

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan ialah usaha yang secara sadar serta direncanakan sehingga dapat mewujudkan iklim belajar dan proses pembelajaran agar siswa memiliki keaktifan mengembangkan potensi dari dalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Undang-undang no 20 tahun 2003 pasal 1). Seseorang yang terlibat dalam proses Pendidikan tidak terlepas dari kegiatan belajar. “Belajar ialah serangkaian proses perubahan yaitu perubahan dari sikap maupun sifat atau tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.” (Slameto, 2010). Pendidikan membutuhkan interaksi yang seimbang antara peserta didik dengan guru/Pendidiknya serta dengan lingkungannya.

Peran seorang guru sangat vital untuk mencapai tujuan diselenggarakannya pendidikan, karena peran guru disamping mengajar yaitu membimbing, mengarahkan dan menjadi fasilitator agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif. Merujuk kepada pendapat Suryabrata (2002) bahwa : “Guru merupakan satu dari sekian faktor yang penting dalam mempengaruhi efektivitas belajar peserta didik” . Faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas belajar salah satunya adalah faktor eksternal dimana faktor tersebut merupakan faktor diluar diri peserta didik. (Suryabrata, 2002) mengatakan bahwa:

“Faktor eksternal meliputi 3 aspek yaitu a) Faktor pengatur belajar mengajar di sekolah yaitu kurikulum, pengajaran, disiplin sekolah, fasilitas belajar, pengelompokan siswa; b) Faktor sosial di sekolah seperti sistem sekolah, guru dan interaksi siswa; c) Faktor situasional yaitu keadaan sosial ekonomi, keadaan tempat serta lingkungan”

Dari beberapa faktor diatas, guru termasuk ke dalam faktor eksternal efektivitas pembelajaran. Guru memiliki peran vital dan cukup penting dalam

efektivitas pembelajaran. (Sardiman A.M, 2004) mengemukakan terdapat 9 peran guru pada kegiatan dan proses belajar mengajar, diantaranya adalah sebagai berikut : motivator, organisator, informator, pengarah, misiator, transmitter, fasilitator, mediator, evaluator. Kurikulum 2013 yang sampai saat ini digunakan di setiap jenjang pendidikan dapat memberi peluang untuk guru sebagai fasilitator untuk dapat memberikan kebebasan kepada siswa siswa untuk berkreasi ,berpikir, dan berkembang. (Loeloe & Sofan, 2013) mengemukakan bahwa “guru sebagai fasilitator memiliki kewenangan untuk memberikan rangsangan dan stimulus agar membantu siswa dalam belajar dan berpikir secara mandiri dan mengembangkan serta menggunakan bermacam-macam cara serta alternative yang dapat membuat proses belajar peserta didik menjadi lebih mudah. Guru dapat memilih atau mengembangkan media pembelajaran yang sesuai.”

Seiring dengan berkembangnya teknologi dan zaman yang semakin pesat, memungkinkan seseorang mengeksplorasi berbagai kegiatan dengan bantuan teknologi informasi dan komunikasi. Tidak terkecuali dengan kegiatan pembelajaran. Kemunculan teknologi dalam kegiatan pembelajaran akan menjadi kemudahan baik bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran maupun bagi siswa sebagai subjek belajar. Kemunculan teknologi juga memungkinkan adanya inovasi media pembelajaran yang semakin memudahkan siswa untuk belajar. Dewasa ini penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sudah menjadi kebutuhan dan tuntutan di era global. Briggs dalam buku Media Pembelajaran oleh Rudi Susilana & Cepi Riyana(2008:63) mengungkapkan definisi dari media adalah “alat untuk memberikan rangsangan kepada siswa sehingga memungkinkan adanya proses belajar”. Untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai media pembelajaran yang menarik dan memotivasi siswa untuk belajar. Sejalan dengan pendapat (Hamalik O. , 1989)) bahwa :

“Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik.”

