

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses menuju kepada perubahan sikap dan tata cara seseorang atau suatu kelompok orang dalam usahanya mendewasakan manusia melalui sebuah upaya pengajaran dan pelatihan. Untuk itu pendidikan menjadi salah satu jalan dalam pembentukan karakter manusia untuk menjadi pribadi yang berbudi pekerti, jujur, cerdas, bermoral, dan bertanggungjawab (Suwartini, 2017). Kemudian melalui pendidikan pula seseorang dapat mengembangkan potensi yang mereka miliki. Dijelaskan pula dalam UU No.20 Tahun 2003 pasal 1 butir 1 bahwa pendidikan merupakan usaha sadar untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan tidak terlepas dari yang namanya belajar, karena dari belajar seseorang akan mendapatkan perubahan perilaku dalam dirinya ataupun mendapatkan beberapa informasi yang bermanfaat untuk kelangsungan hidupnya. Dalam proses belajar ada kaitannya antara guru dengan siswa. Guru perlu melakukan bimbingan, menyampaikan materi, mendidik siswanya selama proses pembelajaran berlangsung sekaligus memberikan pelayanan termasuk ketersediaan fasilitas guna memberi kemudahan dalam kegiatan belajar bagi siswa. Akan tetapi guru juga tidak hanya bertugas menyampaikan materi saja, melainkan guru juga dituntut untuk membantu keberhasilan dalam menyampaikan materi pelajaran dengan mengevaluasi hasil belajar mengajar (Arianti, 2018).

Hasil belajar merupakan suatu penilaian akhir dari proses, pengalaman dan pengenalan yang telah dilakukan secara berkali-kali yang akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga mampu mengubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik (Sulastri et al., 2014). Untuk mencapai hasil belajar

tentunya akan mengalami banyak hambatannya serta banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik itu dari dalam dirinya sendiri maupun dari luar.

Sebelum mendapatkan hasil belajar yang dicapai, tentunya perlu mengalami sebuah proses pembelajaran yang dilakukan. Selama proses pembelajaran tersebut tentunya guru akan menerapkan sebuah model pembelajaran serta media pembelajaran yang menunjang. Akan tetapi hal tersebut perlu melihat keadaan sarana prasarana yang dimiliki sekolah. Keterbatasan sarana prasarana yang dimiliki sekolah akan menjadikan siswa cenderung merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran, karena tidak ada daya penunjang yang lain seperti dalam bentuk media pembelajaran, alat peraga dan sebagainya melainkan hanya menggunakan buku teks saja (Wilsa, 2019). Terlebih apabila sarana prasana sudah terbatas, guru juga masih menerapkan metode yang sederhana seperti ceramah akan membuat siswa semakin jenuh (Yendrita & Syafitri, 2019).

Berdasarkan hasil observasi lapangan yang dilakukan selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) yang bertempat di SMA Negeri 2 Singaparna menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan secara luring belum sepenuhnya dilakukan secara maksimal. Tidak hanya itu berdasarkan hasil wawancara juga dengan guru mata pelajaran biologi didapatkan informasi bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan belum sepenuhnya efektif dikarenakan salah satu penyebabnya media pembelajaran penunjangnya masih terbatas, sehingga rencana model pembelajaran yang telah disiapkan harus tertahan dulu. Selain itu juga sumber belajar yang dipakai dalam pembelajaran hanya buku teks saja, sehingga motivasi siswa untuk belajarnya menjadi kurang dan lebih banyak bermain *gadget* untuk *game*, *update* status dan sebagainya. Hal tersebut dapat dilihat saat memaparkan materi banyak yang tidak memperhatikan, kemudian saat dilakukan tanya jawab juga mereka cenderung lebih lambat sehingga perlu membuka dulu buku untuk menjawabnya. Tidak hanya itu siswa masih cenderung banyak yang tidak semangat dan kurang motivasi dalam proses pembelajarannya, hal tersebut dapat terlihat dari kurang menariknya cara belajar yang harus siswa hadapi saat proses pembelajaran, sehingga konsentrasi belajarnya tidak fokus pada

pelajaran dan lebih memilih untuk berbincang dengan teman-temannya, ada yang bermain *game*, bahkan ada yang sampai tidur.

