

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era digital saat ini, pesatnya perkembangan teknologi dan komunikasi yang tidak dapat dihindari telah mampu melahirkan generasi yang gaya hidupnya sangat bergantung pada teknologi. Media digital seakan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari dan menjadikannya sebagai kebutuhan pokok bagi setiap orang, di mana pada keseharian informasi dan pengetahuan dapat mengalir lebih cepat dan mudah diakses melalui perangkat modern. Keberadaan dan kemajuan teknologi yang terjadi tentunya banyak membawa perubahan yang dramatis pada aspek-aspek kehidupan, salah satunya terhadap dunia pendidikan. Perubahan tersebut menciptakan suatu tuntutan global yang menuntut masyarakat pendidikan untuk selalu menyesuaikan perkembangan teknologi dengan upaya peningkatan mutu pendidikan, dan menyesuaikan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran.

Montolalu & Langi (2018; 44) menyatakan bahwa perlu adanya modernisasi dalam bidang pendidikan mulai dari penunjang proses belajar mengajar hingga urusan administrasi sekolah seiring dengan pemanfaatan kemajuan teknologi di masa sekarang. Pembaharuan atau modernisasi yang dilakukan mampu meningkatkan mutu pendidikan, yang salah satunya dengan dilakukannya peralihan penggunaan metode konvensional dalam pembelajaran yang hanya menggunakan media papan tulis sebagai media pembelajaran, menjadi metode pembelajaran yang lebih modern dan menggunakan media yang inovatif dan interaktif sebagai sarana pembantu dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media pembelajaran tersebut diharapkan mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga mampu mewujudkan tujuan pendidikan yang telah dirancang.

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk membantu proses berlangsungnya pembelajaran, yang diharapkan mampu memudahkan

peserta didik dalam mengingat dan memahami materi yang dipelajari, sehingga media pembelajaran memiliki peran penting dalam upaya menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Pernyataan tersebut sejalan dengan Fikri dan Ramadana (2021; 179) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang mampu menyampaikan atau menyalurkan informasi secara efektif dan efisien dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang memfasilitasi siswa dalam pembelajaran diharapkan mampu membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, sehingga dapat menciptakan interaksi antara guru dan peserta didik selama proses pembelajaran dan materi yang dipelajari dapat tersampaikan dan dipahami oleh peserta didik. Selain itu Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menimbulkan keinginan dan minat baru dalam diri siswa, menimbulkan motivasi belajar, bahkan berdampak pada psikologis siswa, di mana hal-hal tersebut dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat pada saat proses pembelajaran dan sesuai dengan karakteristik peserta didik merupakan faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran. Sama halnya dengan Nafiati (2021; 170) mengatakan bahwa media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran, dapat mengoptimalkan kualitas hasil belajar peserta didik sehingga menghasilkan output yang memuaskan dan memberikan hasil yang baik. Rihani (2022;124) mengatakan bahwa salah satu media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran interaktif berbantuan teknologi. Media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan perkembangan teknologi merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran untuk memenuhi target tujuan pembelajaran dengan menggunakan cara-cara berbasis audio, visual, audio visual, atau media cetak. Dikatakan interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru mata pelajaran biologi pada tanggal 3 Oktober 2022 dan observasi yang telah dilakukan oleh penulis selama pelaksanaan PLP di SMA Negeri 1 Cihaurbeuti diperoleh informasi

bahwa penggunaan media pembelajaran sebagai penunjang dan alat bantu untuk penyampaian materi biologi masih jarang dilakukan, salah satunya dikarenakan keterbatasan ketersediaan *infocus* atau proyektor untuk menunjang proses pembelajaran. Keadaan ini mengakibatkan hasil belajar peserta didik pun ikut mengalami penurunan dan masih banyak peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75, dengan rata-rata nilai 72, yang artinya peserta didik dapat dikatakan belum tuntas dalam proses pembelajarannya, oleh karenanya penulis terdorong untuk meneliti proses pembelajaran pada peserta didik kelas X MIPA tahun ajaran 2023/2024 pada materi virus dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai untuk permasalahan tersebut, yang bertujuan agar tidak terulang kembali hasil belajar yang kurang dari kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Upaya yang dilakukan penulis untuk mengatasi permasalahan yang hadir tersebut ialah dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif berbantuan aplikasi *iSpring Suite* yang merupakan *software* yang terintegrasi dengan *Microsoft Powerpoint* yang layak digunakan sebagai sumber belajar mandiri yang pengoperasiannya dapat dilakukan pada *smartphone* masing-masing peserta didik. Selain itu keterbatasan jumlah proyektor menyebabkan sulitnya melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan bantuan media. Menurut Hanisah (2022:8) pada penelitiannya dengan menggunakan media pembelajaran yang serupa menjelaskan bahwa *iSpring Suite* mampu memberikan ilustrasi yang lebih baik mengenai materi, karena mampu menyajikan visual gerak dan gambar serta audio dan video yang membantu memperjelas materi serta mampu memuat latihan soal berupa kuis dan LKPD hanya dalam satu program.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat penulis simpulkan bahwa *software iSpring Suite* merupakan aplikasi yang baik untuk proses pembelajaran karena dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik. Penggunaan *iSpring Suite* ini diharapkan mampu membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan selama pembelajaran, sehingga dapat memperbaiki hasil belajar peserta didik pada materi virus.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis mengidentifikasi beberapa masalah berikut:

- 1) Mengapa nilai hasil belajar peserta didik pada materi virus di kelas X MIPA SMA Negeri 1 Cihaurbeuti masih rendah?;
- 2) Faktor apa saja yang mempengaruhi nilai hasil belajar peserta didik menjadi rendah?;
- 3) Adakah pengaruh *iSpring Suite* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik pada materi virus di kelas X MIPA SMA Negeri 1 Cihaurbeuti?;
- 4) Apakah penggunaan *iSpring Suite* sebagai media pembelajaran pada materi virus tepat untuk diterapkan di kelas X MIPA SMA Negeri 1 Cihaurbeuti?.

Mengingat kemampuan dan keterbatasan penulis dalam melakukan penelitian dan untuk menghindari terlalu luasnya penelitian yang dilakukan, maka permasalahan pada penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

- 1) Jenis pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah pembelajaran secara langsung dengan bantuan model pembelajaran *Discovery Learning* dan penggunaan media seperti yang telah dijelaskan ;
- 2) Hasil belajar diperoleh dari dimensi kognitif peserta didik kelas X MIPA SMA Negeri 1 Cihaurbeuti yang diperoleh setelah melaksanakan tes hasil belajar pada materi virus. Hasil belajar yang diukur adalah hasil tes dengan tipe soal pilihan majemuk (*multiple choice*) sebanyak 30 soal valid yang diambil dari 50 soal yang sudah diuji validitas pada materi virus yang diukur dari dimensi pengetahuan faktual (K1), pengetahuan konseptual (K2), dan pengetahuan prosedural (K3) serta dimensi proses kognitif pada jenjang mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), dan mengevaluasi (C5).

Berdasarkan uraian tersebut maka penulis akan mencoba melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh *iSpring Suite* sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Virus (Studi Eksperimen di Kelas X MIPA SMAN 1 Cihaurbeuti Tahun Ajaran 2023/2024)”.

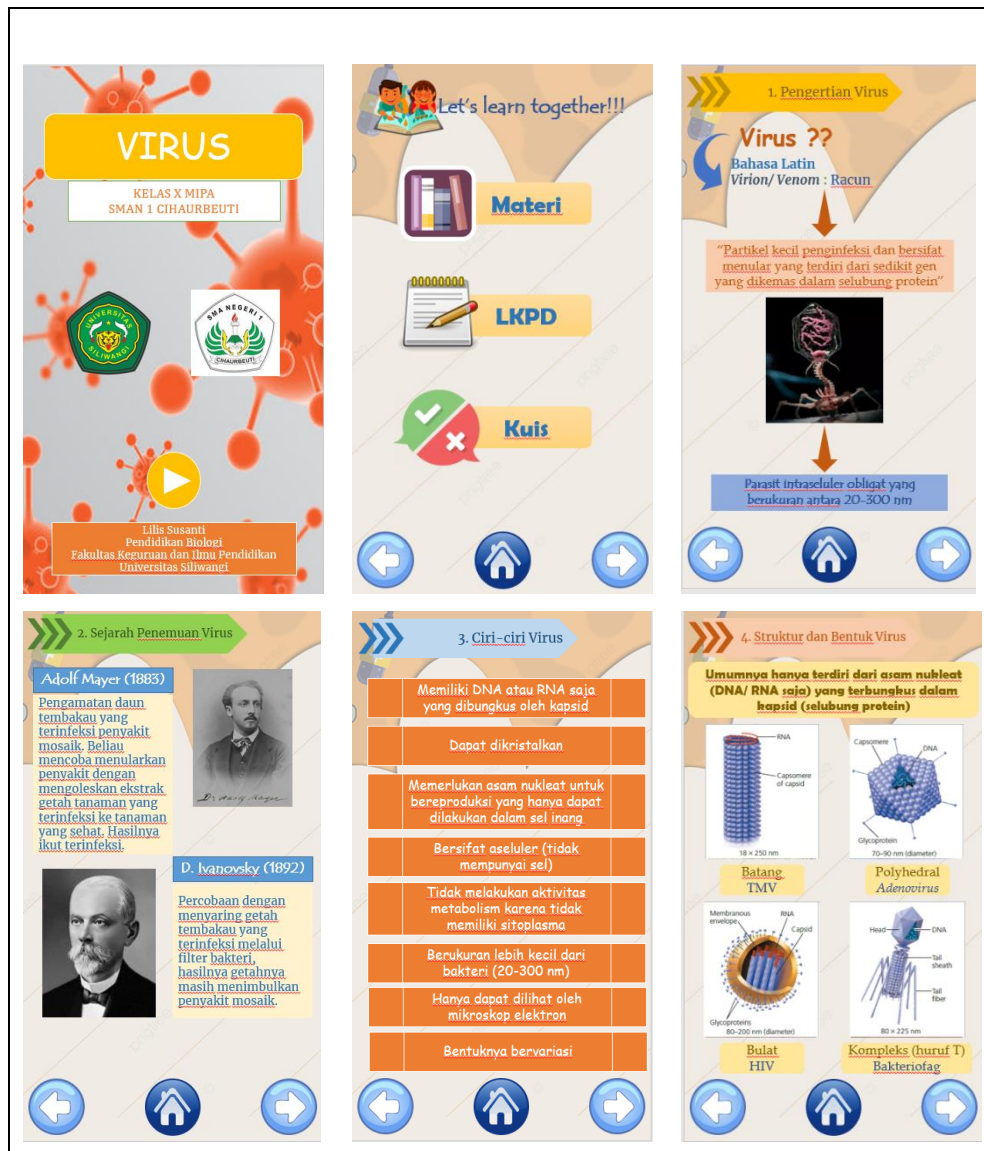
1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis merumuskan masalah sebagai berikut: “Adakah pengaruh *iSpring Suite* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik pada materi virus di kelas X MIPA SMAN 1 Cihaurbeuti Tahun Ajaran 2023/2024?”

1.3 Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya salah penafsiran, maka penulis mendefinisikan secara operasional beberapa variabel yang terdapat pada judul penelitian ini, yang dimaksud dengan:

- 1) Hasil belajar peserta didik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran. Kemampuan tersebut akan dibatasi hanya pada ranah kognitif. Dimensi kognitif yang diukur akan dibatasi pada pengetahuan faktual (K1), konseptual (K2), dan prosedural (K3) serta dimensi proses pada jenjang mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5). Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik ini berupa soal tes sebanyak 30 soal dalam bentuk *multiple choice* (pilihan majemuk). Pengukuran hasil belajar melalui pengisian soal tes akan dilakukan apabila materi virus telah selesai dipelajari oleh peserta didik.
- 2) Media yang digunakan pada penelitian ini ialah media interaktif dengan bantuan *iSpring Suite* yang merupakan aplikasi yang mampu memberikan kontribusi yang baik untuk proses pembelajaran biologi salah satunya pada materi virus, karena dapat memuat *power point*, audio, video, LKPD dan kuis hanya dalam satu program dan dapat membantu guru menyajikan materi pembelajaran, serta dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik, interaktif dan menyenangkan. Berikut adalah gambaran dari sebagian media interaktif dengan *iSpring Suite* yang akan digunakan pada penelitian terkait materi virus (Gambar 1)



