

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembaharuan teknologi dalam suatu proses pembelajaran berperan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk peningkatan pembelajaran. Dalam pembaharuan teknologi dapat menciptakan sebuah media pembelajaran yang aktif dan kreatif. Tugas yang dimiliki oleh pengajar dalam peningkatan mutu pembelajaran yaitu dapat menciptakan sebuah pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif dengan pemanfaatan teknologi yang dapat menghasilkan proses pembelajaran yang diinginkan (Suwono, 2011. hlm. 3). Program pembelajaran merupakan proses terpenting yang terjadi secara langsung oleh pendidik dan peserta didik. Dalam proses pembelajaran suatu pendidikan yang telah disampaikan oleh pendidik sangat berperan penting dalam proses ketercapaian pembelajaran (Surakhmad, 2000, hlm. 31). Dengan adanya kualitas pembelajaran dapat meningkatkan kualitas dalam suatu pendidikan. Salah satu sumber belajar yang dapat menentukan hasil dalam sebuah pembelajaran diantaranya yaitu buku pembelajaran. Buku pelajaran yang terdapat di sekolah-sekolah begitu cenderung baku dan sering tidak dilengkapi oleh gambar. Jika terdapat gambar dalam buku pembelajaran juga kurang memotivasi siswa.

Proses pembelajaran menentukan hasil pembelajaran. Nilai tes yang pendidik berikan kepada peserta didik se usai pembelajaran berlangsung yaitu untuk mengetahui hasil belajar dalam pembelajaran yang sudah terjadi (Kayatun, 2014). Suatu pemanfaatan teknologi yang kurang oleh pengajar untuk meningkatkan mutu pendidikan dalam penelitian kali ini peneliti akan menggunakan suatu media pembelajaran e-komik berorientasi *google classroom* dengan konsep materi klasifikasi makhluk hidup. Materi klasifikasi makhluk hidup membantu peserta didik dalam menumbuhkan rasa keingintahuan tentang cara klasifikasi makhluk hidup yang ada disekitar lingkungan yang ditempati dan dapat diaplikasikan kedalam kehidupan sehari-hari oleh peserta didik. Materi klasifikasi makhluk

hidup diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran melalui e-komik berorientasi *google classroom*. Menurut Hardiyana (2015) “Penggunaan *google classroom* sangat mempermudah pendidik dalam mengelola proses pembelajaran dan proses penyampaian informasi secara cepat dan akurat kepada peserta didik”. Dalam sebuah aplikasi *google classroom* terdapat kelebihan yaitu dapat membuat dan mengelola kelas secara daring, penyampaian tugas, mengetahui nilai secara terperinci dan memecahkan masalah secara daring dengan mudah. Sebuah aplikasi *google classroom* juga mempermudah siswa untuk mengetahui tugas kelas, mengetahui materi yang telah diberikan oleh pendidik, dan memecahkan masalah dalam sebuah pembelajaran secara daring.

E-Learning merupakan sebuah metode pembelajaran yang menggunakan sistem teknologi informasi yang dapat diakses secara jarak jauh dan tidak terpaku dalam sebuah ruang pembelajaran didalam kelas. Pembelajaran *e-learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang berinovasi terbaru. Teknologi informasi dapat menghubungkan semua orang, mempunyai peran yang sederhana dan mudah diakses dalam sebuah internet oleh siapa saja (*evry one*), dimana saja (*every where*), kapan saja (*evry time*), serta bebas dipergunakan siapa saja (*available to evry one*) (Kaban dan Taufik, 2015). Salah satu media pembelajaran yang mempermudah pendidik dalam melakukan pembelajaran yaitu *e-learning*. Pembelajaran yang bersifat efisien dan memudahkan pendekatan dengan siswa yaitu *e-learning*. *E-learning* dapat dikemas dengan unik, baik dan sangat memotivasi, tentunya tidak hanya sebagai media penyampaian informasi saja, melainkan bisa sebagai media hiburan (Daryanto, 2011).

Studi pendahuluan yang telah dilaksanakan pada tanggal 13 februari 2020, menyimpulkan dalam sebuah wawancara tersebut yaitu sebuah keinginan belajar, motivasi serta minat belajar siswa masih rendah. Dalam proses pembelajaran tersebut masih berpusat oleh pendidik dan harus menciptakan pembelajaran yang baru yang dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran. Konsep klasifikasi makhluk hidup adalah salah satu konsep dalam pembelajaran biologi SMA di kelas X. kompetensi dasar (KD) kurikulum 2013, dalam konsep klasifikasi makhluk hidup terdapat sebuah kesempatan peserta didik dalam peningkatan

perilaku berfikir cerdas untuk memecahkan masalah yang terdapat didalam konsep klasifikasi makhluk hidup. Masalah yang terdapat dalam konsep klasifikasi makhluk hidup sering ditemui oleh peserta didik dalam lingkungan sekitar tempat hidupnya. Dalam konsep klasifikasi makhluk hidup mencakup dasar klasifikasi, tingkat takson, sistem tata nama dan sistem klasifikasi dalam kehidupan sehari-hari.

