

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan syarat mutlak untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia demi tercapainya tujuan pembangunan. Dunia pendidikan memegang peranan sangat penting untuk menciptakan individu yang diharapkan. Maka dari itu, pendidikan adalah salah satu kebutuhan pokok manusia, sebab pada dasarnya tingkat pendidikan sangat berpengaruh terhadap tingkat kesejahteraan masyarakat. Pendidik memiliki peranan yang penting dalam membangun masyarakat. Hal tersebut terkandung di dalam undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Pendidikan bukan hanya sekedar menumbuhkan dan mengembangkan keseluruhan aspek kemanusiaan tanpa diikat oleh nilai-nilai karakter. Pembelajaran Biologi yaitu pembelajaran yang menitikberatkan pada pemberian pengalaman secara langsung dan juga penanaman nilai karakter kepada peserta didik. Karena itu siswa perlu dibantu dalam mengembangkan keterampilan proses agar memahami lingkungan sekitar. Keterampilan mengamati, menggunakan alat dan bahan sesuai dengan SOP (Standar Operasional Prosedur), mengajukan hipotesis, mempertimbangkan keselamatan kerja, mengajukan pertanyaan, menggolongkan, menganalisis, informasi faktual yang nyata untuk menguji gagasan-gagasan atau memecahkan masalah yang ada merupakan keterampilan proses pembelajaran.

Pembelajaran Biologi pada dasarnya berupaya untuk membekali peserta didik dengan berbagai kemampuan tentang cara “mengetahui” dan cara “mengerjakan” yang dapat membantu peserta didik untuk mengetahui lingkungannya.

Sains dan teknologi yang berkembang selama ini telah memberikan dampak positif sehingga kehidupan manusia menjadi sejahtera dan mengalami kemajuan yang pesat. Perkembangan sains dan teknologi tidak dapat dipungkiri akan berjalan seimbang dengan ilmu pengetahuan. Inovasi-inovasi baru yang diciptakan telah memberikan kemudahan pada setiap kegiatan, serta memberikan cara alternatif dalam melakukan suatu pekerjaan (Tuslina, 2015)

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi jika dikaitkan dengan dunia edukasi terhubung dengan perkembangan dalam bidang sains, hal ini dikarenakan perkembangan sains yang mengakibatkan perkembangan teknologi. Produk-produk teknologi yang diciptakan oleh para ilmuwan inilah yang membawa kemajuan dalam bidang Sains (Wuryastutui, 2008). Sains dapat dipelajari dan dikembangkan dalam dunia pendidikan.

Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 menyebutkan pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan 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 bertanggungjawab.

Mutu pendidikan Sains di Indonesia jika dibandingkan dengan negara lain masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil studi *Programme for International Student Assessment (PISA)* merupakan sebuah survei yang diselenggarakan oleh *Organisation for Economic Cooperation and Development (OECD)* dalam mengevaluasi berbagai kemampuan literasi, seperti literasi membaca, matematika, dan sains. Capaian nilai PISA tahun 2018, siswa Indonesia menduduki peringkat ke-74 dari 79 negara peserta dengan perolehan skor 396 yang jauh di bawah rata-rata skor OECD sebesar 489 (OECD, 2019). Berdasarkan capaian nilai PISA, Indonesia mengalami penurunan skor dalam literasi sains. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa Indonesia sulit menerima makna dari pembelajaran sains dan mengakibatkan mereka mengalami kesulitan dalam menggunakan sains untuk memecahkan berbagai permasalahan yang terjadi di lingkungan hidupnya.

Pelaksanaan Kurikulum 2013 masih terdapat permasalahan yaitu guru masih menggunakan pembelajaran yang konvensional misalnya guru hanya menggunakan metode ceramah dan guru belum menggunakan media yang kurang bervariasi. Keterbatasan guru menggunakan media juga menjadikan masalah dalam saat pembelajaran. Apalagi pada kemajuan teknologi saat ini, pembelajaran juga harus menyesuaikan dengan kemajuan teknologi. Hal ini dikarenakan dalam kehidupan sehari-hari alat elektronik seperti handphone, televisi, komputer sudah digunakan dalam keseharian anak hingga orang dewasa. Tentunya bila guru tidak mengikuti kemajuan teknologi pastinya akan tertinggal.

Penggunaan berbagai aplikasi digital, CD pembelajaran interaktif, ebook, website, dan gaya belajar digital lainnya merupakan alternatif *paperless* yang menjadikan inovasi pembelajaran berdampak positif (Pranowo & Prihastanti, 2020; Yuanta, 2017).

