

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bidang yang harus di utamakan karena para siswa mempunyai berbagai potensi dalam dirinya. Adanya kecenderungan dewasa ini kembali pada pemikiran bahwa siswa akan belajar lebih baik jika lingkungan diciptakan alamiah. Belajar akan lebih bermakna jika siswa mengalami apa yang dipelajarinya, bukan mengetahuinya. Pembelajaran yang berorientasi pada penguasaan materi terbukti berhasil dalam kompetisi mengingat jangka pendek, tetapi gagal dalam membekali anak memecahkan persoalan dalam kehidupan jangka panjang dan kita harus bisa melakukan berbagai pendekatan dalam segala hal (Amri dan Ahmadi, 2010). Pendidikan sangat dibutuhkan dalam kelangsungan dan kesejahteraan hidup seseorang bahkan dalam kesejahteraan suatu bangsa. Dengan pendidikan seorang akan terhindar dari kebodohan dan kemiskinan, karena dengan modal ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperolehnya melalui proses pendidikan siswa mampu mengatasi berbagai problema kehidupan yang dihadapinya.

Pendidikan juga sebagai usaha terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu untuk menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat perkembangan ilmu dan teknologi. Pendidikan yang berkualitas sangat diperlukan dalam upaya mendukung terciptanya manusia yang cerdas dan mampu bersaing di era globalisasi, pendidikan mempunyai peranan penting

dalam membentuk karakter, perkembangan ilmu dan mental seorang anak, yang nantinya akan tumbuh menjadi seorang manusia dewasa yang akan berinteraksi dan melakukan banyak hal terhadap lingkungannya. Dalam menghadapi perkembangan di bidang ilmu pengetahuan, teknologi dan seni serta menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas, maka pemerintah berupaya mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia melalui pendidikan.

Hal tersebut sesuai dengan tujuan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut pemerintah berusaha semaksimal mungkin dalam membenahi berbagai hal, baik dalam segi kualitas maupun kuantitas di bidang pendidikan, yang merupakan permasalahan utama.

Pendidikan abad ke-21 menuntut berbagai keterampilan yang dikuasai seseorang, sehingga diharapkan pendidikan dapat mempersiapkan siswa untuk menguasai berbagai keterampilan tersebut agar menjadi pribadi yang sukses dalam hidup. Keterampilan-keterampilan penting di abad ke-21 masih relevan dengan empat pilar kehidupan yang mencakup *learning to know*, *learning to do*, *learning to be*, dan *learning to live together*. Empat prinsip tersebut masing-masing mengandung keterampilan khusus yang perlu diberdayakan dalam kegiatan belajar seperti, keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, metakognisi, keterampilan berkomunikasi, berkolaborasi, inovasi, dan kreasi, literasi informasi, dan berbagai keterampilan lainnya. Contohnya dalam keterampilan pembelajaran melalui media *e-comic* berbantu aplikasi *YouTube* agar membantu siswa lebih aktif dalam memahami pembelajaran di dalam

kelas, mengembangkan partisipasi, menyesuaikan personalisasi belajar, menekankan pada pembelajaran berbasis proyek/masalah, mendorong kerjasama dan komunikasi, meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, membudayakan kreativitas dan inovasi dalam belajar, menggunakan sarana belajar yang tepat, mendesain aktivitas belajar yang relevan dengan dunia nyata.

Keterampilan abad 21 yang dianggap bisa memperkuat modal social (*social capital*) ini, biasa disingkat dengan 4C : *communication, collaboration, critical thinking and problem solving, and creativity and innovation*. Secara operasional, 4C ini dijabarkan dalam empat katagori langkah yakni: Pertama, cara berpikir, termasuk berkreasi, berinovasi, bersikap kritis, memecahkan masalah, membuat keputusan, dan belajar pro-aktif. Kedua, cara bekerja, termasukberkomunikasi, berkolaborasi, bekerja dalam tim. Ketiga, cara hidup sebagai warga global sekaligus local, dan keempat alat untuk mengembangkan keterampilan abad 21, yakni teknologi informasi, jaringan digital, dan literasi.

Contoh : Pemerintah sudah memfasilitaskan sarana prasaran belajar lebih banyak ,membuat siswa jadih lebih kreatif dan berfikir kritis, penerapan kurikulum 2013 siswa tidaak lagi dijadikan sebagai objek akan tetapi dituntut lebih kreatif dan inovatif ilmu pengetahuan dan teknologi, dan guru pun harus menguasai media pembelajaran agar siswa menguasai perubahan perkembangan zaman.

