

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman ditandai dengan kemunculan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) memungkinkan semua pihak dapat memperoleh informasi yang melimpah, cepat dan mudah dari berbagai sumber. Perkembangan teknologi ini memberikan dampak positif pada dunia pendidikan. Teknologi memberikan kemudahan kepada guru dalam menyampaikan materi atau konsep dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Menurut Sanjaya (2012:19) proses pembelajaran terdiri atas beberapa komponen yang satu sama lain saling berinteraksi dan berinterelasi. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media dan evaluasi.

Proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien apabila seorang guru dapat menerapkan dua komponen pembelajaran yaitu media dan model pembelajaran sesuai dengan materi atau konsep yang akan diajarkan. Menurut Arsyad (2010:15) dalam proses belajar mengajar dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran, kedua aspek ini saling berkaitan. Setiap model pembelajaran mengarah kepada desain pembelajaran untuk membantupesertadidik, sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan efektif dan efisien (Suyadi, 2012:14). Khususnya dalam pelajaran biologi

penggunaan media dan model pembelajaran sangat diperlukan untuk menyampaikan materi, sehingga siswa tidak menganggap pelajaran biologi sebagai pelajaran yang abstrak dan membantu siswa dalam memahami materi serta memberikan pengalaman belajar kepada siswa.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri Arjasa, nilai biologi siswa khususny kelas XI IPA 1 sampai XI IPA 5 hanya 45% siswa yang memperoleh nilai KKM yaitu 75 dan 55% nilai biologi siswa masih kurang dari 75 atau belum mencapai KKM.

Motivasi siswa dalam pembelajaran biologi juga rendah, sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Pembelajaran biologi di SMA Negeri Arjasa khususny kelas XI IPA sudah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, namun guru lebih mendominasi pembelajaran dalam kelas dan tidak melibatkan siswa secara aktif selama proses pembelajaran.

Salah satu alternatif yang dapat diambil dari permasalahan di atas adalah dengan menerapkan media dan model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa, yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Media pembelajaran yang digunakan yaitu media pembelajaran animasi dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* (PBL) yang dirasakan akan banyak bermanfaat bagi siswa untuk dapat membuat siswa lebih tertarik dengan pelajaran biologi dan meningkatkan hasil belajar siswa.

SukiyanadanSukoco (2013) mengungkapkanbahwapembelajaran yang dibuatvisualisasikedalambentukanimasilebihbermaksadanmenarik, lebihmudahditerima, lebihdapatmemotivasi.Denganmenggunakan media pembelajarananimasiswadapatlebihtermotivasidalammengikuti proses belajardikelas, sehinggadapatmempengaruhihasilbelajarsiswa.

Pembelajaranberbasismasalah (*Problem Based Learning*) merupakan salahsatu model pembelajaraninovatif yang dapatmemberikankondisibelajaraktifkepadasiswa (Ngalimun, 2014:89).MenurutHamruni (dalamSuyadi, 2013:131) salahsatukeuntungan daripembelajaranberbasismasalahadalahparapesertadidikdorong untukmengeksplorasi pengetahuan yang akandimilikinya, kemudianmengembangkan keterampilan pembelajaran yang independen untuk mengisikekosongan yang ada.

Penelitian yang dilakukan oleh SukiyanadanSukoco (2013) menunjukkanbahwadengan menggunakan media pembelajaran animasi dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajarsiswa. Penelitian tersebut menghasilkan data hasil belajar rerata skor postes kelompok eksperimen berbeda secara signifikan dengan rerata skor postes kelompok kontrol, dan data motivasi belajar mean skor motivasi kelompok eksperimen sebesar 99,91 yang lebih tinggi dari mean skor motivasi kelompok yang sebesar 94,35. Sehingga dapat disimpulkan penelitian tersebut berhasil dengan meningkatnya hasil belajar dan motivasi siswa setelah menggunakan media pembelajaran animasi.

Atas dasar inilah, maka peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran animasi dengan model pembelajaran PBL

untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Adapun judul penelitiannya diangkat “*Pengaruh Media Pembelajaran Animasi dengan Model Pembelajaran PBL Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN Arjasa*”. (Sub Pokok Bahasan Sistem Reproduksi Manusia Tahun Peelajaran 2015/2016).