Peran media dalam kegiatan belajar sangat penting dalam keberhasilan proses belajar. Media juga sebagai alat atau perantara yang digunakan oleh pengirim pesan kepada penerima pesan. Berbagai media telah digunakan untuk proses pembelajaran seperti power point, video, flashcard dan sebagainya. Perkembangan teknologi pun memungkinkan proses kegiatan belajar dilakukan dengan menggunakan jaringan Internet atau bisa disebut dengan istilah *e-learning*. Definisi *E-learning* menurut (Harley, 2001) merupakan “suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media Internet, Intranet atau media jaringan Komputer lain.” Penggunaan internet dalam proses belajar-mengajar memunculkan berbagai model seperti *e-learning*, *web based learning*, *distance learning* dan istilah-istilah lainnya. Internet dapat mempermudah penyebaran serta pendistribusian pesan (materi pembelajaran) sehingga materi pelajaran dapat terus diperbaharui. Internet juga memungkinkan melakukan pembelajaran secara tidak langsung dan tidak memerlukan tatap muka.

*E-learning* atau daring telah dicetuskan pada awal tahun 1990 dimana pada saat itu merupakan era CBT (*Computer Based Learning*) perlahan mulai dikeluarkan aplikasi dan platform *e-learning* yang menggunakan PC dan dikemas dalam bentuk *CD-ROM*. Materi yang disampaikan pada masa tersebut berbentuk video dan audio. (Agustina, Santosa, & Ferdiana, 2016). Semakin lama, perkembangan *e-learning* semakin banyak diciptakan untuk mendukung pembelajar jarak jauh. Namun pembelajaran secara online belum betul-betul dilaksanakan secara serentak. Hingga tibalah saat dunia atau khususnya Indonesia menghadapi pandemi *Covid-19*, menteri Pendidikan Nadiem Makarim dalam Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat penyebaran *Corona Virus Disease (Covid-19)* menghimbau agar seluruh satuan tingkat pendidikan untuk melaksanakan proses pembelajaran secara daring/jarak jauh agar menghindari dan memutus rantai persebaran virus *covid-19*. Tentunya surat keputusan tersebut menimbulkan berbagai dampak baik terhadap pendidik atau guru untuk bisa membuat suasana dan iklim pembelajaran secara online yang efektif.

Dilansir dari [www.timesindonesia.co.id](http://www.timesindonesia.co.id) , dampak dari diberlakukannya *Physical distancing* sebagai dasar pelaksanaan pembelajaran secara daring sukses membuat pendidik kewalahan karena sistem, silabus dan proses belajar harus diubah dan disesuaikan secara cepat. Salah satu guru SMP swasta di Kota Bandung pun mengungkapkan bahwa “pembelajaran daring pada pelaksanaannya masih banyak memiliki kekurangan, sehingga yang terjadi adalah bias implementasi pembelajaran, banyak keluhan ditemukan dalam proses pembelajaran daring di tengah pandemi corona. Hal yang paling mencolok adalah pada bentuk pembelajaran yang semestinya sharing informasi antara guru dan siswa, kini berubah menjadi pembelajaran dengan bentuk kirim tugas saja” dilihat dari pelaksanaannya, pembelajaran secara online masih kurang efektif. “Membuat komunikasi searah dan kesulitan memberikan arahan, pembelajaran online kurang efektif karena tidak bisa menyampaikan secara langsung dan menyeluruh materinya.” Lanjut beliau,

Seperti yang dikatakan oleh salah satu peserta didik kelas VII di salah satu SMP swasta di kota Bandung, saat studi pendahuluan bahwa dirinya mengeluhkan pembelajaran online karena tugas yang begitu banyak, tidak jarang juga mencari jawaban via google yang kredibilitasnya tidak diketahui oleh guru serta komunikasi hanya berlangsung satu arah. Siswa tersebut lebih menyukai pembelajaran secara konvensional karena pembelajaran online yang didapatkannya cenderung monoton dan membebani para siswa.

