

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Persoalan kualitas pendidikan sampai saat ini masih menjadi kendala utama dalam upaya pembaharuan sistem pendidikan nasional. Untuk itu pemerintah telah melakukan berbagai upaya guna mengatasi masalah pendidikan. Upaya tersebut di antaranya pembaharuan kurikulum, peningkatan kualitas guru, penggunaan media pembelajaran dan usaha lain yang menunjang kualitas pendidikan nasional.

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang. Proses belajar akan berjalan efektif apabila semua komponen-komponen belajar tersaji dengan lengkap, di antaranya pengajar, tempat belajar, fasilitas belajar, serta media pembelajaran.

Pembelajaran yang dilakukan disekolah pada umumnya masih cenderung *text book oriented*. Keadaan demikian membuat siswa kesulitan untuk memahami konsep akademik yang selama ini lebih sering diajarkan dengan metode ceramah. Pada masa lampau guru merupakan pemelihara pengetahuan yang hanya perlu menjejalkan ilmu pengetahuan kepada anak didiknya. Guru hanya perlu bicara dalam kuliah panjang dan siswa akan menyerap dan menyimpan informasi yang ia dapat.

Banyaknya materi biologi yang tidak dapat diamati secara langsung, seperti materi-materi tentang protista, monera, hewan-hewan bersel satu dan sebagainya, membuat peserta didik mengalami kesulitan dalam proses pemahaman. Oleh sebab itu perlu adanya media yang dapat menampilkan keabstrakan materi-materi tersebut. Sehingga siswa tidak hanya membayangkan konsep-konsep materi tersebut.

Media merupakan salah satu sarana untuk mempermudah penyampaian materi dari guru kepada siswa. Dengan adanya media atau alat-alat penunjang, proses pembelajaran akan memberikan pandangan

bahwa guru atau instruktur bukanlah satu-satunya sumber belajar.¹ Media dapat mewakili apa yang kurang mampu pendidik ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan materi dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Selain itu penggunaan media pendidikan diharapkan dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai.²

Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Mulai dari media yang sederhana, konvensional dan murah harganya sampai media yang kompleks, rumit, modern dan harganya mahal. Media yang merespon indera tertentu sampai yang dapat merespon perpaduan dari berbagai indera manusia. Dari yang bersifat manual dan konvensional dalam penggunaannya sampai media yang sangat tergantung pada perangkat keras dan kemahiran sumber daya manusia tertentu dalam penggunaannya.

MAN Lasem merupakan salah satu lembaga pendidikan di kabupaten Rembang yang kuantitas peserta didiknya tergolong besar, dengan tingkat pendaftar tiap tahunnya selalu melebihi kapasitas. Akan tetapi hal tersebut belum dibarengi dengan peningkatan kualitas, khususnya dalam hal pembelajaran. Pembelajaran yang dilaksanakan di MAN Lasem masih sangat sederhana dan kurang dalam pemanfaatan media pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara peneliti dengan beberapa guru di MAN Lasem, menyatakan bahwa hingga saat ini potensi peserta didik tergolong baik dan sangat perlu dikembangkan. Namun kemudian, kurangnya sumber belajar biologi siswa MAN Lasem mengakibatkan sempitnya pengetahuan siswa tentang materi ajar. Beberapa alasan di atas menyebabkan siswa tidak tertarik serta enggan melibatkan diri dalam proses pembelajaran dan kurang termotivasi dalam belajar.

Pada materi pokok protista, materi yang dipelajari adalah macam-macam protista, ciri-ciri protista, reproduksi dan manfaatnya yang bersifat

¹Fatah Syukur, *Teknologi Pendidikan*, (Semarang: Rasail, 2005), hlm. 27

²Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hlm. 242

abstrak, sehingga sulit dipahami siswa. Hal ini dikarenakan beberapa jenis protista tidak dapat dilihat secara langsung oleh siswa. Misalnya untuk mempelajari ciri-ciri protista harus dengan melakukan pengamatan mikroskopis di laboratorium yang memerlukan keahlian dalam penggunaan peralatannya.

Upaya membangkitkan minat siswa terhadap materi pokok protista tersebut diperlukan suatu cara yang berbeda, salah satunya adalah dengan menggunakan media komik sebagai media pengantar, yang penampilannya menggunakan ilustrasi-ilustrasi gambar sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk mempelajarinya. Dalam hal ini penggunaan media komik pada penelitian sejenis mampu mendorong motivasi belajar siswa. Setelah siswa termotivasi dalam mempelajari materi protista dengan menggunakan media komik, maka siswa perlu juga diberikan visualisasi tentang berbagai konsep mengenai protista. Salah satu alat yang dapat digunakan dalam memvisualisasikan bahan ajar yaitu dengan media komputer. Komputer sebagai media pembelajaran mempunyai efektifitas yang cukup tinggi karena mampu menghadirkan gambar visual dan audio dalam waktu dan tempat yang sama.

Pada penelitian terdahulu, penggunaan CD dapat memberikan gambaran riil mengenai beberapa konsep biologi yang terkesan abstrak. CD multimedia mempunyai keunggulan dalam memberikan pengalaman visual audio kepada siswa, juga memberikan konsep, prinsip, serta prosedur dalam melakukan suatu kegiatan dengan lebih baik. Media CD multimedia juga dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar guru atau bahkan dapat digunakan tanpa ada guru, selain itu penggunaannya dapat diulang-ulang sehingga dapat membantu siswa yang memiliki kemampuan menyimak materi rendah.

