

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu aspek yang sangat penting serta dapat berpengaruh untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) terhadap kemajuan bangsa dengan cara menerapkan pendidikan karakter kepada peserta didik. Menurut UU nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa “ Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pendidikan karakter itu sendiri dulunya hanya dibebankan pada dua mata pelajaran yaitu Agama dan PKN, khususnya terkait akhlak dan budi pekerti peserta didik. Namun, pada kenyataannya penanaman dan pembentukan karakter melalui dua mata pelajaran itu saja tidaklah cukup karena pada kedua mata pelajaran tersebut umumnya belum memadai mendorong siswa untuk memiliki nilai-nilai karakter tercermin dari siswa yang masih berperilaku buruk contohnya menyontek pada saat ujian, tidur di kelas, ribut di kelas, melawan guru dan lain-lain. Adapun nilai pendidikan karakter yang harus diterapkan antara lain kejujuran, religius, disiplin, kreatif, rasa ingin tau, mandiri, percaya diri, tanggung jawab (Bur, dkk, 2017). Terkait kelemahan diatas, maka diperlukan pendidikan karakter melalui semua mata pelajaran, salah satunya yaitu mata pelajaran Biologi (Ika, 2014).

Mata pelajaran biologi merupakan salah satu pelajaran di sekolah yang cukup banyak diminati oleh peserta didik, karena di dalamnya membahas tentang seluruh makhluk hidup mulai dari manusia, hewan serta tumbuhan. Proses pembelajaran biologi terdapat proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa mulai dari mengamati, melakukan percobaan/ praktikum di laboratorium dan menghasilkan percobaan, serta berdiskusi kelompok secara lisan, tulisan atau

diagram. Akhir proses pembelajaran akan menghasilkan kemampuan peserta didik melalui pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Teknologi dapat berperan dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Dalam hal ini guru dapat menyajikan materi pembelajaran dengan membuat media pembelajaran yang lebih menarik dengan bantuan teknologi tersebut sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Pemanfaatan teknologi dapat mempermudah guru dalam menyiapkan media. Secara praktis media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, antara lain mengkonkretkan konsep-konsep yang bersifat abstrak, sehingga dapat mengurangi verbalisme, membangkitkan motivasi belajar siswa, membantu meningkatkan pemahaman belajar dengan menyajikan materi secara menarik serta mempermudah penafsiran materi yang dianggap sulit.

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam proses pendidikan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki fungsi utama untuk meningkatkan motivasi belajar, mencegah kebosanan, serta memperkuat pemahaman peserta didik (Irma, 2015). Selain itu media mempunyai berbagai manfaat antara lain yaitu membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya, media juga dipandang sebagai suatu alat komunikasi yang menjembatani antara ide-ide yang abstrak dengan dunia nyata. Penggunaan media juga membuat proses interaksi, komunikasi dan penyampaian materi antara dosen dan mahasiswa agar dapat berlangsung secara tepat dan berdaya guna. Seiring dengan berkembangnya teknologi, telah tersedia berbagai macam media pembelajaran, salah satu media yang mempunyai banyak kelebihan dari media lain yaitu multimedia interaktif karena setiap informasi yang berupa tulisan, audio, dan gambar dapat ditunjukkan secara bersamaan. Beberapa penelitian menunjukkan, bahwa penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan penguasaan konsep (Ferawati, 2011)

Pembelajaran dengan multimedia interaktif menurut Deni Darmawan (2012) mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, suara, dan animasi. Pernyataan ini menunjukkan bahwa siswa dapat bersemangat belajar dengan multimedia interaktif karena tampilannya yang menarik dan mendukung pembelajaran. Perpaduan teks, gambar, video, suara, dan animasi dapat menjadi sumber belajar bagi siswa.

Berdasarkan hasil wawancara guru dan observasi siswa kelas XI MIA-7 di SMA Negeri 13 Medan bahwa guru tersebut masih belum menggunakan multimedia pembelajaran interaktif yang dapat menunjang serta mengembangkan nilai-nilai pendidikan karakter siswa dalam materi jaringan tumbuhan, melainkan guru menggunakan media pembelajaran biasa yang berupa power point yang hanya terdapat ringkasan materi sehingga guru kurang bervariasi dalam pemanfaatan media pembelajaran dan siswa kurang memperhatikan guru pada saat kegiatan belajar mengajar di kelas karena media pembelajaran yang diberikan kurang menarik, serta siswa cenderung bosan. Oleh karena itu perlu dilakukan adanya pengembangan multimedia interaktif terintegrasi pendidikan karakter.

Dengan pengembangan multimedia interaktif diharapkan proses pembelajaran biologi dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta menjadikan siswa untuk fokus dan aktif dalam proses pembelajaran. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga nilai-nilai pendidikan karakter yang diterapkan dapat dicapai oleh siswa. Berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Terintegrasi Pendidikan Karakter Pada Materi Jaringan Tumbuhan di Kelas XI MIA SMA Negeri 13 Medan T.P 2021/2022”**. Multimedia Interaktif berbasis pendidikan karakter sangat cocok untuk dikembangkan dalam pembelajaran pada materi jaringan tumbuhan untuk membangun motivasi belajar peserta didik.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, maka permasalahan yang diperoleh yaitu :

1. Kurangnya nilai pendidikan karakter siswa seperti sikap religius, jujur, disiplin, rasa ingin tahu, dan tanggung jawab saat mengikuti kegiatan proses belajar.
2. Kurangnya pengetahuan dan kemampuan guru biologi dalam membuat dan menerapkan media pembelajaran multimedia interaktif.
3. Hasil belajar siswa pada materi jaringan tumbuhan masih tergolong rendah dan perlu ditingkatkan
4. Cara transfer nilai pendidikan karakter kepada siswa kelas XI MIA di SMA Negeri 13 Medan saat mengajar masih kurang.

