

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh oleh seseorang setelah mengalami proses belajar yang dapat dijadikan sebagai cara untuk mengukur seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang telah diajarkan. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Purwanto (2011) bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Pengukuran hasil belajar dilakukan untuk mengetahui pencapaian belajar siswa. Bloom dalam Sudjana (2005) membagi hasil belajar dalam tiga ranah yaitu ranah kognitif (intelektual), afektif (sikap), dan kemampuan psikomotorik (bertindak). Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 104 Tahun 2014 pada Kurikulum 2013 diterapkan penilaian untuk menilai hasil belajar peserta didik yang terdiri dari penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Bandura (1997) menyatakan bahwa *self-efficacy* adalah keyakinan seseorang akan kemampuan dirinya dalam menjalankan suatu tugas. Saat ini banyak peneliti pendidikan yang memberikan banyak perhatian terhadap *self-efficacy* (Betoret, Rosello, & Artiga, 2017). Pajares dan Urdan dalam Usher (2014) menyatakan bahwa beberapa penelitian telah membuktikan bahwa *self-efficacy* akademik merupakan prediktor yang dapat menentukan kemampuan akademik siswa dalam mencapai prestasi akademik yaitu jika *self-efficacy* siswa rendah maka prestasi akademiknya juga rendah, tetapi jika *self-efficacy* siswa tinggi maka prestasi akademiknya juga tinggi. Sebagaimana penelitian yang telah dilakukan oleh Tiyuri *et al.* (2018) yang menunjukkan bahwa *self-efficacy* adalah salah satu faktor utama yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Berdasarkan pernyataan tersebut *self-efficacy* merupakan faktor yang cukup berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa.

Hasil belajar dan *self-efficacy* siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti minat siswa dalam belajar. Hidi (1990) menyatakan bahwa ketertarikan siswa dalam belajar adalah faktor internal

yang dapat meningkatkan hasil belajar. Krapp, Schiefele, & Winteler (1992) menyatakan bahwa terdapat hubungan antara ketertarikan atau minat siswa dalam belajar dengan hasil belajar. Hutchison, Follman, Sumpter, & Bodner (2006) menyatakan bahwa minat siswa adalah salah satu faktor keadaan fisiologis yang dapat mempengaruhi *self-efficacy*. Salah satu cara yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar yaitu menggunakan media pembelajaran saat proses belajar berlangsung. Menurut Arif dalam Oka (2017) salah satu manfaat media pembelajaran adalah menimbulkan minat atau ketertarikan siswa terhadap topik pembelajaran. Sehingga berdasarkan hal tersebut, salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar dan *self-efficacy* siswa adalah penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Manfaat media pembelajaran bagi guru yaitu untuk memudahkan penyampaian materi kepada siswa yang harus disesuaikan dengan konten materi pembelajaran, kondisi sekolah, dan kondisi siswa sehingga dapat menunjang kegiatan belajar. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media cenderung lebih dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional tanpa media pembelajaran (Gambari, Yaki, Gana, & Ughovwa, 2014). Selain itu, penelitian sebelumnya menemukan bahwa pembelajaran yang dilengkapi dengan media pembelajaran dapat menyebabkan siswa memiliki *self-efficacy* yang tinggi (Zheng, McAlack, Wilmes, Kogler-Evans, & Williamson, 2009). Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media dapat membuat kegiatan belajar dan mengajar menjadi lebih efektif. Saat ini media pembelajaran tidak hanya bisa didapatkan dari media cetak, tetapi media pembelajaran juga bisa didapatkan melalui internet. Penggunaan internet sebagai sumber media pembelajaran dapat mendukung tuntutan pendidikan pada abad ke-21. Dunia pendidikan pada abad ke-21 saat ini disesuaikan dengan era globalisasi yang diiringi dengan kemajuan teknologi (Abao, Dayagbil, & Boholano, 2015).

Pada bidang pendidikan, kemajuan teknologi secara realistis berperan dalam upaya untuk mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa maupun guru (Abao et al., 2015). Manfaat teknologi secara tidak langsung yaitu dapat memfasilitasi guru untuk mengajar secara efektif (Boholano, 2017). Salah satu produk dari kemajuan teknologi yang dapat dimanfaatkan yaitu media pembelajaran yang bersumber dari penggunaan internet. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat lebih dari 40% pengguna internet setiap harinya sebagai media untuk mendapatkan informasi, permainan, dan media sosial (Bennedict & Pence, 2012). Berdasarkan pernyataan tersebut, salah satu fungsi internet adalah sebagai media untuk mendapatkan informasi sehingga dapat dimanfaatkan di dalam bidang pendidikan. Salah satu fasilitas internet yang berperan di dalam bidang pendidikan adalah *World Wide Web (WWW)* atau sering disebut *website* (Aqib, 2013). Penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Wardoyo (2016) menyatakan bahwa *website* memiliki kelebihan tertentu sebagai sumber media pembelajaran dibandingkan dengan media tertulis maupun audio, sehingga lebih memudahkan siswa untuk belajar dan tidak mudah bosan saat proses pembelajaran berlangsung. Menurut Arsyad (2007) salah satu kemungkinan dalam pengembangan pembelajaran berbasis internet yaitu *web enhanced course*. *Web enhanced course* adalah penggunaan *website* dalam pendidikan untuk menunjang kualitas pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil penelitian, siswa pada kelas yang menggabungkan pembelajaran dengan cara memanfaatkan internet untuk menunjang kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas mendapatkan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa pada kelas konvensional (Lim, et.al, 2008). Selain itu, penggunaan teknologi juga dapat meningkatkan *self-efficacy* siswa dalam belajar (Askar dalam Zheng, et.al, 2009). Berdasarkan pernyataan tersebut, salah satu fungsi *website* sebagai salah satu fasilitas internet adalah sebagai sumber media pembelajaran.

