I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) bukan hanya kumpulan fakta-fakta dan konsep semata tetapi juga merupakan proses penemuan, oleh karena itu siswa diharapkan memiliki rasa keingintahuan yang besar untuk mencari tahu tentang alam secara sistematis. Biologi yang merupakan salah satu bidang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menyediakan berbagai pengalaman belajar sehingga siswa dapat memahami konsep dan proses sains. Keterampilan belajar yang dapat diperoleh siswa diantaranya keterampilan mengobservasi, mengajukan pertanyaan, mengomunikasikan data baik secara lisan maupun tulisan, mengumpulkan fakta-fakta yang relevan untuk menguji gagasan atau untuk memecah masalah (BSNP dalam Sihole, 2013: 1).

Dalam perkembangan teknologi yang semakin pesat dalam bidang pendidikan, sudah sebaiknya dapat dimanfaatkan dengan baik oleh guru untuk menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang variatif, berpusat pada siswa dan tentunya dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, selain memperhatikan aspek kognitif, guru juga sebaiknya dapat merangsang keterampilan berfikir kritis siswa, guru harus memikirkan apa yang akan dilakukan guru dalam kegiatan pembelajarannya tersebut, sehingga siswa

menjadi aktif dan mudah memahami pelajaran bukan sekedar kegiatan pembelajaran yang berpusat kepada guru. Kegiatan pembelajaran yang berpusat pada guru hanya akan mendorong siswa untuk menghafal suatu materi yang pada akhirnya sulit disimpan untuk memori jangka panjang (Nasution dalam Sihole, 2013: 2).

Hasil belajar siswa pada materi pokok sistem perdaran darah manusia tahun pelajaran 2014/2015 masih rendah, rata-rata 64,45. Nilai tersebut belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di sekolah yaitu 70. Diketahui bahwa guru hanya menggunakan media charta dengan metode yang dipakai adalah ceramah sehingga kegiatan belajar mengajar masih berpusat pada guru. Hal ini menyebabkan siswa menjadi tidak aktif dan kurang memahami apa yang disampaikan oleh guru. Seharusnya aktivitas siswa tidak hanya mendengarkan dan mencatat saja tetapi pendidikan sekarang lebih menitik beratkan pada aktivitas dan hasil belajar yang dapat menunjang prestasi belajar, misalnya menyatakan pendapat, mencatat, mendengar, bertanya, menggambar, memecahkan masalah, dapat mengambil keputusan dan lain-lain (Sardiman, 2008: 95).

Materi peredaran darah manusia banyak mengandung materi yang bersifat abstrak untuk siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang apabila hanya dijelaskan dengan media gambar tak bergerak / charta siswa akan sulit untuk memahaminya. Untuk mempermudah siswa dalam pemahaman diperlukan suatu media berbasis multimedia yang dapat mendukung pembelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran tercapai. Salah satu alternatif yang dapat

digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan multimedia interaktif.

Secara umum manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan multimedia interaktif adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap/aktivitas belajar siswa dapat ditingkatkan (Ginanjar, 2010:10). Senada dengan Warsita (dalam Sihole, 2013: 3) menyatakan bahwa kelebihan penggunaan multimedia interaktif salah satunya adalah siswa dapat dilayani kecepatan belajarnya. Siswa yang daya tangkapnya cepat dapat belajar secara optimal sedangkan yang daya tangkapnya rata-rata dapat memahami konsep suatu materi secara berulang hingga siswa tersebut faham.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sharma (2013:51) didapatkan hasil bahwa pembelajaran menggunakan multimedia secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman siswa. Selain mampu memfasilitasi peningkatan pemahaman pada kelas bahasa yang sebagian besar materinya berupa hafalan, multimedia juga mampu meningkatkan pemahaman siswa pada pelajaran yang berbasis logika. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Pal, Sana, dan Gosh (2012:42) kepada dua kelompok siswa kelas VIII. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kelompok yang belajar dengan multimedia interaktif memiliki pemahaman konsep dan hasil belajar yang lebih baik dibanding kelompok yang belajar dengan papan tulis dan kapur. Sejalan dengan itu semua, penelitian yang dilakukan oleh Afrian (2014:5) menyatakan bahwa persentase rata – rata aktivitas belajar siswa yang

menggunakan multimedia interaktif lebih tinggi dari pada siswa yang menggunakan media gambar.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Hasil belajar Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap aktivitas belajar siswa?
2. Adakah pengaruh yang signifikan penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem peredaran darah manusia?
3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut,

1. Mengetahui pengaruh pengguanaan multimedia interaktif terhadap aktifitas belajar siswa.
2. Mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem peredaran darah manusia.

3. Mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut,

1. Bagi peneliti, diharapkan dapat memberikan wawasan, pengalaman, dan bekal berharga bagi peneliti sebagai calon guru biologi yang profesional, terutama dalam mengaplikasikan kegiatan belajar mengajar yang baik menggunakan multimedia interaktif.
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan dan informasi alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa.
3. Bagi siswa, akan mendapatkan gambaran yang lebih jelas tentang konsep sistem perdaran darah manusia karena ditampilkan dengan cara yang lebih menarik dari segi tulisan, video, dan penyajiannya sehingga diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar dan aktivitas belajar siswa.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Agar permasalahan tidak terlalu meluas dalam pelaksanaannya, maka ruang lingkup masalah dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif dengan spesifikasi minimum Pentium IV dengan RAM 1 GB dan VGA 128 MB, dan bekerja pada sistem operasi Windows (XP, Vista, 7, 8).
2. Hasil belajar yang diharapkan adalah merupakan kemampuan siswa memahami konsep sistem perdaran darah manusia. Indikator hasil belajar

pada penelitian ini didasarkan pada tingkatan domain kognitif Bloom yang dibatasi pada tingkatan domain pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan aplikasi (C3). Hasil belajar diukur dengan menggunakan test hasil belajar dalam bentuk pilihan jamak.

3. Aktivitas belajar siswa yang diamati adalah mengemukakan (1) ide/pendapat, (2) mengajukan pertanyaan, (3) bekerjasama, (4) berkomunikasi, (5) dan menjawab pertanyaan (Paul D. Dierich dalam Hamalik, 2011: 172)
4. Materi pokok yang akan diteliti adalah konsep sistem perdaran darah manusia. Kompetensi Dasar Mengidentifikasi sistem perdaran darah manusia dan hubungannya dengan kesehatan pada semester ganjil tahun pelajaran 2015/2016.
5. Subjek penelitian adalah pada siswa kelas VIII A dan VIII B SMP Budaya Bandar Lampung dengan kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII B sebagai kelas kontrol.

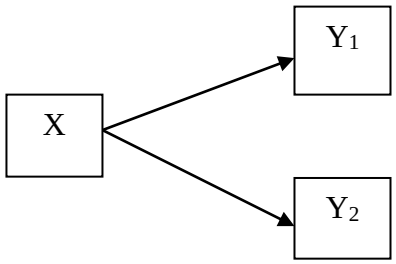
F. Kerangka Pikir

Pembelajaran biologi berperan penting dalam meningkatkan mutu pendidikan, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa.

Hasil belajar siswa SMP budaya Bandar Lampung tergolong rendah. Maka untuk membantu siswa mengembangkan hasil belajar tersebut, guru harus melakukan inovasi dalam proses pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan multi media interaktif sebagai media pembelajaran. Multimedia interaktif merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video

yang disampaikan dengan menggunakan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan, dikontrol secara interaktif. Penggunaan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa. Penggunaan multi media interaktif berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran.

Variabel dalam penelitian ini dapat diidentifikasi menjadi dua macam yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah multi media interaktif, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar dan aktivitas belajar siswa pada materi sistem perdaran darah manusia. Hubungan antara variabel tersebut digambarkan dalam diagram berikut ini:



Keterangan : X = multimedia interaktif; Y_1 = hasil belajar; Y_2 = aktivitas belajar siswa

Gambar 1. Diagram hubungan variabel bebas dengan variabel terikat

G. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. H_0 = Penggunaan multimedia interaktif tidak berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar.

H_1 = Penggunaan multimedia interaktif berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Penggunaan multimedia interaktif berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa.
3. Sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan multimedia interaktif.