketika pertanyaannya sering dicemooh, disepelekan dan dianggap bodoh oleh lingkungannya. Tekanan pribadi ini juga muncul ketika guru memarahi atau mengacuhkan pertanyaannya. Siswa merasa tidak dihargai dan akhirnya merasa tidak percaya diri untuk bertanya. Siswa juga akan jarang bertanya di kelas ketika guru tidak atau jarang memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya. Jadi, budaya bertanya di kelas juga sangat jarang terjadi. Hasil penelitian Suherni (2011) terhadap keterampilan bertanya siswa menunjukkan bahwa pertanyaan siswa secara lisan merupakan pertanyaan kognisi tingkat rendah (100%) dalam Taksonomi Bloom.

SMP Negeri 1 Tanjungmorawa adalah salah satu SMP Negeri di Kabupaten Deliserdang, beralamat di jalan Sei Merah Desa Dagang Kerawan Kecamatan Tanjungmorawa. SMP Negeri 1 Tanjungmorawa memiliki masing-masing 9 rombongan belajar kelas VII dan VIII serta 10 rombongan belajar kelas IX. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMP Negeri 1 Tanjungmorawa, bahwa proses pembelajaran sebagian besar berlangsung secara konvensional melalui metode ceramah tanpa media pembelajaran walaupun ada beberapa yang sudah menggunakan media charta. Sedangkan penggunaan media ajar berbasis *ICT* sangat jarang digunakan, padahal dari 60 orang guru SMP Negeri 1 Tanjungmorawa lebih dari 50% telah memiliki laptop dan telah mampu mengoperasikannya khususnya program aplikasi *Microsoft Office*. SMP Negeri 1 Tanjungmorawa juga telah memiliki 3 buah *infocus* sebagai perangkat proyeksi.

Selama proses pembelajaran, juga terlihat tidak semua siswa aktif dalam proses pembelajaran, kurang semangat, dan tingkat partisipasinya rendah yang mengakibatkan hasil belajar siswa juga rendah. Hasil belajar siswa untuk materi keanekaragaman mahluk hidup pada tahun pelajaran 2011/2012 berdasarkan nilai ulangan, dari 304 siswa hanya 50% siswa yang tuntas belajar.

Hasil studi pendahuluan melalui kuesioner menunjukkan bahwa terdapat tiga macam gaya belajar pada 342 siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Tanjungmorawa Tahun Pelajaran 2012/2013 dengan jumlah berturut-turut dari yang terbanyak adalah gaya belajar auditori 45,03% (154 siswa), visual 31,58% (108 siswa), kinestetik 23,39% (80 siswa). Berdasarkan latar belakang tersebut, perlu adanya penelitian mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* dan gaya belajar terhadap hasil belajar IPA dan keterampilan bertanya siswa pada materi keanekaragaman mahluk hidup di SMP Negeri 1 Tanjungmorawa.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang diperoleh, yaitu:

1. Penggunaan bahan ajar berupa media ajar yang belum sesuai dengan tuntutan kurikulum yang memiliki relevansi dan konsistensi terhadap standar kompetensi dan kompetensi dasar.
2. Penggunaan media ajar yang belum sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
3. Penggunaan media ajar belum dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Penggunaan media ajar belum dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk lebih mandiri.
5. Pembelajaran masih berlangsung secara konvensional tanpa menggunakan media berbasis *ICT*.
6. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan minat belajar rendah.
7. Siswa masih belajar secara pasif dan kurang berminat mengajukan pertanyaan.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan dan agar masalah yang diteliti lebih jelas dan terarah maka pembatasan masalah penelitian ini dibatasi pada:

