

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Menyadari pentingnya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dimasa revolusi industri 4.0 ini. Darmawan (2015, hlm. 3) menyatakan bahwa “Kementrian Negara Riset dan Teknologi memberikan arahan sektor-sektor yang mana revolusi digital (karena konvergensi telekomunikasi komputasi multimedia terjadi melalui implementasi digital) menciptakan mesin-mesin yang mengganti (atau setidaknya meningkatkan kemampuan) otak manusia”. Pemanfaatan teknologi saat ini sudah membuka banyak peluang di berbagai bidang kehidupan terutama di bidang pendidikan. Hal ini tentu mengisyaratkan kepada pendidik maupun calon pendidik agar mampu menerapkan cara belajar dengan pemanfaatan teknologi. Artinya pendidik dan calon pendidik harus bisa dan paham akan kemajuan teknologi agar dapat menjalankan tugasnya dengan baik sesuai dengan kurikulum yang berlaku serta pembelajaran yang menuju ke arah yang lebih inovatif.

Penggunaan media di dalam proses pembelajaran menjadi alternatif bagi pendidikan yang inovatif. Media pembelajaran dapat mempermudah dalam penyampaian informasi atau pesan pembelajaran kepada peserta didik, selain itu media juga dapat membangkitkan minat belajar siswa serta dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Pembelajaran di era teknologi saat ini, banyak memanfaatkan media berbasis teknologi informasi atau biasa disebut *Information Cumunication Technology* (ICT). “Dalam Bahasa sederhana ICT adalah suatu perangkat teknologi yang memfasilitasi penggunaanya dengan berbagai kemudahan dalam mengakses informasi yang dibutuhkan, baik informasi yang disajikan dalam bentuk tulisan, suara, visual, maupun dalam bentuk simbol atau lambing lambing informasi lainnya” (Prawiradilaga, 2013 , hlm. 16).

Keberadaan media pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam meningkatkan efektivitas proses komunikasi dan mempermudah proses penyampaian informasi yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik. Ditegaskan dalam Sukiman (2012, hlm. 44) bahwa “media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar”. Oleh karena itu, berdasarkan pernyataan di atas mengingat pentingnya peran serta fungsi media pembelajaran dalam menunjang keberhasilan suatu proses pembelajaran, perlu adanya suatu upaya untuk mengoptimalkan pemanfaatan serta penggunaan media pembelajaran. Khususnya dalam mata pelajaran Biologi pada jenjang Sekolah Menengah Atas.

Hasil pengamatan penulis, ditemukan beberapa guru di SMAN 1 Cibeber masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Para guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran khususnya media pembelajaran berbasis IT dan terdapat beberapa guru yang masih belum bisa membuat media pembelajaran interaktif. Dari beberapa guru yang peneliti amati, hanya beberapa yang menggunakan media pembelajaran berbasis IT, itu pun pada mata pelajaran tertentu dan hanya menggunakan media presentasi di kelas saja, siswa pun mendapatkan pengalaman belajar yang kurang, khususnya pengalaman terkait dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

Dewasa ini, telah berkembang pesat produk multi media seiring dengan berkembangnya ilmu teknologi dan komunikasi, mulai dari *device komputer*, telepon serta alat komunikasi lainnya seperti telepon genggam pada saat ini yang dapat dimanfaatkan untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih variatif dan menyenangkan untuk menunjang hasil belajar lebih optimal. Selaras dengan hasil wawancara peneliti dengan siswa disekolah SMAN 1 Cibeber mengatakan bahwa di dalam satu kelas, siswa yang memiliki *device* berbasis *android* cukup banyak, dan hasil dari wawancara tersebut peneliti mempersentasikan siswa yang memiliki *device*

berbasis *android* (handphone, tablet, dan laptop) sebanyak 80% dari jumlah siswa dalam satu kelas.

Data yang peneliti dapatkan dari hasil wawancara di SMAN 1 Cibeber, peneliti melihat akan adanya ancaman dari perkembangan teknologi yang dihadapi sekolah, khususnya pada proses pembelajaran, dimana siswa menggunakan *device* atau *android* mereka saat pembelajaran berlangsung sehingga mengganggu dalam proses pembelajaran, dari masalah tersebut peneliti melihat peluang untuk memanfaatkan fasilitas belajar di sekolah SMAN 1 Cibeber dengan *device* berbasis *android* yang siswa miliki untuk menjadikan suatu proses pembelajaran yang menarik dan efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Menyadari akan fasilitas yang SMAN 1 Cibeber memumpuni, akan tetapi kurang dimanfaatkan dengan baik dan di jalankan sesuai prosedur untuk mengefektifkan proses pembelajaran, peneliti menjadikan SMAN 1 Cibeber sebagai objek penelitian untuk meneliti efektivitas dari media pembelajaran *lectora inspire* dalam meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif.