Oleh karena itu untuk menuntut siswa lebih aktif dan berfikir, perlu adanya perubahan saat pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran, agar siswa bisa lebih aktif dan tidak monoton. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan

pesan dari guru kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa yang menjurus kearah terjadinya proses belajar yang optimal. Media bisa membuat sesuatu yang baik dan menjadi lebih baik, atau yang buruk akan menjadi buruk, bahkan menjadi suatu yang buruk itu makin buruk menjadi tidak begitu buruk (Revolusi, 2011:15). Komik adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar, mengubah pandangan negative masyarakat tentang komik sebagai bacaan yang idak bermutu menjadi bacaan yang bermanfaat bagi proses pembelajaran. Dengan komik guru bisa membantu membangkitkan minat belajar siswa yang selama ini merasa bosan dengan buku teks maupun modul yang relative tebal dan cenderung lebih terkesan serius tanpa diselingi dengan humor yang dapat merelaksasi otak siswa tersebut

Komik merupakan media yang unik dengan menggabungkan teks dengan gambar dalam bentuk yang kreatif. Komik adalah media yang sanggup menarik perhatian semua orang dari segala usia, karena memiliki kelebihan, yaitu mudah dipahami. Gambar yang sederhana ditambah kata-kata dalam Bahasa sehari-hari membuat komik dapat dibaca oleh semua orang. Melalui komik, guru dapat mengkomunikasikan secara visual karena komik berpotensi sebagai sarana yang lebih informative sehingga materi dapat disampaikan dengan lebih mudah dan menarik.

Aplikasi youtube merupakan teknologi yang membantu siswa untuk mendapatkan pembelajaran yang maksimal, karena youtube merupakan salah satu aplikasi yang menyediakan berbagai macam video pembelajaran. Dengan

adanya penggunaan aplikasi ini pembelajaran siswa lebih efektif dikarenakan pelajaran yang akan dipelajari terlihat real atau sesuai dengan kenyataan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang penelitian lakukan di SMAN 1 Sungaiselan Bangka Belitung didapatkan bahwa penggunaan aplikasi *YouTube* masih rendah. Guru disekolah SMAN 1 Sungaiselan Bangka Belitung masih melakukan pembelajaran yang masih menggunakan *teacher center*. Ketika guru melakukan pembelajaran siswa hanya terpatok kepada penjelasan guru, siswa kurang diajak berkreatifitas, dan guru kurang memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai sumber pembelajaran, sehingga pembelajaran menggunakan aplikasi masih sangat rendah. Sedangkan ketika siswa mencari informasi dari berbagai media maka siswa dapat menambah wawasan yang luas dan menimbulkan rasa keinginan tahanan siswa tersebut tidak hanya bertanya kepada guru, siswa tersebut juga bisa mencari tahu dari berbagai sumber dan siswa dapat menyimpulkan materi secara terperinci. Maka hal ini menjadi permasalahan pembelajaran yang terjadi pada SMAN 1 Sungaiselan Bangka Belitung

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor lingkungan dan faktor yang datang dari diri siswa seperti kemampuan belajar (Intelegensi), motivasi belajar, sikap dan kebiasaan belajar ketekunan, faktor fisik dan psikis (Shabri, 2005). Namun pada faktanya, hambatan dalam kegiatan belajar mengajar sangat banyak ditemukan disekolah-sekolah sehingga hasil belajar yang dicapai tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran. Salah satu hambatan yang sering ditemukan

yaitu seperti: apabila mengalami masalah dalam pembelajaran siswa cenderung lebih lepas dan terbuka untuk bertanya kepada temannya dibandingkan ke guru, kebuntuan yang ditemukan siswa dalam penyelesaian masalah, dan kebosanan yang cepat timbul apabila bekerja sendiri. Maka diperlukan suatu pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk saling bekerja sama dan berkolaborasi dengan temannya untuk harus dilakukan didalam kelas, karena pada hakikatnya ilmu bisa didapat oleh siswa dari mana saja. Untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan maka dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai (Wiriaatmadja, 2002: 137).

Kemajuan teknologi informasi banyak membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan dewasa ini. Khususnya teknologi computer dan internet, baik dalam hal perangkat keras maupun perangkat lunak, memberikan banyak tawaran dan pilihan bagi dunia pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran. Keunggulan yang ditawarkan bukan saja terletak pada faktor kecepatan untuk mendapatkan informasi namun juga fasilitas multi media yang dapat membuat belajar lebih menarik, visual, dan interaktif. Sejalan dengan perkembangan teknologi internet, banyak kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi ini (Syaefudin, 2010:10)

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui wawancara guru yang telah dilakukan dalam penelitian ini didapatkan hasil bahwa dimana masih didapatkan hambatan dalam mencapai pembelajaran abad ke-21 terutama kemampuan literasi informasi siswa masih rendah, rendahnya literasi informasi karena pembelajaran masih *teacher center*, dimana siswa lebih focus terhadap penjelasan guru. Sedangkan pembelajaran abad ke-21 lebih fokus terhadap

student teacher dan guru hanya menjadi fasilitator bagi siswa dan siswa yang lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran. Permasalahan yang terjadi dimana ketika siswa diberi tugas mengenai permasalahan mengenai konsep keanekaragaman hayati siswa cenderung menjawab apa yang dipaparkan guru tanpa mencari pemecahan masalah tersebut dari sumber lain. Hasil belajar pada materi keanekaragaman hayati belum dapat melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKN) yang diharapkan dikarenakan masih rendahnya kemampuan literasi informasi siswa. Kemampuan literasi informasi siswa rendah dikarenakan siswa kurang diajak mengeksplorasi pengetahuannya secara mandiri.

