

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan pemerintah, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan/atau latihan, yang berlangsung disekolah dan diluar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang.¹

Pendidikan sangat penting bagi suatu negara. Tanpa adanya pendidikan maka suatu bangsa tidak akan mengalami kemerdekaan dengan merasakan kesulitan dalam menciptakan suatu ketentraman, kesejahteraan, dan kedamaian. Sebab dengan adanya suatu pendidikan akan dapat menciptakan suatu generasi muda yang berkualitas baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang nantinya akan disiapkan untuk menghadapi tantangan di era globalisasi saat ini. Pendidikan memiliki peranan yang begitu penting bagi negara, oleh karena itu sebaiknya pemerintah melakukan perbaikan-perbaikan mengenai sistem pendidikan agar tercapainya suatu tujuan pendidikan yang telah ditentukan. Dengan begitu menuntut ilmu untuk mendapatkan pendidikan adalah menjadi sebuah keharusan. Hal ini sesuai dengan hadist yang berbunyi:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya: “Menuntut ilmu itu diwajibkan bagi setiap orang Islam”

¹ Binti Maunah, *Landasan Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 5.

(Riwayat Ibnu Majah, Al-Baihaqi, Ibnu Abdil Barr, dan Ibnu Adi, dari Anas bin Malik).²

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.³ Tujuan dari belajar adalah untuk mencapai hasil yang diharapkan maka proses pembelajaran harus dilakukan dengan baik. Namun, seringkali peneliti temui bahwa siswa masih banyak yang kurang menguasai materi yang diajarkan. Kemungkinan salah satu penyebabnya adalah dengan penggunaan media yang kurang. Selain siswa, peran guru juga sangat penting dalam melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar dan menyampaikan materi dengan menarik.

Media pembelajaran adalah alat bantu atau sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan-pesan atau informasi yang bersifat intruksional atau mengandung maksud-maksud tertentu.⁴ Selain itu media pembelajaran juga bertujuan untuk memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar serta dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. Objek yang terlalu besar untuk ditampilkan di ruang kelas dapat diganti dengan foto, slide, film. Sedangkan objek yang terlalu kecil dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, dan gambar.⁵

Pada zaman sekarang ilmu pengetahuan sudah sangat maju pesat. Di sekolah-sekolah biasanya sudah disediakan alat bantu mengajar berupa media pembelajaran, baik media secara konvensional maupun media berbasis teknologi. Penemuan baru dalam bidang ilmu dan teknologi sangat berpengaruh besar dalam pendidikan. Akibat dari pengaruh penemuan baru tersebut, pendidikan mengalami sebuah kemajuan sehingga dapat mendorong bermacam-macam perubahan terutama pada media pembelajaran. Dengan adanya alat bantu mengajar diharapkan terjadi perubahan saat proses pembelajaran dan pesan atau materi yang

² Hadits Riwayat Sunan Ibnu Majah, *Kitab al-ilmu, Bab Keutamaan Ulama' dan Anjuran Mencari Ilmu*, (Beirut: Dar Al-Fikri, 2001), Jilid I, hal. 183.

³ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), hal. 2.

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2009), hal. 3.

⁵ *Ibid.*, hal. 29-30.

disampaikan akan tersampaikan kepada siswa, serta siswa merasa tertarik dengan adanya media pembelajaran. Namun biasanya proses pembelajaran lebih dominan menggunakan metode konvensional yaitu ceramah, demonstrasi media yang menggunakan papan tulis, buku teks dan lembar tugas. Pengetahuan siswa jika hanya disampaikan secara lisan biasanya akan menimbulkan kesalahan persepsi siswa. Penggunaan metode pembelajaran tersebut tanpa didukung dengan penggunaan media pembelajaran lain akan menyebabkan kurang aktifnya siswa, kemandirian siswa rendah dan akan merasa jenuh di dalam kelas. Salah satu media pembelajaran yang memungkinkan dapat membantu adalah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Microsoft Power Point*.

Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Power Point* adalah suatu proses pembelajaran mengenai suatu kompetensi tertentu yang disusun secara sistematis, operasional, dan terarah untuk digunakan oleh peserta didik. Aplikasi multimedia pembelajaran tersebut juga menyajikan konsep yang mudah dipelajari dibandingkan melalui buku cetak ataupun dengan metode konvensional. Menurut Anomeisa dan Ernaningsih *Power Point* juga dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif karena fasilitas yang terdapat di dalamnya mampu mendukung terciptanya interaksi antara siswa dengan media pembelajaran.⁶

Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Power Point* dalam proses belajar mengajar memiliki beberapa alasan diantaranya siswa dapat mudah memahami suatu konsep untuk bereksplorasi dan menganalisis, serta menggali konsep dan prinsip yang dalam materi yang dihadapinya. Selain itu pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa akan senang membaca materi karena ketertarikannya terhadap pembelajaran multimedia interaktif *Power Point* yang didalamnya menyajikan tampilan teks, video, animasi, kombinasi warna dan gambar yang menarik oleh karena itu siswa menjadi lebih termotivasi untuk terus belajar. Motivasi siswa yang tinggi bisa menyebabkan hasil belajar siswa meningkat. Pemilihan teks, animasi, audio, dan video yang tepat akan dapat

⁶ Ni Luh Putu Sintia Dewi dan Ida Bagus Surya Manuaba, *Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD*, Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan. Vol. 5. No. 1, 2021, hal. 77-83.

menarik perhatian siswa dalam belajar dan dapat menambah pengetahuan siswa itu sendiri.⁷

Peningkatan hasil belajar sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Safilin yang menyatakan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Microsoft Power Point* adalah salah satu cara yang terbukti dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas VIII MTs Nurul Falah NW Lajut dalam proses pembelajarannya.⁸ Dengan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa menandakan bahwa penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Microsoft Power Point* telah berhasil diterapkan pada pembelajaran Biologi.

Jenis mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah pelajaran Biologi. Biologi mempelajari tentang struktur fisik dan fungsi alat-alat tubuh manusia serta mempelajari sekitar lingkungan. Serta memiliki kekhasan dalam mengembangkan berfikir logis melalui klasifikasi.⁹ Belajar tidak hanya soal menghafal teori, memahami aplikasinya, dan kemudian mempraktekkannya dalam situasi tertentu saja, tetapi juga bagaimana menerapkan segala informasi, pemahaman dan keahlian yang didapat untuk meningkatkan kepekaan terhadap kehidupan. Sehingga di dalam belajar biologi dituntut untuk dapat memahami konsep pada pengalaman sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di MAN 1 Trenggalek. Pada mata pelajaran Biologi hasil belajarnya kurang, karena pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya menggunakan media pembelajaran papan tulis dan sumber belajar hanya menggunakan *Power Point* biasa, buku paket, dan UKBM. Dengan minimnya media pembelajaran yang digunakan membuat hasil belajar peserta didik kurang maksimal.

⁷ Miranita Khusniati, *Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran IPA*, Jurnal Pendidikan IPA Indonesia. Vol. 1. No. 2, 2012, hal. 204-110.

⁸ Maya dan Nunung Safilin, *Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Microsoft Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTs Nurul Falah NW Lajut Tahun Pelajaran 2019/2020*, Jurnal Pendidikan Mandala. Vol. 4. No. 5, Desember 2019, hal. 235.

⁹ Nuryani Y Rustaman, *Strategi Belajar Mengajar Biologi*, (Bandung: UPI, 2003), hal. 14-15.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran. Sehingga perlu dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif *Power Point* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Materi Sistem Pernapasan pada Siswa Kelas XI MIPA di MAN 1 Trenggalek”.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- a. Kegiatan belajar mengajar yang masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran
- b. Pelajaran masih berjalan secara konvensional karena guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional dalam penyampaian materi.
- c. Kurangnya variasi media dalam pembelajaran
- d. Terbatasnya media pembelajaran
- e. Media pembelajaran yang menyulitkan bagi siswa sehingga siswa masih banyak yang kurang menguasai materi yang diajarkan
- f. Diperlukan pengembangan media pembelajaran agar lebih menarik dan tidak membosankan dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

2. Batasan Masalah

Agar pembahasan yang dilakukan tidak terlalu luas, maka permasalahan dibatasi sebagai berikut:

- a. Kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Power Point* untuk meningkatkan hasil belajar biologi materi sistem pernapasan pada siswa kelas XI MIPA di MAN 1 Trenggalek.
- b. Keefektifan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Power Point* untuk meningkatkan hasil belajar biologi materi sistem pernapasan pada siswa kelas XI MIPA di MAN 1 Trenggalek.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Power Point* untuk meningkatkan hasil belajar biologi materi sistem pernapasan pada siswa kelas XI MIPA di MAN 1 Trenggalek?
- b. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Power Point* untuk meningkatkan hasil belajar biologi materi sistem pernapasan pada siswa kelas XI MIPA di MAN 1 Trenggalek?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Power Point* untuk meningkatkan hasil belajar biologi materi sistem pernapasan pada siswa kelas XI MIPA di MAN 1 Trenggalek.
2. Mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Power Point* untuk meningkatkan hasil belajar biologi materi sistem pernapasan pada siswa kelas XI MIPA di MAN 1 Trenggalek.