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah media pembelajaran animasi dengan model pembelajaran PBL mempengaruhi motivasi siswa kelas XI IPA SMAN Arjasa?
2. Apakah media pembelajaran animasi dengan model pembelajaran PBL mempengaruhi hasil belajar siswa kelas XI IPA SMAN Arjasa?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui pengaruh media pembelajaran animasi dengan model pembelajaran PBL terhadap motivasi siswa kelas IX IPA SMAN Arjasa
2. Mengetahui pengaruh media pembelajaran animasi dengan model pembelajaran PBL terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPA SMAN Arjasa

1.4 Definisi Operasional

Berdasarkan judul penelitian “*Pengaruh Media Pembelajaran Animasi dengan Model Pembelajaran PBL Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN Arjasa*”. (Pokok Bahasan Sistem Reproduksi Manusia Tahun Peelajaran 2015/2016).

1. Media Animasi

Menurut Furoidah (2009), media pembelajaran animasi merupakan media yang berisikan kumpulan gambar yang dikelola sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerak dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran.

Media animasi yang peneliti gunakan adalah media animasi audio-visual, yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Menurut (Sanjaya, 2012:118) kemampuan media ini dianggap lebih baik dan menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

2. Model PBL (*Problem Based Learning*)

Menurut Ngilimun (2014:163) PBL merupakan model pembelajaran yang melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah otentik dari kehidupan aktual siswa untuk merangsang kemampuan berfikir tingkat tinggi. Sintaks PBL meliputi: (1) mengorientasikan siswa pada masalah, (2) mengorganisasikan siswa untuk belajar, (3) membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan kekuatan (*Power motivation*), daya pendorong (*driving force*), atau alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri peserta didik untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku baik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor (Suhana, 2014:24).

Peneliti mengukur motivasi belajar siswa menggunakan angket, angket tersebut disebar kepada seluruh siswa setelah mengikuti pembelajaran di kelas dan di isi sesuai dengan pendapat dari masing-masing siswa. Peneliti menggunakan model motivasi ARCS, dimana kondisi motivasi terdiri dari *attention* (perhatian), *relevance* (relevansi), *confidence* (kepercayaan), dan *satisfaction* (kepuasan).

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman dalam proses belajar mengajar di kelas. Hasil belajar sebagai objek penilaian pada hakikatnya menilai penguasaan siswa terhadap tujuan-tujuan instruksional. Hasil belajar sebagai objek penilaian dapat dibedakan ke dalam kategori, yaitu pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita, serta keterampilan dan kebiasaan. Kategori yang banyak digunakan dibagi menjadi tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor (Sudjana, 2011:34).

a) Ranah Kognitif

Peneliti menggunakan tes dan ulangan untuk mengukur ranah kognitif ini, terdapat enam kategori yang dinilai meliputi: Mengingat (C1), Mengerti (C2), Mengaplikasikan (C3), Menganalisis (C4), Mengevaluasi (C5), Menciptakan (C6).

b) Ranah Afektif

Peneliti menggunakan lembar observasi siswa untuk mengukur ranah afektif ini, terdapat beberapa kategori yang dinilai diantaranya: keseriusan siswa dalam mengikuti pelajaran, ketelitian siswa dalam

c) Ranah Psikomotor

Peneliti menggunakan lembar observasi siswa untuk mengukur aspek psikomotorik ini, terdapat beberapa kategori yang dinilai diantaranya:
 Berdiskusi sesuai prosedur, Ketepatan Waktu Diskusi, Kelancaran Presentasi,
 Ketepatan Menjawab Pertanyaan.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1. Siswa,
 sebagai sarana dan pengetahuan bagi siswa untuk mengembangkan motivasi dan hasil belajarnya sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.
2. Guru, sebagai bahan acuan bagi guru untuk melakukan pembelajaran yang efektif dan dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif sehingga pemilihan dan penerapan media dan model pembelajaran yang sesuai akan menghasilkan pembelajaran yang baik.
3. Sekolah,
 sebagai sarana dalam meningkatkan mutu sekolah untuk memperbaiki motivasi dan hasil belajar siswa.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan judul penelitian "*Pengaruh Media Pembelajaran Animasi dengan Model Pembelajaran PBL Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN Arjasa*".
 (Pokok Bahasan Sistem Reproduksi Manusia Tahun Pelajaran 2015/2016).
 maka ruang lingkup penelitian adalah :

1. Peneliti dilakukan di SMA Negeri Arjasapada kelas XI IPA
2. Populasi dalam penelitian yaitu siswa SMA Negeri Arjasapada kelas XI IPA 1 sampai XI IPA 5
3. Penelitian menggunakan media pembelajaran animasi dan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)
4. Motivasi belajar siswa diukur dengan menggunakan angket
5. Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini adalah ranah kognitif, ranah afektif, dan psikomotor.