

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Pada masa ini teknologi merupakan suatu hal yang sudah sering digunakan. Dapat dilihat dari beberapa sektor seperti ekonomi, penggunaan uang elektronik merupakan hal yang sudah lumrah pada zaman sekarang. Penggunaan teknologi juga sudah dimulai dalam dunia pendidikan. Beberapa kemudahan yang didapatkan dari penggunaan teknologi ini yaitu, mudahnya siswa ataupun pengajar dalam mengakses dan membagikan materi pelajaran. Meskipun belum sepenuhnya teknologi dimaksimalkan dibidang ini, diharapkan penggunaan teknologi berpotensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di masa mendatang.

Penyebaran virus SARS-CoV-2 atau biasa disebut virus corona menyebabkan perubahan diberbagai bidang, salah satu diantaranya yaitu dibidang pendidikan. Pada bidang pendidikan, pemerintah mengharuskan penutupan sekolah agar mengurangi tingkat penyebaran virus. Penutupan sekolah tersebut bukan berarti menghetikan pembelajaran, namun maksud dari penutupan sekolah ini adalah pembelajaran di sekolah diubah menjadi pembelajaran di rumah pada saat ini biasa disebut dengan *School from home*. Saat pembelajaran dirumah, pendidik tidak dapat melimpahkan tanggung jawab mengajar kepada orang tua. Oleh karena itu, penggunaan teknologi di masa pandemi ini sangatlah dibutuhkan agar pendidik tetap bisa menyalurkan ilmu kepada siswa meskipun tidak berada disekolah.

Teknologi yang sudah ada pada revolusi 4.0 merupakan suatu alternatif yang dapat dijadikan solusi dibidang pendidikan pada masa pandemi ini. Beruntungnya kita adalah perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan mengurangi tantangan yang ada saat pandemi. Tebukti dimasa pandemi ini, kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara syncronous ataupun asyncronous. Selain itu, adanya banyak aplikasi penunjang pembelajaran secara daring seperti *Learning Management System* (LMS) yaitu, *Google Glassroom* dan aplikasi *Video Conference*

seperti *Zoom Meeting*, *Google meet*, *Microsoft Teams* dan banyak lainnya. Hadirnya aplikasi penunjang tersebut dapat dikatakan bahwa teknologi merupakan solusi dibidang pendidikan pada masa pandemi.

Dalam pelaksanaannya, pendidik dan siswa membutuhkan waktu untuk beradaptasi dengan pembelajaran secara daring. Menurut Basilaia & Kvavadze (2020) para pendidik perlu beradaptasi dalam menggunakan format penilaian yang baru agar memberikan hasil yang positif dan juga meningkatkan kemampuan pendidik tersebut di masa pandemi. Kurangnya adaptasi dalam penerapan pembelajaran daring bagi pendidik dan siswa merupakan suatu masalah yang akan berdampak pada keefektivan pembelajaran. Pada hal tersebut, pendidik harus mengetahui penggunaan model *e-learning* yang sesuai untuk komunikasi dan keberlangsungan pembelajaran (Bahasoan, Ayuandiani, Mukhram, & Rahmat, 2020).

Kurangnya adaptasi atau penyesuaian pembelajaran daring dapat berdampak terhadap minat belajar siswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Sadikin & Hamidah (2020) dilaporkan bahwa masih ada siswa yang merasa kesulitan untuk memahami materi yang diberikan secara daring. Hal itu dikarenakan materi yang disampaikan berupa bacaan atau teks tidak mudah untuk dipahami. Ketidakpahaman ini dapat disebabkan oleh kebosanan dengan belajar *online*. Rasa bosan yang dialami siswa dapat menurunkan minat belajar siswa yang membuat siswa kurang paham (Yunitasari & Hanifah, 2020).

Minat belajar merupakan salah satu faktor terpenting dalam keberhasilan belajar seorang siswa. Ketika seorang siswa minat belajar suatu mata pelajaran, hal tersebut dapat menimbulkan perasaan tertarik dan juga senang untuk belajar. Perasaan tertarik terhadap suatu mata pelajaran dapat membuat siswa menjadi aktif dan fokus pada pembelajaran karena merasa nyaman saat belajar (Yunitasari, 2020). Faktor luar dari minat belajar adalah proses pembelajaran yang diberikan, karena itu pendidik harus tahu menyediakan bahan ajar yang memotivasi dan menumbuhkan minat siswa sehingga menghasilkan hasil belajar yang baik (Mu'min, Sarwi, & Akhlis, 2015).

