

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses belajar yang dialami oleh peserta didik menghasilkan perubahan-perubahan dalam bidang pengetahuan atau pemahaman, bidang keterampilan, dan bidang nilai atau sikap. Perubahan itu tampak dalam hasil belajar. Perubahan ini dipengaruhi oleh pemahaman masing-masing peserta didik. Dalam proses belajar mengajar siswa berperan sebagai subjek dan sekaligus objek dari kegiatan pembelajaran.¹ Oleh karena itu inti dari proses pembelajaran tidak lain adalah kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuan akhir pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan tercapai jika guru melaksanakan kegiatan belajar mengajar melalui model pembelajaran yang mengaktifkan peran siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajar atau prestasi belajarnya.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya, proses belajar ini terjadi karena adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Interaksi yang terjadi selama proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungan antara lain terdiri atas murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pelajaran, berbagai sumber belajar dan fasilitas (radio, televisi, komputer, perpustakaan, laboratorium, dan lain-lain).² Konsep belajar sebagai suatu upaya atau proses perubahan perilaku seseorang sebagai akibat interaksi peserta didik dengan berbagai sumber belajar yang ada disekitarnya. Salah satu tanda seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut meliputi perubahan pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), dan nilai sikap (afektif). Dengan demikian belajar adalah proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan dan sikap.

¹ Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 1996), hlm 21

² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), Cet 4, hlm. 1.

Pendidikan merupakan usaha menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pembelajaran. Pendidikan adalah usaha sadar dan bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia. Sebagai suatu kegiatan yang sadar akan tujuan, maka dalam pelaksanaannya berada dalam suatu proses yang berkeeseimbangan dalam setiap jenis dan jenjang pendidikan semuanya berkegiatan dalam suatu sistem pendidikan yang integral.³ Pendidikan memegang peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan biologi merupakan bagian dari sains dan sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah yang diharapkan dapat mencapai tujuan pendidikan nasional yang ada. Biologi merupakan wahana untuk meningkatkan ilmu pengetahuan, keterampilan sikap serta tanggung jawab kepada lingkungan. Biologi berkaitan dengan cara mencari tahu dan memahami alam dan makhluk hidup secara sistematis sehingga pembelajaran biologi bukan hanya penguasaan kumpulan-kumpulan fakta tetapi juga proses penemuan. Selain itu biologi merupakan salah satu pendidikan dan langkah awal bagi seorang anak mengenal dan memahami konsep-konsep tentang alam untuk membangun suatu keahlian dan kemampuan berpikirnya agar dapat berperan aktif menerapkan ilmunya dalam dunia teknologi. Untuk merealisasikan hal tersebut maka harus terjadi peningkatan mutu pendidikan dalam pembelajaran biologi dan sains sehingga pembelajaran akan lebih menitik beratkan kepada siswa dan siswa aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Belajar menurut teori konstruktivisme adalah suatu proses pembentukan pengetahuan. Pembentukan ini harus dilakukan oleh peserta didik sendiri. Maka peserta didik harus aktif melakukan kegiatan, aktif berpikir, menyusun konsep dan memberi makna sesuatu yang dipelajarinya.⁴ Supaya proses belajar mengajar memperoleh hasil yang optimal, maka di perlukan alat bantu yang dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami mata pelajaran yang di berikan oleh pengajar. Pendidikan berkembang sejalan dengan peradaban manusia di dunia. Kegiatan belajar

³ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hlm. 22.

⁴ Bambang Warsito, *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hlm. 78.

mengajar adalah bagian yang amat penting dalam proses pendidikan. Terdapat dua hal yang sangat penting dalam belajar, yaitu tujuan belajar terdiri dari pembentukan pemahaman, pembentukan nilai dan sikap, serta pembentukan keterampilan dan unsur-unsur dinamis dalam belajar meliputi motivasi, bahan belajar, alat bantu belajar, suasana belajar dan kondisi subjek pembelajar.⁵

Berdasarkan hasil observasi awal proses belajar mengajar (PBM) di MTs NU 09 Gemuh Kendal pembelajaran biologi masih didominasi oleh suatu kondisi kelas yang masih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan, metode ceramah masih menjadi pilihan utama guru dalam mengajar, selain itu pembelajaran masih monoton tanpa menggunakan alat atau media dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar menjadi bosan, mengantuk, serta cenderung pasif. Di dalam kegiatan belajar mengajar perlu adanya metode yang tepat dan memiliki alat bantu dalam proses belajar mengajar. Penggunaan alat bantu dalam proses belajar mengajar bertujuan untuk mempertinggi prestasi belajar. Jadi, untuk mendapatkan hasil belajar siswa lebih meningkat perlu keberadaan dukungan alat bantu atau media belajar. Salah satu media belajar yang menitik beratkan kepada siswa dan siswa aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar adalah multimedia komputer bentuk *powerpoint*.

