

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan menurut undang-undang adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan dan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa pada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Paribrata, 2010, h. 6-7).

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, h. 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 membantu peserta didik, Sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan efektif dan efisien (Suyadi, 2012, h. 14). Khususnya dalam pelajaran biologi.

Penggunaan model dan media pembelajaran sangat diperlukan untuk menyampaikan materi sehingga siswa tidak menganggap pembelajaran biologi sebagai pelajaran yang abstrak dan membantu siswa dalam memahami materi serta memberikan pengalaman belajar kepada siswa (Rahmawita, 2017, h. 253)

Proses pembelajaran melibatkan guru dan siswa untuk mencapai tujuan bersama. Terdapat komponen-komponen dalam proses pembelajaran yang satu sama lain saling berkesinambungan untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Sanjaya (2012, h.19) mengatakan proses pembelajaran terdiri atas beberapa komponen yang satu sama lain saling berinteraksi dan interelasi, komponen tersebut adalah tujuan, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media dan evaluasi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru biologi ibu Munawwarah, Pada bulan oktober 2021 MAN 1 Bombana. Kegiatan belajar mengajar untuk mata pelajaran biologi, guru hanya menjelaskan materi dan masih menggunakan media pembelajaran konvensional seperti papan tulis. Belum adanya penggunaan media animasi pada pembelajaran sehingga banyak siswa yang kurang memahami materi yang diajarkan, hal tersebut karena beberapa materi yang diajarkan yang bersifat abstrak sehingga menyulitkan siswa dalam memahami materi tersebut. Dalam aktivitas pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran biologi, Hal tersebut terlihat ketika guru mulai menjelaskan materi pada mata pelajaran biologi dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan tidak diberikan model pembelajaran lain, siswa juga diminta untuk memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru.

Selama pembelajaran berlangsung siswa tidak berperan aktif. Hal itu mempengaruhi hasil belajar siswa saat mengerjakan tugas mendapat hasil yang tidak optimal pembelajaran.

Hasil observasi awal terhadap hasil belajar biologi siswa kelas X, masih rendah dan belum mencapai KKM.. Sedangkan nilai ketuntasan di MAN 1 Bombana dinyatakan tuntas dalam belajar biologi apabila mencapai nilai KKM 70.

Salah satu alternatif yang dapat diambil dari permasalahan diatas adalah dengan menerapkan media dan model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil 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.

Selain itu, dengan menggunakan media animasi siswa diharapkan dapat melakukan pembelajaran dengan efektif. Fungsi lain dari video animasi adalah dapat menarik minat, perhatian siswa, memperjelas sajian ide dan mengilustrasikan seperti di kehidupan nyata, sehingga siswa tidak cepat lupa dengan materinya (Putra, 2016).

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Menggunakan

Media Animasi Pada Materi Ekosistem Terhadap Hasil Belajar Siswa MAN 01 Bombana.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Dalam pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah
2. Belum adanya penggunaan media animasi dalam pembelajaran
3. Siswa kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran
4. Siswa sulit memahami materi yang diajarkan
5. Hasil belajar siswa masih rendah dilihat dari hasil belajar masih banyak di bawah KKM

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang terlalu luas,. Peneliti perlu membatasi permasalahan. Peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Problem Based Learning
2. Objek penelitian yaitu
 - Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah aspek kognitif . Aspek kognitif dilihat dari hasil test sedangkan
 - Media animasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran animasi yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang diunduh di internet.

3. Materi dalam penelitian dibatasi pada materi ekosistem pada kelas X IPA MAN 1 Bombana.
4. Subjek penelitian adalah kelas X MAN 1 Bombana.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka, masalah dalam penelitian ini adalah

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas kontrol dengan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen X MAN 1 Bombana ?
2. Apakah ada pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Menggunakan Media Animasi Pada Materi Ekosistem terhadap Hasil Belajar Siswa di kelas X MAN 1 Bombana?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas penulis melakukan penelitian ini dengan tujuan:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada kelas kontrol dengan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen X MAN 1 Bombana
2. Untuk mengetahui pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Menggunakan Media Animasi Pada Materi Ekosistem terhadap Hasil Belajar Siswa di kelas X MAN 1 Bombana

1.6 Manfaat penelitian

1.6.1. Bagi siswa

- a. Meningkatkan pemahaman siswa pada materi ekosistem dan aktivitas siswa melalui kegiatan pembelajaran menggunakan model PBL dengan media animasi
- b. Mendorong siswa untuk aktif mengembangkan kemampuan dan keterampilan dalam pembelajaran.

1.6.2. Bagi guru

- a. Memberikan informasi alternatif model pembelajaran yang dapat dipilih guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam materi ekosistem.
- b. Sebagai referensi media pembelajaran inovatif yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.6.3. Bagi peneliti

- a. Penelitian ini bermanfaat untuk menyelesaikan tugas akhir dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan.
- b. Peneliti dapat memperoleh pengalaman langsung tentang penerapan pembelajaran menggunakan media animasi pada materi ekosistem.
- c. Peneliti dapat mengaplikasikan yang diperoleh di bangku kuliah.

1.6.4. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini memberikan arahan dalam melaksanakan pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar biologi siswa khususnya materi ekosistem.