Masalah nyata itu sendiri yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari sehingga bermanfaat langsung bagi peserta didik apabila diselesaikan. Menurut (Maryatun & Metro, 2017) berpendapat pembelajaran berdasarkan masalah memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut: (1) belajar dimulai dengan suatu masalah; (2) memastikan masalah yang diberikan berhubungan dengan dunia nyata siswa; (3) memberikan tanggung jawab yang pada siswa dalam menentukan dan menjalankan secara langsung proses belajar mereka sendiri; (4) membentuk kelompok kecil; dan (5) menuntut siswa untuk mendemonstrasikan apa yang telah di pelajari dalam bentuk kinerja sehingga inilah yang akan membentuk skill peserta didik dandajarkan ketrampilan.

Adapun kelebihan model *Problem Based Learning* sebagai berikut: (1) siswa terlibat dalam pembelajaran sehingga pengetahuannya benar-benar di serap dengan baik; (2) siswa dilatih untuk bekerja sama dengan siswa yang lainnya; dan (3) siswa dapat memperoleh pemecahan masalah dari berbagai sumber Mayasari *et al*, (2016).

Menurut Paradina *et al*, (2019) langkah-langkah model *Problem Based Learning* menjadi lima langkah sebagai berikut: (1) mengorientasikan peserta didik terhadap masalah seperti guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan alat dan bahan yang dibutuhkan, dan guru memotivasi siswa yang

terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih; (2) mengorganisasikan peserta didik seperti guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang sudah ada; (3) membimbing penyelidikan individual maupun kelompok seperti guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dan melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah; (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya seperti guru membantu peserta didik untuk berbagi tugas dan merencanakan atau menyiapkan karya yang sebagai hasil pemecahan masalah dalam bentuk laporan, video atau model; (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah seperti guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang dilakukan. Tentunya untuk mendukung pembelajaran tidak hanya menggunakan model pembelajaran saja. Akan tetapi juga menggunakan media pembelajaran sebagai perantara penyampaian materi. Pranowo & Prihastanti, (2020).

Media audiovisual media yang dapat memproyeksi gambar bergerak dan bersuara, sehingga dapat dilihat dan dapat didengar (Louk & Sukoco, 2016). Adapun Kelebihan media video sebagai berikut: (1) menyajikan objek secara konkret atau pesan pembelajaran yang realistis, sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar; (2) sifatnya audio-visual, sehingga menarik daya tarik tersendiri dan dapat memotivasi siswa; (3) sangat baik untuk pencapaian tujuan belajar psikomotorik; (4) menambah daya tahan ingatan; dan (5) dapat mengurangi kejenuhan belajar, terutama jika dikombinasikan dengan metode

ceramah dan diskusi persoalan tayangan (Ernasari & Amboro, 2017; Septiani & Hasanah, 2019).

Menurut Aunurrahman (2009) motivasi dalam kegiatan belajar merupakan kekuatan yang dapat menjadi tenaga pendorong bagi siswa untuk mendayagunakan potensi-potensi yang ada pada dirinya dan yang ada di luar dirinya untuk mewujudkan tujuan belajar. Motivasi dapat dibedakan menjadi dua, antara lain. Pertama, motivasi instriksi atau motivasi yang berasal dari dalam diri individu yang disebabkan oleh dorongan atau keinginan akan kebutuhan belajar, harapan, dan cita-cita. Kedua, motivasi ekstrinsik atau motivasi yang berasal dari luar diri individu karena adanya penghargaan, hukuman dan lingkungan belajar yang menyenangkan (Iskandar, 2009).

Hasil belajar adalah perubahan perilaku atau kompetensi berupa sikap, pengetahuan, dan ketrampilan yang diperoleh siswa setelah mengikuti aktivitas belajar. Ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu, faktor internal dari dalam siswa dan faktor eksternal dari luar siswa. Pada umumnya, hasil belajar siswa 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa (faktor internal). Dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan (eksternal). Faktor lingkungan sangat berpengaruh pada hasil belajar dalam kualitas pembelajaran (Cahyaningsih *et al*, 2018).