Oleh karena itu dibuatlah rancangan dengan judul “ **Penggunaan *E-comic* berbantuan aplikasi *Youtube* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Konsep Keanekaragaman Hayati**” agar dapat membantu siswa lebih memahami pelajaran.

2. Identifikasi Masalah

Merujuk latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Minimnya pengetahuan guru tentang efektivitas siswa pada media pembelajaran khususnya media *e-comic*.
2. Kemajuan teknologi yang pesat dalam pendidikan belum dimanfaatkan secara optimal terutama dalam pemanfaatan media pembelajaran khususnya media *e-comic*.
3. *E-comic* sebagai media pembelajaran masih belum banyak dikembangkan dikalangan pendidikan.

4. Penerapan media yang digunakan masih monoton
5. Hasil belajar siswa masih dibawah Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM)

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan kepada latar belakang dan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

Apakah penggunaan *E-comic berbantu aplikasi youtube* dalam pembelajaran biologi pada materi keanekaragaman hayati dapat meningkatkan hasil belajar siswa ?

4. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan dapat tepat mencapai sasaran maka perlu adanya batasan masalah, batasan-batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran *E-comic* berbantu aplikasi Youtube untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang digunakan peneliti dalam pembelajaran.
- b. Materi pembelajaran biologi yang dibahas dalam penelitian ini mengenai konsep Keanekaragaman Hayati.
- c. Parameter yang diukur dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan hasil belajar siswa.
- d. Subjek penelitian adalah siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Sungiselan Bangka Belitung.

5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan batasan masalah yang telah disebutkan di atas maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan e-comic berbantu aplikasi youtube untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

6. Manfaat Penelitian

Dengan terlaksananya penelitian ini tentunya peneliti berharap agar penelitian yang dilaksanakan dapat memberi manfaat, utamanya yaitu:

1. Bagi siswa : sebagai suatu terobosan baru untuk meningkatkan pengaruh pembelajaran siswa yang dapat dilaksanakan dalam pembelajaran dikelas. Memberikan pengarahan kepada siswa dalam mengolah literasi informasi dengan menggunakan Aplikasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.
2. Bagi guru : memberikan informasi dan dapat dijadikan sebagai acuan ketika ingin melaksanakan kegiatan pembelajaran yang serupa dengan apa yang peneliti lakukan. Memberikan gambaran terkait dengan metode *E-comic* berbantu aplikasi *Youtube* sebagai salah satu cara untuk mengarahkan siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan Aplikasi.
3. Bagi sekolah : sebagai salah satu langkah untuk membantu lembaga sekolah dalam meningkatkan gerakan literasi informasi sesuai dengan Kurikulum terbaru yang berlaku terkait dengan keterampilan Abad 21.
4. Bagi peneliti : Menambah pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran yang baik dan menarik serta dapat

mengembangkan pengaruh *E-comic* berbantu aplikasi Youtube untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

7. Definisi Operasional

Dalam usaha menyamakan sebuah persepsi terhadap variabel yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu adanya definisi operasional untuk menghindari kekeliruan dari maksud yang digunakan.

1. *E-comic* : Elektronik adalah hardware computer yang bekerja secara otomatis terintegrasi dan terkoordinasi sehingga dengan prosedur tertentu mengingat (baik masukan maupun hasil proses) dan menampilkan hasil proses tersebut. Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Dari definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa *E-Comic* adalah sebuah kartun dalam bentuk cerita bergambar yang berurutan yang nantinya akan disajikan dengan menggunakan komputer.
2. Aplikasi *YouTube* adalah sebuah website yang memfasilitasi penggunaannya untuk berbagi video yang mereka miliki, atau sebatas menikmati berbagai video klip yang diunggah oleh berbagai pihak. Terdapat berbagai macam video yang dapat diunggah ke situs ini, seperti misalnya video klip musik dari musisi tertentu, film pendek, film televisi, trailer film, video edukasi, video blog milik para vlogger, video tutorial berbagai macam aktivitas, dan masih banyak lagi.
3. Hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik 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..

8. Sistematika Skripsi

Gambaran lebih jelas mengenai isi dari keseluruhan skripsi disajikan dalam sistematika skripsi berikut ini :

1. BAB I Pendahuluan

Bab ini merupakan bagian awal dari skripsi yang menguraikan latar belakang penelitian berkaitan dengan kesenjangan harapan dan fakta di lapangan, identifikasi masalah, rumusan masalah dan pertanyaan penelitian, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

2. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Bab ini berisi tentang kajian teori-teori dan kerangka pemikiran yang relevan dengan penelitian yang dilakukan, terdiri atas kajian teori, hasil penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis.

3. BAB III Metode Penelitian

Bagian ini membahas mengenai komponen dari metode penelitian yaitu mencakup metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek, variabel penelitian, pengumpulan data dan instrument penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini menyampaikan dua hal utama yakni temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditemukan.

5. BAB V Simpulan dan Saran

Bagian ini menyajikan data mengenai simpulan terhadap hasil analisis data yang terdiri dari simpulan dan saran mengenai penelitian yang dilaksanakan.