

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pendidikan adalah suatu bagian yang integral dari proses pendidikan. Setiap guru yang profesional harus menguasai itu menjadi suatu aspek yang penting. Aspek ini telah berkembang sedemikian rupa berkat kemajuan ilmu dan teknologi dan perubahan sikap masyarakat, maka bidang ini telah ditafsirkan secara lebih luas dan mempunyai fungsi yang lebih luas pula serta memiliki nilai yang sangat penting dalam dunia pendidikan di sekolah. Alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Pada mulanya media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar dan digunakan adalah alat bantu visual. Sekitar pertengahan abad ke-20 usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan digunakan alat audio, sehingga lahirlah alat bantu audio-visual. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer (Sudrajat, 2008). Adanya sarana media pembelajaran yang ada di MAN Jember 1 ini, siswa diajak untuk mengenal, menggunakan dan memanfaatkan sarana yang ada. Media pembelajaran ini yang berupa komputer, siswa mendapatkan pengetahuan yang lebih luas, interaktif sehingga mudah menerima pelajaran pada saat proses belajar mengajar sedang berlangsung.

Keefektifan daya serap anak didik terhadap bahan pelajaran yang sulit dan rumit dapat terjadi dengan bantuan alat bantu. Kesulitan anak didik memahami konsep dan prinsip tertentu dapat diatasi dengan bantuan alat bantu. Bahkan alat bantu diakui dapat melahirkan umpan balik yang baik dari anak didik. Memanfaatkan taktik alat bantu yang akseptabel, guru dapat menggairahkan belajar anak didik. Alat bantu ini berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Alat bantu dapat mewakili sesuatu yang

tidak dapat disampaikan guru *via* kata-kata atau kalimat (Djamarah dan Zain, 2006: 2-3).

Pembelajaran biologi hendaknya mempertimbangkan media pembelajaran yang digunakan sebagai alat ajar. Menurut Sudjana dan Riva'i (1991: 97-138) media komputer mempunyai kelebihan yaitu dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, warna, musik dan grafik animasi dapat menambah kesan realistik, dapat diprogram melengkapi suasana sikap yang lebih positif terutama berguna bagi siswa yang lamban.

Melalui perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) dari komputer, kita dapat membuat suatu media pembelajaran, salah satunya adalah media animasi. Animasi memiliki makna menggerakkan obyek agar menjadi hidup (Gora, 2004: 1-2). Pembuatan animasi menggunakan komputer dapat dilakukan dengan berbagai software, salah satunya adalah macromedia flash. Fasilitas di dalamnya, yang salah satunya adalah *motion tween* dan *action script*, memungkinkan kita dapat membuat suatu desain animasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Menurut Sudjana dan Riva'i (1989: 11) berpendapat bahwa penggunaan media pengajaran dapat mempertinggi kualitas belajar siswa. Kemajuan teknologi, guru dalam proses belajar mengajar memberikan informasi kepada siswa mulai menggunakan komputer tidak lagi menggunakan metode ceramah. Kenyataan di sekolah pada umumnya proses belajar mengajar masih didominasi oleh metode konvensional (Karuru, 2003:789). Peserta didik dipandang sebagai obyek penelitian tidak lagi sebagai subyek belajar. Pengajaran konvensional dengan metode ceramah dapat menyebabkan siswa pasif. Upaya untuk mengatasi kondisi tersebut perlu diadakan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif.

Salah satu contohnya adalah bab virus kelas X di MAN 1 Jember guru membutuhkan alokasi waktu yang lebih banyak dibandingkan dengan materi bab lainnya, karena siswa sulit menerima pembelajaran sedangkan pembelajarannya tetap menggunakan metode konvensional. Padahal bab virus khususnya pada reproduksi virus, siswa tidak bisa memahami materi jika hanya membayangkan saja atau

dijelaskan hanya abstraknya saja. Dilihat dari nilai ulangan tiap tahun pelajaran pada sub bab virus di MAN 1 Jember yaitu sebesar 48,6% siswa yang nilainya tidak memenuhi SKM. Adanya nilai siswa yang demikian, diharapkan guru dapat memilih media pengajaran yang tepat dan menarik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran pada pokok bahasan virus membahas tentang struktur, reproduksi dan peranan dalam kehidupan. Kompetensi dasar dari pokok bahasan virus menjelaskan tentang struktur tubuh virus, cara replikasi virus, peranan virus dalam kehidupan baik yang menguntungkan maupun merugikan. Berdasarkan karakteristik dan kompetensi dasar pada pokok bahasan virus diharapkan siswa diberikan pembelajaran serta pengalaman secara langsung, dengan cara pemberian materi yang menurut siswa dapat dengan mudah mengerti. Penggunaan media gambar statis pada materi ini kurang efektif karena memerlukan imajinasi siswa untuk membayangkan proses yang berkaitan dengan virus (Suheri, 2006:9). Kenyataan di MAN 1 Jember dalam setiap fenomena kelas X, siswa mengalami kesulitan untuk menerima pelajaran khususnya pokok bahasan virus terutama pada replikasi virus, karena mereka menganggap tidak bisa mengerti jika hanya membayangkan saja. Sehingga perlu diadakan penelitian eksperimen dan diharapkan setiap pembelajaran tentang materi pokok bahasan virus pada kelas X siswa tidak lagi kesulitan dalam menerima materi. Agar dapat mencapai hasil belajar yang baik dan memenuhi SKM, maka pembelajaran dapat dibantu atau dijumpai dengan adanya media animasi flash yang dapat memfasilitasi siswa agar mampu memahami materi tentang pokok bahasan virus secara optimal. Adanya media animasi Flash dapat menyajikan proses-proses yang lebih kompleks pada materi pokok bahasan virus, sehingga dengan adanya media animasi flash ini siswa dapat berfikir realistik tidak lagi secara abstrak.