Jurnal penelitian (1) Rosali Br Seimbring dan Mukhtar (2013) yang berjudul “Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika” menyimpulkan bahwa pendidik diminta menggunakan strategi pembelajaran yang variatif dan tepat dalam penyampaian pembelajaran dan materi dalam aplikasi *google classroom* dengan baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Penelitian (2) Nisda (2017) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Biologi Berbasis Nilai karakter pada Materi Pokok Sistem Pencernaan Makanan untuk Kelas VIII MTs Negeri 1 Bandar Lampung”. Pada jurnal tersebut terdapat bahwa peneliti ingin mengetahui hasil pengembangan komik digital berbasis nilai karakter komik digital biologi. Jenis penelitian menggunakan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) tetapi dibatasi sampai proses *Develop*. Berdasarkan jurnal penelitian (3) Abd Rozak dan Azkia M. Albantani (2018) yang berjudul “Desain Perkuliahan Bahasa Arab Melalui *Google Classroom*” menyimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran bahasa arab melalui *Google Classroom* memberikan kemudahan bagi mahasiswa dan dosen dalam proses perkuliahan karena adanya jalinan komunikasi secara langsung dan jelas, terutama komunikasi tugas mengenai tugas dan materi yang disampaikan. Dengan adanya aplikasi *google classroom* ini diharapkan mempermudah siswa untuk belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Sedangkan pada penelitian ini adanya penggunaan pembelajaran berorientasi *Google Classroom* dengan tidak adanya kelas kontrol peneliti juga menggunakan e-komik untuk membantu pemahaman suatu materi yang telah diunggah oleh peneliti melalui aplikasi, sehingga pembelajaran akan mudah tersampaikan kepada siswa. Penelitian yang berjudul “Penggunaan E-Komik Berorientasi *Google Classroom* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Konsep Klasifikasi

Makhluk Hidup” mempunyai inovasi baru berupa suatu penerapan hasil belajar berorientasi *google classroom* dengan menggunakan e-komik yang mencakup konsep materi dasar klasifikasi, tingkat takson, sistem tata nama dan sistem klasifikasi. Dengan adanya e-komik berorientasi *google classroom* dapat mempermudah ketercapaian dalam suatu hasil belajar peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan diatas, dalam penelitian ini dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran dikelas kurang menarik dan menyebabkan keadaan didalam kelas tidak kondusif serta hasil belajar peserta didik kurang karena model pembelajaran yang digunakan tidak menarik dan lebih kepada *teacher center*.
2. Indikator ketercapaian proses belajar siswa lebih sering dilihat dari sisi kognitifnya saja, melainkan dari sisi afektif dan psikomotor peserta didik kurang dikembangkan.
3. Metia pembelajaran komik ternyata minim dikembangkan dalam kalangan pendidikan.
4. Peserta didik kurang dimodali ruang dalam melatih sebuah data melalui *google classroom* dan melakukan pembelajaran dengan sebuah masalah yang relevan dan nyata kada sebuah konsep klasifikasi makhluk hidup.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan diatas, dalam penelitian ini maka rumusan masalah sebagai berikut: “Bagaimana e-komik berorientasi *google classroom* dapat memperngaruhi hasil belajar peserta didik pada konsep klasifikasi makhluk hidup?”

Pertanyaan peneliti:

1. Bagaimana hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan e-komik berorientasi *google classroom*?
2. Bagaimana hasil penilaian terhadap tugas yang telah diberikan kepada siswa?
3. Bagaimana kualitas e-komik biologi pada konsep materi klasifikasi makhluk hidup untuk SMA kelas X semester ganjil?

D. Batasan Masalah

Supaya penelitian ini tidak terlalu meluas dan lebih menjurus kepada pokok permasalahan, maka suatu masalah yang akan diteliti harus dibatasi. Batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA di SMA PASUNDAN 2 BANDUNG.
2. Parameter yang diukur meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.
3. Pembelajaran menggunakan e-komik berorientasi *google classroom*.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi mengenai hasil belajar siswa melalui penggunaan e-komik berorientasi *google classroom* pada konsep klasifikasi makhluk hidup.

F. Manfaat Penelitian

Mengacu pada tujuan penelitian diatas, maka diharapkan dapat memberikan manfaat sehingga dapat dijadikan referensi yang baik dalam pengembangan proses pembelajaran, diantaranya:

1. Bagi Siswa

Dapat mempermudah siswa dalam pemecahan suatu permasalahan dan dapat mengembangkan hasil belajar siswa dalam mencari solusi. Dalam memecahkan suatu permasalahan dengan mudah dan sesuai dengan intruksi yang sudah disampaikan. Siswa dapat mengaplikasikannya dengan baik dan benar sesuai dengan apa yang telah dipelajari.

2. Bagi Guru

Dapat menjadikan guru yang penuh dengan kreativitas dalam perancangan permasalahan dan dapat mengaplikasikan kedalam pembelajaran yang bervariasi.

3. Bagi Sekolah

Dengan adanya kegiatan penelitian yang dilaksanakan akan memberikan dampak positif terhadap perkembangan dan ketercapaian suatu pembelajaran disekolah.

