

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah investasi jangka panjang, karena hasil dari proses pendidikan akan dirasakan baik untuk saat ini maupun untuk waktu yang akan datang. Kondisi yang akan datang dapat dibentuk melalui pendidikan yang sedang kita laksanakan, artinya bahwa pendidikan harus dapat menyiapkan dan menjawab tantangan dan kebutuhan di masa yang akan datang. Peningkatan kualitas pembelajaran merupakan salah satu dasar peningkatan pendidikan secara keseluruhan. Upaya peningkatan mutu pendidikan menjadi bagian terpadu dari upaya peningkatan kualitas manusia, baik aspek kemampuan, kepribadian, maupun tanggung jawab sebagai masyarakat. Mutu pendidikan sangat tergantung pada kualitas guru dan pembelajarannya, sehingga peningkatan pembelajaran merupakan isu mendasar bagi peningkatan mutu pendidikan secara rasional.

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, internal, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.¹ Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan,

¹ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2001), hlm. 57

sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Sumber pesannya bisa guru, peserta didik, orang lain atau penulis buku dan produser media. Salurannya adalah media pendidikan dan penerima pesannya adalah peserta didik atau juga guru.

Pembelajaran yang baik dan efektif adalah yang mampu memberikan kemudahan belajar kepada siswa secara adil dan merata, sehingga mereka dapat mengembangkan potensinya secara optimal.² Untuk mencapai hasil pembelajaran yang sesuai dengan harapan dibutuhkan kreatifitas guru dalam memilih metode dan model pembelajaran, sehingga dapat mempermudah siswa dalam menerima pesan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam proses perkembangan belajar, peserta didik membutuhkan motivasi, karena motivasi merupakan syarat mutlak dalam belajar. Dengan memotivasi peserta didik hasil belajar akan lebih optimal dan proses belajar mengajarpun akan berhasil dengan baik.³ Untuk meningkatkan motivasi siswa yaitu salah satunya dengan cara pemilihan media yang tepat dalam pembelajaran. Dimana fungsi media disini adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan

² E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 28.

³ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali, 2011). hlm.84.

lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.⁴

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar ada dua, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Dalam faktor intern di bagi menjadi dua yaitu jasmani (kesehatan dan cacat tubuh) dan psikologis (inteligensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan). Faktor motivasi sangat berpengaruh guna memusatkan fikiran dan perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung.

Motivasi belajar siswa perlu mendapat perhatian khusus karena motivasi merupakan salah satu penunjang proses belajar. Motivasi yang timbul dari dalam diri siswa merupakan faktor penting bagi siswa dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan atau usahanya. Guru sebagai aspek terpenting dalam meningkatkan motivasi siswa. Menggunakan media yang variatif bisa menjadi alternatif dalam proses pembelajaran. Tentunya dengan menyesuaikan materi dan media yang sesuai dan juga ditunjang dengan fasilitas yang ada.

Siswa MTs Tarbiyatush Shibyan belum begitu mengenal media pembelajaran yang beraneka ragam. Kondisi sekolah yang berada di pedesaan membuat siswa masih sangat minim dalam mengenal media pembelajaran. Minimnya fasilitas yang dimiliki sekolah tersebut juga menjadi salah satu faktor motivasi siswa dalam belajar menjadi kurang terutama pada mata pelajaran sains dan matematika termasuk biologi.

Secara umum ilmu pengetahuan alam dibedakan menjadi tiga

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2010), hlm. 15.

bidang ilmu dasar yakni Biologi, Kimia, dan Fisika. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu yang pokok bahasannya adalah alam dan segala isinya.⁵ Pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan sederajat masih menggunakan istilah IPA terpadu, yang di dalamnya mencakup Biologi dan Fisika, sedangkan Kimia mulai diajarkan pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) dan sederajat.

Siswa menganggap Biologi adalah pelajaran yang sulit, karena dalam pelajaran Biologi siswa akan disugahi istilah-istilah baru dan rangkaian proses yang rumit. Itulah mengapa Biologi dianggap sebagai ilmu hafalan, karena sebagian besar dari siswa belajar dengan cara menghafal, bukan memahami konsep yang tepat. Bagi siswa yang kurang berminat dalam membaca, maka Biologi merupakan pelajaran yang kurang menarik. Untuk itu seorang guru hendaknya menggunakan model pembelajaran yang membangun antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. Sadar akan hal tersebut maka penulis berinisiatif untuk merancang pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media *Flash* pada materi organisasi kehidupan.

