

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Selain karena faktor guru, keberhasilan sebuah proses pendidikan tergantung pada bagaimana komponen pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran tersebut, apakah sesuai atau tidak. Maka dari itu, dalam melaksanakan sebuah pembelajaran perlu dipersiapkan komponen pembelajaran yang sesuai dan baik agar tujuan pembelajaran tercapai. Salah satu dari komponen pembelajaran tersebut adalah media pembelajaran (Riyana, 2017 : 3). Berbagai media pembelajaran yang inovatif dan telah digunakan oleh banyak guru merupakan sebuah kemajuan dalam proses pembelajaran dengan harapan mampu menunjang keberlangsungan proses pembelajaran (Hasrul, 2011). Maka dari itu, komponen pembelajaran yang digunakan harus baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Bersamaan dengan kurikulum 2013 yang sedang digunakan saat ini, pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru saja tetapi berpusat pada siswa untuk mencari sendiri materi pembelajaran dari berbagai sumber relevan. Keinginan dari dalam siswa atau motivasi siswa untuk tetap mengikuti proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam keberlangsungan pembelajaran berbasis kurikulum 2013 ini. Bersangkutan dengan media pembelajaran yang digunakan, maka sudah menjadi salah satu tugas guru untuk membuat sebuah media pembelajaran yang menarik agar perhatian dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran tetap terjaga (Heryadi, Darmawan dan

Hernawan, 2017). Oleh karena itu, agar pembelajaran berjalan dengan baik maka motivasi siswa perlu dijaga. Salah satu solusinya ialah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik

Tetapi permasalahan muncul ketika komponen pembelajaran yang digunakan tidak sesuai. Salah satu komponen tersebut adalah media pembelajaran. Apabila media yang digunakan kurang menarik dan kurang representatif, maka dampaknya motivasi siswa untuk terus belajar akan menurun dan pada akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa yang juga ikut menurun (Aryani, Yudana dan Natajaya, 2014). Maka dari itu, penggunaan media diharuskan inovatif dan representatif karena media pembelajaran yang mampu menginterpretasikan materi yang diajarkan dengan baik berdampak pada pemahaman siswa yang baik juga sehingga hasil belajar yang didapatkan pun optimal (Sundayana, 2013).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SMA Islam Cipasung selama mengikuti kegiatan PLP pada tanggal 10 September – 3 Desember 2018 dengan guru biologi SMA Islam Cipasung, penggunaan media konvensional seperti papan tulis dan *powerpoint* masih digunakan dimana media tersebut kurang menarik, pasif dan kurang representatif. Dampaknya ketertarikan siswa dalam pembelajaran kurang ada yang berdampak pada motivasi siswa dalam belajar minim sehingga menyebabkan tidak maksimalnya hasil belajar siswa. Dilihat dari rerata nilai ulangan harian siswa pada mata pelajaran biologi di kelas X MIPA hanya mencapai 69,85 sedangkan kriteria ketuntasan minimal yang diterapkan di sekolah tersebut adalah 75. Maka

dari itu, dengan penggunaan media yang lebih menarik diharapkan mampu menarik motivasi siswa dalam belajar sehingga berdampak pada hasil belajar yang lebih optimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penggunaan media inovatif, tidak pasif dan representatif merupakan salah satu solusi untuk memperbaiki motivasi dan hasil belajar siswa tersebut. Salah satu media pembelajaran yang mampu menjawab permasalahan tersebut ialah dengan menggunakan media *Adobe Flash*. *Adobe Flash* adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) karena mendukung untuk pembuatan animasi, gambar, teks, dan pemrograman sehingga dapat dikatakan *Adobe Flash* adalah media yang baru (Nurbaiti, Panjaitan dan Titin, 2015). Selain itu, keunggulan dari *Adobe Flash* ini adalah mampu menghasilkan sebuah multimedia yang bisa disisipkan unsur gambar, suara dan kemudahan akan pengoperasiannya (Hasrul, 2011). Maka dari itu, dengan menggunakan *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan motivasi siswa yang akhirnya berdampak pada naiknya hasil belajar siswa.

