

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses perubahan perilaku manusia menuju tahap kematangan yang dikehendak. Fakry Gaffar (2004) dalam Supriadie (2012, hal.02). Dari definisi tersebut untuk membantu menumbuhkan, mengembangkan dan mendewasakan merupakan suatu proses dari pendidikan. Dengan adanya proses belajar dan pembelajaran, pendidikan juga dapat mengembangkan berbagai aspek kehidupan.

Di dalam perkembangan peserta didik, media komunikasi sangat berperan besar terhadap pengguna media *power point*. Tetapi untuk jangka panjang, media pembelajaran *power point* ini akan membuat siswa sangat bosan saat mengikuti pembelajaran karena terlalu sederhana dan kurang menarik. Kemungkinan dengan adanya media pembelajaran berbantu aplikasi akan membuat siswa lebih bersemangat, lebih termotivasi, teliti, kreatif, dan mampu meningkatkan hasil belajar. Selain itu tujuan dari pembelajaran ini diharapkan siswa dapat memahami materi dengan melalui media pembelajaran berbantu aplikasi.

Pembelajaran merupakan suatu konsepsi dari kegiatan belajar mengajar yang harus direncanakan serta mengarahkan suatu tujuan untuk tercapai dan menguasai sejumlah kompetensi dan indikatornya untuk gambaran hasil belajar. Tidak hanya pembelajaran yang mampu memberikan pengetahuan, teori dan konsep tetapi pembelajaran juga mampu untuk mengembangkan potensi yang dimiliki siswa Supriadie(2012, hal. 09).

Hasil belajar adalah suatu pengalaman yang didapat siswa dengan mencakup penilaian kognitif, afektif dan psikomotor. Dalam belajar siswa tidak hanya menguasai konsep tetapi menguasai kebiasaan, persepsi, minat dan bakat yang dimiliki siswa dan keterampilan yang dimiliki siswa serta apa yang diinginkan atau diharapkan

siswa Rusman (2012,hal. 123). Jadi hasil belajar siswa dari pengalaman yang menghasilkan nilai kogniti, afektti, dan psikomotor.

Media adalah perantara dari sumber informasi kepenerima informasi. Media merupakan alat bantu untuk mengajar. Media utama untuk menyampaikan materi dengan hanya mengandalkan Bahasa bisa terjadi kesalah pahaman dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru kepada siswa (Sanjaya, 2012.hal 107). Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan teknologi sebagai informasi berpengaruh besar bagi peserta didik dan dapat mengembangkan pendidikan pada saat ini. Selain itu, diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran berbantu aplikasi ini dapat membawa pengaruh terhadap psikologis siswa dan membangkitkan keinginan, minat, motivasi. Dengan ini tujuan pembelajaran memungkinkan dapat tercapai dan meningkatkan mutu hasil belajar.

Secara istilah, Media pembelajaran berbasis aplikasi yang masih sederhana belum mampu mengatasi permasalahan belajar siswa dengan mudah memahami materi dan cepat untuk mencapai kompetensi. Dengan ini perlu dikembangkan terlebih dahulu bahan ajar atau media pembelajaran yang sederhana menjadi media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa Riyana (2007,hal. 3). Dari definisi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbantu aplikasi adalah media yang dikembangkan dan dilengkapi dengan beberapa hasil dari program *shofware* sehingga menjadi media pembelajaran berbantu aplikasi. Sesuai pendapat yang di atas maka media pembelajaran berbantu aplikasi yang dimaksud pada penelitian ini adalah media yang berbantu aplikasi dengan cara mendownload aplikasi dari play store. Sebagai tampilan utama yang memuat, materi, gambar, soal pilihan ganda dan video.

Guru harus memunculkan strategi pembelajaran yang inovatif yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menentukan strategi pembelajaran yang sesuai sangat diperlukan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam proses pembelajaran sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pokok bahasan yang disampaikan oleh guru. Tujuan yang ingin dicapai oleh guru di antaranya adalah menciptakan suasana aktif di dalam kelas selama proses belajar

mengajar berlangsung. Terciptanya suasana yang aktif di dalam kelas akan berdampak baik bagi peserta didik, sehingga peserta didik akan mudah menyerap pokok bahasan yang disampaikan oleh guru secara optimal (Daryanto, 2011:1).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menggunakan media pembelajaran berbantu aplikasi. Karena pada beberapa materi dalam pembelajaran biologi yang objeknya sukar diamati secara langsung seperti materi sel. Misalnya saja pada materi sel dibahas mengenai organel-organel sel yang cukup rumit dan berukuran sangat kecil sehingga kurang efektif jika diajarkan hanya dengan bercerita/cerama saja tanpa dipandu dengan model atau media pembelajaran lain. Jika pembelajaran kurang efektif, maka berpengaruh juga terhadap rendahnya hasil belajar peserta didik. Untuk itu, ada baiknya jika guru menggunakan media pembelajaran berbantu aplikasi yang bisa memperlihatkan bagian organel-organel sel yang menyusun sel (Daryanto, 2011:2).

