

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perubahan zaman dari waktu ke waktu mengalami perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan yang terjadi saat ini terdapat pada bidang teknologi, bidang pertanian, bidang ekonomi, termasuk bidang ilmu pendidikan. Pendidikan merupakan bidang terpenting untuk menciptakan Sumber Daya Manusia yang berkualitas, karena melalui pendidikan manusia mampu mendapatkan pemahaman dan pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas intelektualnya. Pendidikan juga merupakan pembentuk pengetahuan yang asalnya tidak tahu menjadi tahu, dan tidak bisa menjadi bisa. Pendidikan bagi suatu bangsa merupakan suatu kebutuhan dasar yang harus dipenuhi karena merupakan dasar terciptanya suatu peradaban dan tatanan kebangsaan.

Pendidikan yang baik lahir dari proses pembelajaran yang baik pula, namun saat ini proses pembelajaran yang terjadi disekolah cenderung membuat peserta didik jenuh dan kurang menarik minat belajar peserta didik, sehingga hasil belajar peserta didik pun rendah. Menurut Daryanto (Rena, 2014:133) ”Permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran dikarenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran”.

Menurut Rusman (Rena, 2014:133) ”Media pembelajaran, memegang peran penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran”. Sehingga untuk mencapai tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang optimal, guru harus menciptakan proses pembelajaran yang kreatif, inovatif, menarik minat belajar peserta didik dengan memanfaatkan media yang ada.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPA di SMP Negeri 2 Manonjaya yang dilakukan pada hari Rabu, 6 Juni 2018 penulis mendapatkan informasi bahwa mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang dimungkinkan sulit dipahami dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain, khususnya pada materi Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia yang memiliki isi materi yang kompleks, peserta didik diharuskan mengetahui organ penyusun sistem pencernaan serta fungsinya. Namun hal itu tidak

mudah karena organ pencernaan memiliki bentuk serta fungsinya berbeda-beda. Hasilnya nilai ulangan harian yang didapatkan peserta didik pada materi Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia rata-rata 72 sedangkan untuk KKM yang harus dicapai pada mata pelajaran IPA yaitu 74. Sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA materi Sistem Pencernaan Makanan Pada Manusia di kelas VIII SMP Negeri 2 Manonjaya rendah.

Selain itu, guru mata pelajaran IPA menyebutkan bahwa penyebab dari rendahnya hasil belajar peserta didik dimungkinkan karena proses pembelajaran yang dilakukannya cenderung statis meskipun sudah ada ketentuan untuk menerapkan sistem pembelajaran yang bervariasi, serta rendahnya pengoptimalan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Hal tersebut disadari betul oleh guru mata pelajaran tentang kurangnya pemahaman untuk melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media, sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang diberikan guru karena pada materi sistem pencernaan makanan pada manusia banyak submateri yang harus disampaikan melalui media visual diantaranya pada materi organ penyusun sistem pencernaan, dimana peserta didik harus mengetahui bentuk dari organ penyusun sistem pencernaan dan fungsinya. Maka dari itu, penggunaan media pembelajaran pada materi sistem pencernaan makanan pada manusia perlu dioptimalkan.

Menurut Hamalik (Arsyad Azhar, 2007:15) “Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, peserta didik mampu menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi”. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar menjadi sangat penting perannya karena dapat menunjang pemahaman peserta didik dalam memahami konsep mata pelajaran yang bersifat abstrak/sulit dipahami.

Setelah mengetahui permasalahan pembelajaran mata pelajaran IPA di SMP Negeri 2 Manonjaya, maka alternatif yang dapat diberikan adalah

penggunaan media *macromedia flash* pada materi pelajaran Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia. Diharapkan melalui penggunaan *macromedia flash* pada materi pelajaran Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia, peserta didik dapat memahami materi pelajaran karena melalui media *macromedia flash* peserta didik mampu berinteraksi langsung secara aktif sehingga memudahkan pemahaman konsep pada materi pelajaran yang sifatnya abstrak menjadi lebih konkrit.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1) mengapa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas VIII SMP Negeri 2 Manonjaya kurang memuaskan ?;
- 2) apa kendala yang dihadapi oleh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Manonjaya saat mempelajari materi Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia ?;
- 3) apakah *macromedia flash* dapat menjadi pemecahan masalah terutama dalam media pembelajaran mata pelajaran IPA?; dan
- 4) apakah terdapat pengaruh *macromedia flash* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia di SMP Negeri 2 Manonjaya tahun ajaran 2018/2019 ?.

Agar permasalahan tersebut dapat mencapai tujuan yang diinginkan maka penulis perlu membatasi permasalahan penelitiannya. Adapun pembatasan masalah ini adalah sebagai berikut:

- 1) media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *macromedia flash*;
- 2) subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Manonjaya tahun ajaran 2018/2019;
- 3) materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi pelajaran Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia ;
- 4) hasil belajar peserta didik yang diukur dibatasi pada dimensi pengetahuan (K1) pengetahuan faktual, (K2) pengetahuan konseptual dan (K3) pengetahuan prosedural. Serta untuk dimensi proses kognitif (*cognitive*

processes) antara lain (C1) mengingat (*remembering*), (C2) memahami (*understanding*), (C3) mengaplikasikan (*applying*), (C4) menganalisis (*analyzing*).

