

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa supaya siswa dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif memiliki pengendalian diri, kecerdasan, keterampilan dalam bermasyarakat, kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian serta akhlak mulia (UU NO. 23 Tahun 2013).

IPA merupakan bagian dari pendidikan sains dan sebagai salah satu mata pelajaran disekolah yang diharapkan dapat mencapai tujuan pendidikan nasional yang ada. Agar tujuan itu tercapai maka guru harus melakukan perubahan dan inovasi dalam pembelajarannya karena selama ini guru hanya menggunakan metode ceramah yang kegiatannya terdiri dari 2 yaitu penjelasan guru dan latihan hingga proses pembelajaran berakhir (Depdiknas, 2005).

Berdasarkan dari uraian diatas tampaknya, masalah pendidikan yang banyak diragukan orang bisa diselesaikan dengan baik. Menurut Ahmadi (1998) hal mana semua unsur yang berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar dan motivasi belajar yang maksimal diperhatikan. Hanya saja kenyataan menunjukkan, bahwa setiap kali evaluasi pengajaran dilakukan seringkali hasilnya tidak memuaskan, termasuk pelajaran IPA-Biologi. Tentu saja banyak faktor yang berpengaruh, diantaranya adalah keterampilan guru dalam menggunakan metode pembelajaran dan kuangnya media pembelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan yang diperoleh dari siswa kelas VII-A SMP Nurul Ulum Mumbulsari Jember, bahwa nilai siswa selama ini banyak yang tidak bisa mencapai ketuntasan klasikal 71%. Proses belajar dikelas ini didapatkan nilai rata-rata siswa dibawah 60 sedangkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang ditentukan sekolah tersebut adalah 68, selain itu suasana kelas ketika proses pembelajaran terlihat sangat ramai karena guru yang mengajar kurang bisa mengendalikan kelas dan monoton cara mengajarnya hanya ceramah dan diskusi saja, siswa juga dibentuk menjadi beberapa kelompok karena disekolah tersebut terkendala oleh buku pegangan siswa yang minim sehingga harus bergabung dengan temannya. SMP Nurul Ulum ini tidak memiliki media LCD satupun, sehingga guru tidak pernah memakai media pembelajaran yang tergolong menarik dalam proses pembelajaran sehingga guru tidak memungkinkan untuk melaksanakan pembelajaran dengan menarik dengan bantuan LCD disetiap pembelajaran. Guru biasanya hanya memakai media pembelajaran charta saja. Selain tidak dapat menggunakan media secara maksimal, terdapat masalah yang sering terjadi yaitu masih kurangnya antusias siswa terhadap mata pelajaran yang disampaikan, hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang cukup rendah biasanya siswa hanya mencermati guru yang berceramah dikelas tanpa ada pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang disampaikan. Siswa perempuan lebih pasif dari pada siswa laki-laki, jika siswa kurang aktif selama proses pembelajaran maka akan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Nilai yang diperoleh dari subjek yang akan dijadikan penelitian didapat data dari nilai ulangan materi sebelumnya yaitu Organisasi Kehidupan yang tuntas

sebanyak 41% dan standart ketuntasan pada nilai yang klasikal yang ditetapkan oleh sekolah SMP Nurul Ulum mumbulsari yaitu sebesar 71% sedangkan ketuntasan pada individu sebesar  $\geq 68$ . Dan nilai klasikal dari penyebaran angket motivasi hanya mendapatkan nilai rata-rata 2,1 dengan katagori kurang. Perlu digunakan media pembelajaran yang bervariasi agar siswa lebih tertarik dan lebih aktif dalam mengikuti pelajaran.

Menurut Djamarah (2010) kemampuan yang dihasilkan oleh metode ceramah akan berbeda dengan kemampuan yang dihasilkan oleh metode diskusi. Pembelajaran yang bersifat *teacher centered* untuk masa sekarang dipandang kurang efektif karena kurang mengembangkan kemampuan berfikir dan bertindak secara kritis, kurang dapat mengembangkan kemampuan berkolaborasi dalam proses belajar serta siswa kurang termotivasi dan kurang bertanggung jawab terhadap proses belajar. Agar permasalahan tersebut dapat diatasi, guru harus pintar memilih model pembelajaran sesuai dengan tujuannya, salah satunya model pembelajaran *Think Pair Share* .