Menurut Nunik Irmayasari pada tahun (2016) penggunaan media pembelajaran berbantu aplikasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Linda Akmaliah pada tahun (2018) penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian melalui media pembelajaran berbasis android pada materi sel untuk meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan kemampuan kritis berpikir siswa. Maka peneliti ini memberi judul “PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI SMA BERBANTU APLIKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SEL KELAS XI”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan permasalahan dalam penelitian ini diidentifikasi sebagai berikut :

1. Dalam kegiatan pembelajaran siswa kurang tertarik hanya dengan menggunakan *power point*. Kegiatan pembelajaran khususnya

menggunakan media harus di ubah agar siswa dapat lebih aktif sehingga siswa mampu mengembangkan keterampilan dan keaktifan dalam pembelajaran.

2. Dalam pemilihan media pembelajaran hal yang sangat penting adalah untuk tercapainya hasil belajar siswa. Salah satu sumber belajar yang melibatkan teknologi dan dapat digunakan dalam pembelajaran adalah salah satunya penggunaan media pembelajaran berbantu aplikasi.
3. Beberapa materi dalam pembelajaran biologi objeknya sukar diamati secara langsung sehingga mempersulit peserta didik dalam belajar.
4. Perkembangan IPTEK saat ini sangat berpengaruh pada gaya belajar peserta didik, peserta didik senang melihat tayangan materi pembelajaran berupa video di *youtube*.

C. Rumusan Masalah

Atas dasar latar belakang dan identifikasi masalah sebagaimana telah diutarakan di atas, maka masalah utama dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Apakah penggunaan media pembelajaran berbantu aplikasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sel kelas XI?”

D. Batasan Masalah

Ruang lingkup masalah dibatasi agar penelitian lebih fokus pada hal-hal sebagai berikut :

1. Media pembelajaran berbantu aplikasi di download dari play store.
2. Materi yang digunakan adalah sel yang terdiri dari pengertian sel, sejarah penemuan sel, organel-organel sel hewan dan tumbuhan, komponen penyusun sel, dan struktur sel.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah serta judul penelitian yang dipilih, maka tujuan penelitian adalah membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbantu aplikasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sel kelas XI.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa

- a. Menumbuhkan semangat belajar peserta didik
- b. Membuat belajar lebih praktis, efektif, dan menyenangkan
- c. Mempermudah pemahaman siswa dalam mengingat dan memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru

2. Bagi guru

Mempermudah dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas dan mengetahui hasil belajar siswa dari penggunaan Media pembelajaran berbantu aplikasi serta membentuk guru yang kreatif dalam dunia pendidikan.

3. Bagi penelitian

- a. Untuk mengetahui apakah penggunaan Media pembelajaran berbantu aplikasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa atau tidak
- b. Untuk menambah pengetahuan baru tentang materi sel

G. Definisi Operasional

1. Media pembelajaran berbantu aplikasi merupakan bahan pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan.
2. Hasil belajar yang dimaksud adalah, melihat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan tes. Instrument tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes kemampuan kognitif dengan format pilihan ganda. Format tes ini digunkankan pretest dan posttest untuk mengetahui dan mengukur hasil belajar peserta didik dalam judul yang telah ditentukan penulis baik sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran berbantu aplikasi.

H. Sistematika Skripsi

Untuk mempermudah dalam pembuatan skripsi, perlu diperhatikan dalam penyusunannya. Oleh karena itu Sistematika skripsi yang baik dan benar sangat diperlukan. Sistematika skripsi dalam penelitian ini terdiri dari :

1. Bagian pertama skripsi terdiri dari :
 - a. Halaman sampul
 - b. Halaman pengesahan
 - c. Halaman moto dan persembahan
 - d. Halaman pernyataan keaslian skripsi
 - e. Kata pengantar
 - f. Ucapan terima kasih
 - g. Abstrak
 - h. Daftar isi
 - i. Daftar tabel
 - j. Daftar gambar
 - k. Daftar lampiran.
2. Bagian skripsi terdiri dari lima bab yaitu :
 - a. Bab I terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi
 - b. Bab II terdiri dari kajian teori dan kerangka pemikian
 - c. Bab III terdiri dari metode penelitian, yaitu bab yang menguraikan tentang metode penelitian, desain penelitian, subjek penelitian dan objek penelitian pengumpulan data dan instrument penelitian, teknik analisis data dan prosedur penelitian
 - d. Bab IV terdiri dari hasil penelitian dan pembahasan
 - e. Bab V terdiri dari simpulan dan saran
3. Bagian akhir skripsi terdiri dari daftar pustaka dan lampiran.