

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi-potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Hal ini dijelaskan dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bahwa tujuan pendidikan yaitu untuk membangun masyarakat yang demokratis. Sistem pendidikan demokratis dapat memberikan kesempatan yang sama untuk seluruh rakyat sesuai dengan kemampuan dan bakatnya masing-masing untuk memperoleh hasil pendidikan yang berkualitas (Lukman, 2016, h. 54).

Pendidikan yang berkualitas harus dilakukan secara profesional. Oleh karena itu, guru sebagai salah satu pelaku pendidikan haruslah menjadi seorang yang profesional, dimana guru diharapkan mampu berpartisipasi dalam pembangunan nasional untuk mewujudkan insan Indonesia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, unggul dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, memiliki jiwa estetis, etis, berbudi pekerti luhur, dan berkepribadian. Dengan demikian keberadaan guru di dalam proses pendidikan dapat bermakna bagi masyarakat dan bangsa. Kebermaknaan guru bagi masyarakat akan mendorong pada penghargaan yang lebih baik dari masyarakat kepada guru (Warih, 2013, h. 46).

Guru diharapkan mampu menggunakan media pembelajaran yang sesuai agar siswa dapat mencapai standar kompetensi yang diinginkan. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan suatu cara dalam memanfaatkan alat pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar agar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan-kegiatan belajar. Pemilihan, pengembangan, dan penggunaan media pembelajaran sangatlah penting, sehingga seorang guru dituntut untuk benar-benar mampu memilih sekaligus memanfaatkan media pembelajaran dengan tepat (Fachrur, 2018, h. 3).

Keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran dengan tepat akan memberikan motivasi dan semangat belajar siswa dalam menerima materi, sehingga siswa lebih dengan mudah menguasai konsep materi. Motivasi belajar merupakan hal yang penting dan perlu diketahui oleh setiap guru dalam perannya untuk menumbuhkan rasa senang dan semangat dalam belajar bagi para siswa. Motivasi ini berkaitan dengan keterlibatan siswa dalam aktivitas di kelas, misalnya dorongan untuk melakukan sesuatu berdasarkan tujuan tertentu. Salah satu cara untuk membangkitkan motivasi belajar yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik (Wakhidati, 2017, h. 3)

Media pembelajaran yang menarik dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami materi yang diajarkan. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu

dalam kegiatan belajar mengajar (Teni, 2018, h. 172). Hal tersebut berkaitan dengan ayat Al-Qur'an Surah An-Nahl ayat 89 yang berbunyi:

وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ

“Dan kami turunkan kepadamu Al Kitab (Al Quran) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri”(Q.S. An-Nahl: 89).

Ayat ini secara tidak langsung Allah mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat/benda sebagai suatu media dalam menjelaskan segala sesuatu. Sebagaimana Allah SWT menurunkan Al Qur'an kepada Nabi Muhammad SAW untuk menjelaskan segala sesuatu, maka sudah sepatutnya jika seorang menggunakan suatu media tertentu dalam menjelaskan segala hal. Sebagaimana ayat tersebut, maka suatu media yang digunakan dalam pengajaran harus mampu menjelaskan kepada para siswa tentang materi yang sedang mereka pelajari.

Beberapa jenis media yang biasa digunakan dalam proses pengajaran, salah satunya yaitu media animasi. Animasi merupakan satu bentuk presentasi bergambar yang paling menarik, yang berupa simulasi. Penggunaan media animasi dapat merangsang motivasi belajar siswa pada suatu materi pelajaran Biologi, khususnya materi Sistem Ekskresi, selain itu sifat interaksinya memungkinkan siswa berperan aktif sehingga dapat mengubah persepsi siswa bahwa Biologi merupakan pelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami.

Hasil observasi dan wawancara di SMA Negeri 1 Tongkuno, diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran Biologi masih

didominasi dengan penggunaan media yang belum bervariasi, dimana hanya sering menggunakan media papan tulis dan siswa mencatat di buku catatan. Dikarenakan keterbatasan variasi media sehingga guru masih cenderung mengulangi penggunaan media yang sama, sehingga membosankan bagi siswa dan cenderung menghayal, serta tidak fokus pada saat pembelajaran yang membuat kurangnya penguasaan konsep pada materi yang diajarkan. Selain itu, minat dan motivasi belajar dikelas juga kurang ini dilihat dari semangat mereka mengikuti pembelajaran kurang. Hal ini pun terjadi karena tidak ada sesuatu yang menarik perhatian siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Dimana seharusnya dalam proses pembelajaran harus ada sesuatu yang membuat siswa termotivasi dan semangat untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan penguasaan konsep pada materi yang diajarkan.