Pada hakikatnya IPA dibangun atas dasar produk ilmiah, proses ilmiah, dan sikap ilmiah. Sebagai proses diartikan semua kegiatan ilmiah untuk menyempurnakan pengetahuan tentang alam maupun untuk menemukan pengetahuan baru. Sebagai

⁵Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 153.

produk diartikan sebagai hasil proses, berupa pengetahuan yang diajarkan dalam sekolah atau di luar sekolah ataupun bahan bacaan untuk penyebaran atau dissemination pengetahuan. Sebagai prosedur dimaksudkan adalah metodologi atau cara yang dipakai untuk mengetahui sesuatu (riset pada umumnya) yang lazim disebut metode ilmiah (*scientific method*). Kenyataan di lapangan banyak guru IPA yang tidak tahu akan hal tersebut, sehingga dalam pembelajaran banyak siswa yang tidak paham materi yang diajarkan.

MTs Tarbiyatush Shibyan Margomulyo Juwana merupakan sebuah pendidikan berbasis Islami dibawah naungan lembaga Ma'arif NU. Tujuan awal didirikannya sekolah ini agar masyarakat sekitar dapat mengenyam pendidikan dan merasakan arti pentingnya pendidikan khususnya bagi masyarakat yang berpenghasilan rendah atau ekonomi menengah kebawah dan sekaligus membantu program pemerintah wajib belajar 9 tahun.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dengan guru IPA terpadu ibu Bety di MTs Tarbiyatush Shibyan Margomulyo Juwana, menyatakan bahwa proses pembelajaran di Tarbiyatush Shibyan Margomulyo Juwana khususnya pembelajaran IPA Biologi di kelas VII menunjukkan bahwa proses pembelajaran kurang efektif, dimana interaksi pembelajaran masih rendah, siswa pasif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu model,

strategi, pendekatan, dan metode yang kurang mendukung. Beliau mengakui selama ini pembelajaran biologi kelas VII lebih sering menggunakan metode mencatat dan ceramah saja karena kurangnya fasilitas yang ada. Hal ini menyebabkan kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Materi organisasi kehidupan merupakan materi dari biologi yang sebagian besar adalah pemahaman konsep. Akan tetapi karena kurang dan belum dipahami konsep ini dengan baik, sehingga hal ini berimbas pada hasil belajar yang tidak sesuai dengan harapan. Pada materi organisasi kehidupan ini terdapat konsep-konsep yang dapat ditemui peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Upaya meningkatkan pemahaman dalam materi organisasi kehidupan diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu memvisualkan dan mengilustrasikan konsep organisasi kehidupan. Sehingga siswa tidak hanya berimajinasi untuk memahami konsep organisasi kehidupan.

Media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik dan menjadi media transfer ilmu dalam pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik menjadi memuaskan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran visual. Bentuk media pembelajaran visual dapat bermacam-macam diantaranya gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan atau *chart*, grafik, kartun, dan animasi gambar dengan bantuan perangkat komputer. Pada era teknologi sekarang ini, banyak fenomena yang terjadi di alam yang dapat dijelaskan dengan alat

bantu berupa dengan media berbasis komputer. Komputer dapat digunakan sebagai alat bantu dalam mengajar, termasuk ilmu biologi, karena komputer dapat memvisualisasikan berbagai peristiwa yang sukar diamati secara langsung. Salah satunya adalah *Macromedia Flash*. *Flash* adalah program grafis animasi standar professional untuk membuat halaman web yang interaktif. Dengan bantuan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* diharapkan mampu memberikan pemahaman konsep biologi terhadap peserta didik dan dapat menerapkan konsep-konsep biologi sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik.

Setiap peserta didik memiliki kemampuan indra yang tidak sama, baik pendengaran maupun perhatiannya, demikian juga kemampuan berbicara. Menggunakan media yang bervariasi dirasa perlu untuk mengurangi kelemahan indra yang dimiliki peserta didik. Selain itu media juga bisa menarik perhatian peserta didik misalnya guru dapat memulai dengan berbicara, kemudian menjelaskan materi lewat media pembelajaran. Dengan variasi seperti ini dapat memberikan stimulus terhadap indra anak.

