

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang sangat penting dan memerlukan perhatian khusus dari semua lapisan masyarakat, masalah pokok yang dihadapi dunia pendidikan di Indonesia adalah masalah yang berhubungan dengan mutu atau kualitas pendidikan yang masih rendah.

Keberhasilan suatu pendidikan terkait dengan masalah untuk mencapai keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Sebagai seorang guru sangat perlu memahami perkembangan siswa, yang meliputi: perkembangan fisik, perkembangan sosio emosional dan bermuara pada perkembangan intelektual. Perkembangan fisik sosio emosional mempunyai kontribusi yang kuat terhadap perkembangan intelektual, mental atau kognitif siswa. Perkembangan tersebut sangat diperlukan untuk merancang pembelajaran yang kondusif serta akan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga mampu meningkatkan proses dan hasil belajar yang diinginkan (Suwarna, 2006:10).

Menurut Kasbolah (2001), biologi merupakan salah satu bagian dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang sangat besar pengaruhnya untuk penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. IPA juga berperan penting dalam usaha menciptakan manusia yang berkualitas. Biologi lebih menekankan kegiatan belajar mengajar, mengembangkan konsep dan

ketrampilan proses siswa dengan berbagai metode pembelajaran dan media yang sesuai dengan bahan kajian yang akan diajarkan.

Hasil belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar karena kegiatan belajar merupakan proses, sedangkan hasil belajar merupakan hasil dari proses belajar. Untuk mencapai hasil belajar siswa sebagaimana yang diharapkan, maka perlu diperhatikan beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain; faktor yang terdapat dalam diri siswa atau faktor internal, dan faktor yang terdiri dari luar siswa atau faktor eksternal. Faktor-faktor yang berasal dari dalam diri anak bersifat biologis sedangkan faktor yang berasal dari luar diri anak antara lain adalah faktor keluarga, sekolah, masyarakat dan sebagainya.

Guru merupakan individu yang sangat menentukan keberhasilan proses belajar siswa. Tugas guru tidak sekedar hanya berperan dalam mentransfer ilmu pengetahuan semata, tetapi juga membantu siswa agar memiliki kompetensi yang diinginkan. Hal lain yang perlu dimiliki oleh seorang guru adalah *learn how to learn* yaitu belajar bagaimana melakukan proses belajar.

Dalam proses pembelajaran, media telah dikenal sebagai alat bantu yang seharusnya dimanfaatkan oleh pengajar namun sering kali terabaikan. Tidak dimanfaatkannya media dalam proses pembelajaran, pada umumnya disebabkan oleh berbagai alasan, seperti waktu persiapan mengajar terbatas, sulit mencari media yang tepat, biaya tidak tersedia, atau alasan lain. Hal tersebut sebenarnya tidak perlu muncul bila pengetahuan akan

ragam media, karakteristik serta kemampuan masing-masing diketahui oleh para pengajar (Hamzah, 2007).

Salah satu media yang cocok untuk kondisi siswa di SMP Muhammdiyah 2 Surakarta adalah media yang animatif namun sarat akan informasi pengetahuan. Media-media tersebut antara lain: media animasi *macromedia flash* dan media power point interaktif. Pertimbangan penggunaan kedua media tersebut menitik beratkan pada sifat kedua media tersebut yang animatif, sehingga diharapkan mampu menunjang pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Selain itu kedua media tersebut dapat dipadukan dengan model ASSURE.

Menurut Widayanti (2010), dalam penelitiannya menyebutkan bahwa metode STAD dilengkapi media komputer program *macromedia flash* menghasilkan hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotor yang lebih baik dibandingkan dengan metode STAD dengan media handout. Hal ini dapat digunakan sebagai acuan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan menggunakan kombinasi metode pembelajaran yang lain dengan media yang sama.

Sebagai tindak lanjut dalam mencari pemecahan dari masalah-masalah tersebut mendorong penulis untuk melakukan penelitian tentang judul **“Perbedaan Pembelajaran Biologi melalui Media Animasi *Macromedia Flash* dengan Media Power Point Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa”**.

B. Pembatasan Masalah

1. Subyek penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VIII B, VIII C, dan VIII D SMP Muhammadiyah 2 Surakarta Tahun ajaran 2012/2013.

2. Obyek penelitian

Obyek pada penelitian ini adalah pembelajaran biologi melalui media animasi *Macromedia flash* dan media Powerpoint interaktif.

3. Parameter

Parameter yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif dan ranah afektif siswa melalui media animasi *Macromedia flash* dan media Powerpoint interaktif.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut :

“Bagaimanakah perbedaan hasil belajar siswa melalui media animasi *macromedia flash* dengan media power point interaktif pada kelas VIII semester II SMP Muhammdiyah 2 Surakarta tahun pelajaran 2012/2013?”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada perumusan masalah maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui: “Mengetahui perbedaan hasil belajar melalui media animasi *macromedia flash* dan media power point interaktif pada kelas

VIII semester II SMP Muhammdiyah 2 Surakarta tahun pelajaran 2012/2013”.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk memberikan:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memperkuat teori yang sudah ada dalam bidang pendidikan khususnya teori tentang media animasi *macromedia flash* dan media power point interaktif untuk menghasilkan hasil belajar siswa yang lebih baik.
- b. Sebagai bahan referensi bagi peneliti yang mengadakan penelitian lanjutan yang berkaitan dengan media animasi *macromedia flash* dengan media power point interaktif.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan masukan kepada guru bidang studi biologi dalam pemilihan model pembelajaran yang diharapkan memberikan hasil belajar yang lebih baik.
- b. Memberikan masukan dalam rangka peningkatan mutu pendidikan khususnya dalam proses belajar mengajar biologi.