Adapun keunggulan dari model pembelajaran *Think Pair Share* antara lain (1) memberi murid waktu lebih banyak untuk berfikir, menjawab dan saling membantu satu sama lain, (2) lebih mudah dan cepat membentuk kelompoknya, (3) murid lebih aktif dalam pembelajaran karena menyelesaikan tugasnya dalam kelompok, dimana tiap kelompok hanya terdiri dari 2 orang, (4) murid memperoleh kesempatan untuk mempersentasikan hasil diskusinya dengan seluruh murid, sehingga ide yang ada menyebar, (5) memungkinkan murid untuk merumuskan dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang

diajarkan, karena secara tidak langsung memperoleh contoh pertanyaan diajukan oleh guru serta memperoleh kesempatan untuk memikirkan materi yang diajarkan.

Media pembelajaran/alat bantu pembelajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pembelajaran adalah berkenaan dengan taraf berfikir siswa. Media pembelajaran atau alat bantu pembelajaran yang dipakai dalam mengajar adalah media alat peraga tiga dimensi atau media alat peraga dua dimensi seperti “alat bantu visual, yaitu gambar, model, objek dan alatalat lain yang dapat memberikan pengalaman konkrit motivasi belajar serta mempertinggi hasil belajar siswa” (Djamarah, 2002).

Menurut Hidayat (2010) Media dalam proses pembelajaran dapat memperlancar iinteraksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Melalui bantuan media pembelajaran animasi, Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Materi pelajaran yang dikemas melalui program media, akan lebih jelas, lengkap, serta menarik minat siswa. Dengan media, materi sajian bisa membangkitkan rasa keingintahuan siswa dan merangsang siswa bereaksi baik secara fisik maupun emosional. Singkatnya, media pembelajaran dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan. Proses belajar menjadi lebih interaktif. Jika dipilih dan dirancang secara baik, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa media, seorang guru mungkin akan cenderung

berbicara satu arah kepada siswa. Namun dengan media, guru dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya guru sendiri yang aktif tetapi juga siswanya.

Kegunaan dan manfaat media dalam proses pembelajaran sangat menguntungkan dalam penyampaian pesan kepada penerima pesan. Penggunaan media sebaiknya dipadu dengan strategi dan metode pembelajaran sehingga media tersebut dapat menjadi alat penyampaian pesan yang efektif. Hal tersebut akan terwujud apabila seorang guru mempunyai kemampuan untuk menyelenggarakan proses pembelajaran, seperti yang dinyatakan oleh Rustaman dan Rustaman (Sukardi, 2010) bahwa profesi guru adalah profesi (*saintis plus*) yang harus menguasai IPTEK dan mampu sebagai motivator dan fasilitator. Peran guru sebagai motivator serta fasilitator dalam proses belajar merupakan seorang komunikator ulung yang harus mampu memberi jiwa terhadap informasi yang diberikan melalui saran yang sudah canggih.

Penggunaan media atau alat bantu disadari oleh banyak praktisi pendidikan sangat membantu aktivitas proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, terutama membantu peningkatan prestasi belajar siswa. Namun, dalam implementasinya tidak banyak guru yang memanfaatkannya, bahkan penggunaan metode ceramah (*lecture method*) yang cenderung monoton masih banyak digunakan di kalangan guru dalam proses pembelajaran (Munadi, 2013).

Dari hal-hal yang dijelaskan di atas, maka perlu diupayakan cara agar siswa menjadi lebih tertarik dan siswa tidak jenuh dan bosan untuk mengikuti proses pembelajaran didalam kelas. Salah satunya adalah menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran dalam proses mengaja. Media yang bersifat

abstrak yang kemudian dikonkretkan dengan menggunakan alat agar dapat terjangkau dengan pikiran yang sederhana dan dapat dilihat, dipandang, dan dirasakan (Arsyad, 2013).

Penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran, dilakukan untuk membantu guru dalam menyajikan konsep-konsep yang abstrak. Melalui pemanfaatan media interaktif ini diharapkan siswa dapat mengamati tahapan-tahapan suatu proses. Penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan respon siswa untuk memahami materi yang bersifat abstrak, karena siswa seolah diajak untuk berhadapan dengan objek yang sebenarnya dan tampilan dari media interaktif bersifat dinamis sehingga tidak memberikan rasa bosan dan jenuh bagi siswa. Konsep Biologi yang abstrak dan tidak dapat diamati oleh siswa secara langsung. Taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir konkrit menuju abstrak, dari berpikir sederhana menuju berpikir kompleks. Melalui media pembelajaran hal-hal yang abstrak dapat dikonkritkan dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan (Pristianita, 2011).

Menurut Basrowi (2008) melalui penelitian tindakan masalah-masalah pembelajaran dapat dikaji dan dituntaskan secara konstruktivis oleh guru, sehingga proses pembelajaran yang inovatif dan ketercapaian tujuan pembelajaran dapat diaktualisasikan secara sistematis. Penelitian Tindakan Kelas merupakan salah satu upaya meningkatkan profesionalisme guru yang dapat dilihat dari ketercapaian tujuan pembelajaran. Tercapainya tujuan pembelajaran tersebut dapat dilihat dari penugasan konsep dan hasil belajar siswa yang memuaskan. Salah satu

upaya untuk meningkatkan hasil belajar yaitu menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* dengan media *Automatic Narrated Animation* yang dapat memberikan motivasi kepada siswa. Penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* dengan media *Automatic Narrated Animation* ini merupakan strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkrit melalui penyediaan pembelajaran melalui animasi yang disertai penjelasan audio pada animasi tersebut. Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui hasil belajar dan motivasi siswa model pembelajaran *Think Pair Share* dengan media *Automatic Narrated Animation* pada kelas yang mendapatkan perlakuan secara berkelanjutan sesuai prinsip penelitian tindakan kelas. Hasil belajar yang dimaksudkan adalah hasil belajar dari ranah kognitif siswa. Melalui model pembelajaran *Think Pair Share* dengan media *Automatic Narrated Animation* maka akan memperkuat tanggapan pembelajaran pada siswa. Proses pembelajaran yang berkualitas diharapkan dapat berdampak terhadap kualitas hasil belajar dan motivasi siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul “Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Think Pair Share* Dengan Media *Automatic Narrated Animation* (SMP Nurul Ulum Mumbulsari Kelas VII-A Pokok Bahasan Ekosistem Tahun Pelajaran 2016/2017)”.

## 1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, beberapa pertanyaan yang ingin dijawab melalui penelitian ini adalah:

1.2.1 Bagaimana model pembelajaran *Think Pair Share* dengan media *Automatic Narrated Animation* dapat meningkatkan motivasi siswa pada pokok bahasan ekosistem kelas VII-A SMP Nurul Ulum Mumbulsari?

1.2.2 Bagaimana model pembelajaran *Think Pair Share* dengan media *Automatic Narrated Animation* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan ekosistem kelas VII-A SMP Nurul Ulum Mumbulsari?

## 1.3 Tujuan Penelitian

1.2.3 Peningkatan motivasi belajar siswa SMP Nurul Ulum Mumbulsari kelas VII-A Pada Pokok Bahasan Ekosistem dengan model pembelajaran *Think Pair Share* dengan media *Automatic Narrated Animation*?

1.2.4 Peningkatan hasil belajar siswa SMP Nurul Ulum Mumbulsari kelas VII-A Pada Pokok Bahasan Ekosistem dengan model pembelajaran *Think Pair Share* dengan media *Automatic Narrated Animation*?

