

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI
BONELAB TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI KELAS
VIII DI SMP NEGERI 26 SIJUNJUNG**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Universitas Negeri Padang*



Oleh:

FATDJRI NUGRAHA

11752/ 2009

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

PERSETUJUAN SKRIPSI

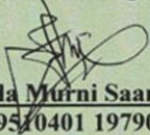
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI BONELAB
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWAPADA MATA
PELAJARAN BIOLOGI KELASVIII DI
SMP NEGERI 26 SIJUNJUNG

Nama : Fatdj ri Nugraha
NIM/TM : 11752/2009
Jurusan : Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

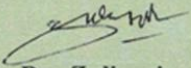
Padang, Mei 2014

Disetujui Oleh :

Pembimbing I


Dra. Ida Murni Saan, M.Pd
NIP. 19570401 197903 2 001

Pembimbing II


Dra. Zuliarni
NIP. 19590727 198503 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

Dimyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi Program

Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

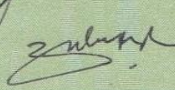
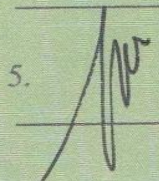
Fakultas Ilmu Pendidikan

Judul skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Bonelab terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi Kelas VIII di SMP Negeri 26 Sijunjung**

Nama : Fatdjri Nugraha
NIM/TM : 11752/2009
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 19 Mei 2014

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Ida Murni Saan, M.Pd NIP. 19510401 197903 2 001	1. 
2. Sekretaris	: Dra. Zuliarni NIP. 19590727 198503 2 001	2. 
3. Anggota	: Dr. Alwen Bentri, M.Pd NIP. 19610722 198602 1 002	3. 
4. Anggota	: Dra. Fetri Yeni J, M.Pd NIP. 19611011 198602 2 001	4. 
5. Anggota	: Novrianti, M.Pd NIP. 19801101 200801 2 014	5. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai ucapan atau kutipan dengan mengikuti penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, 19 Mei 2014

Yang menyatakan



Fatdjri Nugraha
11752/2009

ABSTRAK

FATDJRI NUGRAHA : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI *BONELAB* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI KELAS VIII DI SMP NEGERI 26 SIJUNJUNG

Penelitian ini didasarkan pada kenyataan yang terjadi di sekolah, bahwa guru masih menggunakan media pembelajaran yang masih biasa digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi *Bonelab* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Biologi di kelas VIII.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan bentuk *quasy experiment*. Populasi penelitian adalah siswa kelas VIII terdaftar pada tahun ajaran 2013/2014, dengan jumlah siswa 48 orang yang terdiri dari 3 kelas, teknik pengambilan sampelnya yaitu *purposive sampling*, kelas VIII.B (eksperimen) dan VIII.A (kontrol) masing-masingnya berjumlah 16 orang. Teknik pengumpulan data digunakan tes, berupa soal objektif sebanyak 40 butir soal, alat pengumpul data digunakan lembar tes. Jenis dan sumber data dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (*t-test*).

Dari hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen sebesar 82.34 dan SD 8,19, lebih tinggi dari nilai rata-rata kelompok kontrol sebesar 74.21 dan SD 7,56. Dari analisis *t-test* diperoleh *t* hitung 2,82. Pada taraf kepercayaan α 0,05 *t* tabel 1,6973, sehingga *t* hitung > *t* tabel. Dengan demikian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran aplikasi *Bonelab* dengan hasil belajar yang menggunakan media pembelajaran konvensional.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis haturkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Bonelab Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas VIII di SMP Negeri 26 Sijunjung”**.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak dibantu oleh berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini dengan segala ketulusan dan kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Ibu Dra. Ida Murni Saan, M.Pd selaku dosen Pembimbing I yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan perhatian, dukungan dan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Zuliarni selaku dosen Pembimbing II dan Penasehat Akademik yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan perhatian, dukungan dan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd dan Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku Ketua dan sekretaris Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
4. Bapak dan Ibu staf Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah membekali penulis dengan ilmu yang berguna dan bermanfaat.
5. Keluarga besar penulis, Kedua orangtua Giyatmi (Ma'e), Irianto (Pa'e), Handika, S.pd (kakak) ,dan keluarga besar PARTO yang telah memberikan dukungan berupa moral, materil, perhatian, dan semangat serta mengiringi

penulis dengan doa yang tulus sehingga dapat menyelesaikan skripsi dan studi ini.