Melihat keunggulan yang dimiliki oleh komik dan CD multimedia serta melihat kondisi pembelajaran Biologi di sekolah-sekolah, maka peneliti tertarik untuk mengujicobakan media komik dan CD multimedia tersebut di MAN Lasem melalui penelitian dengan judul : ” *Keterpaduan*

media komik dan CD multimedia dalam meningkatkan hasil belajar biologi pada materi pokok protista kelas X Madrasah Aliyah Negeri Lasem tahun 2009-2010".

B. Penegasan Istilah

1. Keterpaduan

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, keterpaduan diartikan sebagai perihal terpadu atau sudah dipadu (disatukan, dilebur menjadi satu)³. Sedangkan peneliti mengarti keterpaduan sebagai suatu hal yang di gabungkan untuk mencapai tujuan tertentu. Antara hal yang satu dengan hal yang lain saling mempengaruhi dan melengkapi.

2. Media

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan jamak dari kata medium, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.⁴ Kehadiran media dalam pengajaran dapat meminimalisir kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada peserta didik. Karena media merupakan alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.

3. Komik

Komik merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.⁵ Komik dapat dipergunakan sebagai salah satu media alternatif dalam usaha membangkitkan minat belajar siswa.

³Hasan Almi dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka. 2005), ed. III, hlm. 11198

⁴Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), hlm. 2

⁵Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009), Cet. VIII, hlm. 64

4. CD multimedia

CD (*Compact Disc*) merupakan sistem penyimpanan informasi gambar dan suara pada piringan atau *disc*.⁶ Protista merupakan organisme eukariotik yang masih sederhana. CD multimedia adalah CD yang memuat materi-materi protista yang dapat digunakan sebagai alternatif sumber belajar. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan CD multimedia Grafindo yang di dalamnya memuat berbagai materi sains biologi.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu: hasil dan belajar. Hasil berarti sesuatu yang diadakan oleh usaha.⁷ Belajar adalah suatu perubahan tingkah laku, dimana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik, tetapi ada juga kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk.⁸ Jadi hasil belajar adalah sesuatu yang dibuat yang diperoleh dari usaha tahapan perubahan tingkah laku yang relatif positif dan menetap, sebagai hasil interaksi edukatif dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif, psikomotorik, dan afektif.

6. Biologi

Biologi merupakan mata pelajaran yang bersifat konkrit. Istilah biologi diambil dari bahasa Yunani, yaitu *bios* yang berarti kehidupan dan *logos* yang berarti ilmu. obyek kajian biologi sangat luas dan mencakup semua makhluk hidup.

Biologi mempengaruhi kehidupan kita sehari-hari, mulai dari hubungan kita dengan lingkungan, makanan yang kita konsumsi hingga penyakit yang dapat menyerang kita. Pemahaman biologi dapat membantu kita :

⁶Sri Winarti, *Efektifitas CD Interaktif Monera Sebagai Media Pembelajaran Biologi Kelas X di SMA Negeri I Rembang Tahun Ajaran 2007/2008*, Skripsi Universitas Negeri Semarang, (Semarang, Perpustakaan Pusat UNNES, 2008). Hlm. 4, t.d.

⁷Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hlm. 391

⁸Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung, Remaja Rosda Karya, 2000), hlm.

- a. Memahami diri kita dan kehidupan sekitar kita,
- b. Meningkatkan kualitas hidup, seperti menggunakan sumberdaya alam untuk memenuhi kebutuhan hidup,
- c. Meningkatkan pengaruh positif terhadap lingkungan, seperti melestarikan habitat alami dan spesies langka, serta mengurangi pengaruh pencemaran lingkungan.

7. Protista

Kata *Protista* berasal dari bahasa Yunani , yaitu *protos* yang artinya pertama atau mula-mula, dan *kristos* yang artinya menyusun atau membuat.⁹ Kingdom *Protista* merupakan kingdom yang terdiri atas organisme eukariota yang masih sederhana.

Protista dapat digolongkan menjadi *Protista* mirip hewan (*Protozoa*), *Protista* mirip tumbuhan (alga) dan *Protista* mirip jamur (jamur lendir / *slime mold*).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan penelitian dapat diidentifikasi antara lain sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan media komik dan CD multimedia dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas X-3 MAN Lasem ?
2. Adakah peningkatan aktifitas belajar siswa kelas X-3 setelah menggunakan media komik dan CD multimedia di MAN Lasem ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan pokok permasalahan tersebut di atas, maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah :

⁹ Sri Pujiyanto, *Menjelajah Dunia Biologi 1*, (Jakarta : Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2008), hlm. 93.

1. Untuk mengetahui adakah peningkatan hasil belajar siswa kelas X-3 MAN Lasem setelah dilakukan tindakan kelas berupa penggunaan media komik dan CD multimedia.
2. Untuk mengetahui adakah peningkatan aktifitas siswa kelas X-3 setelah menggunakan media komik dan CD multimedia. di MAN Lasem.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

- 1). Bagi siswa, dapat membantu siswa dalam memahami dan menguasai mata pelajaran biologi secara nyata bukan hanya melalui hafalan.
- 2). Bagi guru, memberikan alternatif media pembelajaran yang dapat memudahkan dalam proses pembelajaran di dalam maupun di luar kelas sebagai upaya untuk mengembangkan proses pembelajaran.
- 3). Bagi sekolah, sebagai bahan referensi dan masukan untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pencapaian optimalisasi pendidikan.
- 4). Bagi penulis, menambah informasi dan wawasan pemikiran tentang pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran.