

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menghasilkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif dan memiliki kekuatan spriritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang dimiliki bersama, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan suatu proses yang dilaksanakan untuk mengubah perilaku dan pola pikir manusia menjadi lebih berkualitas, inovatif dan kreatif dalam rangka untuk menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang lebih baik.

Seiring perkembangan zaman, teknologi informasi dan komunikasi (TIK), banyak bidang yang memanfaatkan perkembangan tersebut untuk mempermudah suatu pekerjaan dalam bidangnya tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Pendidikan sekarang ini banyak memanfaatkan teknologi guna untuk mempermudah pekerjaan para pendidik dan untuk meningkatkan kualitas peserta didik supaya bisa berkembang dan mendapatkan hasil yang lebih baik. Menurut Yuberti (2015, hlm. 149) “Penerapan teknologi pendidikan dalam pembelajaran dimaksudkan agar belajar lebih efektif, efisien, dan lebih bermakna bagi kehidupan orang yang belajar. Istilah dari teknologi pendidikan sering kali dihubungkan dengan teori belajar dan pembelajaran”. Permasalahan dalam pendidikan lainnya adalah menurunnya hasil belajar yang didapat oleh siswa. Menurut Supriyono (dalam Sandi 2020, hlm. 2) “Kualitas siswa yang dihasilkan dapat dikatakan menunjukkan keberhasilan dalam proses belajar salah satunya dilihat dari hasil belajar yang dicapai oleh siswa”. Hasil belajar merupakan suatu proses yang digunakan untuk menentukan dan melihat tingkat keberhasilan seorang siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Peningkatan hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Dari faktor tersebut yang paling berperan adalah pendidik (guru). Menurut Toto (2021, hlm. 69) “Hasil belajar adalah pembentukan tingkah laku dari belajar, ada kemungkinan tingkah laku hasil belajar utuh dari apa yang telah dipelajari. Tetapi ada juga yang setelah belajar muncul bangunan tingkah laku yang baru yaitu hasil akomodasi tingkah

laku yang sebelumnya terhadap informasi baru saat belajar.” Menurut Ulil (2015, hlm. 1) mengemukakan bahwa “Masalah belajar merupakan kondisi tertentu yang dialami oleh siswa sehingga dapat menghambat kelancaran proses yang dilakukan individu dalam memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru dan secara keseluruhan”. Berdasarkan faktor- faktor yang mempengaruhi dalam meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran yang terlalu monoton akan membuat para siswa hanya mendengarkan apa yang sedang dipelajari tanpa paham atas materi yang disampaikan oleh guru, juga tidak adanya keaktifan dalam pembelajaran. Permasalahan pembelajaran tersebut dapat di atasi dengan merubah media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 19 februari 2021, kepada guru biologi di SMA AL-IHSAN Bandung. Beliau memaparkan bahwa pembelajaran biologi khususnya pada materi ekosistem berlangsung dengan baik tetapi hasil belajar yang diperoleh masih jauh dari yang diharapkan, hal tersebut dikarenakan adanya beberapa kendala diantaranya, media pembelajaran yang kurang menarik, Lemahnya jaringan di sebagian tempat tinggal siswa sehingga pada beberapa siswa mengeluh sulitnya untuk mengakses media pembelajaran yang dibeikan oleh guru dan kurangnya motivasi belajar pada siswa. Sehingga, hasil belajar siswa pada materi ekosistem tidak sesuai dengan indikator pencapaian belajar yang telah dirancang oleh guru mata pelajaran biologi. Keadaan tersebut menjadi tugas seorang guru untuk menciptakan pembaharuan dalam menunjang pembelajaran biologi yang lebih baik, sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Menurut Teni (2018, hlm. 171) “Media pembelajaran merupakan alat yang dapat menunjang proses belajar mengajar agar makna dan pesan yang disampaikan dapat lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif”. Menurut Yusufhadi (dalam Teni 2018, hlm. 173) “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi untuk memberikan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian dalam rangka mewujudkan proses belajar yang terarah dan terkendali”.