Untuk meningkatkan hasil dan minat belajar pada siswa diperlukan model pembelajaran yang dirancang dengan baik, agar pembelajaran berkesan dan dapat mencapai tujuannya. Salah satu pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil dan minat belajar adalah menggunakan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual, beberapa penelitian seperti penelitian Erwin, Awang, & Anyan (2018) dilaporkan bahwa penerapan pendekatan kontekstual dapat meningkatkan prestasi belajar dan juga minat belajar siswa. Hal tersebut juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan Mu'min (2015) bahwa pendekatan kontekstual yang dibantu dengan media dapat dilakukan untuk meningkatkan hasilnya. Pembelajaran dengan pendekatan kontekstual meningkatkan aktivitas pendidik dan juga siswa sehingga dapat meningkatkan hasil serta minat belajar. Dengan mengambil pendekatan kontekstual siswa menjadi lebih antusias dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran dengan pendekatan kontekstual tersebut berdasarkan Komalasari (2015), dapat dilakukan melalui dua strategi yaitu *Exposition-Discovery Learning* dan *Group-Individual Learning*. Salah satu karakteristik strategi *Exposition-Discovery Learning* sendiri berdasarkan Hosnan (2014) yaitu penyampaian materi secara verbal. Sementara untuk strategi *Group-Individual Learning* merupakan proses perancangan aktivitas belajar mandiri bagi siswa (Sanjaya, 2008). Pada masa pembelajaran online, kegiatan *Exposition-Discovery Learning* dapat dilakukan menggunakan komunikasi secara Synchronous sementara untuk *Group-Individual Learning* dapat dilakukan secara Asynchronous. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui strategi apa yang sebaiknya digunakan pada pembelajaran dengan pendekatan kontekstual.

Penelitian ini ditujukan untuk melihat bagaimana hasil dan minat belajar siswa pada pembelajaran dengan strategi yang berbeda, dimana hal tersebut mengalami penurunan pada pembelajaran daring dikarenakan adanya rasa jenuh dan bosan ketika belajar. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya bahwa penerapan pendekatan kontekstual dapat meningkatkan hasil dan minat belajar siswa. Oleh karena itu

penerapan pendekatan kontekstual dengan asynchronous dan synchronous diharapkan dapat memberikan hasil serta minat belajar yang berbeda pada siswa untuk melihat strategi apa yang lebih baik digunakan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah untuk penelitian ini yaitu “Bagaimana implementasi pembelajaran dengan pendekatan kontekstual synchronous dan asynchronous terhadap hasil dan minat belajar Siswa pada materi sistem pencernaan?”. Adapun pertanyaan penelitian nya sebagai berikut:

1. Bagaimana penguasaan konsep pada siswa sebelum dan setelah melakukan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual secara synchronous dan asynchronous?
2. Bagaimana minat belajar pada siswa setelah melakukan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual secara synchronous dan asynchronous?
3. Bagaimana hubungan antara hasil belajar ddengan minat belajar siswa?
4. Bagaimanakah respon siswa terhadap pembelajaran dengan pendekatan kontekstual secara synchronous dan asynchronous?

## **1.3 Tujuan**

Tujuan dari penelitian ini secara umum yaitu “Mengetahui pengaruh pendekatan kontekstual menggunakan Google Classroom dan Microsoft Teams terhadap hasil serta minat belajar Siswa pada materi sistem pencernaan”. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini yaitu:

1. Membandingkan penguasaan konsep pada siswa sebelum dan setelah melakukan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual secara synchronous dan asynchronous
2. Membandingkan minat belajar pada siswa setelah melakukan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual secara synchronous dan asynchronous
3. Menganalisis hubungan antara minat siswa dengan hasil belajar

4. Membandingkan respon siswa terhadap pembelajaran dengan pendekatan kontekstual secara synchronous dan asynchronous

#### 1.4 Manfaat Penelitian

##### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini ditujukan untuk memberikan kontribusi ilmiah dalam bidang pelajaran biologi dan bisa menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

##### 2. Manfaat Praktis

Adapun beberapa manfaat praktis dari penelitian ini:

###### a. Bagi Penulis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan dan pengalaman langsung bagi penulis dalam melakukan penelitian terutama berkaitan dengan peningkatan hasil belajar dan minat belajar pada siswa di masa pandemi.

###### b. Bagi Guru dan Calon Guru

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan sumbangan pemikiran terhadap penggunaan aplikasi *video conference* dan LMS dalam meningkatkan hasil belajar dan minat belajar pada siswa

###### c. Bagi Siswa

Siswa sebagai subjek penelitian, diharapkan dapat mendapatkan pengalaman secara langsung mengenai pembelajaran menggunakan aplikasi *video conference* dan LMS sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan minat belajar pada siswa.

###### d. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran berbasis *online/* daring untuk membantu meningkatkan belajar dan minat belajar pada siswa

#### 1.5 Batasan Masalah

Agar penelitian ini cakupannya tidak terlalu meluas, maka peneliti memberikan batasan masalah dalam penelitian ini.

##### 1. Sistem Pencernaan

Penelitian ini mengambil salah satu kompetensi dasar pada materi IPA mengenai sistem pencernaan yaitu KD 3.10 menganalisis sistem pencernaan pada manusia, gangguan yang berhubungan dengan sistem pencernaan, serta upaya menjaga kesehatan sistem pencernaan.

## 2. Hasil Belajar

Penelitian ini berfokus pada penguasaan konsep siswa dan mengambil salah satu aspek dalam hasil belajar yaitu berupa aspek kognitif dengan tingkatan level C3-C5.

