

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses terjadinya pendewasaan yang terjadi karena pembiasaan pola asuh yang ditanamkan, mendewasakan anak dan berlangsung terus menerus (Suyanto, 2010: hlm. 13). Pendidikan merupakan proses yang dibutuhkan supaya mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Pendidikan adalah usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan. Dengan proses seperti ini, suatu bangsa dapat mewariskan nilai-nilai tersebut ke generasi berikutnya. Oleh karenanya, pendidikan merupakan salah satu faktor penting untuk meningkatkan kualitas suatu bangsa. Karena pendidikan mempunyai peranan penting dalam usaha meningkatkan sumber daya manusia (SDM) yang merupakan unsur penting dalam pembangunan bangsa. Sehingga, pendidikan perlu untuk mendapatkan perhatian khusus terutama dari pemerintah maupun masyarakat.

Dalam berbagai aspek tentunya terdapat permasalahan, begitu pun dalam aspek pendidikan. Menurut Suparwoto (2004, hlm. 128) masalah pendidikan dan pengajaran merupakan masalah yang skalanya cukup kompleks di mana terdapat faktor yang memengaruhinya. Salah satu faktor tersebut di antaranya adalah guru, dalam pembelajaran guru cenderung verbalisme dalam menyampaikan materi pelajaran. Sehingga, dalam pelaksanaan proses pembelajaran kebanyakan siswa hanya mendengarkan guru, lalu mencatat materi yang ada di papan tulis meskipun tidak dimengerti oleh siswa. sehingga guru berfungsi sebagai sumber belajar dan memiliki otoritas tinggi dan menyebabkan siswa cenderung memiliki efek ketergantungan pada guru. Permasalahan pada pembelajaran yang sifatnya konvensional tersebut dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa. Melalui pembelajaran yang inovatif diharapkan dapat meningkatkan mutu atau kualitas peserta didik.

Permasalahan dalam pendidikan salah satunya menurunnya hasil belajar yang didapat oleh siswa. Menurut Supriyono (2008) “kualitas siswa yang dihasilkan dapat dikatakan menunjukkan keberhasilan dalam proses belajar salah satunya dilihat dari hasil belajar yang dicapai oleh siswa”. Hasil belajar merupakan apa yang diperoleh siswa setelah melakukan aktivitas belajar. Hasil belajar mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Peningkatan hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Dari faktor tersebut yang paling berperan adalah pendidik (guru). Tuntutan kurikulum 2013 merujuk supaya guru berperan sebagai mediator serta fasilitator dalam pembelajaran. Sebagai fasilitator, guru harus mampu menyediakan berbagai fasilitas belajar agar siswa dengan mudah dapat memperoleh informasi (Prasetyo, 2015).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada guru biologi. Beliau memaparkan bahwa pembelajaran materi sel berlangsung baik akan tetapi hasil belajar yang diperoleh masih jauh dari apa yang diharapkan. Yang menjadi perhatian karena pada materi sel membutuhkan kemampuan menghafal siswa supaya memahami materi tersebut. Sehingga, hasil belajar siswa pada materi sel belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Keadaan tersebut perlu menjadi perhatian oleh seorang guru, supaya senantiasa menciptakan pembaharuan dalam menunjang pembelajaran biologi, sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Di antaranya melakukan pembaruan melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat. Salah satunya yang menjadi perhatian saat ini adalah penggunaan media ajar dalam pembelajaran.

Penggunaan media ajar sangat diperlukan dalam pembelajaran biologi. Karena, banyaknya materi yang tidak bisa disajikan dan dipahami dengan baik oleh siswa tanpa adanya media ajar. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan menyimpulkan informasi (Tania dan Fadiawati, 2015) Media pembelajaran menurut Hamalik (1994) adalah segala sesuatu untuk menyalurkan pesan, sehingga merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajaran dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut Arsyad (2002) bahwa “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat

membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa”. Minat siswa memberikan sumbangsih yang besar terhadap keberhasilan belajar. Bahan pelajaran, pendekatan ataupun metode pembelajaran dan media pembelajaran yang tidak sesuai dengan minat siswa menyebabkan prestasi belajar siswa kurang optimal. Tingginya minat belajar siswa dipengaruhi semangat belajar yang tinggi pula. Maka dari itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang menarik secara visual sehingga siswa dapat menerima informasi, pesan atau isi pelajaran.