6. Bapak Drs. Yuani, SE, M.Si selaku Kepala Kantor KESBANGPOL Kabupaten Sijunjung dan Bapak Abidin, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMP N 26 Sijunjung Serta Ibu Umul Khair, S.Pd selaku guru mata pelajaran Biologi di Kelas VIII SMP N 26 Sijunjung telah membantu penulis di dalam melaksanakan penelitian.
7. Rekan-rekan seperjuangan BP 2009 terutama TP R B 2009 dalam kenangan indah selama menyelesaikan studi di bangku perkuliahan. Terimakasih atas kebersamaan dalam membuat kisah indah yang telah tercipta dalam perjalanan hidup penulis.
8. Seluruh keluarga besar Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, HMJ-TP dan rekan-rekan TP BP 2008-2012 yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat dan doanya bagi penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ini.
9. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang terlibat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Padang, Februari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Perumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	9
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Konsep Belajar dan Pembelajaran.....	10
.....	10
B. Hasil belajar.....	12
C. Pengertian media pembelajaran.....	14
D. Fungsi Media Pembelajaran	15
E. Aplikasi Bonelab Sebagai Media Pembelajaran	18
F. Peranan Media Pembelajaran Aplikasi <i>Bonelab</i> Dalam Pembelajaran	17
G. Kelebihan dan kekurangan aplikasi <i>Bonelab</i> sebagai media Pembelajaran.....	19
H. Pengertian Biologi	21
I. Pembelajaran Biologi di SMP	23
J. Skema konseptual Penelitian.....	24
K. Desain penelitian	26
L. Hipotesis Penelitian.....	28

BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Jenis Penelitian	29
	B. Populasi Dan Sampel.....	30
	C. Jenis Dan Sumber Data	31
	D. Instrument Penelitian.....	32
	E. Analisis Instrument.....	33
	F. Teknik Analisis Data	37
	G. Prosedur Penelitian	41
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	A. Deskripsi Data	44
	B. Analisis Data	48
	C. Pembahasan	53
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	
	A. Kesimpulan.....	58
	B. Saran	59
	DAFTAR PUSTAKA.....	60
	LAMPIRAN.....	61

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Daftar Nilai Mata Pelajaran BIOLOGI Siswa Kelas VIII SMPN 26 Sijunjung Tahun Ajaran 2013/2014	5
2. Desain Penelitian Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Bonelab Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Di SMP Negeri 26 Sijunjung	26
3. Populasi Penelitian.....	30
4. Sampel Penelitian	31
5. Persiapan Perhitungan Uji Barlett.....	39
6. Rangkuman Analisis Data Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Aplikasi Bonelab Dan Menggunakan Media Pembelajaran Konvensional	44
7. Data Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Biologi Kelas Eksperimen	45
8. Data Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Biologi Kelas Kontrol.....	47
9. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	50
10. Data Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	51
11. Hasil Pengujian Dengan T-Test.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Skema konseptual penelitian	26
2. Grafik Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas Eksperimen	46
3. Grafik Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas Kontrol	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus	61
2. RPP Kelas Eksperiment	63
3. RPP Kelas Kontrol.....	67
4. Kisi-Kisi Soal.....	71
5. Soal Test	72
6. Kunci Jawaban	76
7. Lembar Jawaban Tes	77
8. Analisis Uji Validitas.....	78
9. Analisis Uji Reliabilitas	80
10. Tabel Daya Pembeda	82
11. Tabel Indeks Kesukaran.....	83
12. Tabel Analisis Indeks Kesukaran Dan Daya Pembeda Soal Instrument Tes..	84
13. Daftar Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	86
14. Nilai Hasil Belajar Biologi Siswa Pada Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol Di SMPN 26 Sijunjung Berdasarkan Urutan Nilai Terbesar	87
15. Perhitungan Means Dan Varians Skor Belajar Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol SMPN 26 Sijunjung	88
16. Persiapan Uji Normalitas (Lilifoers) Dari Data Nilai Kelas Eksperimen	90
17. Persiapan Uji Normalitas (Lilifoers) Dari Data Nilai Kelas Kontrol	92
18. Persiapan Perhitungan Uji Homogenitas (Uji Barlett)	94
19. Dokumentasi.....	96
20. Tabel Nilai R Product Moment	100
21. Tabel Nilai Z.....	101
22. Tabel Nilai Kritis Untuk Uji Lilifoers	102
23. Tabel Nilai-Nilai Chi Kuadrat	103
24. Tabel Nilai T.....	104
25. Surat Penugasan Dosen Pembimbing.....	105
26. Surat Izin Penelitian Dari Jurusan	106