## 1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian tidak menyimpang dari tujuan penelitian maka perlu dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Pengembangan multimedia interaktif terintegrasi pendidikan karakter ditujukan untuk siswa kelas XI MIA di SMA Negeri 13 Medan.
2. Materi yang dikembangkan dalam pembelajaran multimedia interaktif terintegrasi pendidikan karakter dibatasi pada topik materi Jaringan Tumbuhan.
3. Perancangan pembelajaran multimedia interaktif terintegrasi pendidikan karakter yang dikembangkan dibatasi pada penilaian ahli materi, ahli media serta respon siswa SMA Negeri 13 Medan.
4. Nilai karakter yang diamati pada multimedia interaktif adalah nilai religius, jujur, disiplin, rasa ingin tahu, dan rasa tanggung jawab.

## 1.4. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kelayakan multimedia interaktif terintegrasi pendidikan karakter pada ahli materi pada materi jaringan tumbuhan di kelas XI MIA SMA Negeri 13 Medan T.P. 2021/2022?

2. Bagaimana kelayakan multimedia interaktif terintegrasi pendidikan karakter pada ahli media pada materi jaringan tumbuhan di kelas XI MIA SMA Negeri 13 Medan T.P. 2021/2022?
3. Bagaimana respon guru biologi terhadap multimedia interaktif terintegrasi pendidikan karakter pada materi jaringan tumbuhan di kelas XI MIA SMA Negeri 13 Medan T.P. 2021/2022?
4. Bagaimana respon peserta didik terhadap multimedia interaktif terintegrasi pendidikan karakter pada materi jaringan tumbuhan di kelas XI MIA SMA Negeri 13 Medan T.P. 2021/2022?
5. Bagaimana efektivitas penggunaan Multimedia Interaktif Terintegrasi Pendidikan Karakter pada materi jaringan tumbuhan yang dikembangkan terhadap peningkatan hasil belajar?

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

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui kelayakan materi pembelajaran multimedia interaktif terintegrasi pendidikan karakter pada materi jaringan tumbuhan sebagai di kelas XI MIA SMA Negeri 13 Medan T.P 2021/2022.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif terintegrasi pendidikan karakter pada materi jaringan tumbuhan sebagai di kelas XI MIA SMA Negeri 13 Medan T.P 2021/2022.
3. Untuk mengetahui respon guru biologi terhadap multimedia interaktif terintegrasi pendidikan karakter pada materi jaringan tumbuhan di kelas XI MIA SMA Negeri 13 Medan T.P 2021/2022.
4. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap multimedia interaktif terintegrasi pendidikan karakter pada materi jaringan tumbuhan di kelas XI MIA SMA Negeri 13 Medan T.P 2021/2022.
5. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan Multimedia Interaktif Terintegrasi Pendidikan Karakter pada materi jaringan tumbuhan yang dikembangkan terhadap peningkatan hasil belajar

## 1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi banyak pihak seperti :

1. Bagi Sekolah, sebagai bahan acuan pihak sekolah agar dapat meningkatkan keberadaan dan menambah variasi jenis media pembelajaran sehingga hasil pembelajaran dapat meningkat serta lebih kompeten, dan berkualitas.
2. Bagi Guru, sebagai bahan masukan dan pertimbangan untuk memilih media pembelajaran yang tepat sehingga dapat membangkitkan semangat belajar siswa terkhususnya pada pembelajaran biologi.
3. Bagi Siswa, untuk meningkatkan hasil belajar biologi siswa melalui multimedia berbasis pendidikan karakter.
4. Bagi Peneliti memberi tambahan wawasan dan ilmu sehingga lebih baik lagi dalam menjalankan tugas sebagai calon pendidik.

## 1.7. Defenisi Operasional

1. Pendidikan merupakan pembelajaran yang berisi tentang pengetahuan dan keterampilan melalui proses kegiatan belajar mengajar di sekolah kepada peserta didik.
2. Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teori, konseptual sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan.
3. Multimedia interaktif adalah suatu alat yang membantu dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat membuat siswa lebih aktif, dan didalamnya terdapat kombonasi dari teks, gambar, video, audio serta animasi.
4. Pendidikan karakter adalah bentuk suatu proses kegiatan belajar mengajar yang didalamnya terdapat tindakan yang dapat membangun moral-moral peserta didik
5. Multimedia terintegrasi pendidikan karakter yang dimaksud adalah multimedia pembelajaran yang tidak hanya sebatas fasilitas untuk memudahkan guru, tetapi juga mengajarkan kemampuan kognitif dan nilai-nilai karakter yang dirancang sesuai kebutuhan, potensi sumber daya dan kondisi lingkungan masing-masing peserta didik.