Menurut Husada *et al*, (2018) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dijabarkan sebagai berikut: (1) faktor intern adalah faktor-faktor yang berasal dari diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Faktor intern ini dibagi menjadi tiga faktor yaitu: (a) faktor Fisiologis berkaitan dengan kondisi fisik yang meliputi keadaan jasmani dan

fungsi jasmani; (b) faktor Psikologis yaitu keadaan psikologis seseorang yang mempengaruhi proses belajar; (c) faktor Kelelahan seseorang sulit untuk dipisahkan, namun dapat dibedakan menjadi dua, yaitu kelelahan jasmani dan rohani (psikis); (2) faktor ekstern faktor-faktor ekstern juga mempengaruhi proses belajar siswa. Faktor ekstern yang mempengaruhi belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga faktor yaitu: (a) faktor Keluarga yaitu siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, suasana rumah, relasi antara anggota keluarga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan; (b) faktor Sekolah yaitu yang mempengaruhi kegiatan belajar meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi anantara guru dan siswa, relasi antara siswa dengan siswa, alat pelajaran, waktu sekolah, disiplin siswa, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah; (c) faktor Masyarakat yaitu faktor ekstern yang juga dapat berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Pengaruh tersebut meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

Penelitian mengenai pengaruh model PBL berbantuan media audiovisual untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sudah banyak dilakukan oleh beberapa peneliti. Temuan penelitian yang dilakukan oleh Rerung *et al.* (2017) menunjukkan bahwa yang memperoleh hasil bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dan meningkatkan hasil belajar psikomotorik. Temuan penelitian yang dilakukan oleh Maryatun & Metro (2017) meyakini bahwa yang memperoleh

hasil bahwa penggunaan model dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan penelitian penelitian yang dilakukan oleh Paradina *et al* (2019) menunjukkan bahwa yang memperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh pembelajaran penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada konsep getaran harmonik.

Guru atau pendidik merupakan salah satu pihak yang memiliki peran penting dalam pengembangan kurikulum juga harus memiliki kompetensi yang unggul dan berwawasan luas. Guru sangat menentukan tingkat keberhasilan dalam melakukan pembelajaran dan pengajaran terhadap peserta didiknya. Adanya guru yang berkompentensi diharapkan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang inovatif, kreatif, unggul, memiliki IPTEK yang tinggi dan berkualitas serta mampu bersaing di kancah nasional bahkan internasional.

Pembelajaran kurikulum 2013 dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar untuk siswa supaya lebih antusias dalam mempelajari masalah-malasaah yang terjadi disekitarnya dan mencari pemecahannya. Salah satu cara untuk membangkitkan antusias tersebut, siswa dihadapkan pada masalah yang sering ditemui kemudian dikembangkan pada masalah yang akan dipelajari sehingga siswa merasa tidak asing dengan materi yang akan dipelajari. Tujuan pembelajaran kurikulum 2013 yang dipaparkan dalam pengembangan pembelajaran tematik integratif salah satunya adalah agar siswa mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi masalah-masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari dilingkungan masyarakat sekitarnya. Tujuan tersebut sama dengan tujuan dalam

model pembelajaran *Problem Based Learning*. Berdasarkan data observasi awal aktivitas belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Denpasar tahun ajaran 2022/2023 dalam beberapa aspek indikator penilaian aktivitas belajar siswa masih belum maksimal yaitu sebanyak 27% kriteria aktivitas belajar siswa tergolong cukup aktif, dan sebanyak 46% siswa termasuk dalam kategori aktivitas belajar yang kurang aktif hal ini karena siswa kurang antusias jika diberi tantangan berupa pemecahan masalah. Siswa lebih memilih mendengarkan penjelasan dari guru tanpa adanya timbal balik berupa pertanyaan tentang materi yang sudah dipaparkan sebelumnya. Pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat dan aktivitas belajar peserta didik dalam belajar di kelas.

Urgensi penelitian ini berkaitan dengan kemampuan memecahkan masalah yang merupakan salah satu kompetensi yang perlu diberikan kepada siswa dalam mempersiapkan generasi unggul yang siap bersaing menghadapi tantangan abad ke 21. Kemampuan pemecahan masalah yang berkaitan dengan dunia nyata dapat diintegrasikan untuk menyelesaikan persoalan dan persaingan di dunia nyata. Kesiapan siswa menghadapi permasalahan dalam suatu pembelajaran akan mampu mempersiapkan mental siswa dalam menghadapi persoalan di dunia nyata. Kemampuan pemecahan masalah siswa akan berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menguraikan pentingnya pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sehingga kita dapat mempersiapkan generasi unggul yang siap bersaing dan mampu memecahkan masalah dalam menghadapi tantangan abad 21.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMA Negeri 1 Denpasar, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas XI pada pembelajaran Biologi guru masih menerapkan metode ceramah dan tanya jawab sehingga kurang adanya variasi pada pembelajaran menyebabkan siswa menjadi bosan. Aktivitas belajar siswa yang kurang mengakibatkan nilai hasil belajar siswa juga kurang memuaskan walaupun telah mencapai standart KKM yang ditentukan oleh sekolah yaitu 70.