27. Surat Rekomendasi Izin Penelitian Dari KESBANGPOL	107
28. Surat Rekomendasi Izin Dari Sekolah.....	108
29. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	109

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG.

Pada hakikatnya kegiatan pembelajaran adalah suatu proses komunikasi. Proses komunikasi (proses penyampaian pesan) harus diciptakan atau diwujudkan melalui kegiatan penyampaian dan tukar menukar pesan atau informasi oleh setiap guru dan peserta didik. Yang dimaksud dengan pesan atau informasi dapat berupa pengetahuan , keahlian , skill , ide, pengalaman, dan sebagainya.

Proses berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran tersebut terjadinya sebuah interaksi antara guru dan para peserta didik berbagai bentuk interaksi, khususnya mengenai interaksi yang disengaja, disebut dengan istilah interaksi edukatif. Interaksi edukatif adalah interaksi yang berlangsung dalam suatu ikatan untuk tujuan pendidikan dan pengajaran. Oleh karena itu, interaksi edukatif perlu dibedakan dari bentuk interaksi yang lain. Dalam arti yang lebih spesifik pada bidang pengajaran, dikenalkan dengan adanya istilah belajar mengajar. Dengan kata lain, apa yang dinamakan interaksi edukatif, secara khusus adalah sebagai interaksi dalam pembelajaran.

Edi suardi dalam bukunya pedagogic (1980) dalam Sardiman (2012: 15) interaksi belajar mengajar memiliki tujuan, yakni membantu anak dalam suatu perkembangan tertentu. Inilah yang dimaksud interaksi belajar mengajar itu sadar tujuan, dengan menempatkan siswa sebagai

pusat perhatian. Siswa mempunyai tujuan, unsur lainnya sebagai penghantar pendukung.

Menurut UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Skinner (1958) dalam Sagala (2012:14) menjelaskan bahwasanya belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Belajar juga dipahami sebagai suatu perilaku, pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya bila ia tidak belajar, maka responnya menurun. Jadi belajar ialah suatu perubahan dalam kemungkinan atau peluang adanya respon serta interaksi di lingkungan sekitarnya.

Proses belajar mengajar merupakan dua kegiatan yang tunggal tetapi memang memiliki makna yang berbeda. Belajar diartikan sebagai suatu perubahan tingkah-laku karena hasil dari pengalaman yang diperoleh. Sedangkan mengajar adalah kegiatan penyediaan kondisi yang merangsang serta mengarahkan kegiatan belajar subjek didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang dapat membawa perubahan tingkah laku maupun perubahan serta kesadaran diri sebagai pribadi.

Sehubungan dengan itu seorang pengajar harus dapat memberikan pengertian kepada siswa, bahwa belajar memiliki maksud untuk mengetahui

suatu kepandaian, kecakapan atau konsep yang sebelumnya tidak pernah diketahui serta mampu mengkombinasikan dua pengetahuan atau lebih kedalam suatu pengertian baru, baik keterampilan, pengetahuan, konsep maupun sikap/tingkah laku.

