

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kemajuan teknologi saat ini sangat memudahkan manusia dalam berbagai bidang. Bidang-bidang yang terkena dampak revolusi industri ini diantaranya bidang perekonomian, sosial, politik bahkan di bidang pendidikan. Seiring dengan perkembangan zaman, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, masyarakat menjadi semakin dinamis, ilmu berkembang semakin hebat, dan teknologi yang semakin canggih. Dengan adanya kemajuan IPTEK ini memungkinkan dapat mengakses berbagai informasi dari seluruh penjuru dunia terutama untuk kepentingan peningkatan pendidikan.

Di tengah kepentingan permasalahan belajar yang terus berkembang, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidang pendidikan yang semakin pesat ini, mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi yang efisiensi dan optimal dalam proses pembelajaran serta membantu mengatasi berbagai permasalahan dan keterbatasan manusia dalam proses pembelajaran. Dengan demikian pemikiran baru di bidang pendidikan akan lahir sebagai terobosan untuk meningkatkan mutu pendidikan yang mampu menghasilkan SDM yang mampu mengembangkan keterampilan dan pengetahuan sesuai dengan tuntutan zaman. Suatu proses belajar-mengajar dikatakan baik, bila proses tersebut dapat membangkitkan kegiatan yang efektif.

Dalam bidang pendidikan, teknologi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam sejarah perkembangan kualitas pendidikan dan pembelajaran. Penggunaan media di dalam proses pembelajaran menjadi alternatif bagi pendidikan yang inovatif. Media pembelajaran dapat mempermudah dalam penyampaian informasi atau pesan pembelajaran kepada peserta didik, selain itu media juga dapat membangkitkan minat belajar siswa serta dapat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

Menurut Hamalik (Arsyad, Azhar, 2017:19) mengemukakan bahwa "Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa". Untuk itu, penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan dapat meningkatkan mutu pendidikan yang menjadikan proses pembelajaran mencapai tingkat efisiensi dan efektivitas yang optimal dan mampu meningkatkan kualitas pendidikan dengan menentukan media pembelajaran yang tepat.

Menurut Hamalik (Arsyad, Azhar, 2017:4) "Hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi". Dalam hal ini guru dituntut agar mampu menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat menciptakan proses belajar mengajar yang tidak monoton dan menarik. Salah satu media pembelajaran yang dapat mempengaruhi suasana belajar yang menarik, efektif dan kondusif sehingga berdampak pada motivasi

dan hasil belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *lectora inspire*. Pada proses belajar mengajar, *lectora inspire* mampu memberikan gambaran pada hal-hal yang masih bersifat abstrak karena ada animasi dan video menarik yang mampu meningkatkan pemahaman materi dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam belajar yang berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan Observasi yang dilakukan penulis pada tanggal 07 Januari 2019 di SMA Negeri 8 Tasikmalaya melalui pengamatan dan wawancara dengan guru mata pelajaran Biologi yaitu Ibu Hj. Uun Ruhaeni, S.Pd, M.Pd., penulis mendapatkan informasi bahwa dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran Biologi masih belum optimal dan bersifat verbal yaitu menggunakan media buku sehingga kurang bervariasinya media yang digunakan oleh guru, peserta didik kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran karena banyak mengandung konsep-konsep abstrak dan istilah-istilah latin sehingga sulit dipahami khususnya pada sub konsep sistem pencernaan makanan pada manusia. Selain itu, guru mata pelajaran Biologi menyebutkan bahwa penyebab dari rendahnya hasil belajar peserta didik dimungkinkan karena proses pembelajaran kurang optimal dan tepat dalam penggunaan media pembelajaran sehingga suasana pembelajaran cenderung mudah jenuh dan monoton bagi peserta didik. Adapun nilai rata-rata ulangan harian biologi semester ganjil kelas XI MIPA SMAN 8 Tasikmalaya pada tahun ajaran 2018/2019 adalah 66,18 sedangkan KKM yang diterapkan sekolah adalah 70.

Dilihat dari pembelajaran yang berlangsung, media pembelajaran yang sering digunakan kurang menarik dan belum optimal yaitu menggunakan media buku, papan tulis dan spidol sehingga suasana pembelajaran cenderung mudah jenuh dan monoton bagi peserta didik. Kurang bervariasinya media yang digunakan oleh guru, peserta didik kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Sehubungan dengan penggunaan media pembelajaran, guru mengatakan bahwa kurangnya pemahaman untuk menggunakan media pembelajaran, khususnya yang bersifat interaktif dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami sub konsep yang disampaikan. Untuk sub konsep sistem pencernaan makanan pada manusia yang disampaikan melalui media visual diantaranya pada materi organ penyusun sistem pencernaan makanan pada manusia, dimana peserta didik harus mengetahui bentuk dari organ sistem pencernaan makanan pada manusia sehingga untuk mempelajarinya harus melihat apa yang mereka pelajari.

Menurut Hamalik (Arsyad Azhar, 2007:15) menyatakan bahwa:

Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, meningkatkan pemahaman peserta didik, peserta didik mampu menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk menuju keberhasilan dalam proses pembelajaran, guru dituntut mampu menyelenggarakan proses pembelajaran yang menarik dan tidak monoton. Salah satu upaya yang dilakukan guru untuk menciptakan pembelajaran

semakin optimal dengan meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Setelah mengetahui permasalahan pembelajaran mata pelajaran biologi di SMA Negeri 8 Tasikmalaya, maka alternatif yang dapat digunakan adalah penggunaan media pembelajaran *lectora inspire* pada sub konsep sistem pencernaan makanan pada manusia. Diharapkan melalui penggunaan *media pembelajaran lectora inspire* pada sub konsep sistem pencernaan makanan pada manusia, peserta didik dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dan memudahkan dalam memahami materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit.

