

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kehidupan pada abad 21 sangat dipengaruhi oleh teknologi informasi dan komunikasi. Kecanggihan teknologi pada abad 21 membuat informasi sangat berkembang cepat dan komunikasi tidak ada batasannya. Dalam kehidupan sehari-hari kita sudah merasakan dampak dari teknologi pada seluruh aspek kehidupan terutama dalam aspek pendidikan. Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam kehidupan. Bagi Negara-negara maju, pendidikan berbasis teknologi bukan merupakan hal yang baru. Mereka sudah lebih dulu menggunakan teknologi dalam pendidikan. Di Indonesia masih terbilang baru dengan menerapkan sistem ini. Sebagai pemula kita bisa belajar banyak dari mereka atas keberhasilan dan kegagalan mereka dalam menggunakan teknologi, sehingga dalam penerapan pendidikan berbasis teknologi di Indonesia semakin terarah. (Belawati T, 2019)

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang disertai dengan semakin kencangnya arus informasi dan globalisasi menuntut semua bidang kehidupan untuk menyesuaikan visi, misi, tujuan, dan strateginya agar sesuai dengan kebutuhan dan tidak ketinggalan zaman. Penyesuaian tersebut secara langsung mengubah tatanan sistem dalam beberapa aspek kehidupan manusia, salah satunya pada sistem pendidikan. Sistem pendidikan nasional harus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan global. Dengan menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran diharapkan dapat mengikuti kemajuan zaman yang semakin berkembang setiap waktu. Sehingga sistem pendidikan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman. (Triwiyanto, 2010).

Pandemi covid-19 Indonesia membuat semua aktivitas hanya bisa dilakukan di dalam rumah termasuk dalam pendidikan, akibatnya membuat pembelajaran yang biasanya dilakukan dengan tatap muka menjadi pembelajaran *online* dirumah atau secara daring. Pemerintahan dan Kementerian Pendidikan

dan Kebudayaan dan Kementerian Agama Republik Indonesia membuat dan menerapkan kebijakan bekerja dan belajar di rumah sejak pertengahan Maret 2020. Meta-analisis terbaru mengenai daring menjelaskan bahwa pembelajaran daring lebih efektif daripada pembelajaran secara tatap muka. Efektivitas secara umum dapat menunjukkan seberapa jauh tujuan pembelajaran yang telah dibuat dapat tercapai (Mulluer, 2018)

Pandemi covid-19 Indonesia mengharuskan pembelajaran dilaksanakan secara daring. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang tidak dilakukan dengan tatap muka atau tidak secara langsung melainkan dilakukan secara *online*. Pembelajaran dilakukan dengan *video converenci*, *e-learning*, atau *distance elearning* (Novita & Hutasuhut, 2020). Saat ini teknologi tidak hanya digunakan dalam pengolahan kata atau data tetapi digunakan sebagai sarana belajar multimedia yang secara virtual. Teknologi yang digunakan untuk menopang pembelajaran di Indonesia sangat beragam salah satunya aplikasi media social yaitu IGTV. IGTV merupakan aplikasi Instagram yang banyak diminati oleh semua kalangan salah satunya yaitu kalangan remaja sekolah, sehingga akibat pandemi covid ini pembelajaran daring bisa menggunakan aplikasi media sosial instagram sebagai media pembelajaran. (Imania & Bariah, 2019)

Saat ini media social sudah menjadi bagian yang terpenting dalam kehidupan masyarakat modern sehari-hari terutama dalam kalangan remaja. Hampir semua aktivitas manusia menggunakan media social. Terutama pada keadaan sekarang yang membuat semua aktivitas dilakukan di rumah, sehingga media social menjadi pilihan untuk membantu kehidupan di masa pandemic covid-19. Kebiasaan penggunaan media social ini sangat berpengaruh dan menjadikan penggunaannya untuk mengakses informasi dan mempelajari informasi yang di aksesnya, sehingga tidak heran jika saat ini perkembangan media social berjalan sangat pesat. Dengan berjalanya waktu media social yang digunakan semakin canggih dan berkembang, apalagi pada abad 21 semua kehidupan dapat di abadikan dengan media social. (Imran.2009)

