

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Pendidikan dalam arti luas berarti suatu proses untuk mengembangkan semua aspek kepribadian manusia yang mencakup pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan. Pendidikan bertujuan untuk mencapai kepribadian individu yang lebih baik. Dalam dunia pendidikan penyebaran suatu metode juga sukar karena belum tentu semua metode cocok untuk digunakan. Metode ceramah masih terlalu dominan, berceramah memang berat karena guru dipaksa menjadi sumber belajar yang terpenting dalam proses pembelajaran atau belajar mengajar (Salam, 2002).

Pola pengajaran pada mata pelajaran biologi tingkat SMP yang dilakukan oleh sekolah-sekolah cenderung menggunakan metode ceramah. Dengan metode ceramah guru merasa lebih mudah mengawasi keterlibatan siswa dalam mendengarkan pelajaran karena siswa melakukan hal yang sama, yakni serempak mendengarkan guru. Perhatian guru juga tidak terbagi-bagi dengan kegiatan siswa yang sejenis tersebut. Metode ceramah ini sering disebut juga metode pasif yaitu metode pembelajaran satu arah dari dosen ke mahasiswa. Metode ini merupakan metode pembelajaran tradisional yang sering disebut dengan *learning*.

Namun berdasarkan pengamatan observasi di kelas XIII B, metode ceramah memiliki kelemahan yaitu guru tidak mampu mengontrol sejauh

mana siswa telah memahami uraiannya. Dalam pelaksanaannya di kelas, lebih dari separuh waktu siswa dipergunakan untuk mendengarkan. Siswa akan lebih cenderung pasif, karena mereka hanya menjadi pendengar tanpa ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran. Apalagi mata pelajaran biologi yang lebih banyak materi tentang hafalan, siswa akan terlihat bosan, dan mengantuk untuk itu perlu di berikan media belajar yang bisa meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Selain ceramah (metode konvensional) penyampaian materi biologi hanya bersifat monoton yaitu dengan guru mencatat materi di papan tulis dan siswa di suruh mencatat apa yang di terangkan oleh guru tanpa ada inovasi media apapun. Tanpa inovasi media guru akan kesulitan menyampaikan materi yang berbentuk gambar akibatnya siswa kurang mengerti pelajaran tersebut karena dalam proses belajar siswa tidak melihat gambar aslinya.

Pada pokok bahasan pencernaan cenderung kurang diminati karena system organ pencernaan itu sulit dimengerti siswa, dengan adanya media power point berbasis animasi siswa belajar biologi dengan melihat langsung gambar organ pencernaan dan proses pencernaan. Selain itu dengan adanya animasi siswa akan mudah menghafal materi tersebut dan mengakibatkan hasil belajar dapat meningkat.

Dengan melibatkan indra penglihatan dan indra pendengaran, khususnya dengan menggunakan media *Powerpoint Berbasis Animasi* diharapkan pengetahuan tentang materi proses pencernaan dapat lebih mudah diterima oleh siswa. Dengan pemanfaatan powerpoint berbasis animasi

suasana pembelajaran juga lebih menyenangkan sehingga anak-anak tidak merasa bosan dan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran biologi. Oleh karena itu pemanfaatan media powerpoint berbasis animasi diharapkan akan dapat meningkatkan penguasaan biologi (Baharudin, 2008)

Oleh karena itu, untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dapat menggunakan media powerpoint yang berbasis animasi. Media ini dapat dilakukan dalam kelas besar yang berjumlah 30-40 orang. Pembelajaran melalui media ini diperlukan LCD, computer dan guru sebagai pendidik membuat power point berbasis animasi, media ini dapat dilakukan dalam pokok bahasan system pencernaan yang merupakan pokok bahasan kelas VIII.

Berdasarkan hal-hal tersebut penulis akan mengadakan penelitian tentang **“PEMBELAJARAN KONTEKTUAL MEDIA POWERPOINT BERBASIS ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS VIII POKOK BAHASAN PENCERNAAN MANUSIA”**

## **B. PEMBATASAN MASALAH**

Agar penelitian ini lebih terarah, perlu dibatasi permasalahanya sebagai berikut :

### 1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XIII A SMP Negeri 02 Sidoharjo Tahun Ajaran 2010/2011

### 2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah dengan media pembelajaran *powerpoint yang berbasis animasi.*

### 3. Parameter

Parameter dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa XIII C SMP Negeri 02 Sidoharjo Sragen Tahun Ajaran 2010/2011 yang diperoleh dengan melakukan pretes sebelum proses pembelajaran dan postes setelah proses pembelajaran. Kompetensi Dasar yang ingin dicapai dalam aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik.

### 4. Pokok Bahasan

Materi pelajaran biologi dibatasi dengan materi pokok proses pencernaan pada manusia.

## **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan, maka dirumuskan yaitu :

1. Bagaimanakah penerapan media powerpoint berbasis animasi terhadap pembelajaran kontekstual dalam proses pencernaan?
2. Bagaimanakah penerapan media powerpoint berbasis animasi terhadap pembelajaran kontekstual dalam proses pencernaan terhadap aspek kognitif?
3. Bagaimanakah penggunaan media powerpoint berbasis animasi terhadap pembelajaran kontekstual dalam proses pencernaan terhadap aspek afektif?
4. Bagaimanakah pengaruh media powerpoint berbasis animasi terhadap pembelajaran kontekstual dalam proses pencernaan terhadap aspek psikomotorik?

