

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu pilar dalam kehidupan seseorang untuk memiliki karakter serta pengetahuan. Pendidikan tidak hanya sekadar ilmu pengetahuan dalam bentuk hitungan ataupun hafalan namun juga dalam seseorang akan mendapatkan pendidikan karakter. Pendidikan di Indonesia dari segi proses pembelajaran selalu mengikuti perkembangan zaman yaitu adanya penggunaan teknologi di kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran berbantuan teknologi dan interaktif diharapkan bisa menimbulkan minat dan motivasi peserta didik agar pembelajaran lebih bermakna dan pembelajaran interaktif diharapkan membuat komunikasi baik akan terjalin antara peserta didik dengan kehidupan sosial disekitarnya. Kemudian dari media interaktif juga membuat pembelajaran menjadi lebih efektif untuk pembelajaran era digital yang bisa dilakukan oleh guru (A. D. Putra & Salsabila, 2021). Masuknya era digital di pendidikan berarti peserta didik dapat memanfaatkan teknologi untuk melakukan pembelajaran. Alat yang digunakan oleh peserta didik dalam era ini yaitu laptop, *smartphone* untuk memudahkan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran di kelas dapat disesuaikan dengan ketersediaan teknologi yang ada di sekolah. Berbantuan media pembelajara teknologi ini dibutuhkan untuk menunjang model pembelajaran yang akan digunakan di kelas (Ardelina et al., 2021). Kegiatan berkelompok dan model pembelajaran yang sering dilakukan yaitu *discovery learning* dimana model ini membuat peserta didik juga membutuhkan keterampilan memecahkan masalah dengan mandiri ataupun berkelompok. Serta untuk media pembelajaran yang selama ini digunakan guru untuk melakukan pembelajaran di kelas yaitu dengan papan tulis dan terkadang dengan proyektor untuk menampilkan *PowerPoint*.

Pembelajaran yang diharapkan di dalam kelas tidak hanya dapat menjawab pertanyaan dengan benar namun dapat berani untuk menyampaikan pendapat benar atau salah untuk melihat kemampuan interpersonal peserta didik. Model *discovery learning* merupakan model yang ditujukan untuk peserta didik dapat memperoleh, menyeleidiki, dan menyampaikan hasil (Khasinah, 2021). Model ini memiliki kelemahan dalam prosesnya karena untuk proses pemahaman kognitif saja namun untuk keterampilan dan emosi kurang. Untuk meminimalisir adanya kekurangan tersebut dengan penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membantu kekurangan dari model ini.

Kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik juga termasuk dengan bagaimana mereka berkomunikasi dengan sesama teman satu kelas dan juga dengan guru di kelas. Menurut Jauk et al dalam Suprpto et al (2018) mengatakan bahwa seringkali kita lupa dalam meningkatkan kecerdasan pada anak dibutuhkan keterampilan matematis, interpersonal, naturalis, spasial karena dari semua itu ada hubungan baik antara kecerdasan dan keterampilan. Komunikasi antara peserta didik dengan guru diperlukan agar pada proses pembelajaran ilmu akan diserap dengan baik oleh peserta didik. Serta dari komunikasi dapat membuat hubungan yang baik juga antara kedua belah pihak dan agar tidak terjadi canggung (Nadia & Delliana, 2020). Komunikasi yang harus terjalin antara manusia dengan sesama manusia lainnya disebut dengan komunikasi interpersonal.

Sebuah perspektif situasional menyatakan bahwa komunikasi interpersonal mengamati secara khusus interaksi antara dua orang atau lebih cara berkomunikasi secara verbal ataupun non verbal (Anggraini et al., 2022). Komunikasi yang dilakukan peserta didik dikelas untuk membuat adanya kenyamanan dan saling mengetahui. Adanya komunikasi yang baik antara sesama peserta didik dan guru di kelas bisa membuat suasana dikelas menjadi lebih hidup, dikatakan hidup karena tidak hanya ada komunikasi satu arah saja namun ada timbal balik. Kegiatan ini dapat dilakukan ketika proses diskusi didalam kelas. Dari adanya keterlibatan dengan peserta didik lain maka dapat meningkatkan semangat belajar terutama untuk pembelajaran biologi.