Media sosial instagram merupakan salah satu situs yang paling potensial karena situs ini berfokus pada media gambar dan video. Ditunjang dengan perkembangan smartphome media sosial ini menjadi populer dan sangat mudah

diakses dimana saja dan kapan saja. Tetapi terdapat dampak yang buruk terhadap penggunaan smarphone, siswa menjadi tidak focus dalam pembelajaran. Oleh karena itu penelitian ini akan memanfaatkan smarphone dan media sosial sebagai media pembelajaran sehingga siswa dapat menggunakan teknologi smarphone dengan baik. Media Instagram dapat diakses melalui ponsel pintar dengan menggunakan aplikasi yang dapat diunduh di *Play Store* dan *App Store*. Instagram dapat juga diakses secara langsung di *instagram.com* melalui peramban di ponsel maupun komputer (Dewwa.2019)

Menurut McGraw-Hill, Presiden Pengajaran Tinggi, Brian Kibby, “Belajar efektif dengan jenis yang tepat dari teknologi sebagai pembelajaran adalah salah satu cara terbaik untuk memastikan bahwa siswa berhasil dalam kelas, namun fokus adalah kuncinya!”. Pendidik harus bisa memahami tentang perkembangan zaman, sehingga pendidik dapat menghubungkan strategi pembelajaran dengan perkembangan zaman misalnya dengan menggunakan teknologi smarphone sebagai media pembelajaran. Proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar, seperti membangkitkan minat dan keinginan, membangkitkan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh-pengaruh yang baik dan psikologis terhadap peserta didik. (Arsyad, 2011).

Biologi merupakan ilmu pengetahuan alam yang mempelajari tentang makhluk hidup, salah satunya mengenai klasifikasi makhluk hidup. Materi elajaran ini diberikan pendidik pada kelas X semester ganjil. Klasifikasi makhluk hidup merupakan pengklasifikasian semua makhluk hidup berdasarkan persamaan karakteristiknya. System pembelajaran disekolah masih dilakukan dengan menggunakan metode ceramah dan secara manual yaitu dengan media berupa buku untuk belajar. Dari penelitian skripsi yang telah ada, dapat dikembangkan aplikasi media pembelajaran berbasis android yang berisi materi klasifikasi makhluk hidup berdasarkan kingdom untuk SMA kelas X dan dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini sudah sesuai dengan buku dan mempermudah siswa dalam mencari materi, sehingga dapat membantu siswa lebih giat lagi dalam belajar. (Fantoro & Nurgiyatna 2016)

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 13 Februari 2020 dengan guru biologi diperoleh informasi bahwa selama ini pembelajaran biologi di kelas, peserta didik sangat malas pada saat pembelajaran dengan cara membaca dan mencari informasi dari buku yang berkaitan. Hasil wawancara dengan peserta didik di SMA Pasundan 1 Bandung yaitu peserta didik merasa bosan pada saat belajar karena pembelajarannya yang dilakukan dinilai sangat membosankan yaitu dengan mendengarkan materi dari pendidik, mencatat materi, dan melakukan tanya jawab. Dilihat dari hasil belajar siswa pada tahun ajaran 2018/2019, masih banyak siswa yang melakukan remedial agar mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu dengan nilai 65 pada materi klasifikasi makhluk hidup. Data yang diperoleh terdapat 60% siswa yang nilainya di bawah KKM. Dari hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik kurang dapat memahami isi materi karena kurang memanfaatkan media ajar.

Menurut (Susanto, 2014) “hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, aspek afektif, atau aspek psikomotor sebagai hasil belajar dari akhir pembelajaran”. hasil pembelajaran tersebut akan menentukan apakah tujuan pembelajaran tercapai atau tidak. Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan setelah mempelajari materi. Berdasarkan taksonomi bloom hasil belajar dicapai dalam 3 aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. Ketiga tersebut menjadi ranah penilaian, salah satunya adalah aspek kognitif sebagai ranah yang menjadi ukuran keberhasilan belajar. Strategi pembelajaran yang disiapkan oleh pendidik menjadi bagian terpenting untuk tercapainya hasil belajar yang diharapkan, oleh karena itu pendidik harus lebih kreatif untuk mempersiapkan strategi pembelajaran agar tercapainya hasil belajar yang maksimal. (Sudjana, 2014).

Penelitian yang dilakukan oleh Intan Nurul Adha (2018) penggunaan aplikasi smarphone *instagram* secara efektif dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa. Selain itu dengan menggunakan media social siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran secara online. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media social fitur *instagram* terbaru 2019 yaitu *Intagram Tv (IGTV)*, dan untuk mengetahui apakah *online teaching* dapat membuat siswa lebih memahami materi pelajaran. Dari

uraian latar belakang yang telah disampaikan, maka saya merasa terdorong untuk melakukan penelitian mengenai pembelajaran klasifikasi makhluk hidup menggunakan media pembelajaran IGTV sebagai *online teaching* untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA.