Menurut Pahlevi (2013, hlm. 15) grafis informasi atau infografis sebagai produk desain komunikasi visual, merupakan hasil solutif tentang penyederhanaan konsep komunikasi. Infografis merupakan media visual yang menyajikan fakta, ide, atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol atau gambar. Perancangan infografis diawali dari permasalahan komunikasi verbal, bahwa rangkaian informasi tekstual yang tersusun panjang lebar dan kompleks cenderung kurang dipahami, diubah menjadi susunan grafis yang lebih ringkas namun masih relevan dengan konten asalnya. Infografis memiliki keunggulan dari segi visualnya yang mampu mengubah persepsi pendengar tentang deskripsi menjadi lebih singkat dan jelas. Elemen grafis yang digunakan dalam infografis disusun sedemikian rupa untuk memperlihatkan suatu susunan baru informasi yang semula rumit menjadi lebih singkat dan jelas. Dengan penggunaan media tersebut dapat memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta sehingga meningkatkan daya tangkap siswa dalam memahami isi pembelajaran. Berdasarkan hal demikian, infografis diyakini sebagai cara yang baik untuk mewakili data informasi agar tepat ke pendengar dalam hal ini siswa. Dengan begitu pengajaran yang verbalistik akan berkurang dengan sendirinya, sehingga pembelajaran merupakan hubungan timbal balik guru dengan siswa di kelas.

Era globalisasi seperti sekarang ini, teknologi yang terus berkembang dengan begitu cepat dan masifnya. Menuntut manusia senantiasa dapat beradaptasi sehingga dapat menguasai teknologi informasi dan komunikasi. Hal tersebut, mengakibatkan manusia harus menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Sehingga, dapat mengakibatkan perubahan dalam berbagai aspek, salah satunya

pendidikan. Teknologi informasi merupakan segala teknologi apa pun yang membuat manusia dapat mengubah, menyimpan, dan atau menyebarkan informasi. Dengan adanya teknologi dan informasi sangat memudahkan manusia dalam memproduksi, mengolah data, dan menyebarkan informasi. Dan juga berdampak terhadap peran guru yang harus menggunakan teknologi dalam melaksanakan pembelajaran. Sehingga, penyampaian informasi dalam pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Penggunaan aplikasi penunjang untuk memfasilitasi hadirnya media ajar infografis juga di perlukan, guna meningkatkan efisiensi dan keefektifan dalam menyampaikan informasi atau mengajar ketika di sekolah maupun luar sekolah. *Google classroom* memiliki kriteria tersebut sebagai aplikasi yang nantinya mampu menyederhanakan dan melakukan transfer ketika sedang mengajar ataupun ketika pemberian tugas kepada siswa. Karena *google classroom* merupakan program bagi pengajar untuk membuat ruang kelas digital bagi siswa untuk berkomunikasi dengan guru dan rekan-rekan mereka.

Berdasarkan uraian di atas, maka dibuatlah rancangan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Ajar Infografis Melalui *Google Classroom* Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sel”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka masalah-masalah tersebut diidentifikasi sebagai berikut :

1. Perlunya pengembangan kreativitas guru biologi dalam membuat media ajar berbasis visual dalam pembelajaran
2. Kurangnya pembelajaran yang berbasis teknologi terhadap siswa
3. Siswa merasa jenuh dengan terlalu banyaknya materi yang disampaikan
4. Hasil belajar siswa masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, antara lain :

- a. Bagaimana pembelajaran menggunakan media ajar infografis melalui *google classroom* dapat meningkatkan hasil belajar siswa?
- b. Bagaimana respon siswa dalam pembelajaran menggunakan infografis melalui *google classroom* pada materi sel ini?

D. Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya permasalahan yang akan dibahas serta lebih terarahnya penelitian ini, maka perlu adanya batasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut :

- a) Pembelajaran menggunakan media ajar infografis melalui *google classroom*.
- b) Parameter yang diukur adalah hasil belajar siswa yang menggunakan media ajar infografis melalui *google classroom*.
- c) Subjek penelitian adalah siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) kelas XI semester ganjil.
- d) Materi yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa adalah materi sel.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan dan pembatasan masalah yang ada, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini memiliki dua tujuan, yaitu:

1. Tujuan Umum

Tujuan umum yang hendak dicapai dari penelitian ini, yaitu :

- a. Memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran
- b. Membuat pembelajaran menjadi menarik

2. Tujuan Khusus

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media ajar infografis melalui *google classroom* terhadap hasil belajar siswa pada materi sel.

F. Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat dari penelitian ini, antara lain:

- a. Manfaat bagi siswa, siswa mendapat pengalaman baru dengan digunakannya media ajar infografis melalui *google classroom*. Siswa menjadi lebih mudah memahami materi dengan secara ringkas dan jelas.
- b. Manfaat bagi guru, guru dapat mengembangkan kemampuannya dalam penguasaan teknologi dan informasi. Sehingga, dapat menambah ilmu sebagai penunjang guru dalam mengembangkan media ajar.
- c. Manfaat bagi sekolah, dapat meningkatkan mutu sekolah dan dapat meningkatkan peringkat sekolah.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan untuk memberikan gambaran yang sama antara penulis dan pembaca agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap variabel penelitian ini, serta definisi operasional dimaksudkan untuk mengurangi kekeliruan maksud dan tujuan yang hendak dicapai, maka berikut ini beberapa definisi operasional dari beberapa definisi operasional dari beberapa variabel yang digunakan, antara lain:

1. Media Ajar

Media ajar atau media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Munadi, 2008: hlm. 7). Dalam penelitian ini media ajar digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi kepada siswa supaya dapat memudahkan dalam proses pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran.