Permasalahan lain yang timbul dari pembelajaran online seperti yang dilansir dari [mediaindonesia.com](http://mediaindonesia.com) tentang permasalahan pembelajaran jarak jauh yang dipost pada 2 Mei 2020 mengungkapkan bahwa dalam survei PJJ, 79,9% siswa mengaku pembelajaran online atau jarak jauh berlangsung tanpa interaksi 2 arah dari guru maupun dari peserta didik. Kegiatan pembelajaran juga belum mempertimbangkan kondisi serta keragaman peserta didik. Dalam survei, terungkap bahwa 58% pendidik memberi tugas serta pengumpulan tugas serta materi dari aplikasi daring yang sama bagi setiap siswa. Permasalahan tersebut sangat penting mengingat tidak semua siswa memiliki gadget yang mumpuni untuk mendownload aplikasi daring

yang memakan memori cukup besar. Sebanyak 15,6% responden tidak memiliki sarana yang memadai untuk melakukan *e-learning* seperti laptop atau spesifikasi handphone yang kurang. “pembelajaran meninggalkan esensi dari pembelajaran itu sendiri yaitu dialog, jarang bertatap muka, sentuhan secara fisik atau psikis kurang terjalin, belum lagi setiap siswa harus memiliki handphone dengan spesifikasi tertentu agar dapat mengakses/menggunakan aplikasi pendidikan tertentu dan dengan kuota yang selalu aktif” ungkap salah satu guru mata pelajaran IPA di SMP Kota Bandung.

Permasalahan tersebut juga dirasakan pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran mata pelajaran IPA. Tujuan dari diselenggarakannya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada jenjang SMP adalah memfokuskan pemahaman terkait kondisi kekayaan lingkungan alam yang perlu dijaga dan dilestarikan melalui perspektif biologi, kimia dan fisika. Proses Pembelajaran IPA harus dapat membuat kondisi alam sekitar dan kondisi sosial di masyarakat menjadi sumber belajar bagi peserta didik agar proses pembelajaran IPA dapat mengembangkan karakter peserta didik juga agar peserta didik dapat mengaitkan materi yang dipelajarinya dengan situasi nyata yang ada di lingkungan sekitarnya sehingga peserta didik dapat membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan mereka.

Saat ini upaya yang dilakukan oleh guru khususnya guru SMP di kota Bandung agar materi pembelajaran dapat tersampaikan kepada setiap siswa adalah mengontrol peserta didik untuk belajar secara rutin, memberikan sumber sumber yang valid, dan menggunakan media pembelajaran edubox dan google form. terlepas dari itu, terdapat kendala penggunaan media tersebut yaitu tidak bisa berkomunikasi secara langsung jadi ketika ada pertanyaan atau tidak mengerti suatu materi tidak bisa disampaikan. Maka dari itu guru ingin menggunakan media yang mudah digunakan baik oleh guru maupun oleh peserta didik dan bisa memberikan warna baru dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran online harusnya mendorong siswa untuk menjadi kreatif, mengakses sebanyak mungkin sumber pengetahuan, menghasilkan karya,

memperluas wawasan dan ujung dari semua itu adalah menjadikan siswa sebagai pembelajar sepanjang hayat ([www.timesindonesia.co.id](http://www.timesindonesia.co.id)). Hal tersebut merupakan sebuah tantangan bagi seorang teknolog pendidikan untuk menciptakan suasana belajar dalam kondisi apapun agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan berbagai macam cara. Sejalan dengan Teknologi Pendidikan yang didefinisikan oleh AECT (*Assotiation for Educational Communications and Technology*) bahwa teknologi pendidikan ialah “studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja melalui penciptaan, penggunaan, dan pengaturan proses dan sumber daya teknologi”. Teknologi Pendidikan hadir untuk memecahkan berbagai masalah dalam bidang Pendidikan. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh seorang teknolog pendidikan dalam menjawab tantangan dan permasalahan pendidikan secara daring ialah membuat media pembelajaran berbasis website, karena pada dasarnya, media pembelajaran yang menggunakan website memiliki beberapa kelebihan yang dapat mendukung pembelajaran daring seperti yang dijelaskan oleh Rusman (2009) bahwa terdapat 5 kelebihan dari pembelajaran berbasis website yaitu:

“1) Akses tersedia kapan saja, di mana saja, di seluruh dunia. 2)Biaya perlengkapan siswa terjangkau. 3) Pelacakan siswa menjadi mudah ,4) Arsitektur "objek pembelajaran" yang memungkinkan mendukung pembelajaran yang dipersonalisasi sesuai permintaan. 5) Pembaruan konten”

Media pembelajaran berbasis website memungkinkan peserta didik untuk belajar secara daring tanpa terbebani sarana dan prasarana yang menyulitkan seperti spesifikasi *handphone* yang tinggi, kuota yang besar dan tanpa harus mendownload aplikasi terlebih dahulu serta dapat dilakukan komunikasi dua arah. Terdapat penelitian terdahulu yang menguji kelayakan dan keefektivan dari media pembelajaran berbasis website dalam mata pelajaran IPS kelas VII pada jenjang SMP dan mengemukakan “media pembelajaran berbasis website dapat dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada tingkatan SMP” (Lestari, 2019). Lebih lanjut, Lestari (2019) mengungkapkan bahwa : “media pembelajaran berbasis website efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa dan prestasi siswa”.

Penggunaan bahan ajar yang dapat menarik minat siswa, memotivasi, mudah digunakan dan interaktif tentunya bisa didapatkan dengan cara memilih media pembelajaran yang tepat. Sudah banyak media pembelajaran berbasis website namun butuh keahlian khusus untuk guru dapat mengembangkan media pembelajaran tersebut. Interaktif dan mudah digunakan merupakan salah satu kriteria media pembelajaran yang saat ini dibutuhkan dalam pembelajaran daring. Terjadinya komunikasi dua arah dapat menjadi nilai tambah dalam media pembelajaran.

*Carrd.co* merupakan platform yang dapat membuat website secara gratis, mudah dan responsive yaitu dapat disesuaikan dengan perangkat apa saja. Hal ini mendukung keterbatasan dari peserta didik maupun guru karena dengan website ini, semua tipe gadget dapat mengakses website tanpa diperlukannya spesifikasi khusus. Cara untuk membuat website di platform *Carrd.co* pun sangat mudah karena sudah terdapat instruksi lengkap dengan berbagai tombol navigasi dan template menarik yang dapat digunakan dalam pembuatan website. Platform ini terbilang fleksibel dengan fitur yang lengkap sehingga pengembang media pembelajaran ataupun guru dapat mengkreasikan dan menggunakan fitur untuk memudahkan, memenuhi kebutuhan belajar serta memotivasi belajar siswa dengan tampilan dan penggunaan yang menarik.

Media pembelajaran berbasis website yang dikembangkan memiliki potensi untuk dapat diterima oleh peserta didik dengan kelebihan ramah mobile phone, tidak memerlukan spesifikasi khusus pada gadget masing masing peserta didik dan juga tidak memerlukan kuota yang besar untuk mendownload aplikasi. Berdasarkan permasalahan di atas, maka penelitian ini membahas mengenai desain dan pengembangan media pembelajaran berbasis website *Carrd.co* pada mata pelajaran IPA materi Klasifikasi Makhluk Hidup

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

### **1.2.1 Rumusan Masalah Umum**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka rumusan masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimana

desain dan pengembangan media pembelajaran berbasis *website Carrd.co* pada mata pelajaran IPA materi Klasifikasi Makhluk Hidup?