Karakteristik pada mata pelajaran Biologi itu sendiri dimana biologi merupakan ilmu yang di dalam pembelajarannya dibutuhkan pengalaman langsung dari peserta didik karena biologi selalu berhubungan dengan dirinya dan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu dalam pembelajarannya dibutuhkan media yang membuat peserta didik secara langsung melihat suatu materi dengan konkret. Video, gambar, suara dan simbol-simbol yang disisipkan di dalam media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dapat membantu peserta didik mengetahui materi atau pesan yang disampaikan oleh pendidik dengan mudah.

### **Tabel 1.1**

#### **Nilai Rata-Rata Ujian Tengah Semester Mata Pelajaran Biologi Semester Ganjil Tahun Ajaran 2018/2019**

No	Kelas	Nilai rata-rata Ujian Tengah Semester Mata Pelajaran Biologi Semester Ganjil Tahun Ajaran 2018/2019
1	XI IPA 1	65.4
2	XI IPA 2	60.57
3	XI IPA 3	65.20
4	XI IPA 4	66.01

Dalam tabel diatas terlihat bahwa nilai rata-rata siswa kelas XI IPA pada mata pelajaran Biologi masih belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu nilai KKM untuk mata pelajaran Biologi pada kelas XI IPA adalah 70. Oleh karena sebab itu maka sangat diperlukan adanya suatu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang selama ini dilakukan agar hasil belajar yang diperoleh siswa khususnya pada matapelajaran Biologi dapat meningkat dan dapat mencapai nilai kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan. Atas dasar berbagai permasalahan yang dipaparkan di atas, maka peneliti akan mencoba memberikan suatu bentuk pemecahan masalah yakni, peneliti akan mencoba membuat sebuah media pembelajaran berbasis *Mobile Learning* yang dapat dibuat dengan mudah dalam aplikasi *Lectora Inspire*.

*Lectora inspire* adalah suatu program yang efektif dalam pembuatan media pembelajaran, selain mudah dalam segi pembuatan media pembelajaran, juga mudah dimengerti dalam segi penggunaannya. *Lectora inspire* merupakan *software* pengembangan belajar elektronik (*e learning*) yang relatif mudah diaplikasikan atau diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman Bahasa pemograman yang canggih. *Lectora inspire* memiliki penampilan yang tidak asing dengan kita dan adapun yang sudah menguasainya seperti *Microsoft Office Power Point*.

Penggunaan media pembelajaran *lectora inspire* dalam materi pelajaran, didesain semenarik mungkin, di dalam media pembelajaran *lectora inspire* dapat menampilkan video, serta gambar gambar animasi yang berhubungan dengan materi pelajaran kita inginkan yang berhubungan dengan materi pelajaran agar peserta didik lebih memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru. Proses pembelajaran akan lebih menyenangkan dan bermakna tentunya memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa, sehingga berpengaruh pada peningkatan prestasi belajar peserta didik. (Salikhah, 2017, hlm 11 ).

Berdasarkan dari pemaparan di atas, penulis akan mencoba mengkaji terkait efektivitas penggunaan media pembelajaran *Lectora inspire* pada mata pelajaran biologi dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif yang dibatasi hanya pada tiga aspek yaitu, aspek memahami (C2), aspek menerapkan (C3), dan aspek menganalisis (C4) menggunakan media pembelajar *Lectora inspire*. Harapan peneliti dalam penelitian ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar dalam ranah kognitif yang terdiri dari aspek tersebut, serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi peserta didik. Penelitian ini sendiri berjudul **“Efektivitas Media Pembelajaran *Lectora inspire* Dalam Meningkatkan Hasil belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi (Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMAN 1 Cibeber Kabupaten Cianjur) “**.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka secara umum permasalahan yang akan dikaji oleh peneliti ialah : apakah penggunaan media pembelajaran *Lectora inspire* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif pada siswa kelas XI pada mata pelajaran Biologi di SMAN 1 Cibeber ?.

