

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Abad 21 dikatakan sebagai abad pengetahuan, yakni sebuah abad yang ditandai dengan terjadinya transformasi besar-besaran dari masyarakat agraris menuju masyarakat industri dan berlanjut ke masyarakat berpengetahuan (Soh, Arsyad & Osman, 2010). Proses transformasi ini ditandai dengan terjadinya perubahan sosial dan budaya masyarakat mengakibatkan deras arus informasi serta ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di abad ini berkembang pesat, hal ini didukung oleh pernyataan Ngafifi (2014), dimana kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan ilmu pengetahuan. Teknologi juga memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktivitas, tindakan dan perilaku manusia.

Tuntutan perubahan zaman dan arus informasi yang begitu cepat menyebabkan kemajuan teknologi yang semakin mutakhir. Teknologi memberikan kemudahan kepada guru saat pembelajaran. Saat ini guru berlomba-lomba dalam memberikan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa, yakni memanfaatkan internet dalam proses pembelajaran.

Implementasi kurikulum 2013 yang mengintegrasikan teknologi informasi dalam pembelajaran menyarankan guru dan siswa paham ilmu teknologi, sehingga siswa dan guru aktif terlibat dalam proses belajar dengan memanfaatkan teknologi. Tidak hanya sebatas mengetahui saja, namun guru dapat merancang media pembelajaran berbasis teknologi yang bermanfaat dan dapat diimplementasikan dalam proses belajar mengajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan (Yurfina, 2017).

Pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Slameto (2013), faktor yang mempengaruhi pembelajaran ada dua jenis, yaitu

faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi minat, bakat, motivasi, dan kesehatan. Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Aspek minat diduga sangat mempengaruhi proses belajar maupun hasil belajar siswa. Minat besar pengaruhnya dan memiliki hubungan terhadap hasil belajar. Apabila pembelajaran tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar sungguh-sungguh karena tidak ada daya tarik baginya. Pembelajaran yang menarik minat siswa, lebih mudah dipelajari dan disimpan, karena minat pada dasarnya dapat menumbuhkan aktivitas yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti terhadap salah satu guru biologi kelas X di SMA Negeri 9 Bandung, diperoleh bahwa metode pembelajaran yang sering digunakan oleh guru khususnya pada materi ekosistem ialah metode literasi dan ceramah. Sebagian besar pembelajaran mengenai ekosistem masih dilaksanakan di dalam kelas. Hal ini berpengaruh terhadap minat siswa pada materi tersebut.

Minat siswa sulit didapat pada pembelajaran dengan metode literasi dan ceramah karena membuat siswa kurang aktif pada pembelajaran. Menurut Harsono, Soesanto dan Samsudi (2009), metode ceramah merupakan metode pengajaran konvensional, guru hanya bercerita sesuai dengan materi yang ada di buku, sedangkan metode literasi merupakan upaya mendapat pengetahuan dari buku atau media informasi. Pembelajaran seperti itu membuat siswa merasa bosan karena tidak mempelajari objek secara langsung. Oleh karena itu diperlukan strategi baru agar siswa mempelajari objek secara langsung, sehingga mampu menimbulkan minat belajar. Salah satunya dengan menggunakan media teknologi "*mobile learning*" yang dapat di akses siswa dengan bebas tanpa batasan ruang dan waktu.

Dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Kissi & Dreesmann (2017), menyatakan bahwa kemampuan literasi siswa sangat rendah, dan siswa memiliki kesulitan dalam pembelajaran sains. Berdasarkan tersebut dipaparkan sebuah aplikasi "*mobile learning*" yang bernama *Action bound*. Aplikasi ini memiliki pengaruh

terhadap peningkatan hasil belajar siswa, sehingga siswa merasa minat dalam pembelajaran yang dilakukan dengan aplikasi *Action bound* .