Menurut Arsyad (dalam Sandi 2020, hlm. 2) Menyatakan 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”. Menurut Teni (2018, hlm. 172) Pemakaian media pembelajaran dapat mendorong siswa agar dapat tertarik untuk mempelajari hal-hal baru dalam bahan ajar yang akan disampaikan oleh guru sehingga mudah untuk dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi stimulus bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat peraga dapat sangat membantu dalam dunia Pendidikan, media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar, Salah satu tugas guru adalah dapat memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai guna untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan.

Oleh karena itu, peneliti menerapkan media pembelajaran infografis yang dibuat menggunakan aplikasi canva. Penggunaan media pembelajaran infografis ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam mengakses media pembelajaran, memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Rahma dan Delsina (2019, hlm. 80) Aplikasi canva adalah program desain online yang menyediakan berbagai template seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, dan banyak lainnya. Dalam aplikasi canva juga terdapat berbagai jenis presentasi untuk Pendidikan, kreatif, teknologi bisnis dan pemasaran. Ada beberapa kelebihan aplikasi canva yang dapat membantu pendidik dalam membuat media pembelajaran salah satunya yaitu pada aplikasi canva memiliki beragam desain grafis, animasi, template dan berbagai pilihan halaman yang menarik. Sesuai dengan penjelasan tentang banyaknya template yang dapat dimanfaatkan pada aplikasi canva pada penelitian ini peneliti memanfaatkan *template* infografis untuk membuat media pembelajaran pada materi ekosistem.

Menurut Febrianto (2014, hlm. 194) infografis merupakan salah satu bidang yang paling cepat berkembang di media, hal tersebut dikarenakan para desainer dapat menggabungkan informasi berita dengan perangkat lunak computer untuk menciptakan kisah yang tidak dapat diceritakan oleh teks maupun foto. Menurut Newsom and Haynes (dalam Febrianto, 2014:194) “Media infografis adalah representasi visual yang grafis informasi, data yang atau pengetahuan dimaksudkan untuk menyajikan informasi yang kompleks dengan cepat dan jelas”. Perancangan infografis dimulai dengan adanya masalah komunikasi visual, di mana rangkaian informasi tekstual yang panjang dan kompleks cenderung disalahpahami, sehingga infografis tercipta dengan susunan grafis yang lebih ringkas namun relevan dengan informasi aslinya. Infografis juga memiliki keunggulan visual yang dapat membuat persepsi deskripsi oleh penerima informasi menjadi lebih singkat dan jelas.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul *“Penggunaan Media Pembelajaran Infografis (canva) pada Materi Ekosistem untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.”*

B. Identifikasi Masalah

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

- 1) Media pembelajaran yang kurang menarik. Penyebabnya adalah guru hanya menggunakan satu media pembelajaran yang monoton. Karena itu dibutuhkan pembaharuan dalam menyajikan materi pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah untuk dipahami seperti menggunakan media infografis.
- 2) Hasil belajar siswa masih di bawah indikator keberhasilan pembelajaran. Penyebabnya karena siswa kurang memahami materi yang tersaji pada media pembelajaran seperti *power point* dan kurangnya motivasi belajar dari siswanya tersendiri. Karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang dapat merangsang rasa penasaran siswa terhadap materi yang dibagikan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran infografis karena media ini menyajikan

materi dengan penuh warna, gambar dan grafis sehingga siswa lebih mudah memahami pelajaran.