Media mempunyai multimakna, dilihat dari secara terbatas maupun luas. Munculnya berbagai macam definisi media karena adanya perbedaan dalam sudut pandang, maksud dan tujuan. Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. AECT (Association of Education and Communication Technology, 1977), memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media sering diganti dengan kata *mediator* menurut Fleming adalah penyebab alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi dan peranannya, yaitu mengatur hubungan

⁵ Ariesto, Hadi Sutopo, *Multimedia Interaktif Dengan Flash*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003), cet. 1, hlm. 92

yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar (siswa dan isi pelajaran).⁶ Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.⁷ Media pendidikan merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik.⁸ Multimedia merupakan cara untuk memproduksi dan menyampaikan bahan belajar dengan memadukan beberapa jenis media yang dikendalikan komputer. Dengan kata lain, komputer multimedia adalah sebuah komputer yang dilengkapi dengan perangkat keras dan lunak sehingga memungkinkan data berupa teks, gambar, animasi, suara, dan video dapat dikelola.⁹ Komputer memiliki potensi yang sangat besar untuk membantu proses pendidikan. Berkembangnya teknologi komputer menyebabkan meningkatnya bahan ajaran yang dapat di tampung. Penggunaan komputer sebagai alat bantu belajar juga dapat meningkatkan motivasi belajar.¹⁰ *Power point* adalah sebuah program aplikasi komputer yang dirancang untuk membantu membuat sebuah media penyampaian suatu makalah atau naskah yang disajikan lewat presentasi digital. *Power point* memiliki media worksheet yang terhubung dari halaman satu ke halaman berikutnya. Dengan *power point* dapat menuangkan ide-ide cemerlang yang menarik sehingga setiap orang yang melihat akan dapat menerima informasi yang disampaikan dengan jelas.¹¹ Jadi, media dimanfaatkan untuk menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik, tidak membosankan dan memiliki dampak yang positif terhadap siswa yang rendah belajarnya.

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm. 3

⁷ Arif S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), hlm.7.

⁸ Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan: Pelayanan Profesional Pembelajaran dan Mutu Hasil Belajar*, (Jakarta: Bumi aksara, 1994), hlm.7.

⁹ Bambang Warsito, *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*, hlm.36

¹⁰ Ariesto, Hadi Sutopo, *Multimedia Interaktif Dengan Flash*, hlm 92.

¹¹ Andi, *Tutorial 3 hari: Menggunakan Microsoft Powerpoint 2003*, (Yogyakarta: Wahana komputer, 2004), hlm. 2.

Berdasarkan latar belakang tersebut perlu adanya penelitian tentang: PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA KOMPUTER BENTUK *POWERPOINT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI POKOK SISTEM PEREDARAN DARAH PADA MANUSIA KELAS VIII MTS NU 09 GEMUH KENDAL

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan, Apakah pengaruh penggunaan media pembelajaran multimedia komputer bentuk *powerpoint* terhadap hasil belajar siswa materi pokok sistem peredaran darah pada manusia kelas VIII MTs NU 09 Gemuh Kendal?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran multimedia komputer bentuk *powerpoint* terhadap hasil belajar materi pokok sistem peredaran darah pada manusia kelas VIII MTs NU 09 Gemuh Kendal.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat di peroleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru:
 - a. Menambah alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi sistem peredaran darah pada manusia.
 - b. Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Bagi peserta didik:
 - a. Peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar biologi
 - b. Memudahkan peserta didik memahami materi pokok sistem peredaran darah pada manusia
 - c. Meningkatkan keaktifan dan keterampilan peserta didik dalam pembelajaran sistem peredaran darah pada manusia.

3. Bagi sekolah:
 - a. Sebagai input bagi sekolah di dalam memberikan sumbangan pemikiran terhadap teknik pengajaran biologi tepat guna.
 - b. Dapat digunakan sebagai acuan penelitian selanjutnya.
4. Bagi peneliti:

Penelitian ini dapat menambah pengalaman yang baru yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dimasa mendatang.