Melihat kondisi tersebut erat kaitannya dengan zaman sekarang juga, yakni Indonesia diarahkan pada era pengetahuan dan teknologi yang pesat guna untuk menunjang proses pembelajaran yang perlu dimiliki oleh guru dan siswa. Model pembelajaran serta media pembelajaran perlu dikolaborasikan dalam proses pembelajaran. Ada beberapa model pembelajaran di abad 21 sekarang, yakni: *Discovery learning*, *Inquiry learning*, *Problem based learning*, serta *Project based learning*. Akan tetapi dalam penelitian ini lebih memilih untuk menggunakan *problem based learning* karena dapat memfokuskan siswa pada proses pembelajaran dan mengaktifkan siswa untuk memecahkan suatu permasalahan serta dapat mengkomunikasikan dan mengaplikasikannya. Adapun materi yang diambil yaitu mengenai perubahan lingkungan. Pengambilan materi ini dikarenakan sangat berkaitan erat pada kehidupan sehari-hari bahkan sering sekali di lingkungan sekolah masih mengabaikan hal-hal kecil seperti membuang sampah sembarangan serta siswa belum mengetahui banyak bagaimana solusi untuk mengatasinya agar tidak terjadi lagi serta apa yang menjadi penyebabnya. Dengan adanya hal tersebut perlu pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk semangat dalam belajar serta tumbuh rasa kesadaran dalam dirinya, mengingat selama proses belajar siswa lebih sering bercanda bersama temannya ataupun lebih memilih sibuk dengan alat komunikasinya daripada mendengarkan materi yang disampaikan.

Sejalan dengan hal tersebut model *problem based learning* dengan materi perubahan lingkungan ini sangat selaras mengingat sesuai dengan tuntutan kompetensi dasarnya, dimana pada materi ini memecahkan suatu permasalahan yang terjadi. Hal tersebut juga sesuai dengan sifat yang dimiliki oleh model *problem based learning* yang kontekstual dan berkarakteristik fokus pada masalah. Model pembelajaran *problem based learning* ini merupakan salah satu pembelajaran yang memenuhi kebutuhan di masa sekarang ini. Model pembelajaran ini dapat menumbuhkan berfikir kritis, berfikir kreatif, dan berfikir reflektif dengan berbasis materi biologi, sehingga pengalaman, pengetahuan, dan keterampilannya dapat berkembang sesuai yang diperlukan di masa sekarang. Sesuai dengan pernyataan

tersebut bahwa model PBL ini dapat menumbuhkan siswa untuk memiliki motivasi yang tinggi melalui kemampuan berfikir kritis, kreatif, maupun inovatif dan juga mendapatkan hasil belajar yang bagus dengan keterampilan berfikir tingkat tinggi (Elpita & Irwandi, 2019).

Tidak lepas dari model pembelajarannya saja, proses belajar juga didukung dengan sebuah media yang akan menjadi daya tarik siswa untuk termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan sebagai tempat penyalur informasi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Nurrita, 2018). Melihat keterbatasan sarana media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran, perlu diadakannya sebuah media pembelajaran yang langsung terhubung dengan *gadget* siswa, mengingat hampir semua siswa sudah memiliki *gadget*. Hal tersebut beriringan juga dengan perkembangan zaman dan teknologi yang semakin cepat dan selalu berinovasi, yang mana guru dan siswa dituntut lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran, maka *gadget* dijadikan sebagai salah satu teknologi untuk menunjang proses pembelajaran (Hasriadi, 2022). Banyak cara yang dikembangkan dalam pembelajaran untuk membuat siswa termotivasi belajar serta aktif, salah satunya melalui media *powerpoint iSpring suite 9*. Penggunaan media ini akan dipakai dengan menggunakan model *problem based learning*.