## 1.4 Definisi Operasional

1. Model pembelajaran *Think Pair Share* dilakukan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Siswa duduk berpasangan, (2) Guru melakukan presentasi dan kemudian mengajukan pertanyaan, (3) Mula-mula siswa diberi kesempatan berfikir secara mandiri, (4) Siswa kemudian saling berbagi (share) bertukar



pikiran dengan pasanganya untuk menjawab pertanyaan guru, (5) Guru memandu pleno kecil diskusi, setiap kelompok mengemukakan hasil diskusinya, (6) Guru memberikan penguatan tentang prinsip-prinsip apa yang harus dibahas, menambahkan pengetahuan atau konsep yang luput dari perhatian siswa saat berdiskusi dengan pasanganya, (7) Simpulan dan refleksi. (Warsono, 2012)

2. *Media Automatic Narrated Animation* yang lebih dikenal animasi bernarasi yang pengisian suara dapat didubbing. *Automatic Narrated Animation* yang merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Animasi ini dikembangkan dengan program *Macromedia Flash Professional*<sup>TM</sup> 8.9. Animasi pertama tentang Satuan ekosistem dengan durasi 5 menit, Animasi ke-2 tentang Komponen Ekosistem dengan durasi 5 menit, Animasi ke-3 tentang pola interaksi Ekosistem dengan durasi 9 menit lebih 9 detik, dan Animasi ke-4 tentang Saling Ketergantungan diantara Komponen Biotik dengan durasi 3 menit 1 detik.
3. Motivasi belajar siswa dapat dianalogikan sebagai bahan bakar untuk menggerakkan mesin motivasi belajar yang memadai akan mendorong siswa berperilaku aktif untuk berprestasi dalam kelas, tetapi motivasi yang terlalu kuat justru berpengaruh negatif terhadap keefektifan usaha belajar siswa. Peneliti mengukur motivasi belajar siswa menggunakan angket, angket tersebut disebar keseluruh siswa. Angket tersebut di isi sesuai

pendapat dari masing-masing siswa. Penyebaran angket tersebut dipantau dengan ketat dengan guru pembimbing dan observer, sehingga siswa dapat mencontek satu sama lain.

4. Hasil belajar pada penelitian ini merupakan sesuatu yang didapat oleh siswa dan hasil mengajar guru berupa kompetensi dasar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dikuasai dan yang belum dikuasai oleh siswa atau perubahan tingkah laku siswa berupa bertambahnya pengetahuan dan pengalaman belajar setelah melakukan kegiatan pembelajaran yang biasanya ditunjukkan dalam bentuk nilai atau angka berdasarkan 3 ranah penilaian yaitu ranah kognitif dengan menggunakan tes dalam bentuk ulangan harian, afektif dengan menggunakan penilaian sikap siswa pada saat dikelas dalam bentuk lembar observasi dan psikomotor dengan menggunakan penilaian keterampilan siswa saat mengikuti KBM di kelas dalam bentuk lembar observasi.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Bagi peneliti, sebagai bekal bagi peneliti untuk mempersiapkan diri menjadi guru yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Bagi guru, sebagai masukan dan solusi bagi guru biologi dalam memecahkan permasalahan pembelajaran biologi dan sebagai informasi kepada guru tentang penggunaan model pembelajaran *Think Pair Share* dengan media pembelajaran seperti media *Automatic Narrated Animation*.

3. Bagi siswa, mampu memotivasi dan mendorong rasa ingin tahu siswa dalam meningkatkan hasil belajar biologi.

## **1.6 Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian ini:

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah *Think Pair Share* Penelitian dilaksanakan di SMP Nurul Ulum Mumbulsari, Kelas VIIA Semester II Tahun pelajaran 2016-2017.
2. Media pembelajaran yang digunakan adalah media *Automatic Narrated Animation* Penelitian dilaksanakan di SMP Nurul Ulum Mumbulsari, Kelas VIIA Semester II Tahun pelajaran 2016-2017.
3. Penelitian ini mencakup materi Ekosistem.
4. Variabel masalah, motivasi dan hasil belajar.
5. Variabel Tindakan, penggunaan model pembelajaran *Think Pair Share* dengan media *Automatic Narrated Animation*.