Selanjutnya pokok permasalahan tersebut dikerucutkan menjadi rumusan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan pada aspek memahami (C2) antara penggunaan media pembelajaran *Lectora inspire* dengan yang menggunakan media presentasi dengan berbantuan sumber belajar berupa buku pegangan siswa dalam mata pelajaran Biologi pada pokok bahasan Mekanisme Pencernaan Makanan pada Manusia di SMAN 1 Cibeber ?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan pada aspek menerapkan (C3) antara penggunaan media pembelajaran *Lectora inspire* dengan yang menggunakan media presentasi dengan berbantuan sumber belajar berupa buku pegangan siswa dalam mata pelajaran Biologi pada pokok bahasan Mekanisme Pencernaan Makanan pada Manusia di SMAN 1 Cibeber ?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan pada aspek menganalisis (C4) antara penggunaan media pembelajaran *Lectora inspire* dengan yang menggunakan media presentasi dengan berbantuan sumber belajar berupa buku pegangan siswa dalam mata pelajaran Biologi pada pokok bahasan Mekanisme Pencernaan Makanan pada Manusia di SMAN 1 Cibeber ?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan umum dari penelitian ini ialah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *Lectora inspire* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif pada siswa kelas XI pada mata pelajaran Biologi di SMAN 1 Cibeber. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui dan menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran *Lectora Inspire* dengan media pembelajaran presentasi dengan

berbantuan sumber belajar berupa buku pegangan siswa terhadap hasil belajar siswa pada aspek memahami (C2) mata pelajaran Biologi pada pokok bahasan Mekanisme Pencernaan Makanan pada Manusia di SMAN 1 Cibeber.

2. Untuk mengetahui dan menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran *Lectora Inspire* dengan media pembelajaran presentasi dengan berbantuan sumber belajar berupa buku pegangan siswa terhadap hasil belajar siswa pada aspek menerapkan (C3) mata pelajaran Biologi pada pokok bahasan Mekanisme Pencernaan Makanan pada Manusia di SMAN 1 Cibeber.
3. Untuk mengetahui dan menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran *Lectora Inspire* dengan media pembelajaran presentasi dengan berbantuan sumber belajar berupa buku pegangan siswa terhadap hasil belajar siswa pada aspek menganalisis (C4) mata pelajaran Biologi pada pokok bahasan Mekanisme Pencernaan Makanan pada Manusia di SMAN 1 Cibeber.

#### **1.4 Manfaat Hasil Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritik maupun praktis, adapun manfaat dari hasil penelitian ini ialah sebagai berikut :

##### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritik penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat keilmuan serta melihat efektifnya dalam menggunakan media pembelajaran *Lectora Inspire* yang merupakan alat bantu berbasis *android* dalam pemanfaatan pada proses pembelajaran mata pelajaran biologi pada ranah kognitif siswa SMAN 1 Cibeber.

##### **1.4.2 Manfaat Praktis**

###### **1.4.2.1 Bagi Peneliti**

Dapat memperdalam pengetahuan dan wawasan diri tentang sejauh mana Media Pembelajaran *Lectora Inspire* dapat berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran Biologi.

#### 1.4.2.2 Bagi Lembaga yang diteliti

Manfaat penelitian bagi sekolah yang diteliti, memberikan saran atau masukan positif terhadap SMAN 1 Cibeber dalam upaya mengembangkan media pembelajaran *Lectora inspire* sehingga dapat memberikan motivasi untuk peserta didik agar tercapainya peningkatan kualitas belajar pada lembaga terkait.

#### 1.4.2.3 Bagi Guru SMAN 1 Cibeber

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi positif kepada guru agar dapat meningkatkan kualitas pengajar serta mutu mengatasi permasalahan pembelajaran.

#### 1.4.2.4 Bagi Siswa SMAN 1 Cibeber

Manfaat bagi siswa diharapkan siswa mendapatkan pengalaman berbeda dalam cara belajar dan mempermudah cara belajar siswa untuk memahami suatu pelajaran.

#### 1.4.2.5 Bagi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Diharapkan pada penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan media pembelajaran yang efektif bagi jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.

### 1.5 Struktur Organisasi

Sistematika penulisan skripsi terdiri dari lima bab. Bab I (satu) mengenai pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat hasil penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II (dua) berisikan kajian pustaka mengenai permasalahan yang diangkat. Kajian pustakan berisikan teori mengenai media pembelajaran, *mobile learning*, *Lectora Inspire*, hasil belajar dan mata pelajaran biologi,



Bab III (tiga) membahas mengenai metodologi yang digunakan dalam penelitian. Metode penelitian mencakup pendekatan, metode penelitian, populasi dan sampel, definisi operasional, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

Bab IV (empat) berisi mengenai temuan dan pembahasan bagian ini memuat hasil penelitian berkaitan dengan deskripsi hasil analisis data penelitian.

Bab V (lima) membahas mengenai simpulan, implikasi, dan rekomendasi.

Daftar pustaka.

Lampiran-lampiran.