Powerpoint iSpring Suite 9 ini dijadikan sebuah media pembelajaran dalam penyampaian materi oleh pendidik kepada peserta didik. *Powerpoint* merupakan aplikasi yang memfasilitasi pembuatan slide persentasi berbasis multimedia agar intisari materi yang hendak disampaikan dapat tersampaikan dengan baik dan interaktif, sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain mampu memenuhi tuntutan pada masa sekarang, pembelajaran tersebut juga dirancang dengan baik pada setiap tahapannya serta menggunakan sebuah teknologi yaitu android untuk menunjang proses pembelajarannya. Media ini memberikan banyak pilihan bagi tenaga pengajar dalam membuat sebuah *e-learning* yang berbasis *online* maupun *offline* serta untuk mendukung *e-learning* dan dapat menyisipkan berbagai bentuk media sehingga media pembelajaran yang dihasilkan lebih menarik. Adapun yang akan termuat dalam *iSpring suite* ini meliputi kompetensi dasar, tujuan pembelajaran,

materi pembelajaran, kasus-kasus terkait fenomena yang terjadi, LKPD, serta kuis sebagai bentuk evaluasi. Dengan tuntutan kompetensi belajar yang telah disebutkan sebelumnya yaitu perlu adanya perpaduan model pembelajaran dengan media pembelajaran yang berbasis teknologi dalam menunjang proses pembelajaran guna melihat hasil belajar dan motivasi belajar siswa, hal tersebut sejalan dengan penelitian sebelumnya yang telah diteliti oleh Kusnandar (2019) terkait variabel model pembelajaran *problem based learning* terhadap hasil belajar dan motivasi, serta penelitian yang telah dilakukan oleh Dasmo et al., (2020) dan Winarno & Ramadhani (2022) terkait PPT *ispring suite 9* terhadap hasil belajar.

Oleh karena itu, dengan adanya perpaduan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *powerpoint presentation teks ispring suite 9* dinilai efektif untuk diterapkan pada keadaan tersebut, dan juga mampu memenuhi tuntutan di abad ke-21 ini. Tidak hanya itu model *problem based learning* berbantuan *powerpoint presentation teks ispring suite 9* dapat menunjang proses pembelajaran yang dilalui siswa, sehingga siswa bisa lebih aktif, kreatif, kritis serta interaktif.

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, peneliti mengidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

- a. Jenis pembelajaran apa yang cocok diterapkan di SMA Negeri 2 Singaparna pada kondisi saat ini?
- b. Bagaimana cara mengatasi keterbatasan sarana prasarana yang dimiliki sekolah agar proses pembelajaran masih dilakukan dengan baik sesuai keadaan zaman sekarang?
- c. Mengapa hasil belajar penting untuk dimiliki siswa?
- d. Apa penyebab motivasi siswa dalam belajar masih kurang baik?
- e. Bagaimana peran guru supaya hasil belajar dan motivasi belajar siswa tetap baik dengan keterbatasan sarana yang ada di sekolah?
- f. Apakah guru Biologi sudah pernah mencoba menerapkan model *problem based learning* berbantuan *powerpoint presentation teks iSpring suite 9* pada pembelajaran kelas 10?

- g. Apakah model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *powerpoint presentation teks iSpring suite 9* berpengaruh terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa pada materi perubahan lingkungan?