Solusi yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan penguasaan konsep pada materi yang diajarkan adalah melakukan peningkatan kualitas pembelajaran melalui kegiatan yang kreatif dan inovatif, yaitu penyajian materi biologi yang menarik dan tidak membosankan bagi siswa. Upaya untuk memudahkan siswa agar dapat memahami materi sistem ekskresi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik serta menjadikan siswa aktif dan memperoleh suatu pemahaman yang konkret tentang materi tersebut.

Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa maka diperlukan suatu strategi pembelajaran yang tepat. Salah satunya adalah media pembelajaran yang tidak membosankan. Sesuai dengan pendapat Azhar Arsyad (2006) mengatakan

bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar siswa, interaksi lebih langsung antar siswa dan lingkungannya, serta siswa belajar sendiri sesuai kemampuan dan minatnya. Selain itu menurut pendapat Hamzah (2011) mengatakan motivasi mempunyai peranan penting dalam menentukan hal-hal yang dapat dijadikan penguat belajar dan memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai (Kadek, 2013, h. 130).

Berbagai pendapat diatas memperkuat adanya kesimpulan bahwa, penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran dapat memberikan kontribusi positif dalam peningkatan motivasi belajar dan penguasaan konsep. Olehnya itu, penelitian ini penting dilakukan karena dengan adanya penelitian ini dapat menemukan fakta yang akurat mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa dan penguasaan konsep siswa dalam melakukan proses pembelajaran.

Penelitian ini tentunya memiliki keunggulan tersendiri dibandingkan dengan penelitian sebelumnya (h. 26) yaitu, selain menggunakan media animasi dalam proses pembelajaran, guru juga menggunakan model pembelajaran dalam proses pembelajaran. Selain itu, pada penelitian ini terdapat tiga variabel. Variabel pada penelitian ini terdiri dari satu variabel bebas dan dua variabel terikat. Variabel bebas dari penelitian ini yaitu media animasi, sedangkan variabel terikat yaitu motivasi belajar dan penguasaan konsep. Pada penelitian relevan yang pertama, terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (media pembelajaran) dan variabel terikat (motivasi belajar). Pada penelitian relevan yang kedua, juga

terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (media animasi) dan variabel terikat (hasil belajar). Sedangkan pada penelitian relevan yang ketiga terdapat tiga variabel yaitu variabel bebas media animasi, sedangkan terikat yaitu aktivitas belajar dan hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Animasi Terhadap Motivasi Belajar dan Penguasaan Konsep Siswa Materi Sistem Ekskresi Pada Kelas XI di SMA Negeri 1 Tongkuno”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

1. Minimnya penggunaan media pembelajaran dan belum bervariasi
2. Motivasi belajar siswa masih rendah
3. Penguasaan konsep siswa yang masih rendah

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi diatas, agar peneliti lebih terarah maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini, yaitu

1. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Tongkuno
2. Objek dari penelitian ini yaitu kelas XI MIA SMA Negeri 1 Tongkuno
3. Variabel dalam penelitian ini yaitu media animasi, motivasi belajar, dan penguasaan konsep siswa

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana motivasi belajar siswa yang menggunakan media animasi dan media konvensional pada materi sistem ekskresi di SMA Negeri 1 Tongkuno?
2. Bagaimana penguasaan konsep siswa yang menggunakan media animasi dan media konvensional pada materi sistem ekskresi di SMA Negeri 1 Tongkuno?
3. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media animasi dan media konvensional pada materi sistem ekskresi di SMA Negeri 1 Tongkuno?
4. Apakah terdapat perbedaan penguasaan konsep siswa sebelum menggunakan media animasi dan media konvensional pada materi sistem ekskresi di SMA Negeri 1 Tongkuno?
5. Bagaimana efektivitas penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar dan penguasaan konsep siswa materi pada sistem ekskresi di SMA Negeri 1 Tongkuno?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa yang menggunakan media animasi dan media konvensional pada materi sistem ekskresi di SMA Negeri 1 Tongkuno