1. Media pembelajaran yang digunakan berupa media Camtasia, Power point dan media konvensional berupa buku paket pegangan siswa pada materi keanekaragaman mahluk hidup di kelas VII SMP Negeri 1 Tanjungmorawa.
2. Gaya belajar siswa yang diamati adalah gaya belajar visual, auditori dan kinestetik siswa di kelas VII SMP Negeri 1 Tanjungmorawa.
3. Hasil belajar kognitif siswa dibatasi pada materi keanekaragaman mahluk hidup di kelas VII SMP Negeri 1 Tanjungmorawa.
4. Keterampilan bertanya siswa secara lisan dan tulisan dalam Taksonomi Bloom.
5. Strategi pembelajaran yang digunakan adalah strategi ekspositori atau pembelajaran langsung (*Direct Instructional*) dengan metode ceramah.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan media Camtasia lebih tinggi daripada yang dibelajarkan dengan Power Point pada materi keanekaragaman makhluk hidup kelas VII di SMP Negeri 1 Tanjungmorawa?
2. Apakah hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan media Camtasia lebih tinggi daripada pembelajaran dengan media konvensional pada materi keanekaragaman makhluk hidup kelas VII di SMP Negeri 1 Tanjungmorawa?
3. Apakah hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan Power Point lebih tinggi daripada pembelajaran dengan media konvensional pada materi keanekaragaman makhluk hidup kelas VII di SMP Negeri 1 Tanjungmorawa?
4. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar tentang keanekaragaman makhluk hidup siswa yang memiliki gaya belajar visual, auditori dan kinestetik yang dibelajarkan dengan media Camtasia di kelas VII SMP Negeri 1 Tanjungmorawa?
5. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar tentang keanekaragaman makhluk hidup siswa yang memiliki gaya belajar visual, auditori dan kinestetik yang dibelajarkan dengan media Power Point di kelas VII SMP Negeri 1 Tanjungmorawa?
6. Apakah terdapat hubungan antara gaya belajar dengan hasil belajar siswa tentang keanekaragaman makhluk hidup di kelas VII SMP Negeri 1 Tanjungmorawa?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan media Camtasia lebih tinggi daripada yang dibelajarkan dengan Power Point pada materi keanekaragaman makhluk hidup kelas VII di SMP Negeri 1 Tanjungmorawa.
2. Hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan media Camtasia lebih tinggi daripada pembelajaran dengan media konvensional pada materi keanekaragaman makhluk hidup kelas VII di SMP Negeri 1 Tanjungmorawa.
3. Hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan Power Point lebih tinggi daripada pembelajaran dengan media konvensional pada materi keanekaragaman makhluk hidup kelas VII di SMP Negeri 1 Tanjungmorawa.
4. Terdapat perbedaan hasil belajar tentang keanekaragaman makhluk hidup siswa yang memiliki gaya belajar visual, auditori dan kinestetik yang dibelajarkan dengan media Camtasia di kelas VII SMP Negeri 1 Tanjungmorawa.
5. Terdapat perbedaan hasil belajar tentang keanekaragaman makhluk hidup siswa yang memiliki gaya belajar visual, auditori dan kinestetik yang dibelajarkan dengan media Power Point di kelas VII SMP Negeri 1 Tanjungmorawa.
6. Terdapat hubungan antara gaya belajar dengan hasil belajar siswa tentang keanekaragaman makhluk hidup di kelas VII SMP Negeri 1 Tanjungmorawa.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Manfaat teoritis penelitian ini antara lain adalah (1) Untuk memperkaya dan menambah khasanah ilmu pengetahuan guna meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar berupa media pembelajaran IPA berbasis *ICT*; dan (2) Sumbangan pemikiran dan bahan acuan bagi guru, pengelola, pengembang, lembaga pendidikan dan peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji dan mengembangkan secara lebih mendalam tentang media pembelajaran IPA berbasis *ICT*. Sedangkan manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai bahan pertimbangan dan alternatif bagi guru dalam pemilihan media pembelajaran IPA, sehingga guru dapat merancang suatu rencana pembelajaran yang berorientasi bahwa belajar akan lebih baik jika siswa dapat menggunakan sebagian waktunya untuk kerja kelompok, kerja individual dan diskusi interaktif dengan difasilitasi media pembelajaran yang mengandung aspek dari multimedia berbasis *ICT*.