Penggunaan media *adobe flash* yang representatif diharapkan mampu merepresentasikan sebuah konsep yang abstrak dan meminimalisasi penggunaan waktu, energi dan biaya yang dibutuhkan untuk mempelajari sebuah konsep yang baru. Berangkat dari hal tersebut, penulis bermaksud untuk menggunakan media ini ke materi yang sulit untuk dipraktikkan secara langsung, dan salah satu dari materi tersebut ialah materi klasifikasi makhluk hidup. Penggunaan materi

klasifikasi makhluk hidup didasarkan pada konsep klasifikasi yang sulit untuk dicerna oleh siswa ketika mengategorikan hewan, tumbuhan dan organisme lain juga untuk dipraktikkan secara langsung (Chylenska dan Rybska, 2018). Maka dari itu, digunakanlah materi klasifikasi makhluk hidup sebagai materi yang akan diterapkan pada media *adobe flash* yang akan penulis susun.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan, diantaranya :

- 1) Apa yang menyebabkan motivasi dan hasil belajar siswa menurun saat mempelajari materi klasifikasi makhluk hidup di kelas X MIPA SMA Islam Cipasung Kabupaten Tasikmalaya?;
- 2) Apa media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam materi klasifikasi makhluk hidup di X MIPA SMA Islam Cipasung Kabupaten Tasikmalaya?;
- 3) Bagaimana pengaruh media *Adobe Flash* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup di kelas X MIPA SMA Islam Cipasung?;
- 4) Apakah ada hubungan keterkaitan antar motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa?

Agar tujuan penelitian tercapai, maka perlu diadakannya pembatasan permasalahan penelitian. Batasan penelitiannya adalah :

- 1) Penelitian yang dilakukan hanya menerapkan media *Adobe Flash* terhadap objek penelitian;
- 2) Penelitian dilakukan hanya untuk melihat hasil belajar dan motivasi siswa

setelah menggunakan media *Adobe Flash*;

- 3) Hasil belajar yang diukur hanya aspek kognitif saja;
- 4) Penelitian dilakukan di kelas X MIPA SMA Islam Cipasung;
- 5) Penelitian hanya diterapkan pada materi klasifikasi makhluk hidup

Berdasarkan paparan tersebut, maka peneliti mencoba mengajukan penelitian berjudul “Pengaruh penggunaan media *Adobe Flash* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan tersebut, maka peneliti merumuskan suatu rumusan masalah yaitu : “Apakah ada pengaruh penggunaan *Adobe Flash* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SMA Islam Cipasung pada materi klasifikasi makhluk hidup?”

1.3 Definisi Operasional

Agar pembaca tidak mengalami kesalah pahaman dalam mengartikan isi dari penelitian ini, maka peneliti mendeskripsikan istilah-istilah yang digunakan adalah sebagai berikut :

- 1) Hasil belajar merupakan sebuah tolak ukur keberhasilan siswa setelah mengikuti sebuah pembelajaran yang berdampak pada perubahan perilaku siswa tersebut. Hasil belajar ini mencakup dimensi pengetahuan dan dimensi proses kognitif berdasarkan taksonomi bloom yang telah direvisi oleh Anderson. Dalam dimensi proses kognitif mencakup : mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), dan mengevaluasi (C5). Sedangkan

dalam dimensi pengetahuan meliputi : pengetahuan fakta (K1), pengetahuan konsep (K2) dan pengetahuan prosedural (K3). Pengukuran hasil belajar dilakukan berdasarkan skor yang didapatkan siswa setelah pembelajaran saat materi klasifikasi makhluk hidup selesai. Setelah diuji validitas dan diujicobakan, instrumen hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 30 soal dengan pilihan majemuk;