## 3. Aplikasi yang dipakai yaitu:

- a. *Google Classroom* merupakan *Learning Management System* (LMS) digunakan sebagai pembelajaran asynchronus dengan pendekatan kontekstual
- b. *Microsoft Teams* merupakan aplikasi yang digunakan sebagai pembelajaran synchronus dengan pendekatan kontekstual melalui *video conference*
- c. *Quizziz* sebagai aplikasi untuk membantu menyebarkan alat evaluasi hasil belajar
- d. *Google Form* sebagai aplikasi untuk membantu menyebarkan angket minat belajar dan juga respon siswa

## 1.6 Definisi Operasional

### 1. Pembelajaran dengan pendekatan kontekstual

Pembelajaran dengan pendekatan kontekstual yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu, pembelajaran yang mengarahkan siswa pada penerapan konsep materi di kehidupan sehari-hari nya. Konteks dalam pembelajaran ini berupa konteks pribadi mengenai persiapan makanan dan pencernaan makanan yang dimakan siswa dengan teman sekelompoknya. Siswa akan diberikan beberapa contoh penerapan materi agar siswa dapat memahami konsep. Kemudian siswa juga akan diarahkan untuk melakukan kegiatan yang akan membuat siswa dapat menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan keadaan yang sebenarnya. Selain itu, pembelajaran dengan pendekatan

kontekstual ini akan mendorong siswa agar dapat menerapkan materi yang dipelajari dalam kehidupan nyata.

## **2. Pembelajaran Synchronous (Microsoft teams)**

Pembelajaran synchronous dalam penelitian ini yaitu pembelajaran yang dilakukan secara real-time dan tatap maya. Pendidik akan menyampaikan materi dan arahan penugasan secara langsung dengan metode tatap maya. Pada pembelajaran ini, akan digunakan aplikasi Microsoft teams. Microsoft teams merupakan aplikasi *Video conference* yang merupakan bagian dari platform Microsoft 365. Aplikasi ini memungkinkan sekelompok orang untuk melakukan pertemuan secara virtual dalam waktu bersamaan. Melalui aplikasi tersebut pendidik dapat mempresentasikan materi yang akan disampaikan, kemudian melakukan diskusi ataupun tanya jawab secara langsung.

## **3. Pembelajaran Asynchronous (Google classroom)**

Pembelajaran asynchronous dalam penelitian ini yaitu pembelajaran yang dilakukan dalam waktu yang tidak bersamaan. Siswa akan belajar dari materi yang diberikan oleh guru di waktu yang tidak bersamaan. Pada pembelajaran ini akan menggunakan Google classroom. Google classroom merupakan aplikasi *Learning Management System (LMS)*. Pada aplikasi tersebut, kita dapat membuat kelas untuk pembelajaran daring yang dapat digunakan sebagai pembelajaran asynchronous. Dalam kelas tersebut dapat digunakan sebagai tempat untuk menyebarkan materi, memberikan tugas dengan memasang tenggat waktu serta dapat juga melakukan diskusi secara asynchronous.

## **4. Hasil belajar**

Hasil belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini berupa penilaian pemahaman konsep dari ranah kognitif (C1-C5) yang terdapat dalam taksonomi bloom revisi. Penilaian tersebut diambil dengan menggunakan instrumen soal berupa pilihan ganda. Dalam penelitian ini, diharapkan hasil belajar dapat mengukur penguasaan konsep – konsep dalam materi sistem pencernaan.

## **5. Minat Belajar**

Minat belajar dari penelitian yang akan dilakukan, dilihat berdasarkan indikator minat pada model ARCS yang dikemukakan oleh (Keller, 2000). Indikator tersebut yaitu (1) *Attention*, (2) *Relevance*, (3) *Confident* dan (4) *Satisfaction*. Setiap indikator akan memiliki beberapa pernyataan yang mengacu pada pembelajaran menggunakan *Google Classroom* dan juga *Microsoft Teams*.

### **1.7 Asumsi**

Pada penelitian ini diasumsikan bahwa pembelajaran dengan pendekatan kontekstual secara *synchronous* dan *asynchronous* akan memberikan hasil yang berbeda pada minat belajar siswa sehingga siswa memiliki hasil belajar serta pengalaman belajar berbeda. Selain itu, di asumsikan juga bahwa pendekatan kontekstual secara *synchronous* dan *asynchronous* dapat memberikan respon yang berbeda bagi siswa.

### **1.8 Hipotesis**

1. H1: terdapat perbedaan hasil belajar dan minat belajar Siswa dalam pembelajaran dengan pendekatan kontekstual secara *synchronous* dan *asynchronous*
2. H0: tidak terdapat perbedaan hasil belajar dan minat belajar dan minat belajar Siswa dalam pembelajaran dengan pendekatan kontekstual secara *synchronous* dan *asynchronous*

### **1.9 Variabel**

Variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Variabel bebas : Pembelajaran kontekstual secara *Synchronous* dan *Asynchronous*
2. Variabel terikat : Hasil belajar dan Minat belajar
3. Variabel kontrol : Materi Sistem Pencernaan