Salah satu materi yang dianggap tepat untuk dipelajari pada penelitian ini yaitu materi sistem indera. Materi sistem Indera membahas

mengenai lima alat Indera pada manusia yang terdiri dari alat Indera di mana di dalamnya membahas tentang struktur, fungsi, dan proses. Sehingga diharapkan teks, gambar, dan video sebagai media pembelajaran yang terdapat di dalam *website* tersebut dapat membantu siswa untuk mempelajari materi sistem Indera. Pada materi sistem indera terdapat proses penerimaan rangsang yang bersifat abstrak dan tidak dapat diamati secara langsung serta sulit divisualisasikan sehingga dapat menyebabkan siswa sulit memahami konsep tersebut (Inderasetyawati, Paidi, & Ciptono, 2016). Penelitian mengenai materi sistem Indera sebelumnya telah dilakukan oleh Inderastyawati, *et.al* (2016) menyatakan bahwa hasil belajar pada kelas yang menggunakan media dalam pembelajaran sistem Indera mendapatkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan beberapa hal yang telah dikemukakan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hasil Belajar dan *Self-efficacy* siswa pada pembelajaran sistem Indera melalui penggunaan media berbasis *website*”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Bagaimana hasil belajar dan *self-efficacy* siswa pada pembelajaran sistem Indera melalui penggunaan media berbasis *website*?”

C. Pertanyaan Penelitian

Adapun pertanyaan penelitian dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana perbedaan dan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pembelajaran sistem Indera?
2. Bagaimana perbedaan *self-efficacy* siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pembelajaran sistem Indera?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah yaitu untuk mengeksplorasi hasil belajar dan *self-efficacy* siswa pada pembelajaran sistem Indera melalui penggunaan media berbasis *website*.

E. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Hasil belajar yang diukur pada penelitian ini terdiri adalah ranah kognitif siswa yang diukur melalui tes yang dilakukan saat sebelum dan setelah pembelajaran.
2. *Self-efficacy* yang diukur yaitu *self-efficacy* akademik siswa berdasarkan dimensi yang terdiri dari dimensi *level*, dimensi *generality*, dan dimensi *strength*.
3. Media berbasis *website* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa media teks, gambar, dan video terkait konten materi sistem Indera yang tersedia di dalam *website*. Alamat *website* yang digunakan yaitu <https://smartbio.gnomio.com/>.
4. Materi yang terdapat di dalam *website* biologi yang digunakan yaitu bab sistem koordinasi dengan sub bab materi sistem Indera manusia meliputi struktur, fungsi, dan kelainan alat Indera, serta terjadinya proses melihat oleh alat Indera mata, membaui oleh alat Indera hidung, mendengar oleh alat Indera telinga, mengecap oleh alat Indera lidah, dan perasa oleh alat Indera kulit.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari temuan pada penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai contoh bagi guru dalam penerapan media bersumber *webiste* untuk dijadikan sebagai sumber belajar siswa dalam mengajarkan konsep sistem Indera.
2. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk pengembangan penelitian sejenis dengan materi yang berbeda oleh peneliti selanjutnya.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi tentang pengaruh pembelajaran menggunakan *webiste* biologi terhadap hasil belajar dan *self-efficacy* siswa SMA pada materi sistem Indera

G. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi ini memiliki struktur atau sistematika yang sesuai dengan aturan pedoman penulisan karya ilmiah UPI tahun

2016. Karya tulis ilmiah ini terdiri atas BAB I, BAB II, BAB III, BAB IV, dan BAB V. Deskripsi mengenai setiap bab pada penelitian ini terdiri dari:

1. BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini terdiri dari pendahuluan yang tersusun dari beberapa sub bab diantaranya yaitu latar belakang dilakukannya penelitian, rumusan masalah penelitian, pertanyaan penelitian, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

2. BAB II: PERAN *WEBSITE* TERHADAP HASIL BELAJAR DAN *SELF-EFFICACY* SISWA

Pada bab ini membahas mengenai kajian pustaka yang berisi penjelasan mengenai teori-teori tentang penelitian yang dilakukan. Bab ini terdiri dari landasan teori *website* sebagai sumber media ajar, hasil belajar, *self-efficacy* dan tinjauan materi sistem Indera yang disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD) pada kurikulum 2013.

3. Bab III: METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang metode penelitian yang terdiri dari desain penelitian, populasi dan sampel, definisi operasional, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan teknik analisis data.

4. Bab IV: TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi temuan dan pembahasan mengenai data yang telah diperoleh dan diolah. Adapun yang dibahas yaitu mengenai perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pembelajaran sistem Indera dan perbedaan *self-efficacy* siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pembelajaran sistem Indera

5. Bab V: SIMPULAN, REKOMENDASI, DAN IMPLIKASI

Pada bab ini membahas tentang simpulan hasil penelitian berdasarkan temuan dan pembahasan, implikasi, dan rekomendasi untuk penelitian yang akan dilakukan selanjutnya.

Selain itu peneliti mencantumkan beberapa sumber literatur pada skripsi ini yang berupa buku, jurnal, dan sumber lainnya yang dituliskan di dalam daftar pustaka, serta beberapa penjelasan dalam skripsi ini yang dicantumkan pada lampiran.