- 2) Motivasi belajar adalah dorongan dari dalam atau luar diri siswa yang menyebabkan siswa tetap mengikuti pembelajaran. Indikatornya meliputi : (1) *Attention* (Perhatian); (2) *Relevance* (Relevansi); (3) *Confidence* (Kepercayaan diri); dan (4) *Satisfaction* (Kepuasan). Penilaian motivasi siswa dalam pembelajaran dilakukan dengan menggunakan angket berjumlah 36 pertanyaan yang sudah tervalidasi dan tersusun atas indikator-indikator tersebut. ;
- 3) *Adobe Flash* merupakan sebuah perangkat lunak/aplikasi komputer yang digunakan untuk membuat animasi, video, gambar vektor maupun bitmap dan multimedia interaktif. Ini dikarenakan *Adobe Flash* mempunyai bahasa pemrograman sendiri untuk membuat sebuah media, yaitu *ActionScript*. *Actionscript* merupakan bahasa pemrograman dalam *adobe flash* yang berperan sebagai sistem yang mengatur berbagai fitur yang muncul dalam *adobe flash* sehingga media yang dihasilkan mampu lebih interaktif dan dinamis dan diharapkan mampu menarik motivasi belajar siswa sehingga berdampak pada pemahaman siswa yang lebih baik dan hasil belajar yang maksimal.

Penggunaan media *Adobe Flash* ini disandingkan dengan model pembelajaran yang sesuai, yaitu model pembelajaran *Discovery learning*. *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang tersusun atas 5 sintaks inti yaitu stimulus, pengumpulan data, pemrosesan data, verifikasi dan generalisasi. Berikut adalah sintaks dari *Discovery Learning* yang disandingkan dengan media *Adobe Flash* :

- 1) Guru mengucapkan salam
- 2) Guru melakukan *pre-test* terhadap siswa
- 3) Guru membahas tentang materi sebelumnya yang bersangkutan dengan materi yang akan dibahas
- 4) Guru menampilkan media *Adobe Flash* kepada siswa sebagai gambaran awal pembelajaran (**Stimulus**)
- 5) Pembagian siswa menjadi beberapa kelompok
- 6) Guru menyebarkan LKPD kepada siswa dan siswa mengerjakan LKPD tersebut (**Pengumpulan data**)
- 7) Siswa melakukan diskusi untuk mengisi LKPD yang telah diberikan (**Pemrosesan data**)
- 8) Guru meminta perwakilan untuk melakukan presentasi dari materi yang telah siswa pelajari (**Verifikasi**)
- 9) Guru mengapresiasi penampilan
- 10) Guru menampilkan materi selengkapnya dalam media *Adobe Flash* dan meluruskan materi yang dibahas (**Generalisasi**)

- 11) Guru memberikan soal *post-test* kepada siswa
- 12) Guru menutup pembelajaran

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Adobe Flash* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas X di SMA Islam Cipasung pada materi klasifikasi makhluk hidup.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoretis

Diharapkan setelah dilaksanakannya penelitian ini dapat dijadikan sumbangan dalam dunia pendidikan. Khususnya dalam pengaplikasian media *Adobe Flash* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

1.5.2 Kegunaan Praktis

1) Bagi Sekolah

Sebagai informasi tambahan bagi SMA Islam Cipasung untuk mengetahui perbedaan motivasi dan hasil belajar siswa antara yang menggunakan media yang menarik dengan yang tidak. Terkhusus yang menggunakan media *Adobe Flash*

2) Bagi Guru

Sebagai salah satu alternatif untuk menjadikan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dalam pembelajaran. Khususnya dalam materi klasifikasi makhluk hidup yang berdampak pada motivasi dan hasil belajar siswa

3) Bagi Kalangan Akademisi

Hasil penelitian yang didapatkan dapat dijadikan salah satu rujukan dalam memperkuat penelitian yang serupa

4) Bagi Penulis

Dapat menambah wawasan penulis dalam penerapan media *Adobe Flash* dalam pembelajaran sehingga mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di masa yang akan datang