Pada saat proses pembelajaran juga terjadi suatu proses penyampaian pesan atau informasi oleh guru terhadap peserta didik. Dalam proses pembelajaran, sebagai alat bantu untuk menyampaikan sebuah informasi/pesan digunakan media pembelajaran.

Dengan pengelolaan proses komunikasi pembelajaran agar menjadi lancar, digunakan media pembelajaran. Media pembelajaran menurut Yusuf Hadi Miarso (2004 : 456) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Dalam proses pembelajaran yang terpenting adalah guru sebagai pengajar tidak mendominasi kegiatan, tetapi membantu menciptakan sistem yang kondusif serta memberikan motivasi dan bimbingan agar siswa dapat mengembangkan potensi dan kreativitasnya, melalui kegiatan belajar. Banyak sekali cara untuk membantu proses interaksi tersebut agar berjalan dengan lancar, apalagi dilihat pada saat sekarang ini sudah banyak sekali perkembangan dan kemajuan teknologi yang dapat kita rasakan dalam mengupayakan agar terjalainnya interaksi dengan baik.

Tetapi masih saja sering ditemukan para pendidik yang belum mengerti dengan keprofesiannya dan masih terperangkap dengan media pembelajaran yang biasa, contohnya menggunakan media persentasi Powerpoint dan gambar. Terkadang dalam proses pembelajaran Biologi siswa lebih sering mendapatkan kesan pembelajaran biologi itu memusingkan dengan berbagai bentuk istilah-istilah, klasifikasi, anatomi, morfologi serta istilah-istilah lainnya yang harus dihafalkan oleh para siswa. Serta penggunaan media pembelajaran para guru yang terkesan kaku dan tak memberikan hal-hal yang baru dan cenderung itu-itu saja.

Masih banyaknya siswa yang menganggap bahwa belajar biologi itu memusingkan dan membosankan. Hal tersebut secara tidak langsung akan berdampak terhadap hasil belajar para siswa yang tidak sesuai dengan yang diharapkan oleh guru nantinya.

Dilihat dari hasil pengamatan peneliti terhadap pembelajaran Biologi di SMP N 26 Sijunjung, dalam beberapa kesempatan, dalam pengamatan tersebut guru Biologi lebih cenderung menggunakan media pembelajaran yang berbentuk powerpoint, ketika dalam penggunaan media powerpoint guru terkadang hanya memberikan sedikit penjelasan dan gambar-gambar yang terkadang hal tersebut tidak membuat para siswa tertarik dengan apa yang ada didalam tampilan slide di powerpoint, dan juga dalam penggunaan media gambar, guru hanya menggambar dengan spidol berwarna yang terkadang tampilannya pun kurang menarik, terkadang hal tersebut mengakibatkan siswa merasa jenuh dan bosan

dalam mengikuti proses pembelajaran. Ketidak tepatan dalam pemilihan media pembelajaran menjadi problem besar dalam proses belajar mengajar. Salah pemilihan media pembelajaran juga bisa memberikan pengaruh besar dalam proses penyampaian pesan oleh guru.

Hal tersebut juga mengakibatkan siswa cenderung malas dan tidak serius dalam mengikuti pembelajaran, serta dapat menyebabkan hasil belajar para siswa tidak sesuai dengan yang diharapkan. Sesuai dengan ketetapan sekolah KKM nilai BIOLOGI di SMPN 26 Sijunjung yaitu 75, kurang maksimalnya nilai yang didapatkan siswa merupakan cerminan dari proses pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel nilai para siswa dibawah ini :

Tabel 1. Daftar nilai mata pelajaran BIOLOGI siswa kelas VIII SMPN 26 Sijunjung Tahun Ajaran 2013/2014.