4. Bagi Peneliti

Dapat meningkatkan pengetahuan tentang penggunaan e-komik berorientasi *google classroom* pada hasil belajar siswa SMA kelas X MIPA dan dapat mengembangkan proses pembelajaran selanjutnya.

G. Definisi Operasional

Dalam menyamakan persepsi terhadap sebuah variabel yang digunakan dalam sebuah penelitian ini, maka perlu adanya definisi operasional.

1. E-Komik

E-komik merupakan sebuah media pembelajaran menggunakan teknologi informasi sehingga media pembelajaran menjadi jauh lebih menarik. E-komik juga merupakan sebuah bacaan bergambar yang memotivasi siswa dalam proses pembelajaran dan sangat menumbuhkan minat baca siswa dalam proses pembelajaran (Masitoh, 2018, hlm. 18)

2. *Google Classroom*

Google Classroom merupakan aplikasi yang difasilitasi oleh perusahaan *google* dan dapat dimanfaatkan untuk sebuah media pembelajaran. *Google Classroom* juga mempermudah guru dalam sebuah penyampaian informasi serta mempermudah dalam proses pembelajaran (Hardiyana, 2015).

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan pencapaian terakhir siswa untuk memecahkan masalah dengan berfikir mandiri dan kreatif. Hasil belajar juga tentunya sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan hasil dari sebuah proses pembelajaran siswa yang ditunjukkan dengan melakukan tes sebelum dan setelah melakukan pembelajaran (Kayatun, 2014).

4. Klasifikasi MakhluK Hidup

Klasifikasi makhluk hidup merupakan sebuah pengelompokan makhluk hidup berdasarkan ciri-ciri yang dimilikinya. Klasifikasi makhluk hidup dilakukan secara sistematis dan organisme yang memiliki persamaan ciri dimasukkan kedalam satu kelompok yang sama (Irnaningtyas, 2016).

H. Sistematika Skripsi

Secara umum, gambaran tentang isi dari skripsi ini dapat dilihat dalam sistematika skripsi berikut ini. Sistematika penulisan yang digunakan dalam skripsi ini mengacu pada panduan karya tulis ilmiah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Bandung tahun 2020. Sistematika penulisan skripsi yang digunakan adalah sebagai berikut.

1. Bagian Pembuka Skripsi

Bagian pembuka skripsi terdiri dari halaman sampul, halaman, pengesahan, halaman motto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, abstrak, kata pengantar, ucapan terimakasih, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, daftar diagram, serat daftar lampiran.

2. Bagian Isi Skripsi

Bagian isi skripsi merupakan bagian yang paling penting dalam penulisan skripsi secara umum terdiri dari 5 BAB yaitu, BAB I pendahuluan, BAB II kajian teori dan kerangka pemikiran, BAB III metode penelitian, BAB IV hasil penelitian dan pembahasan, BAB V kesimpulan dan saran. Adapun penjabaran dari setiap BAB dijelaskan sebagai berikut:

a. BAB I Pendahuluan

BAB I Pendahuluan, diuraikan mengenai apa yang menjadi latar belakang dilakukannya penelitian ini. Kemudian terdapatnya identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

b. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, berisikan kajian teori dan kaitannya dengan pembelajaran yang akan diteliti, hasil-hasil penelitian terdahulu sesuai dengan penelitian yang akan diteliti, kerangka pemikiran dan diagram/skema paradigma penelitian serta asumsi dan hipotesis penelitian.

c. BAB III Metodologi Penelitian

BAB III Metodologi Penelitian, dijelaskan secara terperinci tentang metode penelitian. Adapun sub bab yang dijelaskan mengenai metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik dan analisis data, dan prosedur penelitian.

d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, dikemukakan tentang penemuan penelitian dan pembahasan yang dikembangkan berdasarkan temuan penelitian yang diperoleh. Perolehan data didapat melalui desain penelitian yang terdapat pada BAB III. Data tersebut dianalisis dan dikaitkan dengan teori-teori yang ada pada BAB II.

e. BAB V Kesimpulan dan Saran

BAB V Kesimpulan dan Saran, dipaparkan kesimpulan dan saran penulisan sebagai bentuk pemaknaan terhadap analisis penelitian. Kesimpulan merupakan uraian yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan hasil penelitian. Sedangkan saran merupakan rekomendasi yang ditunjukkan kepada para pembuat kebijakan, pengguna atau kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk penelitian selanjutnya, dan kepada pemecah masalah di lapangan atau follow up dari hasil penelitian.

3. Bagian Akhir Skripsi

Bagian Akhir Skripsi bagian akhir skripsi merupakan bagian yang berada diakhir penulisan karya tulis yang meliputi daftar pustaka dan lampiran-lampiran. Di dalam daftar pustaka tercantum sumber-sumber rujukan yang berasal dari artikel jurnal, buku teks, buku terjemahan, artikel dalam bentuk buku kumpulan artikel, buku kumpulan karya, artikel dalam prosiding, karya ilmiah yang tidak dipublikasikan, dan makalah. Sedangkan pada bagian lampiran meliputi dokumen ataupun data yang perlu diarsipkan pada bagian skripsi.