2. Untuk mengetahui penguasaan konsep siswa yang menggunakan media animasi dan media konvensional pada materi sistem ekskresi di SMA Negeri 1 Tongkuno
3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media animasi dan media konvensional pada materi sistem ekskresi di SMA Negeri 1 Tongkuno
4. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan penguasaan konsep siswa sebelum menggunakan media animasi dan media konvensional pada materi sistem ekskresi di SMA Negeri 1 Tongkuno
5. Untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar dan penguasaan konsep siswa pada materi sistem ekskresi di SMA Negeri 1 Tongkuno

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan masalah diatas, maka manfaat penelitian ini adalah:

1.6.1 Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan, khususnya yang berhubungan dengan proses belajar mengajar dan dapat meningkatkan motivasi belajar khususnya belajar biologi karena adanya partisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan suasana pembelajaran yang lebih variatif pada penggunaan media animasi.

1.6.2 Manfaat praktis

- Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman untuk kinerja keguruan terutama dalam penggunaan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas guru dalam mengajar. Penggunaan media animasi diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru sebagai masukan untuk memilih media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran khususnya pada materi biologi di sekolah.

- Bagi siswa

Diharapkan dengan adanya hasil penelitian ini, selain dapat meningkatkan prestasi akademik siswa, juga dapat membantu memudahkan pemahaman siswa. Penggunaan media animasi diharapkan dapat memberikan manfaat bagi Mahasiswa. Pendidikan Biologi yang akan melaksanakan pembelajaran praktek lapangan (PPL) dalam memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang cocok untuk digunakan dalam proses mengajar di kelas sehingga memudahkan dalam proses pembelajaran.

1.7 Definisi Operasional

1. Media Animasi

Animasi adalah objek (gambar) secara berurutan yang dibuat sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilusi gerakan (motion) pada objek yang ditampilkan. Gerakan inilah yang merupakan salah satu daya tarik dari media animasi (Ali, 2017, h, 3). Media animasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah alat bantu yang memperlihatkan sistem ekskresi yaitu alat-alat ekskresi tubuh, zat-zat yang diekskresikan tubuh, dan gangguan-gangguan yang terjadi pada sistem ekskresi.

2. Motivasi Belajar

Motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan-tujuan tertentu (Ghullam, 2011, h. 91). Motivasi yang dimaksud penelitian ini adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti: kuatnya kemampuan untuk berbuat, jumlah waktu yang disediakan untuk belajar, dan ketekunan dalam mengerjakan tugas.

3. Penguasaan konsep siswa

Konsep adalah skema, model mental, atau teori implisit dan eksplisit. Skema berkaitan dengan bagaimana suatu pengetahuan dihubungkan satu sama lain. Konsep merupakan dasar bagi proses mental yang lebih tinggi untuk merumuskan prinsip dan generalisasi. Konsep adalah kategori-kategori yang mengelompokkan objek, kejadian dan karakteristik. Konsep adalah elemen dari kognitif yang membantu menyederhanakan dan meringkas informasi. Penguasaan konsep yang dimaksud ialah siswa yang dianggap telah menguasai konsep dimana siswa dapat memberikan tanggapan terhadap pertanyaan/rangsangan yang bervariasi pada kelompok atau kategori yang sama (Wa, 2016, h. 86). Penguasaan konsep yang dimaksud peneliti adalah kemampuan siswa dalam memahami pelajaran biologi pada materi sistem ekskresi, baik konsep secara teori maupun penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

4. Sistem Ekskresi

Sistem ekskresi merupakan salah satu materi yang diajarkan pada semester 2 di kelas XI dengan Kompetensi Dasar (KD) 3.9 Menganalisis hubungan antara struktur jaringan penyusun organ pada sistem ekskresi dan mengaitkannya dengan proses ekskresi sehingga dapat menjelaskan mekanisme serta gangguan fungsi yang mungkin terjadi pada sistem ekskresi manusia melalui studi literatur, pengamatan, percobaan, dan simulasi. 4.10 Menyajikan hasil analisis tentang kelainan pada struktur dan fungsi organ yang menyebabkan gangguan sistem ekskresi manusia melalui berbagai bentuk media presentasi. Maksud peneliti disini adalah sistem ekskresi yaitu menjelaskan bagian-bagian sistem ekskresi, fungsi, dan gangguan-gangguan yang terjadi pada sistem ekskresi.

