

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek penting dalam pembangunan sehingga perhatian khusus diberikan untuk pembangunannya. Peningkatan kualitas pendidikan terus dilaksanakan, berbagai upaya diciptakan agar tercipta pendidikan yang berkualitas atau bermutu. Keberhasilan suatu bangsa dapat ditentukan oleh kualitas pendidikan oleh sebab itu pendidikan merupakan suatu dasar perkembangan suatu bangsa. Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I Pasal 3 di paparkan tentang fungsi dan tujuan Pendidikan Nasional.

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Dalam kurikulum 2013, media merupakan suatu alat yang sangat membantu siswa untuk memahami suatu pembelajaran. Oleh karena itu seorang Guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran

yang baik untuk membangun minat siswa dalam belajar. Salah satunya menggunakan media pembelajaran.

Media Pembelajaran adalah semua alat bantu yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam menyalurkan pengetahuan agar siswa dapat lebih memahami apa yang disampaikan berkaitan dengan materi tertentu. Media pembelajaran sangat beraneka ragam yang hampir semuanya bermanfaat dan memberikan bantuan yang sangat besar kepada siswa dalam proses pembelajaran. Namun demikian, peran yang dimainkan guru juga menentukan efektivitas penggunaan media pembelajaran.

Media visual adalah jenis media pembelajaran yang menggunakan kemampuan indera penglihatan dan tidak mengandung unsur suara (Sumiati, 2007:47). Media visual sering digunakan dalam proses pembelajaran karena selain melatih pemahaman siswa tentang suatu materi pelajaran, media visual juga membantu siswa dalam merespon suatu obyek pengamatan serta melatih pola pikir siswa.

Konsep media juga dikemukakan oleh (Sadiman, 2012:7) yaitu Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Media gambar adalah digunakan untuk membantu siswa dalam mempermudah memahami materi yang yang disampaikan oleh guru dan untuk memberikan pemahaman kepada siswa baik berdasarkan pengalaman maupun berdasarkan apa yang dilihat dan dirasakan siswa

terkait penggunaan media tersebut. Menurut (Isjoni, 2005) langkah-langkah dalam penggunaan media gambar terdiri dari tujuh tahap, yaitu : (a). Guru menyadari adanya masalah yang akan dirasakan penting oleh siswa sebagai pengalaman belajar, (b) Merumuskan masalah sehingga diketahui tujuan media gambar, (c) Mengumpulkan masalah sehingga diketahui tujuan penggunaan media gambar, sumber, bahan bacaan, dan hasil diskusi, (d) Mengajukan hipotesa, (e) Menguji kebenaran hipotesa, (f) Menerapkan penggunaan media gambar.

Media gambar juga merupakan suatu alat peraga yang berupa media yang termasuk media visual. Media gambar terdiri dari dua dimensi mempunyai panjang dan lebar. Media gambar dapat dirancang sendiri sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Penggunaan media gambar merupakan salah satu usaha dari guru untuk melibatkan siswa secara intelektual dan emosional dengan persentase ketertarikan yang tinggi. Dengan secara sistematis dalam memecahkan permasalahan-permasalahan yang diajukan atau yang ditampilkan guru.

Diharapkan dengan adanya penggunaan media gambar dapat mendorong dan memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dalam proses belajar mengajar (Depdikbudnas, 2003).

Keberhasilan penggunaan media gambar ditentukan oleh kualitas bahan-bahan visual itu sendiri. Hal ini dapat dicapai dengan mengatur dan mengorganisasikan gagasan-gagasan yang timbul, merencanakannya dengan seksama, dan menggunakan teknik-teknik dasar

visualisasi objek, konsep, informasi, atau situasi (Apriliani, 2013:8). Selain itu guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia (Azhar, 2016:2).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMP Angkasa Kota Kupang saat ini menerapkan Kurikulum 2013. Yang mana Kurikulum 2013, menuntut siswa harus lebih aktif dibandingkan guru, mampu memecahkan dan menyikapi masalah yang dihadapinya, mampu menalar dan mengaplikasikan pengetahuannya. Adapun Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan adalah 65. Namun, berdasarkan pengamatan lapangan maka ditemukan beberapa permasalahan di antaranya proses pembelajaran yang dilakukan tidak sesuai dengan kurikulum yang diterapkan yaitu guru masih berperan lebih aktif dibandingkan siswa sehingga siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran.