### 1.2.2 Rumusan Masalah Khusus

Adapun rumusan masalah khusus dijabarkan sebagai berikut

- a. Bagaimana desain media pembelajaran berbasis *website Carrd.co* pada mata pelajaran IPA materi Klasifikasi Makhluk Hidup?
- b. Bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis *website Carrd.co* pada mata pelajaran IPA materi Klasifikasi Makhluk Hidup?
- c. Bagaimana tanggapan para ahli terhadap media pembelajaran berbasis *website Carrd.co* pada mata pelajaran IPA materi Klasifikasi Makhluk Hidup?
- d. Bagaimana tanggapan pengguna media pembelajaran berbasis *website Carrd.co* pada mata pelajaran IPA materi Klasifikasi Makhluk Hidup?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, tujuan utama dari penelitian ini yaitu untuk mendesain dan mengembangkan media pembelajaran berbasis *website Carrd.co* untuk melaksanakan pembelajaran daring pada materi klasifikasi makhluk hidup dalam mata pelajaran IPA Kelas VII Sedangkan untuk tujuan khusus dari penelitian ini adalah :

- a. Mendeskripsikan dan menyusun desain media pembelajaran berbasis *website Carrd.co* pada mata pelajaran IPA materi Klasifikasi Makhluk Hidup
- b. Mendeskripsikan tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis *website Carrd.co* pada mata pelajaran IPA materi Klasifikasi Makhluk Hidup
- c. Mendeskripsikan tanggapan para ahli mengenai isi materi dan desain media pembelajaran berbasis *website Carrd.co* pada mata pelajaran IPA materi Klasifikasi Makhluk Hidup
- d. Mendeskripsikan tanggapan pengguna setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *website Carrd.co* pada mata pelajaran IPA materi Klasifikasi Makhluk Hidup?



## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat teoritis**

Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan ilmu dan pengetahuan yang dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya, khususnya penelitian tentang pengembangan desain media pembelajaran berbasis website untuk menunjang pembelajaran online.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

#### a. Bagi peneliti

Memberikan pengetahuan serta dalam menghasilkan dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi serta kebutuhan belajar peserta didik, serta sebagai salah satu syarat menempuh gelar sarjana

#### b. Bagi Siswa

Bagi siswa atau subjek penelitian diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini dapat memberikan kemudahan dan solusi atas permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran online atau daring

#### c. Bagi Guru

Memberikan suatu inovasi belajar mengajar serta kemudahan penyampaian materi dalam proses pembelajaran online sehingga tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai

#### d. Bagi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian keilmuan, khususnya tentang pengembangan media pembelajaran berbasis website *card.co* untuk menunjang pembelajaran online pada jenjang SMP khususnya dalam mata pelajaran IPA kelas VII

### **1.4.3 Manfaat Akademis**

Bagi perguruan tinggi, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi dokumen akademik yang berguna untuk dijadikan acuan bagi civitas akademika.

## **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Penyusunan skripsi “Pengembangan media pembelajaran berbasis website *Carrd.co* pada mata pelajaran IPA materi Klasifikasi Makhluk Hidup” mengacu

kepada Pedoman Karya Tulis Ilmiah tahun 2019, dengan sistematika penulisan skripsi yang secara umum terdiri atas beberapa bagian yang dapat dipaparkan secara lebih spesifik sebagai berikut :

Bab I: Pendahuluan yang memaparkan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian , manfaat/signifikansi penelitian, struktur organisasi skripsi.

Bab II : Kajian Pustaka yang berisikan konsep, teori, dalil, rumus utama serta turunannya yang terkait dengan variable-variabel penelitian. Dalam skripsi ini kajian penelitian mencakup konsep media pembelajaran berbasis website, pembelajaran online, mata pelajaran IPA, dll. Serta penelitian terdahulu yang sejalan tentang bidang yang diteliti, posisi teoritis peneliti yang berkenaan dengan masalah yang diteliti, kerangka berfikir, asumsi dan hipotesis penelitian

Bab III : Metode Penelitian bagian ini merupakan bagian yang bersifat prosedural terkait dengan penelitian yang terdiri dari desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrument penelitian, prosedur penelitian, analisis data.

Bab IV : Temuan dan Pembahasan. Bab ini membahas temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian dan juga membahas temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

Bab V : Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi bab ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil dari analisis temuan penelitian dan mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.