Agar permasalahan diatas dapat di selesaikan sesuai dengan harapan, maka peneliti membatasi permasalahan penelitiannya. Adapun pembatasan tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Indikator yang dipakai untuk hasil belajar adalah aspek kognitif yang soalnya dibatasi pada aspek mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasi (C3), menganalisis (C4) dan mengevaluasi (C5).
- b. Indikator yang dipakai untuk motivasi belajar yaitu pada indikator adanya hasrat dan keinginan belajar, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, serta adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Berdasarkan keterangan diatas, maka penulis ingin mencoba melakukan penelitian tentang : “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Powerpoint Presentation Teks iSpring Suite 9* terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Perubahan Lingkungan”. Peneliti berharap Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Powerpoint Presentation Teks iSpring Suite 9* dapat diterapkan terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa pada materi perubahan lingkungan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang diajukan pada penelitian ini yaitu : “Adakah pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan *Powerpoint Presentation Teks iSpring Suite 9* terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa pada materi perubahan lingkungan”?

1.3 Definisi Operasional

Agar tidak menimbulkan kesalahan penafsiran dalam istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka penulis mendefinisikan beberapa istilah sebagai berikut:

1.3.1 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan dan perilaku yang dimiliki siswa setelah dirinya melewati proses pembelajaran atau menerima pengalamannya baik dari segi pengetahuan, sikap maupun keterampilannya. Hasil belajar siswa dalam penelitian ini diukur pada ranah kognitif saja menggunakan instrumen tes berupa pilihan majemuk dengan 5 pilihan jawaban sebanyak 26 butir soal pada materi perubahan lingkungan dengan skor 4 apabila jawaban benar dan skor 0 apabila jawaban salah. Instrumen tes berupa pilihan majemuk memuat sub indikator hasil belajar pada ranah kognitif saja yang mengacu pada Taksonomi Bloom yang sudah di revisi yaitu dimensi proses kognitif aspek meliputi mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), dan mengevaluasi (C5). Hasil belajar siswa ditunjukkan oleh skor yang diperoleh siswa setelah mengikuti *post-test*.

1.3.2 Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan suatu dorongan yang muncul dari dalam diri dan dari luar seseorang untuk mendorong perilakunya agar mencapai tujuan yang diharapkan. Motivasi belajar siswa dalam penelitian ini diukur menggunakan instrumen non-tes berupa angket motivasi belajar dengan memakai skala likert berupa sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju sebanyak 24 butir pernyataan. Instrumen non-tes berupa angket memuat sub indikator motivasi belajar yang dikembangkan oleh Uno (2022) yaitu: (1) adanya keinginan/hasrat untuk berhasil; (2) adanya kebutuhan/dorongan dalam belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; dan (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif.

1.3.3 Model *Problem Based Learning* berbantuan *Powerpoint Presentation* Teks *iSpringSuite 9*

Model *problem based learning* berbantuan *powerpoint presentation* teks *iSpring suite 9* merupakan model pembelajaran yang rangkaian aktivitas pembelajaran siswanya diarahkan pada proses pemecahan masalah yang nyata dengan bantuan salah satu tools yang terintegrasi dengan *Microsoft Powerpoint*

yang dapat dimuat dalam bentuk HTML dan dapat dijalankan pada perangkat *android* dengan perangkat lunak Intel XDK. Jenis masalah yang disajikan merupakan masalah-masalah yang nyata dalam kehidupan sehari-hari yang nantinya akan dihimpun pada perangkat *ispring suite 9*. Pembelajaran yang terlaksana dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan *powerpoint presentation teks iSpring suite 9* ini mengacu pada sintaks atau tahapan pembelajaran PBL itu sendiri juga terhimpun juga dalam sebuah tools perangkat android, yang terdiri atas:

