

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tantangan zaman yang semakin tinggi menuntut manusia untuk dapat memiliki kemampuan dalam bidang pengetahuan dan teknologi. Kemampuan tersebut bisa didapatkan melalui pendidikan. Pendidikan yang tepat akan menghasilkan sumber daya manusia yang unggul. Pendidikan yang dilakukan bisa melalui berbagai cara dengan mengacu pada sistem pendidikan. Sistem pendidikan Indonesia secara terpadu dibuat untuk mencapai tujuan pendidikan.

Tujuan pendidikan Indonesia dijabarkan dalam UU Nomor 20 tahun 2003 yaitu “mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.” Tujuan pendidikan tersebut digunakan sebagai arah yang akan di capai dalam pelaksanaan pendidikan. Upaya dalam mewujudkan tujuan pendidikan adalah dengan membentuk perangkat-perangkat pendidikan yang mendukung, salah satunya adalah kurikulum sebagai rancangan pembelajaran yang akan diterapkan oleh lembaga pendidikan.

Kurikulum yang diterapkan Indonesia saat ini adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan, bakat dan minat secara luas dan terbuka sesuai dengan prinsip perbedaan individu. Dalam pedoman peminatan peserta didik (PSDMP dan PMP 2013:3) menyatakan bahwa “struktur kurikulum 2013

menyediakan: (1) mata pelajaran wajib diikuti oleh seluruh peserta didik disatuan pendidikan pada setiap satuan dan jenjang pendidikan, dan (2) mata pelajaran pilihan yang diikuti oleh peserta didik sesuai dengan pilihan mereka” Hal tersebut bertujuan agar peserta didik dapat memiliki tingkat penguasaan pengetahuan, sikap dan keterampilan diatas standar. Kelompok mata pelajaran peminatan baru diberikan kepada peserta didik ditingkat SMA/MA/SMK.

Kebijakan lintas minat yang dilakukan pemerintah sebetulnya sudah sangat baik dengan memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memilih mata pelajaran peminatan sesuai dengan minat dan bakatnya. Namun tidak semua sekolah menerapkan kebebasan memilih mata pelajaran peminatan tersebut. SMAS PGRI 43 Singaparna merupakan salah satu sekolah yang sudah menerapkan kurikulum 2013 dan juga menggunakan sistem lintas minat. Di sekolah ini mata pelajaran lintas minat ditentukan oleh sekolah dengan alasan kurangnya tenaga pengajar. Peserta didik tidak dengan bebas memilih mata pelajaran peminatan yang diinginkan sesuai dengan minat mereka. Sehingga suasana belajar tidak sesuai dengan yang diharapkan dalam kurikulum 2013.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Biologi dikelas XI MIPA dan IPS SMAS PGRI 43 Singaparna tahun ajaran 2018/2019 mengemukakan bahwa perlu dilihat pembelajaran yang menyenangkan agar dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Biologi kelas lintas minat tergolong rendah yaitu 59,51. Sedangkan KKM Biologi yang diterapkan dikelas XI IPS yaitu 71.

Hasil belajar merupakan tolak ukur pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran dikelas. Jika hasil belajar rendah itu berarti peserta didik tidak memahami materi tersebut dengan baik. Rendahnya hasil belajar ini salah satunya dipengaruhi oleh rendahnya minat belajar. Hal itu sesuai dengan pernyataan Syah Muhibbin (2010: 134) bahwa "minat seperti yang dipahami dapat memengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa." Oleh karena itu, jika peserta didik yang memiliki minat belajar yang rendah maka dia akan sangat jarang belajar sehingga tidak memahami materi dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan bahwa ketika pembelajaran berlangsung peserta didik lebih pasif dan mengantuk serta sering ijin keluar kelas. Padahal seharusnya peserta didik memaksimalkan pembelajaran dikelas karena hanya ada satu buku paket untuk satu meja tentu ini sangat menyulitkan peserta didik untuk belajar dirumah. Selain itu, sebagian besar peserta didik hanya belajar ketika akan dilaksanakan ulangan saja dengan cara sistem kebut semalam. Cara belajar seperti ini sangat tidak efektif dilakukan bagi peningkatan pemahaman peserta didik, terlebih pada materi yang dirasa sulit oleh peserta didik yaitu pada sub konsep sistem endokrin. Pada sub konsep tersebut peserta didik belum bisa menghasilkan penjelasan yang mutakhir tentang keterkaitan antara kelenjar endokrin, jenis hormon dan fungsinya. Hal itu terjadi karena materi tersebut membuat peserta didik malas membaca, mencatat dan bosan jika harus mendengarkan guru saja. sehingga sistem endokrin harus dikemas dengan sangat menarik agar mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, penting bagi guru

untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan dapat dipelajari sendiri oleh peserta didik ketika dirumah. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah media *sparkol videoscribe*.

Media *sparkol videoscribe* merupakan media pembelajaran video animasi dari rangkaian gambar dan kalimat yang dirangkai secara utuh. (Pamungkas, Aan Subhan;2018). Ciri khas dari *Software* ini yaitu layar gerak animasi dengan objek berupa tangan yang sedang menulis dan menggambar pada *whiteboard* dengan perpaduan informasi materi, desain grafis, animasi, dan suara baik musik maupun narasi. Keunggulan *Software* ini dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik mampu menikmati proses pembelajaran. Fitur yang disediakan oleh *software* ini sangat beragam dan dapat disesuaikan dengan materi, serta mudah diaplikasikan oleh semua guru. Media *sparkol videoscribe* dirasa sangat cocok diterapkan disekolah tersebut, selain karena proses pengerjaan yang mudah, hasil akhir media ini yang berupa video memungkinkan peserta didik dapat mempelajari kembali materi yang telah diajarkan ketika dirumah. Sehingga, dengan kombinasi tersebut diharapkan mampu menarik perhatian dan keingintahuan peserta didik dalam mempelajari dan memahami materi sistem endokrin tersebut. Sehingga akan memengaruhi hasil belajar agar lebih meningkat. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1) Apakah media pembelajaran *sparkol videoscribe* berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik?;

- 2) apakah media pembelajaran *sparkol videoscribe* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik?;
- 3) apakah media pembelajaran *sparkol videoscribe* berhasil diterapkan di SMAS PGRI 43 Singaparna pada sub konsep sistem endokrin?.

