

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam kajian dan pemikiran tentang pendidikan terlebih dahulu perlu diketahui 2 istilah yang hampir sama bentuknya dan sering dipergunakan dalam dunia pendidikan yaitu pedagogi dan pedagogik. Pedagogi mempunyai arti pendidikan sedangkan pedagogik mempunyai arti ilmu pendidikan. Pedagogik atau ilmu pendidikan yang menyelidiki, merenungkan tentang gejala-gejala perbuatan mendidik. Dalam pengertian yang sederhana dan umum makna pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada didalam masyarakat dan kebudayaan.

Menurut Ihsan (2015) menyatakan “Pendidikan adalah aktivitas dan usaha manusia untuk meningkatkan kepribadiannya dengan jalan membina potensi-potensi pribadinya, yaitu rohani (pikir, karsa, rasa, cipta dan budi nurani)”. Dari pendapat tersebut dapat kita simpulkan bahwa institusi-institusi yang meliputi masyarakat, keluarga, dan sekolah merupakan institusi yang bertanggung jawab mengukuhkan aspirasi, sistem dan organisasi pendidikan.

Menurut Mulyasa (2006, hlm.4) menegaskan “Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa maka peningkatan mutu pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting bagi pembangunan berkelanjutan disegala aspek kehidupan manusia. Sistem pendidikan nasional senantiasa harus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan yang terjadi baik ditingkat lokal, nasional maupun global.”

Belajar yaitu suatu cara yang dilaksanakan setiap diri orang atau individu untuk dapat merubah tingkah laku dalam ilmu pengetahuannya ataupun keterampilan, sikap, dan moral. Untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan seseorang atau peserta didik perlu adanya guru yang kreatif. Dengan adanya guru yang kreatif maka peserta didik akan dengan mudah meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya. Seseorang yang sudah dapat menunjukkan

perubahan pada tingkah laku maka dia akan dianggap sudah belajar karena dia sudah menunjukkan perubahannya, sebagai contoh: awalnya dia tidak bisa melakukan sesuatu karena sudah belajar dia menjadi bisa.

Banyak sekali cara untuk menjadi pengajar yang inovatif didalam kelas atau dalam proses belajar mengajar, salah satu caranya yaitu dengan memakai media ajar pada proses pembelajaran. Media pembelajaran sangat berperan penting karena mampu mendukung proses belajar peserta didik menjadi kian menarik yang tentunya hendak memicu para peserta didik untuk lebih bertekad lagi dalam belajar, tentunya ini akan sangat mempengaruhi hasil belajar yang didapat peserta didik.

Media ajar yang dapat mengakibatkan peserta didik tertarik yaitu media pembelajaran yang memakai perkembangan teknologi dalam institusi pendidikan salah satu contohnya yaitu media pembelajaran berlandaskan android. Media pembelajaran berbasis android ini menjadikan media ajar yang independen untuk peserta didik baik itu dilingkungan sekolah ataupun bukan di lingkungan sekolah karena sifatnya yang mobile dan juga bisa dipakai oleh pendidik menjadi media ajar dalam proses belajar mengajar.

Ditengah maraknya kasus penyebaran covid-19 (virus corona) yang terjadi belakangan ini, rupanya membawa dampak juga bagi bidang pendidikan di Indonesia. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sangat khawatir dengan terjadinya penyebaran virus covid-19 ini, begitu juga dengan para orang tua peserta didik yang sama khawatirnya karena virus ini dapat menyebar dengan sangat cepat dan menyebar dimana-mana tidak terkecuali disekolah dan virus ini sudah banyak merenggut korban jiwa.

Karena penyebaran virus itu begitu cepat, untuk sementara waktu setiap sekolah dan perguruan tinggi dengan sangat terpaksa tidak melakukan kegiatan belajar mengajar didalam kelas atau tatap muka. Sebagai gantinya menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim menyarankan dan mejawajibkan setiap sekolah dan institut yang ada di tanah air untuk melakukan pembelajaran ini secara online atau dalam jaringan (daring).

Pembelajaran daring merupakan proses belajar mengajar yang dilaksanakan secara online atau tidak bertatap muka langsung antar pendidik dan peserta didik. Seraya dengan diadakannya proses belajar mengajar secara daring peserta didik dan mahasiswa akan tetap dapat mengikuti pelajaran ataupun mata kuliah. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan seperti ini diharapkan tidak akan mempengaruhi semangat dan tingkat kehadiran peserta didik dan mahasiswa.

Untuk menopang pembelajaran secara daring banyak sekali aplikasi online yang dapat diakses oleh peserta didik dan pengajar salah satunya adalah aplikasi *zenius education*. Dalam aplikasi *zenius education* ini peserta didik akan dihadapkan dengan cara belajar yang mungkin dirasa cukup baru oleh peserta didik karena pembelajarannya menggunakan animasi interaktif

Aplikasi *zenius education* ini tidak akan membuat peserta didik mudah bosan karena untuk membuat pembelajaran yang lebih menarik penyampaian materi pada aplikasi ini yaitu berbentuk video pembelajaran dengan papan digital dan akan ada suara tutor yang menjelaskan materi tersebut secara detail dan juga terdapat animasi didalam videonya, agar materi mudah dipahami dan proses belajar hendak dirasa lebih menyenangkan didalam video ini gaya bahasa yang digunakan oleh tutor tidak terlalu formal.