Berdasarkan hasil observasi sebelumnya diketahui bahwa sebagian guru biologi MAN 1 Jember pada tahun pelajaran 2008/2009 sudah menggunakan media pembelajaran yaitu berupa charta, animasi gambar dan menggunakan animasi flash. Guru biologi di MAN 1 Jember khususnya dikelas X proses pembelajaran jarang

menggunakan LCD proyektor dikarenakan terbatasnya LCD, sehingga guru biologi dalam mengajar menggunakan media charta sebagai alat bantu pada saat pembelajaran sedang berlangsung. Selain itu alasan guru biologi kelas X MAN 1 Jember jarang menggunakan alat bantu media berupa animasi dikarenakan siswa lebih tertarik melihat gambarnya yang bergerak sehingga materi yang disampaikan tidak masuk atau siswa tidak mengerti apa yang telah disampaikan oleh guru. Padahal dengan menggunakan media animasi dapat melengkapi suasana sikap yang lebih positif terutama berguna bagi siswa yang lamban serta dapat menambah kesan yang realistik. Setiap guru yang profesional harus menguasai media pembelajaran dan menjadikan suatu aspek yang penting dengan menggunakan alat bantu berupa komputer yang dapat dibuat sebagai media pembelajaran, salah satunya adalah media animasi flash. Oleh karena itu, peneliti memilih menggunakan media pembelajaran animasi flash sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X di MAN 1 Jember.

Berdasarkan hal di atas, penulis terdorong untuk mengadakan penelitian dengan judul ” Efektivitas penggunaan media animasi flash terhadap hasil belajar biologi siswa kelas X MAN 1 Jember”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan suatu permasalahan, yaitu :

- a. Adakah perbedaan hasil belajar siswa kelas X MAN 1 dengan pembelajaran menggunakan media animasi flash dan menggunakan charta pada pokok bahasan virus?
- b. Seberapa besar tingkat efektif antara pembelajaran yang menggunakan media animasi flash dan menggunakan media charta pada siswa kelas X MAN 1 Jember pokok bahasan virus?

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak meluas, maka perlu bagi peneliti untuk membatasi masalah sebagai berikut :

- a. Metode pembelajaran biologi dalam penelitian ini menggunakan metode diskusi;
- b. Materi yang disajikan dalam penelitian ini adalah pokok bahasan virus;
- c. Pembelajaran yang tidak menggunakan media animasi flash menggunakan media charta;
- d. Hasil belajar yang diukur ranah kognitif saja menggunakan nilai test.

1.4 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman pengertian, maka peneliti perlu memberikan definisi operasional dari penelitian ini, antara lain:

- a. Efektivitas pembelajaran hubungannya dengan guru tertentu yang mengajar kelompok siswa tertentu, didalam situasi tertentu dalam usahanya mencapai tujuan-tujuan instruksional tertentu (Popham, James, 2005: 7);
- b. Pembelajaran biologi merupakan proses aktif artinya pembelajaran biologi merupakan sesuatu yang dilakukan siswa bukan sesuatu yang dilakukan untuk siswa (Depdikbud, 2003: 82);
- c. Animasi flash adalah animasi yang didesain menggunakan software macromedia flash;
- d. Hasil belajar siswa adalah keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah tercapai yang memiliki tingkat prestasi (meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik) yang berbeda (Djamarah dan Zain, 1995: 107).

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar yang pembelajarannya menggunakan media animasi flash dan menggunakan charta pada siswa kelas X MAN 1 Jember pokok bahasan virus;
- b. Untuk mengetahui hasil belajar yang lebih efektif antara pembelajaran yang menggunakan media animasi flash dan menggunakan charta pada siswa kelas X MAN 1 Jember pokok bahasan virus;

1.6 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang dapat dicapai dari penelitian ini, adalah :

- a. Bagi penulis, untuk menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman dengan ilmu yang sudah didapat;
- b. Bagi peneliti lain, sebagai masukan untuk melakukan penelitian tentang pembelajaran biologi menggunakan media animasi flash;
- c. Bagi siswa, untuk memberikan motivasi dan dorongan belajar;
- d. Bagi guru biologi, dapat dijadikan informasi yang dipergunakan sebagai bahan pertimbangan untuk mencapai keberhasilan dalam proses belajar mengajar;
- e. Bagi pihak sekolah, sebagai bahan pertimbangan untuk melengkapi sarana dan prasana yang telah disediakan khususnya komputer.