- 1) orientasi masalah berupa kegiatan memperlihatkan fenomena yang dapat menstimulus siswa untuk menemukan suatu masalah serta merumuskan masalah tersebut, misalnya dengan menampilkan permasalahan berupa sampah yang menumpuk di area pemukiman warga serta sungai yang akan dimuat pada *powerpoint presentation teks iSpring suite 9*;
- 2) mengorganisasi kegiatan yaitu berupa pembentukan kelompok secara heterogen untuk siswa melakukan penyelidikan atas perumusan masalah yang telah dilakukan sebelumnya; misalnya siswa telah merumuskan sebuah permasalahan yaitu “apa yang menyebabkan warga membuang sampah di area pemukiman dan sungai?”;
- 3) membimbing penyelidikan berupa kegiatan monitoring atau pembimbingan terhadap penyelidikan siswa dengan bantuan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yang telah disesuaikan pada *powerpoint presentation teks iSpring suite 9*, misalnya siswa melakukan metode kajian literatur untuk dapat memunculkan sebuah solusi yang mampu menyelesaikan permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya;
- 4) menyajikan hasil merupakan kegiatan siswa mempresentasikan hasil penelidikannya terhadap masalah yang telah dirumuskan dan siswa memfasilitasi jalannya presentasi dan diskusi tersebut, misalnya siswa menampilkan sebuah solusi berupa dibuatnya sebuah tempat untuk mengelola sampah di daerah tersebut pada *platform powerpoint presentation teks iSpring suite 9*; dan

- 5) analisis dan evaluasi berupa kegiatan analisis dan evaluasi terhadap hasil penyelidikan dan solusi yang diberikan oleh siswa atas masalah yang telah dirumuskan, serta pada tahap ini terdapat kegiatan pemberian kritik dan saran dari setiap kelompok yang disediakan di *platform powerpoint presentation teks iSpring suite 9*.

Implementasi dari model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Powerpoint Presentation Teks iSpring Suite 9* dengan memanfaatkan bahan ajar, lembar kerja peserta didik (LKPD) dan evaluasi materi perubahan lingkungan yang dimuat pada *tools* yang nantinya akan menjadi sebuah situs HTML. Tidak hanya itu, nantinya juga akan bisa dijadikan perangkat aplikasi *android* yang bisa di unduh oleh setiap siswa.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui “Pengaruh Model *Problem Based Learning* berbantuan *Powerpoint Presentation Teks iSpring Suite 9* terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa pada materi perubahan lingkungan”.

1.5 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan secara teoritis dan praktis sebagai berikut;

1.5.1 Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, penulis berharap penelitian ini bisa memberikan sumbangan informasi yang dapat menambah wawasan pengetahuan, keterampilan dan kreatifitas dalam mengelola perencanaan, pelaksanaan maupun penilaian pembelajaran dalam upaya untuk melihat pengaruh model *problem based learning* berbantuan *powerpoint iSpring suite* terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa pada materi perubahan lingkungan, serta sebagai pembanding untuk penelitian lain sesuai dengan topik yang relevan di masa yang akan datang.

1.5.2 Kegunaan Praktis

- 1) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai model *problem based learning* berbantu *powerpointpresentation teks iSpring suite*, hasil

belajar serta motivasi belajar yang dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi bagi penyelenggara proses pendidikan di sekolah dalam rangka upaya untuk meningkatkan kualitas siswa. Sehingga dapat membekali siswa agar memiliki keterampilan teknologi informasi dan komunikasi serta mampu mengembangkan diri secara mandiri.

2) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk memperbaiki kualitas dalam pelaksanaan pembelajaran serta untuk membangun proses pembelajaran yang kolaboratif antara tenaga kependidikan dalam menyusun dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Selain itu dapat menentukan strategi yang tepat dan akurat dalam memilih model pembelajaran pada mata pelajaran biologi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran ataupun kompetensi dasar hendak dicapai.

3) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran biologi dan dapat membantu pemahaman kognitif siswa dalam pembelajaran yang menggunakan model *problem based learning* berbantuan *powerpoint presentation teks iSpring suite 9*, sehingga hasil belajar dan motivasi belajar siswa menjadi lebih baik.

4) Bagi Penulis

Penelitian ini bagi penulis sebagai tambahan wawasan dan ilmu pengetahuan serta pengalaman mengenai model *problem based learning* berbantuan *powerpoint presentation teks iSpring suite*.