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

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mengetahui penerapan media powerpoint berbasis animasi terhadap pembelajaran kontekstual dalam proses pencernaan.
2. Mengetahui penerapan media powerpoint berbasis animasi terhadap pembelajaran kontekstual dalam proses pencernaan terhadap aspek kognitif.
3. Mengetahui penggunaan media powerpoint berbasis animasi terhadap pembelajaran kontekstual dalam proses pencernaan terhadap aspek afektif.
4. Mengetahui pengaruh media powerpoint berbasis animasi terhadap pembelajaran kontekstual dalam proses pencernaan terhadap aspek psikomotorik.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat diperoleh manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Siswa
  - a. Meningkatkan minat dan motivasi belajar
  - b. Membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep biologi karena materi dikaitkan dengan system kerja tubuh manusia.
  - c. Meningkatkan hasil belajar siswa.

## 2. Bagi Guru

- a. Mepermudah guru dalam menyampaikan materi.
- b. Membantu guru dalam penelitian model pembelajaran yang sesuai.
- c. Dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan menghargai nilai-nilai ilmiah.

## 3. Bagi Sekolah

- a. Memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran sebagai peningkatan kualitas pembelajaran biologi dan memotivasi guru untuk menerapkan media pembelajaran.
- b. Memajukan dan meningkatkan proses belajar yang lebih modern.

## 4. Bagi Peneliti

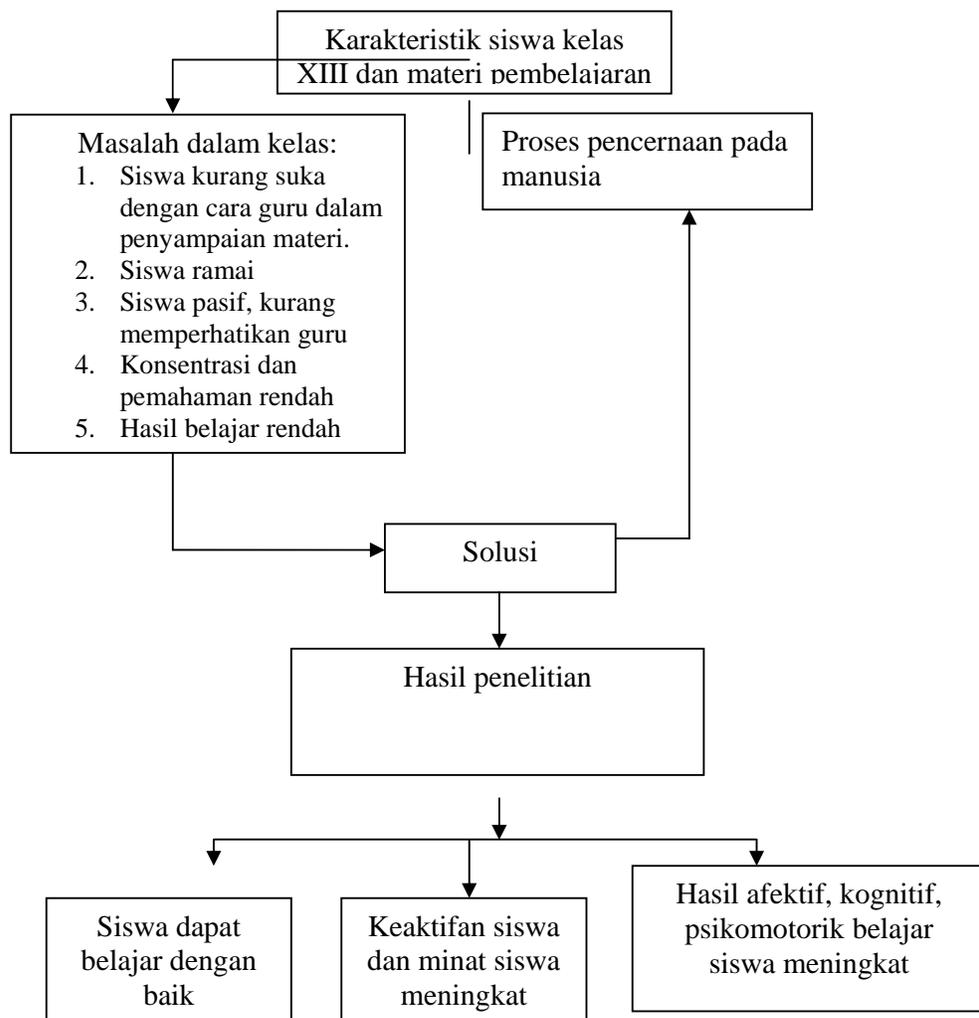
Sebagai sarana untuk mempraktikan teori-teori yang diperoleh selama dibangku kuliah dengan kenyataan sehari-hari.

### **A. KERANGKA PEMIKIRAN**

Pembelajaran merupakan upaya yang sistematis dan disengaja oleh guru untuk menciptakan kondisi agar siswa melakukan kegiatan belajar. Dalam kegiatan ini terjadi interaksi edukatif antara 2 pihak yaitu antara siswa yang melakukan kegiatan dengan guru yang melakukan kegiatan membelajarkan.

Dalam pembelajaran terdapat suatu permasalahan, permasalahan itu dapat berasal dari guru maupun siswa. Ditinjau dari siswa pada waktu pembelajaran sebagian cenderung bosan dan mengantuk, kurang

memperhatikan pelajaran yang disampaikan sebagai hasil belajar. Siswa kurang termotivasi untuk meningkatkan pemahaman. Khususnya pada pokok materi sistem pencernaan, diperlukan adanya penggunaan media pembelajaran yang tepat. Salah satu media pembelajaran yang tepat untuk diterapkan yaitu media pembelajaran dengan menggunakan media powerpoint berbasis animasi. Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat dibuat bagan sebagai berikut :



Bagan II: Kerangka Pemikiran