B. Identifikasi Masalah

Atas dasar latar belakang masalah sebagaimana telah diuraikan diatas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Pemanfaatan teknologi aplikasi igtv sebagai media pembelajaran daring sangat memungkinkan untuk digunakan akibat pandemi covid-19.
2. Rendahnya kompetensi guru menyebabkan pelaksanaan pembelajarana kurang efektif yang mengakibatkan siswa tidak senang dan merasa bosan dengan pembelajaran, sehingga tidak membangkitkan motivasi siswa.
3. Siswa membutuhkan penjelasan audio visual yang kreatif dan tidak monoton dalam pembelajaran
4. Pemanfaatan media sosial yang dinilai kurang efektif
5. Banyaknya siswa yang menggunakan apliksi tekonologi salah satunya adalah media instagram.
6. Materi klasifikasi makhluk hidup kurang diminati siswa karena harus mengklasifikasikan makhluk hidup berdasarkan ciri-ciri dan terdapat nama-nama ilmiah yang harus dipahami siswa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dalam penelitian ini untuk memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian dan menghindari meluasnya masalah maka penelitian ini dibatasi sebagai berikut :

1. Materi pokok pada peneliti ini yaitu materi kelas X Klasifikasi Makhluk Hidup pada semester ganjil.
2. Hasil belajar pada penelitian ini ada hasil belajar ranah kognitif (C1-C4)
3. Subjek pada peneliti ini adalah Sekolah Menengah Atas Pasundan 1 Bandung

4. Objek atau jumlah siswa pada penelitian ini sebanyak 34 orang

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Bagaimana Pemanfaatan *Instagram Tv* (Igtv) Sebagai *Online Teaching* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Pada Klasifikasi Makhluk Hidup ?

Dari rumusan masalah tersebut terdapat pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis IGTV pada materi klasifikasi makhluk hidup ?
2. Bagaimana respons peserta didik terhadap media pembelajaran yang menggunakan aplikasi smartphone?

E. Tujuan Masalah

Tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan IGTV pada Instagram pada pembelajaran Klasifikasi Makhluk Hidup untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1. Tujuan Umum

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan fitur IGTV pada aplikasi Instagram sebagai media pembelajaran materi klasifikasi makhluk hidup terhadap hasil belajar di SMA Pasundan Cicalong Kulon.

2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Ingin mengetahui pemanfaatan fitur IGTV sebagai media pembelajaran
- b. Ingin mengetahui hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk mengembangkan teori pembelajaran, sehingga dapat memperbaiki mutu pendidikan dan meningkatkan kualitas hasil pembelajaran. Pemanfaatan IGTV sebagai media ajar berbasis video dalam pembelajaran klasifikasi makhluk hidup dapat membantu siswa dalam hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis adalah usaha untuk mencoba memberikan tindakan berupa pemahaman yang tepat, pada penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai bahan masukan bagi guru untuk memperbaiki kualitas pengajaran yang menyenangkan guna membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pelajaran. a. Bagi Penulis

Kegiatan penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pemahaman, pengalaman dalam menganalisis keefektifan media pembelajaran dengan menggunakan media sosial pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup di SMA Pasundan Cikalong Kulon. Kegiatan penelitian ini juga memberikan pengalaman yang sangat berharga dalam melakukan praktek penelitian. b. Bagi Siswa

Kegiatan peneliti ini diharapkan dapat memberikan suasana belajar yang berbeda, sehingga siswa dapat lebih aktif dan termotivasi dalam pembelajaran.

c. Bagi Guru

Memberikan informasi mengenai media pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran serta sebagai bahan alternatif dalam pemilihan strategi pengajaran dan pendekatan pembelajaran yang baik terhadap siswa.

d. Bagi lembaga atau sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam membentuk dan meningkatkan kualitas hasil belajar biologi.

G. Definisi Operasional

Dalam Penelitian ini terdapat istilah-istilah yang terdefiniskan sebagai berikut :

1. Instagram Tv (IgTV)

CEO Instagram, Kevin Systrom mengatakan bahwa IgTV merupakan salah satu fitur dari instagram yang memperbolehkan user mengupload video dengan durasi lebih panjang. Instagram versi baru juga dapat menampilkan video dengan durasi lumayan lama, dan dipenuhi dengan fitur lengkap lainnya (Irwandani, Juariah S, 2016). Fitur ini bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan mengupload bahan materi atau praktikum dalam berupa video sehingga peserta didik dapat melihat dalam durasi yang cukup panjang sampai 1 jam.IGTV juga dapat diakses di manapun dan kapanpun sehingga dapat di tonton beberapa kali. Bahan ajar dengan menggunakan Instagram dapat meningkatkan pemahaman konsep (Adha, 2019). Pada penelitian ini akan menggunakan instagram sebagai online teaching untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Video yang berisi materi akan di upload oleh pendidik, kemudian ditonton dan dipelajari diluar kelas, sebagai tugas rumah. Peserta didik dapat menonton dimana saja dan kapan saja.