Aplikasi *Action bound* ialah perangkat *mobile learning* yang dapat membantu pembelajaran siswa di luar kelas, aplikasi ini juga dapat digunakan siswa dalam bermain sambil belajar di alam terbuka meliputi perburuan digital dalam meningkatkan interaksi kehidupan serta kepekaan terhadap lingkungan disekitar. Aplikasi *Action bound* digunakan sebagai media ajar dan sumber ajar yang membantu siswa saat pembelajaran di lingkungan sekolah ataupun taman sekolah, hal ini dapat memberikan kepekaan siswa terhadap lingkungan di sekitar nya. Karena alasan inilah peneliti mengkolaborasikan aplikasi *Action bound* dengan materi Ekosistem sebagai media ajar dan sumber ajar karena aplikasi *Action bound* menstimulasi rasa ingin tahu siswa untuk lebih peka terhadap lingkungan .

Kompetensi dasar yang yang harus dicapai yakni KD 3.9 Menganalisis informasi data dari berbagai sumber tentang ekosistem dan semua interaksi yang berlangsung di dalamnya. KD tersebut sesuai dengan pembelajaran pada aplikasi *Action bound* karena dapat semenganalisis informasi data dari lingkungan sekolah. Ketercapaian nya KD akan diukur dengan tes sebelum dan sesudah pembelajaran, untuk mengetahui kenaikan dari Kognitif yang dimiliki siswa, dan juga aspek afektif yang akan diukur menggunakan lembar observasi. Pendekatan yang digunakan aplikasi *Action bound* ialah *scientific* dengan permainan berbasis aplikasi interaktif untuk ponsel pintar atau *smartphone*.

Penelitian yang dilakukan oleh Kissi & dreesmann (2017), menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Action bound* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dengan media belajar yang menarik. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Kissi & dreesmann (2017), diketahui Sekitar 90% siswa menyatakan bahwa mereka memiliki *Smartphone* dan lebih dari 57% menyatakan memiliki komputer tablet. Sebagian besar

siswa menghabiskan waktunya untuk bermain *Smartphone* setiap hari namun ada beberapa siswa yang hanya menggunakannya beberapa kali dalam satu minggu.

Penelitian lebih lanjut tentang aplikasi *Action bound* ini belum ditemukan, namun melihat dari penelitian yang dilakukan oleh Kissi & dreesmann (2017), aplikasi ini digunakan karena kemudahan mengakses nya baik itu untuk guru maupun siswa, dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat tentunya perlu dimanfaatkan guru untuk menunjang proses pembelajaran. Dengan kata lain, pembelajaran tidak lagi hanya disampaikan dengan metode ekspositori dimana siswa hanya menjadi pembelajar pasif, namun guru harus memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan aplikasi *Action bound* dalam menunjang program pembelajaran biologi terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa pada materi ekosistem. Untuk menarik minat siswa, penulis mencoba membuat penelitian mengenai materi Ekosistem yang berfokus pada interaksi komponen ekosistem baik biotik maupun abiotik yang ada di lingkungan sekolah, aliran energi, daur biogeokimia dan juga suksesi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah pada penelitian adalah sebagai berikut: “Bagaimana pengaruh aplikasi *Action bound* terhadap hasil belajar serta minat belajar siswa pada materi Ekosistem?”

Rumusan masalah tersebut dijabarkan ke dalam beberapa pertanyaan peneliti untuk lebih mengarahkan penelitian pada aspek yang dikaji. Pertanyaan penelitian yang akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana perbedaan peningkatan aspek kognitif siswa yang menggunakan aplikasi *Action bound* dan yang tidak menggunakan aplikasi *Action bound*?

2. Bagaimana perbedaan aspek afektif siswa yang menggunakan aplikasi *Action bound* dan yang tidak menggunakan aplikasi *Action bound*?
3. Bagaimana pengaruh aplikasi *Action bound* terhadap minat belajar siswa pada materi Ekosistem ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh aplikasi *Action bound* terhadap hasil belajar yang terdiri atas aspek kognitif, aspek afektif, serta minat belajar siswa pada materi ekosistem.