D. Hipotesis Peneliti

Sebagai acuan untuk mengetahui hasil dari penelitian, hipotesis peneliti pada penelitian ini adalah:

H1 = Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Power Point* efektif untuk meningkatkan hasil belajar biologi pada materi sistem pernapasan.

E. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini merupakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang berbantuan komputer atau laptop untuk siswa dalam pembelajaran biologi kelas XI tema sistem pernapasan,

baik secara langsung di kelas maupun secara tidak langsung atau pembelajaran *online* di rumah yang ditampilkan dalam bentuk *Power Point*.

Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki beberapa komponen yaitu sebagai berikut:

1. Materi pelajaran biologi yaitu sistem pernapasan.
2. Media pembelajaran memuat beberapa menu yaitu:
 - a. Teks
 - b. Video
 - c. Audio
 - d. Gambar
 - e. Animasi
3. Media pembelajaran yang dibuat terdapat beberapa menu yaitu:
 - a. Pembukaan:
 - 1) Judul Media
 - 2) Kompetensi Inti
 - 3) Kompetensi Dasar
 - 4) Tujuan Pembelajaran
 - b. Kompetensi yang berisi:
 - 1) Kompetensi inti
 - 2) Kompetensi dasar
 - 3) Tujuan pembelajaran
 - c. Materi pembelajaran yang berisi tentang materi yang disajikan dalam bentuk teks, video, audio, gambar, dan animasi yang akan ditampilkan pada proses pembelajaran.
 - d. Kuis berisi tentang soal-soal yang menarik yang berhubungan dengan materi yang telah diajarkan.
4. Profil pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Power Point* yaitu:
 - a. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Power Point* didesain menarik dan dapat merangkum materi pembelajaran.

- b. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Power Point* menggunakan bahasa yang mudah dimengerti dan dipahami siswa.
- c. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Power Point* dilengkapi dengan adanya gambar menarik yang sesuai dengan materi, teks yang tidak monoton, bermacam-macam animasi dan video yang dapat menarik perhatian siswa, disertai dengan adanya kuis-kuis yang menarik.
- d. Pada media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Power Point* ini menggunakan *Microsoft Power Point 2013* dan dapat dibuka jika memiliki *Microsoft Power Point*.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memberikan kegunaan atau manfaat yang positif diantaranya sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

- a) Sebagai bahan referensi yang dapat digunakan untuk memperoleh pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Power Point* untuk meningkatkan hasil belajar biologi materi sistem pernapasan pada siswa kelas XI MIPA di MAN 1 Trenggalek
- b) Sebagai bahan pertimbangan bagi peneliti yang relevan dimasa yang akan datang.

2. Kegunaan Praktis

- a) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran yang baik dan hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan referensi kelak jika terjun dalam dunia pendidikan dan dapat mengembangkannya dengan baik. Peneliti juga dapat meningkatkan kesiapan dan pengetahuan untuk menjadi pendidik.

- b) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran biologi materi sistem pernapasan sehingga mampu meningkatkan kualitas sekolah sebagai lembaga pendidikan masyarakat.

c) Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini mampu menginspirasi dan meningkatkan kreativitas pendidik dalam menggunakan media pembelajaran.

d) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi siswa dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana yang efektif, mampu meningkatkan pengalaman belajar dan memberikan referensi media belajar bagi siswa lainnya.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Power Point* untuk meningkatkan hasil belajar biologi materi sistem pernapasan adalah sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Power Point* yang disusun merupakan media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan di kelas maupun di rumah.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Power Point* ini memiliki beberapa keterbatasan dalam pengembangan yaitu:

- a) Pengembangan dari media ini hanya terbatas pada pokok bahasan sistem pernapasan.
- b) Pengembangan dari media ini hanya dapat dibuka jika mempunyai *Microsoft Power Point* pada komputer atau laptop
- c) Pengembangan dari media ini hanya dapat digunakan dengan menggunakan komputer atau laptop sehingga belum dapat dioperasikan dengan maksimal menggunakan *handphone*.