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

- 1) Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *sparkol videoscribe*;
- 2) model pembelajaran yang digunakan adalah model *Discovery Learning*;
- 3) subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI IPS SMA Swasta PGRI 43 Singaparna Kabupaten Tasikmalaya;
- 4) instrumen yang digunakan untuk mengukur minat belajar peserta didik adalah angket;
- 5) instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif peserta didik adalah soal tes pilihan majemuk.

Berdasarkan keterangan diatas, maka penulis ingin mencoba melakukan penelitian tentang: “Pengaruh penggunaan media *sparkol videoscribe* terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik Lintas Minat pada Sub Konsep Sistem Endokrin di kelas XI IPS SMA Swasta PGRI 43 Singaparna”. Oleh karena itu dengan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut; “adakah pengaruh terhadap minat belajar dan hasil belajar peserta didik lintas minat setelah menggunakan media *Sparkol Videoscribe* pada sub konsep Sistem Endokrin dikelas XI IPS SMAS PGRI 43 Singaparna?”

C. Definisi Operasional

Agar penelitian ini terarah, penulis mendefinisikan secara operasional sebagai berikut:

1. Minat belajar adalah ketertarikan peserta didik dalam mempelajari sesuatu. Rasa ketertarikan ini yang akan membuat peserta didik melaksanakan proses pembelajaran dengan aktif, komunikatif dan menyenangkan. Materi yang ingin disampaikan oleh guru akan tersalurkan dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran tercapai dan hasil belajar peserta didik akan meningkat. Indikator dari minat belajar yaitu:
 - a. Ketertarikan
 - b. Rasa senang
 - c. Perhatian
 - d. Keterlibatan
2. Hasil belajar adalah proses perubahan tingkah laku dan peningkatan pengetahuan setelah mengalami pengalaman belajar. Hasil belajar dapat diketahui dari hasil tes yaitu berupa tes kognitif yang dibatasi pada jenjang C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan), C4

(menganalisis), C5 (mengevaluasi). Serta pada dimensi pengetahuan K1 (faktual), K2 (konseptual), K3 (prosedural). Pada penelitian ini di spesifikasikan pada sub konsep sistem endokrin.

3. Media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* merupakan media pembelajaran audio visual yang berupa *software* untuk membuat video animasi berupa gambar bergerak dengan tambahan efek suara. Ciri khas *software Sparkol Videoscribe* yaitu layar gerak animasi dengan objek berupa tangan yang sedang menulis pada *whiteboard* dengan perpaduan gambar, informasi materi, animasi dan suara. Media pembelajaran ini dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam proses belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media ini diintegrasikan dengan model *Discovery Learning*. Berikut ini sintak model *Discovery Learning* yang sudah dimodifikasi dengan bantuan media *sparkol videoscribe*:

- a. Guru menjelaskan indikator dan tujuan pembelajaran;
- b. guru menampilkan video animasi yang dibuat melalui aplikasi *sparkol videoscribe* untuk menarik perhatian peserta didik, agar dapat memahami permasalahan;
- c. peserta didik dibantu dengan guru merumuskan masalah dari video yang sudah ditampilkan oleh guru;
- d. guru membagi peserta didik menjadi lima kelompok heterogen berdasarkan prestasi belajar;
- e. guru membagikan lembar kerja peserta didik (LKPD) yang berisi pertanyaan tentang materi sistem endokrin;

- f. guru menampilkan video yang dibuat menggunakan *sparkol videoscribe* tentang permasalahan yang menjadi stimulus peserta didik untuk mengerjakan LKPD;
- g. peserta didik mengumpulkan data sebanyak mungkin untuk menjawab pertanyaan pada lembar kerja peserta didik;
- h. guru menginstruksikan peserta didik untuk mengolah data yang telah didapatkan;
- i. masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya dan melakukan tanya jawab;
- j. guru melakukan verifikasi dengan menampilkan video pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan *sparkol videoscribe* yang berisi tentang point-point inti dari setiap indikator pembelajaran
- k. guru bersama peserta didik menyimpulkan materi; dan
- l. guru menutup kegiatan pembelajaran.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh hasil belajar dan minat belajar peserta didik lintas minat setelah menerapkan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* pada sub konsep sistem endokrin di kelas XI IPS SMAS PGRI 43 Singaparna.

E. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan diatas, penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Kegunaan teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah menambah wawasan tentang penggunaan media pembelajaran yang bermanfaat dalam membantu proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan, serta dapat dijadikan referensi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif pada kelas lintas minat.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Sekolah

- 1) Sebagai sarana informasi dan masukan kepada pihak sekolah agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
- 2) Diharapkan media yang telah digunakan dapat memberi manfaat dalam meningkatkan proses pembelajaran

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai bahan informasi bahwa *software Sparkol Videoscribe* bisa dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran pada dikelas lintas minat.
- 2) Membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik minat peserta didik lintas minat untuk lebih komunikatif dan aktif dalam pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

- 1) Memberi peserta didik pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan antusiasme belajar sehingga meningkatkan minat peserta didik untuk belajar
- 2) Sebagai daya motivasi peserta didik dalam peningkatan ilmu pengetahuan.