1.4 Batasan Masalah

Agar permasalahan yang dibahas tidak meluas, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Media dan sumber ajar yang digunakan dalam penelitian pada kelas eksperimen adalah aplikasi *Action bound*, yang di dalam nya terdiri atas *mission* (misi), *quiz* (kuis), *take a picture* (mengambil gambar) dan juga *scanning* (scan kode QR). Sedangkan media pembelajaran yang dilakukan pada kelas kontrol adalah PPT pembelajaran materi ekosistem.
2. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini mencakup aspek Kognitif atau pengetahuan yang memiliki jenjang C1, C2, C3, dan C4 yang diukur melalui tes yang dilakukan sebelum dan sesudah pembelajaran berlangsung. Serta aspek afektif diukur dengan lembar observasi.
3. Minat belajar yang diteliti pada penelitian ini hanya diberikan pada kelas eksperimen berdasarkan indikator perasaan senang, percaya diri, perhatian, aktivitas belajar dan juga kesadaran belajar ketika pembelajaran

menggunakan aplikasi *Action bound*. Minat belajar diukur dengan menggunakan angket yang di adaptasi angket minat dari Arlianty, (2017).

1.5 Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak diantaranya :

1. Bagi siswa, diharapkan hasil penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar dan juga dapat menumbuhkan minat belajar siswa pada materi Ekosistem.
2. Bagi guru, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam meningkatkan Kognitif siswa, kemampuan afektif siswa, serta minat belajar siswa pada materi Ekosistem.
3. Bagi sekolah, hasil dari penelitian ini memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru.
4. Bagi masyarakat, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk pengembangan penelitian sejenis karena aplikasi *Action bound* belum banyak diteliti di Indonesia.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Adapun masing-masing poin tersebut diuraikan dengan penjabaran yang diadaptasi dari Pedoman Penulis Karya Ilmiah UPI 2018.

BAB I Pendahuluan berisi penjabaran dari Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah, Pertanyaan Penelitian, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Dan Manfaat Penelitian dan Struktur Organisasi Skripsi.

BAB II Tinjauan pustaka memberikan konteks berkaitan dengan topik atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian. Poin penting yang ada di dalam bagian kajian pustaka adalah konsep, teori, dalil, hukum, ataupun model yang dikaji dan juga penelitian terdahulu yang terkait. Pada penelitian ini poin yang akan dibahas pada

Intan Destiana, 2019

PENGARUH APLIKASI ACTION BOUND TERHADAP HASIL BELAJAR DAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI EKOSISTEM

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

bagian tinjauan pustaka adalah mengenai Aplikasi *Action bound*, hasil belajar berupa aspek Kognitif, dan aspek afektif, serta minat belajar siswa dan juga materi ekosistem.

BAB III Metode menggambarkan rancangan alur penelitian yang akan peneliti lakukan dari mulai pengumpulan data hingga pengolahan data, Adapun poin-poin yang akan dipaparkan dalam bagian metode adalah sebagai berikut: Definisi Operasional, Desain Penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian, Prosedur Penelitian, Instrumen Penelitian, dan Analisis Data.

BAB IV Pada bagian temuan dan pembahasan menggambarkan temuan penelitian hasil pengolahan serta analisis data dengan urutan sesuai dengan rumusan masalah sedangkan pembahasan menggambarkan pembahasan lebih lanjut dari temuan penelitian dengan tujuan menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan.

BAB V simpulan dan rekomendasi menggambarkan penafsiran serta pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan serta hal-hal penting yang bermanfaat dari hasil penelitian tersebut. Saran yang diberikan dapat ditujukan kepada para pembuat kebijakan, pengguna hasil, dan juga peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA berisi list sumber-sumber yang digunakan dalam menyusun skripsi.

LAMPIRAN berisi dokumen yang digunakan dalam penelitian dan mendukung isi skripsi yang berisi RPP, Perangkat pembelajaran, Soal uji, hasil uji instrumen, dan dokumentasi pada saat penelitian berlangsung.