Peserta didik membutuhkan motivasi di dalam hidupnya terutama didalam proses pembelajaran. Motivasi ini bisa muncul dari berbagai hal ada faktor dari dalam diri peserta didik dan juga faktor dari luar yaitu dari teman-teman dan keluarga (Muhammad C. Moslem et al., 2019). Suasana kelas yang membuat peserta didik nyaman untuk melakukan kegiatan pembelajaran perlu diperhatikan oleh guru agar anak-anak bisa lebih nyaman ketika pembelajaran akan berlangsung tanpa harus takut. Dalam proses pembelajaran dikatakan bahwa akan muncul rasa takut, malu, dan cemas yang bisa menghambat mekanisme saraf dalam mengontrol kemampuan berpikir kritis (Jufri, 2013). Hal ini sejalan dengan Munir et al (2022) menyatakan bahwa peserta didik memiliki intelegensi yang tinggi namun kurang memiliki motivasi belajar yang tinggi.

Berdasarkan informasi dan hasil observasi maka diharapkan bahwa dengan adanya media bantuan lain yang bisa digunakan bisa meningkatkan motivasi dari peserta didik dalam pembelajaran. Hasil dari observasi bersama guru Biologi serta dari hasil observasi yang diberikan kepada peserta didik SMAN XI di SMAN 8 Tasikmalaya menyatakan bahwa dari siswa kelas XI memperoleh 52,64 dalam motivasi belajar yang masuk kategori kurang, sedangkan 46,36 untuk keterampilan komunikasi interpersonal yang masuk kategori kurang. Pemilihan model *discovery learning* dilihat dari sintaks yang ada didalam model ini terdapat sintaks *problem statement* yang diharapkan peserta didik akan memberikan pertanyaan terkait dengan materi yang akan dibahas serta pada tahap *datta collection* ketika melakukan diskusi dengan kelompok. Materi pembelajaran di kelas XI meliputi bagaimana awal terbentuknya sel dan organel sel sendiri, dilihat dari materi sel banyak pembahasan bentuknya bacaan serta ada konsep gambar pada sel hewan dan sel tumbuhan yang harus diperhatikan perbedaanya, maka diharapkan dengan adanya media bantuan ini akan membuat peserta didik akan lebih mudah mengingat dan memahami.

Konsep dari media pembelajaran ini ada dua segi yaitu *software* dan *hardware* dalam kegiatan pembelajaran Rasyid et al (2016) dari media pembelajaran untuk *software* atau bahan yang akan kita berikan kepada peserta didik bisa dengan berbagai macam inovasi yang bisa kita buat ataupun yang sudah

ada dalam bentuk *web* atau aplikasi. Pembelajaran di Indonesia telah memasuki babak baru di era digital dengan pembelajaran abad 21 yang dimana pada pembelajaran ini dibutuhkan *softskill* serta *hardskill* dalam diri peserta didik. Penggunaan teknologi membutuhkan sebuah internet untuk dapat mengakses sebuah aplikasi ataupun *web*, pemanfaatan *web* untuk menunjang pendidikan ini disebut dengan *Web Enchanced Courses* (WEC). WEC ini dapat membantu peserta didik untuk mempelajari materi yang tidak bisa dilakukan secara langsung karena bisa dibantu dengan materi di *web* seperti teks, gambar, video, animasi, dan kuis yang *web* dapat diakses oleh peserta didik dan guru sebagai mentor dan fasilitator pembelajaran (Ardiansyah & Diella, 2017).