Gambar 1.1. Media Interaktif dengan *iSpring Suite*
Sumber: Dokumen Pribadi

Adapun langkah-langkah penggunaan media *iSpring Suite* yang dipadukan dengan model pembelajaran *discovery learning* dalam proses pembelajaran:

- 1) *Stimulation* (stimulasi/ pemberian rangsangan), peserta didik akan dihadapkan dengan sesuatu yang menimbulkan rasa ingin tahu terhadap materi yang akan dipelajari, yaitu materi virus. Pada tahap ini media interaktif dengan *iSpring Suite* mulai dapat diakses oleh peserta didik.

- 2) *Problem statement* (pertanyaan/ identifikasi masalah), peserta didik mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan materi virus yang kemudian akan difokuskan pada satu permasalahan yang nantinya dirumuskan pada rumusan masalah.
- 3) *Data collection* (pengumpulan data), pada tahap ini terjadi proses pengumpulan informasi mengenai konsep virus yang berasal dari *power point* yang terdapat pada *iSpring Suite* yang telah dapat diakses oleh peserta didik dengan tujuan untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya. Selain itu peserta didik melakukan pengumpulan data untuk mengisi LKPD yang telah tercantum pada media *iSpring Suite* yang telah dibagikan.
- 4) *Data processing* (pengolahan data), setelah data terkumpul, selanjutnya peserta didik akan mengolah data dan menafsirkan untuk pembentukan konsep dan generalisasi.
- 5) *Verification* (pembuktian), peserta didik selanjutnya melakukan pemeriksaan untuk membuktikan kebenaran dari hasil yang telah diperoleh dengan mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari sesama anggota kelas dan guru.
- 6) *Generalization* (menarik kesimpulan/ generalisasi), hasil dari pembuktian yang telah dilakukan kemudian ditarik kesimpulan yang dapat dijadikan pengetahuan baru terkait materi yang telah dipelajari yaitu materi virus.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *iSpring Suite* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik pada materi virus di kelas X MIPA SMAN 1 Cihaurbeuti Tahun Ajaran 2023/2024.

1.5 Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini diharapkan dapat digunakan dalam berbagai kepentingan, baik secara teoritis maupun praktis.

1.5.1 Kegunaan Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan sebagai wujud kontribusi baik terhadap perkembangan ilmu pengetahuan di semua bidang

khususnya pada mata pelajaran biologi dalam proses belajar mengajar di sekolah dan mengembangkan keaktifan peserta didik.

1.5.2 Kegunaan Secara Praktis

1) Bagi Sekolah

Memberikan informasi dan bahan masukan bagi pihak sekolah dalam menemukan strategi yang tepat dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2) Bagi Guru

Diharapkan dengan penelitian ini guru termotivasi untuk menggunakan media-media pembelajaran yang bervariasi sehingga peserta didik tidak merasa jenuh dan bosan dalam menerima materi pada saat pembelajaran di kelas.

3) Bagi Peserta Didik

Mengembangkan motivasi dan minat belajar peserta didik agar tidak merasa bosan dan jenuh, juga diharapkan lebih meningkatkan perhatian dan fokusnya terhadap pembelajaran biologi agar pemahaman peserta didik lebih meningkat sehingga hasil belajar yang didapatkan menjadi lebih baik dan dapat mencapai bahkan melampaui KKM.

4) Bagi Penulis

Menambah pengetahuan, pengalaman, serta wawasan dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran untuk diterapkan dalam proses pembelajaran dengan tepat, sehingga akan menjadi bekal kelak ketika terjun langsung di dunia kerja sebagai tenaga pendidik yang profesional.