Penulis memilih media *Flash* karena menganggap bahwa media *Flash* mempunyai spesifikasi dan juga animasi yang bisa bergerak. Anak-anak rata-rata menyukai gambar daripada kalimat yang berjajar. Ditampilkannya animasi *Flash* pada layar proyektor diharapkan mampu menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa untuk lebih menyukai mata pelajaran Biologi. Sehingga kesan biologi hanya hafalan dan sulit menjadi terkikis dan akhirnya siswa mau

menyukai pelajaran biologi.

Dalam proses pembelajaran siswa akan mendapatkan rangsangan yang menyenangkan dari lingkungannya, yang mengakibatkan siswa lebih aktif dan kreatif secara mental dan fisik. Indikasi umum yang dapat dilihat secara kasat mata adalah wajah mereka yang senang dan tidak merasa tertekan. Penciptaan kegembiraan dapat diperoleh dengan pemilihan model, metode maupun media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan kurikulum dan kompetensi dasar.⁶ Ketepatan guru dalam memilih model, metode maupun media akan berpengaruh terhadap keberhasilan dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis menggunakan media pembelajaran *Flash* dalam pembelajaran biologi kelas VII pada materi organisasi kehidupan pada siswa MTs Trabiyatush Shibyan Margomulyo Juwana Pati agar diketahui sejauh mana keefektifan penggunaan media pembelajaran *Flash* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Latar belakang di atas mendorong penulis merumuskan masalah yang menjadi kajian dalam penelitian ini sebagai berikut: Bagaimana efektivitas penggunaan media *flash* pada organisasi kehidupan dalam meningkatkan motivasi siswa kelas VII MTs. Tarbiyatush Shibyan?

⁶ Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2011), hlm. 3.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *Flash* dalam memotivasi belajar peserta didik pada mapel Biologi materi organisasi kehidupan di MTs. Tarbiyatush Shibyan Margomulyo Juwana Pati. Selain itu bagi:

a. Bagi siswa

- 1) Mengembangkan kemampuan berpikir dan menghayati proses belajar
- 2) Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Biologi
- 3) Meningkatkan pemahaman dan aktivitas belajar siswa
- 4) Memberikan pengetahuan yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari

b. Bagi guru

- 1) Sebagai motivasi untuk meningkatkan keterampilan dalam memilih media pembelajaran yang tepat dan mendesain kegiatan belajar mengajar guna meningkatkan kualitas pembelajaran
- 2) Memacu kreativitas guru dalam memilih dan menggunakan media yang tepat

c. Bagi sekolah

- 1) Memberi sumbangan bagi sekolah dalam rangka mengoptimalkan potensi siswa dan kinerja guru dalam pembelajaran.

2. Manfaat penelitian

a. Bagi peserta didik

- 1) Dengan adanya penggunaan media *Flash* yang digunakan oleh guru pada proses pembelajaran biologi materi organisasi kehidupan, diharapkan peserta didik termotivasi untuk belajar lebih giat lagi.
- 2) Diharapkan peserta didik memperoleh pemahaman yang konkrit setelah proses pembelajaran Biologi materi organisasi kehidupan dengan menggunakan media *Flash*.
- 3) Sebagai paradigma baru dalam melaksanakan pembelajaran sehingga peserta didik lebih termotivasi dan tidak merasa jenuh serta lebih mudah memahami pelajaran.

b. Bagi guru

- 1) Memberi gambaran bagi guru bagaimana efektifitas penggunaan media *Flash* dalam proses pembelajaran pada mapel Biologi materi organisasi kehidupan.
- 2) Memberikan inspirasi bagi guru dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan kondisi peserta didik.

c. Bagi MTs. Tarbiyatush Shibyan

- 1) Diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Biologi sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

- 2) Melalui peningkatan kualitas pembelajaran maka diharapkan masyarakat lebih antusias untuk memasukkan anak-anaknya ke sekolah tersebut.

d. Bagi Peneliti

- 1) Mendapatkan pengalaman bagaimana pembelajaran Biologi dilakukan dengan menggunakan media Flash.
- 2) Sebagai bekal peneliti sebagai calon guru, agar siap melaksanakan tugas di lapangan.