Salah satu media pembelajaran dengan *website* yang bisa diakses oleh semua peserta didik merupakan salah satu alternatif yang bisa dijadikan pilihan untuk dijadikan media pembelajaran di kelas. Pemilihan media Lumio membuat peserta didik jadi lebih fokus memperhatikan serta bisa juga membuat peserta didik untuk berpikir lebih kritis (Wardatul Janah et al., 2023). Lumio merupakan salah satu *website* yang bisa membantu menunjang proses pembelajaran untuk peserta didik bisa mengakses link Lumio. Link tersebut juga diakses oleh peserta didik dimaksudkan agar bisa terjadi komunikasi dari peserta didik dengan guru ketika mengajar karena banyak fitur. Dalam prosesnya peserta didik akan melakukan diskusi dengan teman kelompok dan guru melalui media Lumio yaitu ketika proses pengerjaan LKPD dan diharapkan akan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan adanya fitur *shout it out* yang bisa dijadikan untuk kelompok untuk mengukur ketertarikan terhadap model *discovery learning* berbantuan media Lumio.

Berdasarkan hasil analisis permasalahan dan alternatif serta penelitian yang serupa, maka penelitian dengan menggunakan media *website* Lumio perlu dilakukan untuk melihat serta mengupayakan adanya komunikasi interpersonal dan motivasi belajar peserta didik kelas XI SMAN 8 Tasikmalaya.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Apakah dengan penggunaan media Lumio dapat meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik di kelas XI SMAN 8 Tasikmalaya?
- b. Apakah dengan penggunaan media Lumio dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas XI SMAN 8 Tasikmalaya?
- c. Mengapa di kelas XI SMAN 8 Tasikmalaya memiliki motivasi belajar yang rendah?
- d. Mengapa di kelas XI SMAN 8 Tasikmalaya diperlukan memiliki komunikasi interpersonal yang rendah?
- e. Apakah materi sel sulit untuk dimengerti?
- f. Apakah dengan penggunaan media bisa mempengaruhi pembelajaran di kelas?

Agar penelitian ini lebih efektif dan efisien maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada penelitian ini yaitu:

- a. Materi pembelajaran biologi dibatasi pada materi mejelajahi sel komponen dan struktur fungsi sel.
- b. Instrumen penelitian menggunakan angket untuk komunikasi interpersonal.
- c. Instrumen penelitian menggunakan angket untuk motivasi belajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah yang dirumuskan adalah “Adakah pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media Llumio terhadap keterampilan komunikasi interpersonal dan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran biologi?”

1.3 Definisi Operasional

Agar istilah yang digunakan dalam penelitian ini tidak menimbulkan salah pengertian, maka penulis mendefinisikan istilah-istilah sebagai berikut :

3.1. Kemampuan Komunikasi Interpersonal

Kemampuan komunikasi interpersonal adalah suatu kemampuan yang ada di dalam diri peserta didik yang dilakukan ketika berinteraksi dengan sesama

teman sekelas dan juga guru yang ada di sekolah, komunikasi interpersonal dapat dilakukan ketika melakukan diskusi dengan guru atau juga dengan teman sekelompok. Instrumen penelitian untuk kemampuan interpersonal yaitu dalam bentuk angket yang berisi 33 pernyataan. Indikator kemampuan interpersonal diadaptasi dari Devito menyatakan bahwa ada 5 indikator yaitu keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, kesamaan. Bentuk pernyataannya akan dalam bentuk positif dan negatif dengan skala yang digunakan dalam angket non tes komunikasi interpersonal yaitu 1-4 (Sangat Tidak Setuju, Tidak Setuju, Setuju, Sangat Setuju).

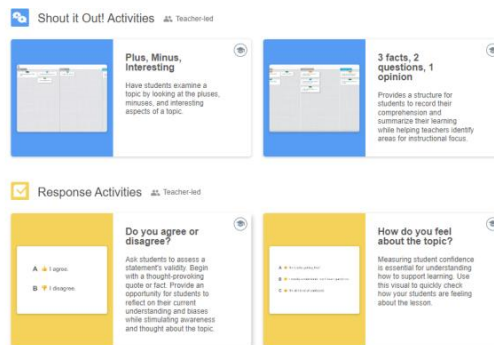
3.2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar berarti dorongan atau keinginan untuk belajar karena tujuannya adalah dapat memahami materi pembelajaran dan motivasi belajar yang memiliki faktor intrinsik dan ekstrinsik. Instrumen penelitian untuk motivasi belajar yaitu dalam bentuk angket yang berisi 36 pernyataan. Indikator motivasi belajar peserta didik diadaptasi dari Keller yang indikatornya yaitu *Attention*, *Relevance*, *Confidence*, dan *Satification*. Bentuk pernyataannya akan dalam bentuk positif dan negative dengan skala yang digunakan dalam angket non tes motivasi belajar yaitu 1-4 (Sangat Tidak Setuju, Tidak Setuju, Setuju, Sangat Setuju).