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata kelas	KKM
1	VIII A	16 orang	77	75
2	VIII B	16 orang	76,5	
3	VIII C	17 orang	79	

Sumber : Guru BIOLOGI kelas VIII SMP 26 Sijunjung

Dalam menyampaikan materi pelajaran Biologi pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh penting bagi peserta didik. Dan salah satu yang mudah digunakan serta mampu menarik perhatian para subjek didik yaitu dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran, sesuai dengan kemajuan teknologi pada saat sekarang ini banyak sekali media

pembelajaran yang berbasis multimedia dan aplikasi animasi 3D seperti : aplikasi anatomi tubuh rangka manusia *bonelab*, *aurora 3D Presentation*, *prezi*, *macromedia flash*, dan sebagainya.

Zaman sekarang sudah beragam aplikasi yang berbasis pendidikan dan mudah didapatkan oleh para guru, penggunaan media pembelajaran yang berbasis aplikasi animasi 3D. berbagai macam aplikasi yang telah didesain untuk program pembelajaran ini sangat berguna sebagai pengantar/perantara pesan (guru) kepada penerima pesan yaitu siswa. Proses belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran edukatif yang memiliki tampilan animasi 3D ini sangat diperlukan dalam merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat serta motivasi belajar siswa sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Saat menyampaikan materi pelajaran Biologi sangat diperlukan media pembelajaran yang efektif, sesuai, dan menarik bagi peserta didik. salah satu media pembelajaran yang sangat mendukung dalam pemberian materi kepada anak yang sesuai dengan kemajuan dan perkembangan teknologi saat ini dapat berupa aplikasi pendidikan yang berbasis 3D. Salah satunya yaitu aplikasi *Bonelab*. Aplikasi ini dikhususkan untuk menggambarkan anatomi rangka manusia yang sangat membantu pada materi pelajaran sistem gerak pada manusia dan rangka tubuh manusia pada mata pelajaran Biologi.

Dimana biasanya guru dalam melakukan penyampaian materi yang bersangkutan dengan sistem gerak dan rangka tubuh manusia guru lebih memilih

menggunakan model patung rangka manusia, Tapi pada saat ini hal tersebut, dirasakan sudah merupakan hal yang biasa. Dimana kenyataanya para siswa malah menjadikan rangka model tersebut sebagai bahan untuk ketidak seriusan siswa dalam belajar, serta penggunaan rangka tersebut hanya sekedar menampilkan rangka tubuh manusia yang secara sederhana dan tidak mendetail, kurang menarik bagi para siswa dikelas.

Penggunaan aplikasi *Bonelab* para siswa mendapatkan hal yang lebih menarik dengan tampilan yang ada, siswa bisa melihat secara detail serta bagian-bagian yang terkadang tak jelas pada replika model rangka manusia yang standarnya hanya putih dan biasa saja.

Berdasarkan hal tersebut di atas, penggunaan aplikasi *Bonelab* dalam proses belajar mengajar Biologi khususnya pada penyampaian materi rangka manusia sangat membantu dalam pembelajaran. Untuk itu Penulis melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi *Bonelab* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas VIII di SMP Negeri 26 Sijunjung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan hasil pengamatan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar Biologi di kelas VIII SMP Negeri 26 Sijunjung maka dapat di identifikasikan beberapa masalah, diantaranya:

1. Guru kurang kreatif dalam pemilihan media pembelajaran, seperti masih menggunakan media *power point*, *Torso* dan media gambar yang mengakibatkan kurang termotivasinya para siswa dalam belajar.
2. Siswa cenderung tidak serius mengikuti pembelajaran di kelas.
3. Hasil belajar yang belum maksimal pada mata pelajaran Biologi dikelas VIII SMP N 26 Sijunjung.

