

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, dari tahun ke tahun teknologi informasi dan komunikasi atau biasa dikenal sebagai TIK juga semakin berkembang dengan pesatnya terutama teknologi didalam dunia pendidikan. Teknologi pendidikan adalah pengembangan, penerapan serta penilaian sistem teknik dan alat bantu guna memperbaiki dan meningkatkan proses belajar siswa. Pengaruh dampak positif teknologi dalam dunia pendidikan ialah mempermudah guru dalam melakukan proses pembelajaran didalam kelas, selain itu pengaruh positif yang dirasakan siswa juga siswa mampu memahami proses pembelajaran secara lebih efektif.

Hal ini sejalan dengan Nurrita (2018) berpendapat bahwa peningkatan hasil belajar siswa, dipengaruhi oleh media pembelajaran hal ini karena dengan adanya media pembelajaran proses belajar mengajar dapat menjadi lebih mudah serta menarik sehingga siswa dapat dengan mudah memahami pelajaran yang disampaikan selain itu juga efisiensi belajar siswa dapat meningkat karena sesuai dengan tujuan pembelajaran, membantu konsentrasi, dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang bertujuan untuk menyalurkan pesan atau bahan ajar yang dapat merangsang minat maupun perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran agar mampu mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Penggunaan media pembelajaran

yang menarik dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar sehingga materi yang disampaikan oleh guru dapat dengan mudah dipahami. Dengan demikian yang termasuk kedalam media pembelajaran. Menurut Yaumi (2017), media pembelajaran merupakan peralatan fisik, seperti bahan cetak, teks, objek nyata, audio, visual, video, Internet, dan berbagai macam media interaktif yang menggunakan DVD dan CD Rom yang didesain secara terencana dan sistematis guna untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran dengan tujuan menciptakan kondisi belajar yang efektif serta efisien.

Menurut Widiyasanti dan Ayriza (2018) mengatakan bahwa media video animasi merupakan media pembelajaran berupa video dengan beberapa perubahan pada tampilan dari satu ke tampilan berikutnya yang tampil dalam waktu singkat serta beberapa kali untuk mendapatkan sebuah ilusi gerak.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 3 Kota Ternate, pada saat proses pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku cetak dan power point yang tersedia di sekolah sebagai bahan ajar dalam menyampaikan materi, hal ini menyebabkan proses belajar kurang maksimal karna hal tersebut dapat berpengaruh terhadap efektifitas belajar siswa karna menimbulkan rasa bosan pada saat mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu untuk mengatasi masalah tersebut peneliti termotivasi untuk menerapkan media pembelajaran di SMA Negeri 3 Kota Ternate, yang tertuang dalam judul *“Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Gerak Pada Manusia Di SMA Negeri 3 Kota Ternate”*

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan dapat identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar
2. Sebagian besar siswa menjadi pasif karena pembelajaran hanya berpusat kepada guru
3. Siswa tidak fokus pada saat mengikuti pembelajaran

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Apakah produk video animasi sebagai media pembelajaran di SMA Negeri 3 Kota Ternate layak untuk digunakan?
2. Apakah penerapan model *problem based learning (PBL)* berbantuan video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem gerak pada manusia di SMA Negeri 3 Kota Ternate?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di paparkan dapat dirumuskan tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kelayakan produk video animasi sebagai media pembelajaran di SMA Negeri 3 Kota Ternate.
2. Untuk mengetahui penerapan model *problem based learning (PBL)* berbantuan video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem gerak pada manusia di SMA Negeri 3 Kota Ternate

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan kepada pembaca.

2. Manfaat praktik

- a. Bagi siswa : diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi sistem gerak pada manusia.
- b. Bagi guru : hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman untuk kinerja keguruan terutama dalam penggunaan media pembelajaran
- c. Bagi peneliti : yaitu agar untuk menambah wawasan, pengetahuan serta pengalaman pada saat melakukan penelitian

F. Definisi Operasional

1. Model *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menjadikan sebuah masalah yang diambil dari lingkungan sekitar siswa menjadi pokok bahasan didalam pembelajaran yang kemudian diselesaikan dan ditemukan solusi nya secara bersama.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu alat ukur untuk mengetahui seberapa jauh pencapaian siswa untuk mengetahui materi pembelajaran setelah melakukan proses belajar mengajar disekolah.

3. Video Animasi

Animasi merupakan suatu ilusi pergerakan yang menampilkan objek atau gambar yang bergerak dari sehingga kelihatan hidup.

4. Materi Sistem Gerak Pada Manusia

Merupakan materi biologi pada kelas XI, sistem gerak merupakan sistem organ pada manusia yang memiliki peran dalam pergerakan tubuh yang terdiri dari alat gerak aktif serta alat gerak aktif. Alat gerak aktif pada manusia adalah otot-otot yang menempel pada tulang serta rangka manusia, sedangkan alat gerak pasif pada manusia adalah sekumpulan tulang-tulang yang membentuk rangka. Rangka merupakan susunan tulang-tulang yang memiliki sistem tertentu, rangka terletak dalam tubuh yang terlindungi oleh otot dan kulit. Rangka yang terdapat didalam tubuh di sebut juga dengan *endoskeleton*.