2. Online Teaching

Media pembelajaran online adalah pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan memanfaatkan media social. Oleh karena guru akan menggunakan teknologi smarphone sebagai bahan ajar, dimana online teaching hanya memberikan pembelajaran di luar kelas menggunakan aplikasi media sosial dan tidak di dalam kelas (I K Darnita, dkk, 2014). Pada penelitian ini peserta didik akan menentukan bagaimana dampak teknologi smaphone dalam pendidikan. Adanya keinginan untuk mengembangkan proses belajar mengajar terutama pada materi biologi klasifikasi makhluk hidup dengan menggunakan aplikasi media social IGTV sebagai online teaching. aplikasi Instagram ini mempunyai kelebihan yaitu mudah diakses dimanapun dan kapanpun. Dengan semakin pesatnya penggunaan Instagram maka sepertinya bisa dijadikan media untuk pembelajaran di sekolah (Adha, 2019)

3. Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, aspek afektif, atau aspek psikomotor sebagai hasil belajar dari akhir pembelajaran. Menurut Susanto, 2014 “Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan setelah mempelajari materi”. Berdasarkan taksonomi bloom hasil belajar dicapai dalam 3 aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor (Sudjana, 2014). Ketiga tersebut menjadi ranah penilaian, salah satunya adalah aspek kognitif sebagai ranah yang menjadi ukuran keberhasilan belajar. Pada penelitian ini siswa akan diberikan *pretest* dan *posttest* sebagai penilaian untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada aspek kognitif.

4. Klasifikasi Makhluk Hidup

Klasifikasi makhluk hidup adalah pengelompokan makhluk hidup berdasarkan ciri-ciri tertentu yang dimilikinya. Cabang ilmu biologi yang mempelajari klasifikasi makhluk hidup disebut taksonomi. Tingkatan takson dalam klasifikasi yaitu :Kingdom (Kerajaan), phylum atau divisio (Divisi), classis (kelas), Ordo, Familia, Genus dan Spesies (Irnaningtya, 2013). Pada penelitian terlebih materi ini dinilai cocok untuk penelitian menggunakan aplikasi karena peserta didik lebih tertarik dengan adanya banyak gambar dan video serta membuat siswa lebih memahami isi materi (Fantoro , 2016). Pada penelitian ini menggunakan materi yaitu klasifikasi makhluk hidup, di mana isi materi akan di kemas dalam bentuk video.

H. Sistematika Skripsi

1. Bab I Pendahuluan

Pada bagian Bab 1 Pendahuluan terdiri dari :

- a. Latar belakang
- b. Identifikasi Masalah
- c. Batasan Masalah
- d. Rumusan Masalah
- e. Tujuan Masalah
- f. Manfaat Penelitian

- g. Definisi Operasional
- h. Sistematika Skripsi

2. Bab II Kajian Teori

Pada Bab ini berisi paparan kajian-kajian teori yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan untuk mendukung hasil penelitian . Pada Bagian Bab II ini terdiri dari :

- a. Kajian Teori
- b. Peneliti Terdahulu
- c. Kerangka Pemikiran
- d. Asumsi
- e. Hipotesis

3. Bab III Metode Penelitian

Pada Bab III ini berisi deskripsi mengenai metode penelitian yang akan digunakan, setelah itu dibuat desain penelitian. Bab III ini terdiri dari :

- a. Metode Penelitian
- b. Desain Penelitian
- c. Subjek dan Objek Penelitian
- d. Pengumpulan Data
- e. Teknik Analisis Data
- f. Prosedur Penelitian

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada Bab IV ini mengemukakan deskripsi hasil penelitian yang sudah dilakukan. Bab IV ini terdiri dari :

- a. Profil Subjek dan Objek Penelitian
- b. Hasil Penelitian
- c. Pembahasan Penelitian

5. Bab V Simpulan dan Saran

Pada bagian bab ini merupakan Kesimpulan hasil akhir dan bab V ini terdiri dari :

- a. Kesimpulan
- b. Saran
- c. Implikasi Hasil Penelitian