Permasalahan tersebut juga didukung data kuantitatif, berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran IPA (Biologi) semester II tahun pelajaran 2018/2019 masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 65. Data hasil belajar ditunjukkan dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 80, dengan rata-rata kelas yaitu 47,69. Dari 27 siswa, yang mencapai KKM hanya 7 (27%) siswa sedangkan sisanya 19 (73%) siswa belum mencapai KKM. Dari data yang telah diperoleh maka perlu dilaksanakan kegiatan pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar.

Permasalahan lain yang ditemukan adalah pemanfaatan media sebagai salah satu alat untuk menerjemahkan ide atau gagasan yang abstrak menjadi lebih realistis belum digunakan secara baik oleh guru dalam proses pembelajaran, dan penggunaan model konvensional yang terlalu sering dengan metode ceramah membuat guru cenderung lebih menguasai pembelajaran dibandingkan siswa. Hal tersebut membawa dampak pada hasil belajar siswa di SMP Angkasa Kota Kupang.

Di dalam proses pembelajaran, guru menggunakan metode ceramah dan diskusi, tetapi lebih menekankan pada penggunaan metode ceramah dibandingkan dengan metode diskusi. Metode ceramah ini tentu lebih banyak berfokus pada guru, di banding keaktifan siswa di dalam kelas, hal ini berbanding terbalik dengan kurikulum 2013 yang seharusnya lebih berfokus pada keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam belajar.

Berdasarkan uraian tersebut maka penulis melakukan penelitian tentang, **“Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berbasis Pendidikan Karakter Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Biologi Siswa SMP Angkasa Kota Kupang”**

B. Identifikasi Masalah

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

1. Kurangnya keaktifan belajar siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran.
2. Sebagian besar hasil belajar siswa belum mencapai nilai KKM
3. Hasil belajar siswa tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 65.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah media gambar berbasis pendidikan karakter.
2. Hasil belajar siswa dibatasi pada aspek kognitif meliputi pengetahuan.
3. Kelas yang diteliti adalah kelas VIIIA sebagai kelas eksperimen di SMP Angkasa Kota Kupang Tahun Ajaran 2018/2019.
4. Pokok bahasan yang diajarkan yaitu Sistem Peredaran Darah Pada Manusia.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan uraian di atas maka, penelitian ini dapat di rumuskan masalah sebagai berikut: “Apakah Pengaruh penggunaan media gambar berbasis pendidikan karakter terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem peredaran darah manusia di SMP Angkasa Kota Kupang tahun ajaran 2018/2019 ?

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berbasis Pendidikan Karakter pada materi sistem peredaran darah manusia di SMP Agkasa Kota Kupang Tahun Ajaran 2018/2019.

F. Manfaat Penelitian

Dengan adanya media gambar berbasis pendidikan karakter ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan manfaat praktis.

1) Manfaat teoritis

Sebagai media pembelajaran pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Mata Kulia Strategi Pembelajaran.

2) Manfaat praktis

1. Bagi Guru

Media gambar berbasis pendidikan karakter ini dapat digunakan. Meningkatkanefektifitas dalam pembelajaran IPA Biologi pada pokok bahasan sistem pernapasan manusia. Media gambar berbasis pendidikan karakter yang dibuat dapat mendorong guru dalam berkreatifitas untuk membuat media gambar yang lebih baik dan menarik.

2. Bagi Siswa

Membantu siswa dalam memahami materi mata pelajaran biologi pada kompetensi dasar dengan menggunakan media gambar berbasis pendidikan karakter.

3. Bagi Peneliti

Akan bermanfaat untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan serta memiliki gambaran dan mendapat pengalaman nyata juga dapat memilih dan menggunakan media yang tepat dalam pembelajaran Biologi jika menjadi seorang guru.

4. Bagi Program Studi Pendidikan Biologi

Sebagai referensi media pembelajaran untuk memacu kreativitas dosen dan mahasiswa yang berminat mengadakan penelitian lanjutan.