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

1. mengapa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran biologi di kelas XI SMA Negeri 8 Tasikmalaya kurang memuaskan ?;
2. apa saja kendala yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran pada sub konsep sistem pencernaan makanan pada manusia ?;
3. apa penyebab rendahnya motivasi peserta didik pada sub konsep sistem pencernaan makanan pada manusia ?;
4. apakah media pembelajaran *lectora inspire* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada sub konsep sistem pencernaan makanan pada manusia ?;

5. apakah media pembelajaran *letora inspire* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada sub konsep sistem pencernaan makanan pada manusia ?; dan
6. apakah ada pengaruh media pembelajaran *lectora inspire* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada sub konsep sistem pencernaan makanan pada Manusia di SMA Negeri 8 Tasikmalaya tahun ajaran 2019/2020 ?.

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 *lectora inspire*;
2. subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI MIPA SMA Negeri 8 Tasikmalaya tahun ajaran 2019/2020 dengan sampel sebanyak dua kelas;
3. materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sub konsep 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*), dan (C5) mengevaluasi; dan

5. hasil motivasi yang diperoleh dari hasil pengukuran motivasi berupa angket pada sub konsep sistem pencernaan makanan pada manusia dengan aspek yang diukur meliputi motivasi internal dan eksternal.

Berdasarkan keterangan di atas, maka penulis ingin mencoba melakukan penelitian tentang: “Pengaruh Media Pembelajaran *Lectora Inspire* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Sub Konsep Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia (Studi Eksperimen di Kelas XI SMA Negeri 8 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2019/2020)”.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut: “Adakah pengaruh Media Pembelajaran *Lectora Inspire* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia (Studi Eksperimen di Kelas XI SMA Negeri 8 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2019/2020) ?”.

#### **C. Definisi Operasional**

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman dalam mengartikan dan menafsirkan istilah yang digunakan, maka dalam penelitian ini penulis akan mendefinisikan beberapa istilah, diantaranya sebagai berikut:

1. hasil belajar adalah hasil yang diperoleh peserta didik dari proses pembelajaran dengan adanya perubahan tingkah laku, pengetahuan, sikap, pola pikir dan tolak ukur keberhasilan dari proses pembelajaran setelah melakukan proses belajar pada materi sistem pencernaan makanan pada manusia. Adapun hasil belajar yang diukur yaitu dimensi pengetahuan (KI)

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*), dan (C5) mengevaluasi

2. media pembelajaran *lectora inspire* adalah sebuah perangkat lunak (*software*) berbasis komputer yang mudah digunakan oleh pengguna untuk membuat media pembelajaran interaktif. *Lectora inspire* ini menyediakan template yang dapat diaplikasikan untuk menyusun materi pembelajaran dilengkapi penggabungan unsur teks, gambar, suara, video, animasi. Untuk membuat kegiatan pembelajaran lebih efektif, menarik, dan kreatif, maka diperlukan media pembelajaran *lectora inspire* dalam kegiatan pembelajaran. Didalam aplikasi ini terdapat tampilan media pembelajaran *lectora inspire*, dapat dilihat pada Gambar 1.1



Gambar 1.1  
**Media Pembelajaran *Lectora Inspire***  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Berikut ini adalah langkah-langkah penggunaan media pembelajaran *lectora inspire* yang dipadukan dengan model pembelajaran *discovery learning* dalam kegiatan pembelajaran:

- a. guru menyampaikan tujuan pembelajaran terkait materi yang akan disampaikan dengan menampilkannya pada *lectora inspire*;
  - b. guru mengintruksikan kepada peserta didik untuk duduk rapih;
  - c. guru mengintruksikan kepada peserta didik untuk mengamati penyampaian materi sistem pencernaan makanan pada manusia yang akan disampaikan;
  - d. peserta didik mengamati dan mendengarkan materi;
  - e. guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok, lalu guru memberikan latihan soal gambar dengan menampilkannya pada *lectora inspire* 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
  - f. 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 *lectora inspire*.
3. motivasi belajar adalah dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya dan mencapai tujuan tertentu. Motivasi ini meliputi motivasi instrinsik yang terdapat rangsangan dari dalam dirinya

sedangkan motivasi ekstrinsik ini timbul karena adanya rangsangan dari luar individu. Adapun indikator motivasi belajar yang diukur pada penelitian ini meliputi hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Lectora Inspire* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada sub konsep Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia di kelas XI SMA Negeri 8 Tasikmalaya tahun ajaran 2019/2020.

#### **E. Kegunaan Penelitian**

##### 1. Kegunaan Teoretis

- a. Sebagai wujud dari kontribusi baik terhadap pengembangan pengetahuan, keterampilan dan kreativitas khususnya dalam pendidikan biologi.
- b. 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.

##### 2. Kegunaan Praktis

###### a. 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.

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai bahan acuan pengembangan media pembelajaran interaktif guna meminimalisasi kejenuhan dalam proses pembelajaran.
- 2) Memberikan kontribusi berupa inovasi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 3) Memberikan kontribusi berupa pengetahuan dan informasi mengenai pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik terutama pada pelajaran Biologi.

c. Bagi Peserta Didik

- 1) Sebagai daya motivasi peserta didik dalam peningkatan ilmu pengetahuan.
- 2) Memudahkan pemahaman peserta didik mengenai materi pembelajaran sistem pencernaan makanan pada manusia.
- 3) Memacu peserta didik sehingga mampu berpikir aktif, kreatif, dan inovatif serta berinteraksi langsung dengan media pembelajarannya.

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengalaman dan pengetahuan dalam merancang suatu pembelajaran yang efektif sehingga dapat menjadi bekal untuk terjun ke lapangan dalam dunia pendidikan