2. Infografis

Infografis berasal dari kata *infographics* dalam bahasa Inggris yang merupakan singkatan dari *information and graphics* adalah bentuk visualisasi data yang menyampaikan informasi kompleks kepada pembaca supaya dipahami dengan mudah dan cepat. Infografis adalah representasi visual grafis dalam informasi, data, atau pengetahuan yang dimaksudkan menyajikan informasi yang kompleks dengan cepat dan jelas (Newsom & Haynes, 2004: hlm. 236). Penggunaan infografis dapat

diaplikasikan dalam presentasi, laporan tahunan, konten penelitian, *blog*, dan *newsletter*.

Secara umum infografis mempunyai persentase gambar visual yang lebih banyak dibanding informasi teks. Sehingga, Infografis dalam penelitian ini digunakan untuk memberikan kemudahan dalam merangkum data, informasi, atau pengetahuan dan memudahkan pendengar dalam menangkap informasi yang disampaikan.

3. Google Classroom

Google classroom merupakan layanan disediakan *google* untuk pembelajaran yang dirancang dengan penyederhanaan, pendistribusian, dan penetapan tugas dengan tanpa kertas. Berfungsi untuk membaca tugas, mengerjakan tugas, bahkan melihat nilai yang diberikan guru. *Google classroom* digunakan sebagai alat yang menunjang untuk terciptanya keefektifan dalam proses pembelajaran berlangsung.

4. Hasil Belajar

Menurut Hamalik (2004: hlm. 31) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengetahuan, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan. Menurut Winkel (2004) hasil belajar adalah bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Menurut Sudjana (2009: hlm. 3) hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang positif. Belajar bukan hanya mengingat akan tetapi jauh lebih daripada itu, yaitu mengalami. Pada penelitian ini hasil belajar siswa diukur menggunakan taksonomi bloom ranah kognitif yang telah di revisi Anderson dan Krathwohl (2001, hlm. 66–88), tujuan pendidikan dideskripsikan menjadi enam kategori proses, yaitu : mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), menerapkan (*apply*), Menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), menciptakan (*create*).

5. Sel

Menurut Campbell (2012) Sel berasal dari kata “*cella*” yang berarti ruang berukuran kecil. Maka sel merupakan unit terkecil organisasi yang menjadi dasar kehidupan dalam arti biologi. Semua fungsi kehidupan diatur dan berlangsung di

dalam sel. Materi sel dijadikan sebagai materi untuk menguji adanya perubahan hasil belajar yang terjadi pada siswa setelah diberi perlakuan menggunakan media ajar infografis melalui *google classroom* dalam pembelajaran.

H. Sistematika Skripsi

Berdasarkan buku Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) FKIP Unpas, skripsi harus membahas 5 bab yaitu: bab I pendahuluan, bab II kajian teori dan kerangka pemikiran, bab III metode penelitian, bab IV hasil penelitian dan pembahasan, dan bab V simpulan dan saran.

1. Bab I Pendahuluan

Bermaksud membahas mengenai suatu masalah yang melatarbelakangi terjadinya penelitian. Masalah penelitian timbul karena adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Kemudian masalah tersebut diidentifikasi dan dibatasi untuk diteliti lebih lanjut, serta membuat rumusan masalah supaya penelitian dapat terarah sesuai dengan tujuan penelitian, kemudian dapat memberikan manfaat penelitian kepada siswa, guru, sekolah, dan peneliti selanjutnya, serta adanya standar operasional prosedur agar penulisan skripsi terstruktur dan sistematis.

2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Berisi deskripsi teoritis yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang selaras dengan masalah penelitian. melalui bab ini peneliti merumuskan definisi konsep dan definisi operasional variabel, mengelaborasi hasil penelitian terdahulu dengan masalah yang diteliti, kerangka pemikiran yang membahas keterkaitan variabel-variabel yang hadir dalam penelitian, serta membuat asumsi dan juga hipotesis penelitian.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan langkah-langkah yang digunakan untuk menjawab permasalahan serta mendapat kesimpulan. Pada bab ini berisi metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, serta yang terakhir prosedur penelitian.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini membahas temuan penelitian berdasarkan pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya dan pembahasan mengenai temuan untuk menjawab pertanyaan penelitian.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Bab ini terdiri dari simpulan dan saran. Simpulan bertujuan untuk menarik kesimpulan terhadap temuan hasil penelitian, dan saran merupakan sebuah bentuk rekomendasi yang ditujukan kepada pembaca.