- 3) Sulitnya jaringan untuk mengakses media pembelajaran. Salah satu keluhan siswa dalam proses pembelajaran yaitu mereka sulit untuk mengakses media pembelajaran yang digunakan seperti *google classroom*, dan *power point* yang harus diunduh karena *megabyte* dari media pembelajaran tersebut sangat besar sedangkan beberapa siswa tinggal di tempat yang jauh dari kota, dan mereka mengeluh *memory* mereka yang selalu penuh. Oleh karena itu media pembelajaran infografis disajikan berupa poster sehingga tidak akan memakan banyak memory dan tidak terlalu sulit untuk mengunduhnya karena *megabyte* nya yang kecil.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Adakah peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran pada materi ekosistem menggunakan media pembelajaran infografis (canva)?”

D. Batasan Masalah

Batasan masalah dibuat agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas dari tujuan yang ingin dicapai. Pada penelitian ini diberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Objek dalam penelitian ini masalah peningkatan hasil belajar siswa pada materi ekosistem.
2. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas X IPA di SMA AL IHSAN BANDUNG.
3. Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini mengenai pemahaman konsep pada materi ekosistem.
4. Instrumen yang untuk mengukur hasil belajar adalah pretest dan posttest

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran pada materi ekosistem menggunakan media pembelajaran infografis (canva).

F. Manfaat Penelitian

Mengacu pada tujuan penelitian di atas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat bagi siswa, siswa dapat dengan mudah memahami pembelajaran karena digunakannya media pembelajaran infografis.
2. Manfaat bagi guru, guru dapat mengembangkan kemampuannya dalam pemanfaatan teknologi untuk membuat media pembelajaran.
3. Manfaat bagi sekolah, dapat meningkatkan mutu dan peringkat sekolah.

G. Definisi Operasional

Agar terhindar dari kekeliruan, maka diperlukan adanya definisi operasional untuk menyamakan persepsi terhadap variabel yang digunakan,

1. Media Pembelajaran Infografis

Media pembelajaran infografis merupakan media informasi yang disajikan dalam bentuk teks yang dipadukan dengan elemen visual seperti grafik, gambar, ilustrasi, atau tipografi. Media pembelajaran infografis memiliki tujuan dalam penyampaian informasi menjadi lebih praktis dan mudah dipahami. Infografis dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk poster yang berisi materi dan dikemas dengan elemen visual seperti grafik, gambar, warna dan tipografi sehingga memudahkan siswa untuk memahami pelajaran.

2. Canva

Canva adalah aplikasi desain online yang dapat di akses melalui website atau aplikasi android yang menyediakan berbagai macam template berupa template untuk membuat infografis, brosur, id card, undangan cetak, dan berbagai macam template lainnya. Pada penelitian ini canva berperan sebagai aplikasi pembuatan media pembelajaran infografis yang memanfaatkan desain template infografis pendidikan yang tersedia pada aplikasi canva tersebut.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perolehan hasil atas pembelajaran materi ekosistem menggunakan media pembelajaran infografis (canva), Hasil belajar dinilai pada pada hasil pretest dan posttest siswa.

4. Materi Ekosistem

Materi ekosistem yang dimaksud dalam penelitian ini meliputi komponen-komponen ekosistem (komponen biotik, dan komponen abiotik), tipe-tipe ekosistem (ekosistem air, ekosistem darat, ekosistem buatan), rantai makanan, jaring-jaring makanan, piramida ekologi dan daur biogeokimia.

H. Sistematika Skripsi

Berdasarkan buku Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) Mahasiswa, 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 mengantarkan pembaca ke dalam pembahasan suatu masalah yang melatarbelakangi terjadinya penelitian. Masalah penelitian timbul karena terdapat kesenjangan antara harapan dengan kenyataan. Kemudian masalah tersebut diidentifikasi dan dibatasi untuk diteliti lebih lanjut, serta membuat rumusan masalah dengan tujuan agar penelitian dapat terarah sesuai dengan tujuan penelitian, kemudian dapat memberikan manfaat penelitian kepada siswa, guru, sekolah, dan peneliti selanjutnya.

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 sesuai dengan masalah penelitian. Melalui kajian teori penelitian 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.

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 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 ditunjukkan kepada pembaca.