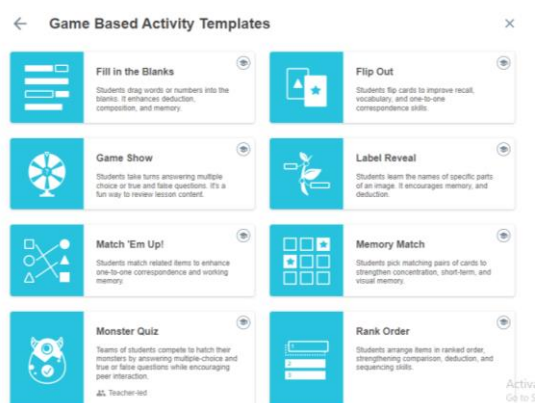
3.3. Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Pembelajaran Lumio

Model pembelajaran *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan peserta didik diminta untuk dapat menemukan, mengolah, dan mengemukakan hasil untuk memberikan pengalaman pribadi kepada peserta didik. Dalam penggunaan model *discovery learning* ini dibutuhkan media pembelajaran untuk dapat menambah pengalaman belajar peserta didik. Model *discovery learning* ini dapat dibantu dengan media pembelajaran yang dapat memenuhi keterampilan lain untuk peserta didik yaitu dengan media pembelajaran yang berbasis *web*. Media pembelajaran Lumio merupakan salah satu media *web* untuk membantu peserta didik dapat melakukan suatu proses pembelajaran yang lebih menyenangkan karena tidak hanya terpaku

oleh tulisan dan penjelasan dari guru. Lumio menghadirkan banyak fitur yang bisa dicoba seperti ada fitur *shout it out* dimana peserta didik dapat memperlihatkan pendapat mereka seperti pada Gambar 1.1. Kemudian dalam Lumio peserta didik dapat melakukan komunikasi secara langsung dengan guru dan bekerja sama dalam diskusi kelas untuk meningkatkan motivasi belajar dan komunikasi interpersonal dengan sesama teman kelas. Proses media Lumio untuk komunikasi interpersonal didalam kelas ketika mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) bersama dengan teman kelompok. Sedangkan untuk motivasi belajar ketika proses *problem statement*. Media Lumio menyediakan fitur lain seperti kuis atau *games* seperti pada Gambar 1.2.



Gambar 1. 1 Fitur Shout It Out Lumio
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 1. 2 Fitur Lain di Lumio
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari hasil perumusan masalah, maka peneliti membuat tujuan penelitian ini adalah “untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media Lumio terhadap keterampilan komunikasi interpersonal dan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran biologi.”

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh guru dalam menerapkan media pembelajaran dalam bentuk media *website* Lumio dalam menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran.

1.5.2 Kegunaan Praktisi

- a. Bagi penulis, penelitian ini peneliti dapat menambah wawasan dan pengalaman mengenai pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media Lumio terhadap keterampilan komunikasi interpersonal dan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran biologi sehingga menjadi calon guru profesional dalam mengembangkan sikap.
- b. Bagi sekolah, sekolah dapat memanfaatkan hasil dari implementasi dalam penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media Lumio dalam upaya untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal serta motivasi belajar peserta didik.
- c. Bagi guru, guru dapat menambah pengetahuan dan mempelajari media berbasis *web* lainnya yang bisa dicoba untuk meningkatkan ketrampilan komunikasi interpersonal dan motivasi belajar peserta didik yaitu dengan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *website* Lumio.
- d. Bagi peserta didik, memberikan suasana yang baru dan lebih menarik untuk mendapatkan informasi mengenai pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal dan motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *website* Lumio dalam proses pembelajaran