Berlandaskan dari hasil observasi dan wawancara di MA Atsauri menunjukkan bahwa pada pembelajaran biologi dalam materi sistem peredaran darah yang dilakukan didalam kelas ini cenderung monoton dan peserta didik kurang tertarik sehingga peserta didik merasakan jenuh dan kurang antusias untuk mengikuti pembelajaran biologi tersebut sehingga hasil belajar peserta didik pada materi sistem peredaran darah ini menjadi rendah.

Hasil belajar yaitu pencapaian atau penguasaan materi yang didapatkan peserta didik setelah melakukan pembelajaran. Hasil belajar sendiri dipengaruhi oleh beberapa penyebab, penyebab itu sendiri ada yang datang melalui diri sendiri ataupun penyebab yang berasal dari lingkungan luar sekitar. Untuk mencapai keberhasilan belajar perlu adanya guru yang kreatif agar peserta didik semangat pada saat proses pembelajaran berlangsung sehingga akan meningkatkan hasil belajar.

Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan yang telah diuraikan diatas tersebut yaitu pembelajaran dengan menggunakan media ajar berbasis atau berlandaskan android, karena media pembelajaran berbasis android ini digunakan dengan smartphone sehingga sifatnya mobile jadi tidak terbatas ruang dan waktu sehingga menjadikan peserta didik tidak mudah bosan dan mempermudah siswa untuk mengakses kapan pun dan dimana pun.

Berdasarkan deskripsi yang telah dipaparkan peneliti mengambil judul

PENGGUNAAN APLIKASI *ZENIUS EDUCATION* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PEERTA DIDIK PADA MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi masalah-masalah yang timbul:

1. Masih rendahnya hasil belajar siswa dimata pelajaran biologi
2. Peserta didik membutuhkan penjelasan audio visual yang kreatif
3. Peserta didik menganggap pembelajaran biologi itu kurang menarik membosankan dan sulit

C. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan yang dibahas pada penelitian ini menjadi terarah dan tidak terlalu meluas, harus adanya pembatasan masalah, untuk itu peneliti membuat beberapa batasan masalah seperti berikut:

1. Penelitian ini difokuskan dengan penggunaan aplikasi *zenius education* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi sistem peredaran darah
2. Pada penelitian ini tempat yang digunakan oleh peneliti untuk mengambil sampel adalah peserta didik MA Atsauri Sindangkerta kelas XI
3. Pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian berbasis android

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik dalam materi sistem peredaran darah dengan menggunakan aplikasi *zenius education* ?
2. Bagaimana respon peserta didik dalam materi sistem peredaran darah dengan menggunakan aplikasi *zenius education* ?
3. Bagaimana pencapaian KKM hasil belajar peserta didik dengan menggunakan aplikasi *zenius education*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang sudah dikemukakan diatas, maka fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan aplikasi *zenius education*

F. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini semoga dapat memberikan beberapa manfaat dan informasi yang sangat berguna bagi guru, peserta didik, bagi peneliti dan juga untuk peneliti yang lainnya guna untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran biologi. Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Bagi guru
Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi atau alternatif bagi guru untuk menerapkan metode pembelajaran yang menarik
2. Bagi peserta didik
Dengan adanya penelitian ini diharapkan peserta didik untuk lebih tertarik dan bersemangat untuk belajar sehingga hasil belajar peserta didik meningkat
3. Bagi peneliti
Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan untuk memastikan metode pembelajaran yang akan dipakai dikelas untuk pembelajaran biologi dan juga untuk menambah wawasan serta

pengetahuan dalam hal materi khususnya pada materi sistem peredaran darah

4. Bagi peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi pada peneliti lain bagaimana pembelajaran berbasis android dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

G. Definisi Oprasional

1. Nana Sudjana (2009:3) mendefinisikan “Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif,afektif, psikomotorik”
2. Aplikasi yaitu perangkat lunak computer yang sengaja diciptakan untuk mempermudah penggunaannya dalam kebutuhan untuk pekerjaan seperti aktifitas niaga, game, periklanan bisa juga dipakai untuk bidang pendidikan
3. *Zenius education* merupakan aplikasi belajar online yang didalamnya terdapat banyak sekali video pembelajaran untuk semua jenjang (SD,SMP,SMA dan persiapan tes perguruan tinggi). Aplikasi ini juga terdapat soal-soal yang dapat dikerjakan oleh peserta didik

H. Sistematika Skripsi

1. BAB I Pendahuluan

BAB I menjadi komponen paling dahulu dari bagian isi skripsi yang mencakupi pendahuluan dan latar belakang untuk melaksanakan penelitian mengenai penggunaan aplikasi *zenius education*, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian definisi operasional dan sistematika skripsi.

2. BAB II kajian Teori

Pada BAB II ini berisikan kajian teori yang berhubungan dengan penelitian yang dilaksanakan. Kajian teori pada BAB II ini mencakup aplikasi, aplikasi *zenius education*, belajar dan mengajar, hasil belajar dan materi sistem peredaran darah. Pada BAB II juga terdapat penelitian terdahulu yang relevan, kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis.

3. BAB III Metode Penelitian

Pada BAB III ini berisikan tentang deskripsi perihal metode penelitian, desain penelitian, objek penelitian, lokasi, waktu penelitian, populasi, sampel penelitian, pengumpulan data, instrument penelitian, teknik analisis data dan prosedur penelitian.

4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada BAB IV ini peneliti mengutarakan hasil penelitian yang telah dilaksanakan mencakup pengolahan data dan analisis temuan dan pembahasan dari hasil penelitian.

5. BAB V Kesimpulan dan Saran

BAB V ini menyajikan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan lalu ada saran dari peneliti.