Berdasarkan data observasi siswa juga merasa bosan dan tidak mau memperhatikan apa yang disampaikan guru, sehingga ilmu yang diterima siswa tidak akan tersimpan dengan baik, akan berlalu begitu saja. Sama halnya dengan menghafal juga seperti itu, kemampuan otak menyimpan sesuatu yang dihafalkan juga tidak akan lama. Berbeda jika siswa tersebut belajar secara alamiah dan berdasarkan penemuan sendiri, jangka waktu penyimpanan dalam otak manusia juga akan bertahan lama Oleh karena itu peneliti memilih model pembelajaran PBL, karena dengan model pembelajaran PBL ini menuntut siswa untuk melakukan aktivitas belajar dalam memecahkan masalah yang ada dalam kehidupan nyatanya.

Urgensi penelitian ini berkaitan dengan kemampuan memecahkan masalah yang merupakan salah satu kompetensi yang perlu diberikan kepada siswa dalam mempersiapkan generasi unggul yang siap bersaing menghadapi tantangan abad ke 21. Kemampuan pemecahan masalah yang berkaitan dengan dunia nyata dapat diintegrasikan untuk menyelesaikan persoalan dan persaingan di dunia nyata. Kesiapan siswa menghadapi permasalahan dalam suatu pembelajaran akan

mampu mempersiapkan mental siswa dalam menghadapi persoalan di dunia nyata. Kemampuan pemecahan masalah siswa akan berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menguraikan pentingnya pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sehingga kita dapat mempersiapkan generasi unggul yang siap bersaing dan mampu memecahkan masalah dalam menghadapi tantangan abad 21.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media audiovisual Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa”. Pembelajaran berbasis masalah dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir, kemampuan menyelesaikan masalah, dan kemampuan intelektualnya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut;

1. Rendahnya hasil belajar siswa berdasarkan hasil PISA,
2. Proses pembelajaran masih kurang menerapkan model yang bervariasi dan masih cenderung mengajar dengan metode ceramah,
3. siswa dalam proses pembelajaran masih belum memiliki kepercayaan diri dalam belajar, minat membaca siswa rendah dan siswa belum memiliki motivasi dalam belajar,
4. sarana dan prasarana dalam pembelajaran masih kurang, sehingga pembelajaran yang seharusnya dengan praktikum tidak dapat dilakukan

karena kesedian alat yang minim,

5. penggunaan model pembelajaran yang kurang inovatif menyebabkan pembelajaran tidak menarik, dan
6. evaluasi dari hasil belajar siswa kurang karena tes evaluasi tergolong c3 kebawah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, penelitian ini hanya dibatasi pada peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa yang belajar dengan menggunakan PBL berbantuan media audioisual.

1.4 Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar dan hasil belajar siswa yang belajar dengan menggunakan model PBL berbantuan media audiovisual dan belajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional?
2. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa yang belajar dengan menggunakan model PBL berbantuan media audiovisual dan belajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang belajar dengan menggunakan model PBL berbantuan media audiovisual dan belajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan dan menjelaskan perbedaan motivasi belajar dan hasil

belajar siswa yang belajar dengan menggunakan model PBL berbantuan media audiovisual dan belajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

2. Mendeskripsikan dan menjelaskan perbedaan motivasi belajar siswa yang belajar dengan menggunakan model PBL berbantuan media audiovisual dan belajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.
3. Mendeskripsikan dan menjelaskan perbedaan hasil belajar siswa yang belajar dengan menggunakan model PBL berbantuan media audiovisual dan belajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan atau kontribusi pemikiran bagi perkembangan ilmu pendidikan, khususnya bagi para guru dalam pembelajaran Biologi. Model pembelajaran berbasis masalah didukung motivasi belajar yang baik akan membantu siswa dalam pencapaian hasil belajar yang baik

1.6.2 Manfaat praktis

a. Bagi guru

Guru dapat memperhatikan motivasi belajar siswa di sekolah karena hal tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pemecahan masalah tidak hanya dipengaruhi oleh faktor model pembelajaran yang digunakan tetapi juga media belajar yang digunakan.

b. Bagi siswa

Siswa dapat meningkatkan motivasi belajar untuk mencapai keberhasilan belajar di sekolah khususnya dalam memecahkan permasalahan.

c. Bagi peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti lain sebagai pembanding dalam melakukan penelitian yang serupa.