H. Penegasan Istilah dan Operasional

Agar para pembaca dapat secara jelas memperoleh kesamaan pemahaman mengenai konsep yang terkandung dalam penelitian ini sehingga diantara

pembaca tidak ada yang memberikan makna yang berbeda pada penelitian ini. Untuk itu peneliti perlu memaparkan mengenai definisi istilah dan operasional sebagai berikut:

1. Penegasan Istilah

- a) Media pembelajaran adalah media kreatif yang digunakan dalam memberikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga proses belajar mengajar lebih efektif, efisien, dan menyenangkan.¹⁰
- b) Multimedia Interaktif adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi secara terintegrasi dan menciptakan komunikasi/interaksi dua arah antara pengguna (manusia/sebagai user/pengguna produk) dan komputer (*software/aplikasi produk dalam format file tertentu*).¹¹
- c) *Power Point* adalah program *Microsoft* perangkat lunak yang tepat untuk membuat sajian visual yang dapat menginterpretasikan sebagai media, seperti video, animasi, gambar, dan suara.¹²
- d) Hasil belajar adalah perubahan perilaku baik peningkatan pengetahuan, perbaikan sikap, maupun peningkatan keterampilan yang dialami siswa setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran.¹³
- e) Sistem pernapasan menurut Wijaya adalah organisasi organ yang berfungsi untuk bernapas, hubungan kerja system ini mencakup hidung, tenggorokan, cabang batang tenggorokan, dan paru-paru.¹⁴

2. Penegasan Operasional

- a) Media Pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan multimedia interaktif *Power Point* dengan materi sistem pernapasan.

¹⁰ Wandah Wibawanto, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, (Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif, 2017), hal. 6.

¹¹ Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), hal. 25.

¹² Radhya Yusri dan Al Husaini, *Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Microsoft Power Point Dalam Pembelajaran Matematika Kelas X MA KM Muhammadiyah Padang Panjang*, Jurnal IPTEKS Terapan. Vol. 11. No. 1, Januari 2017, hal. 1-8.

¹³ Lilis Lismaya, *Berpikir Kritis & PBL (Problem Based Learning)*, (Surabaya: Media Sahabat Cendikia, 2019), hal. 7-10.

¹⁴ Zaid Romegar Mair dan Teguh Supriadi, *Media Pembelajaran Sistem Pernapasan Pada Manusia Berbasis Multimedia*, Jurnal Teknik Informatika Politeknik Sekayu (TIPS). Vol. VI. No. 1, Januari 2017, hal. 20-30.

- b) Multimedia Interaktif adalah kumpulan sarana untuk menyampaikan sebuah informasi sebagai elemen-elemen pembentukan multimedia. Elemen-elemen tersebut berupa: teks, video, audio, animasi dan gambar.
- c) *Power Point* adalah program presentasi *Power Point* dengan bantuan komputer yang dikembangkan oleh *Microsoft inc.*
- d) Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil akhir belajar yang diperoleh dari proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Power Point*. Dalam penelitian ini, akan dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Power Point* saat pembelajaran dengan materi yang ditentukan kemudian membuat pertanyaan untuk mengetahui hasil belajar, yang dinilai adalah dalam ranah kognitif, dengan siswa memahami pengetahuan materi secara mandiri dilihat dari keberhasilan evaluasi pembelajarannya.
- e) Sistem pernapasan adalah proses pengikatan oksigen (O_2) dan pengeluaran karbondioksida (CO_2) oleh darah melalui organ pernapasan. Organ pernapasan mencakup rongga hidung, faring, laring, trakea, bronkus, dan paru-paru.

I. Sistematika Pembahasan

Supaya para pembaca penelitian ini dapat dengan mudah menggunakan setiap bagian yang dicari dan dapat dipahami dengan tepat. Maka perlu mengatur sistematika penyusunan laporan penelitian sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian awal terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman surat pernyataan, halaman pengesahan, motto, halaman persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian Inti

a) BAB 1 PENDAHULUAN

Terdiri dari: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, spesifikasi produk yang diharapkan, kegunaan penelitian, asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan, penegasan istilah dan operasional, dan sistematika penelitian.

b) BAB II LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR

Terdiri dari: landasan teori dan kerangka berpikir (tinjauan tentang medial pembelajaran, tinjauan tentang pengembangan, tinjauan tentang media pembelajaran, tinjauan tentang multimedia interaktif, tinjauan tentang *Power Point*, tinjauan tentang materi sistem pernapasan, kerangka berpikir dan penelitian terdahulu.

c) BAB III METODE PENELITIAN

Terdiri dari: model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, tempat dan waktu penelitian, tahap validasi, uji coba produk, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

d) BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Terdiri dari: hasil penelitian dan pembahasan.

e) BAB V PENUTUP

Terdiri dari: kesimpulan dan saran penggunaannya.

3. Bagian Akhir

Terdiri dari: daftar pustaka dan lampiran-lampiran.