Berdasarkan keterangan di atas, maka penulis ingin mencoba melakukan penelitian tentang: “Pengaruh *Macromedia Flash* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia (Studi Eksperimen di Kelas VIII SMP Negeri 2 Manonjaya Tahun Ajaran 2018/2019)”. Oleh karena itu dengan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat meningkatkan pemahaman tentang materi pelajaran Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut: “apakah terdapat pengaruh *macromedia flash* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia di kelas VIII semester ganjil SMP Negeri 2 Manonjaya tahun ajaran 2018/2019 ?”.

1.3 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam mengartikan isi dari penelitian ini, penulis akan menjelaskan mengenai beberapa istilah yang terdapat pada penelitian ini.

1.3.1 Hasil Belajar

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah perubahan tingkah laku peserta didik yang diperoleh dari hasil kegiatan belajarnya. Hasil belajar diperoleh setelah peserta didik diberikan materi yang diukur melalui tes dalam dimensi pengetahuan mencakup pengetahuan faktual (K_1), konseptual (K_2), dan prosedural (K_3) serta dimensi proses kognitif yang dibatasi pada jenjang mengingat (C_1), memahami (C_2), mengaplikasikan (C_3), dan menganalisis (C_4). Dalam penelitian ini hasil belajar peserta didik ditunjukkan dengan skor yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti tes formatif hasil belajar mata pelajaran biologi pada materi

sistem pencernaan makanan pada manusia kelas VIII SMP Negeri 2 Manonjaya.

1.3.2 Media Pembelajaran *Macromedia Flash*

Macromedia flash merupakan suatu program aplikasi yang digunakan untuk mengolah gambar vektor dan animasi. Objek-objek yang dapat diolah untuk membuat animasi selain gambar vektor (yang dibuat langsung dari *flash*) juga gambar-gambar bitmap yang diimpor, objek sound dan objek avi. Program ini dapat juga untuk menghasilkan animasi untuk web, presentasi, game consule, dan film. Untuk menjalankan animasi diperlukan program khusus (*software*) salah satunya adalah program *macromedia flash*. Untuk membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik, keratif, dan inovatif, maka *macromedia flash* perlu dimasukkan dalam kegiatan pembelajaran. Berikut ini adalah langkah-langkah penggunaan *macromedia flash* yang dipadukan dengan model pembelajaran Langsung (*direct intructions*) dalam kegiatan pembelajaran:

- 1) guru menyampaikan tujuan pembelajaran terkait materi yang akan disampaikan dengan menampilkannya pada *macromedia flash*;



Sumber : Dokumentasi pribadi

Gambar 1.1

**Tampilan Macromedia Flash Menampilkan
Kompetensi Dasar**

- 2) guru mengintruksikan kepada peserta didik untuk duduk di lab komputer;
- 3) guru mengintruksikan kepada peserta didik untuk mengoperasikan macromedia flash yang berisi materi sistem pencernaan makanan yang akan diajarkan;
- 4) peserta didik mengoprasikan macromedia flash pada komputer;
- 5) guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, lalu guru memberikan latihan soal gamnbar dengan menampilkannya pada macromedia flash dan memberikan LKPD kepada peserta didik, setelah itu guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan diskusi terkait apa yang dibahas pada LKPD tersebut; dan
- 6) guru memberikan penguatan dan penjelasan terhadap jawaban-jawaban atau topik-topik yang dibahas untuk mendapatkan satu konsep yang valid dan membuat kesimpulan terhadap materi yang dibahas dengan menyajikannya di macromedia flash.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *macromedia flash* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia di kelas VIII Semester ganjil SMP Negeri 2 Manonjaya tahun ajaran 2018/2019.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoritis

- 1) Sebagai wujud dari kontribusi baik terhadap pengembangan pengetahuan, keterampilan dan kreativitas khususnya dalam pendidikan biologi.
- 2) Sebagai wujud kontribusi berupa teori bagi para peneliti serta pihak lain, dimana hasil penelitian ini merupakan masukan terhadap

permasalahan yang baru berupa permasalahan pembelajaran yang perlu dikaji lagi lebih lanjut.

1.5.2 Kegunaan Praktis

1.5.2.1 Bagi Sekolah

- 1) Sebagai kontribusi pemikiran terhadap pihak sekolah dalam mencoba menggunakan media pembelajaran selain model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- 2) Sebagai kontribusi pemikiran dalam menerapkan berbagai media pembelajaran yang ditunjang oleh model pembelajaran sesuai dengan langkah-langkahnya sehingga menciptakan proses pembelajaran yang baik.

1.5.2.2 Bagi Guru

- 1) Memberikan kontribusi berupa inovasi dalam proses pembelajaran yang dapat memberikan motivasi lebih kepada peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Memberikan kontribusi berupa pemikiran, pengetahuan serta informasi mengenai pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik terutama pada pelajaran IPA.

1.5.2.3 Bagi Peserta Didik

- 1) Sebagai daya motivasi peserta didik dalam peningkatan ilmu pengetahuan.
- 2) Memacu peserta didik sehingga mampu berpikir aktif, kreatif, dan inovatif serta berinteraksi langsung dengan media pembelajarannya.