C. Pembatasan Masalah

Agar pembahasan permasalahan ini dapat sistematis dan terarah, maka penulis membatasi masalah pada pengaruh penggunaan Media pembelajaran aplikasi *Bonelab* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi kelas VIII di SMP Negeri 26 Sijunjung pada tahun ajar 2013/2014.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Pengaruh Penggunaan Media pembelajaran Aplikasi *Bonelab* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Kompetensi Dasar Materi Sistem Gerak Manusia Kelas VIII Di SMP Negeri 26 Sijunjung”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi *Bonelab* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Biologi di SMP Negeri 26 Sijunjung.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan berbagai penjelasan yang telah dikemukakan di atas, maka hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi :

1. Siswa, untuk membantu dalam proses pembelajaran Biologi dengan memanfaatkan media belajar yang menarik dan efektif melalui penggunaan media pembelajaran aplikasi *Bonelab*.
2. Guru, sebagai salah satu pilihan alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses pelajaran Biologi.
3. Bagi Kepala Sekolah, sebagai masukan dalam rangka mengefektifkan pembinaan dan pengelolaan guru-guru di sekolah yang dipimpinnya dalam meningkatkan mutu pembelajaran Biologi.
4. Bagi peneliti, Peneliti, untuk menambah wawasan dan keilmuan dalam penggunaan media pembelajaran yang merupakan bekal untuk menjadi calon pendidik dan sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi S1 Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan di SMP Negeri 26 Sijunjung yang beralamat di Jorong Parik Malintang, Nagari Tanjuang Kaliang, kecamatan Kamang Baru, KAB.Sijunjung, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dari nilai rata-rata kedua kelas, menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang belajar dengan Media Pembelajaran Aplikasi *Bonelab* dengan nilai rata-ratanya 82,34 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang belajar dengan media pembelajaran konvensional yang nilai rata-ratanya 74,21.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen yang belajar dengan Media Pembelajaran Aplikasi *Bonelab* pada kelas VIII.B dibanding kelas kontrol yang belajar dengan media pembelajaran konvensional pada kelas VIII.B di SMP Negeri 26 Sijunjung.
3. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2,82 > 1,6973$ yang dibuktikan dengan taraf kepercayaan $\alpha 0,05$, maka dapat dikatakan bahwa hipotesis H_1 **diterima** dan H_0 **ditolak**. Berarti penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi *Bonelab* dalam pembelajaran di kelas memberikan pengaruh yang

signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Biologi di kelas VIII Semester 2 SMP Negeri 26 Sijunjung.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas dikemukakan saran sebagai berikut.

1. Diharapkan bagi guru yang mengajar mata pelajaran Biologi dapat menggunakan Media Pembelajaran Aplikasi *Bonelab* dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk keragaman dalam mengajar yang relevan sehingga siswa dapat termotivasi dan terlibat aktif serta untuk dapat meningkatkan hasil belajar para siswa dalam proses pembelajaran.
2. Diharapkan bagi siswa agar dapat lebih aktif dan memiliki motivasi untuk giat belajar serta bersungguh-sungguh dalam proses belajar. Media ini dapat merangsang motivasi peserta didik, maka perlu memiliki alternatif strategi dalam belajar baik dengan metode maupun media dengan memilih media ataupun teknik yang tepat.
3. Diharapkan kepada kepala sekolah SMP Negeri 26 Sijunjung agar dapat memberikan bimbingan kepada guru, supaya dapat memotivasi guru dalam keragaman penggunaan media pembelajaran yang berguna dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

Daftar Pustaka

- Agus Suprijono. 2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- <http://www.nextd.com/about-us/> 3d human anatomy/bonelab. diakses pada 31 september 2013.
- <http://id.wikipedia.org/wiki/biologi> . diakses pada tanggal 31 september 2013.
- Karmana, Oman. 2007. *Cerdas Belajar Biologi*. Bandung: Grafindo Media Pratama
- Nana Sudjana.2011. *Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar*.Bandung : PT.Remaja Rosdakarya.
- Rusman.2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung:Alfabeta.
- Sadiman, Arief S., dkk. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman, 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*.jakarta:Rajawali Pers.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Syafril. 2010. *Statistika*. Padang : Sukabina Press.
- Syaiful Sagala. 2012. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung:Alfabeta.
- Trianto.2009.*Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*.Jakarta:Kencana
- Yatim Riyanto. 2009. *Paradigma Baru Pembelajaran*.Jakarta:Kencana.
- Yusufhadi Miarso.2004.*Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*.Jakarta:Kencana