

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia mengalami perubahan kurikulum dari waktu ke waktu yang disesuaikan dengan tujuan yang dicapai. Kurikulum dapat diartikan sebagai pedoman pendidik untuk melaksanakan proses pembelajaran, untuk menciptakan suatu individu yang lebih baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotor. Perubahan kurikulum tersebut adalah upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan jaman di era global (Muhson, 2010).

Perkembangan jaman di era global terlihat dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Perkembangan IPTEK sangat mempengaruhi segala aspek kehidupan termasuk dalam dunia pendidikan. Pendidikan yang bermutu merupakan pendidikan yang mampu mengembangkan potensi dan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa. Proses pendidikan yang bermutu itu harus ditunjang oleh media pembelajaran yang disajikan oleh guru kepada siswa (Rasyid *et al.*, 2016).

Media pembelajaran adalah salah satu perangkat pembelajaran yang sangat penting di dunia pendidikan. Media dapat diartikan sebagai sarana atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan sesuatu hal berupa informasi yang bermanfaat untuk menambah wawasan. Salah satu tuntutan kurikulum merdeka adanya penggunaan teknologi informasi di dalam media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Selain itu, media pembelajaran juga harus menarik minat siswa agar dalam proses pembelajaran terjadi keaktifan antara guru dan siswa. Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran dapat melalui smartphone atau android karena cukup mudah untuk didapatkan (Nurfadillah *et al.*, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru biologi di SMA Negeri 1 Tigapanah, sekolah tersebut masih menggunakan kurikulum K-13, dimana siswa merupakan pusat dalam pembelajaran dan guru sebagai fasilitator. Sumber pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran biologi khususnya di sekolah tersebut adalah buku Biologi Kemendikbud dan Buku Erlangga. Proses pembelajaran biologi belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi android.

Media yang digunakan pada proses pembelajaran biologi berlangsung biasanya adalah powerpoint dengan bantuan proyektor. Penggunaan powerpoint sebagai media pembelajaran kurang efektif, dikarenakan siswa mudah bosan, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menciptakan ketertarikan siswa terhadap materi dan mempermudah siswa dalam memahami materi.

Berdasarkan hasil angket yang telah disebar ke siswa kelas X MIPA SMA Negeri 1 Tigapanah, 40% siswa merasa kesulitan dalam belajar biologi, sedangkan 60% tidak merasa sulit dalam belajar biologi. Kemudian 85% siswa membutuhkan media pembelajaran biologi yang lebih menarik melalui android atau smarthphone, sedangkan 15% tidak setuju penggunaan media pembelajaran melalui android, dikarenakan adanya kendala dalam fasilitas pribadi. Hanya 27,5% siswa yang merasa jika materi ekosistem sulit untuk dipelajari. Meskipun hanya sedikit siswa yang merasa jika materi ekosistem sulit untuk di pahami, namun materi ini sangat menarik untuk dijadikan materi penelitian, dikarenakan materi tersebut mengajarkan untuk memahami keseimbangan lingkungan yang ada di sekitar kita. Media pembelajaran yang diperlukan adalah media yang mencakup lingkungan yang ada di sekitar kita, terkhususnya di sekitar sekolah, sehingga siswa dapat melihat secara nyata keseimbangan lingkungan tersebut.

Media pembelajaran adalah unsur yang terpenting dalam proses pembelajaran berlangsung. Upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah menggunakan media yang efektif, menarik minat siswa untuk belajar, dan menjelaskan secara tuntas materi yang disampaikan, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Nurfadillah *et al.*, 2021).

Dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, media dapat dibuat di android, sehingga siswa dapat membuka materi di mana saja dan kapan saja. Media pembelajaran berbasis aplikasi dapat memudahkan siswa untuk setiap saat jika ingin belajar. Kelebihan media pembelajaran berbasis aplikasi android lainnya yaitu mudah untuk dioperasikan, dikarenakan penggunaan media mudah dipahami. Selain itu, media pembelajaran berbasis aplikasi android ini memiliki desain yang menarik, dan tidak bergantung pada jaringan data dikarenakan dapat dibuka dalam keadaan *offline* (Elci *et al.*, 2021).

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan Muyaroah dan Fajartia (2017) penggunaan aplikasi *Adobe Flash CS 6* pada Mata Pelajaran Biologi memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ini dapat dilakukan dimana dan kapan saja. Penelitian yang sejenis juga dilakukan oleh Kuswanto (2019) yang menemukan bahwa melalui beberapa tahap uji coba ahli dan uji coba lapangan, media pembelajaran berbasis aplikasi android memiliki predikat baik yang mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam mempelajari materi Biologi. Sementara itu, Elci *et al.* (2021) menemukan kelebihan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android yaitu mudah digunakan, memiliki desain yang menarik, serta memudahkan pemahaman siswa pada materi yang diajarkan.

Berdasarkan masalah di atas, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem di SMA Negeri 1 Tigapanah”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu:

1. Masih kurangnya variasi dan kualitas media pembelajaran yang digunakan oleh guru di kelas sehingga siswa merasa bosan.
2. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam membuat media pembelajaran yang lebih menarik.
3. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, sebanyak 85% siswa membutuhkan media pembelajaran biologi yang lebih menarik melalui android atau *smarthphone*.

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut di atas, ruang lingkup masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi pada materi ekosistem di SMA Negeri 1 Tigapanah.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Materi pembelajaran yang akan dikembangkan terbatas pada topik ekosistem.
2. Subjek dalam penelitian media pembelajaran berbasis aplikasi android ini dibatasi pada siswa kelas X MIPA SMA Negeri 1 Tigapanah T.P 2023/2024.
3. Penilaian kualitas atau kelayakan media pembelajaran dibatasi oleh penilaian ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, tanggapan guru, dan siswa.
4. Efektivitas media pembelajaran diukur dari hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi berbasis android pada materi ekosistem.

1.5 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi ekosistem yang telah dikembangkan berdasarkan ahli materi?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi ekosistem yang telah dikembangkan berdasarkan ahli media?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi ekosistem yang telah dikembangkan berdasarkan ahli desain pembelajaran?
4. Bagaimana tanggapan guru terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi ekosistem?
5. Bagaimana tanggapan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi ekosistem?
6. Bagaimana efektivitas media pembelajaran berdasarkan hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi berbasis android pada materi ekosistem?

1.6 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi ekosistem berdasarkan ahli materi.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi ekosistem berdasarkan ahli media.
3. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi ekosistem berdasarkan ahli desain pembelajaran.
4. Untuk mengetahui tanggapan guru terhadap kualitas media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi ekosistem.
5. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap kualitas media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi ekosistem.
6. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berdasarkan hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi berbasis android pada materi ekosistem.

1.7 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis terhadap pihak, yaitu sebagai berikut:

- **Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi atau sebagai sumber pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik dalam belajar materi ekosistem

- **Manfaat Praktis**

1. **Bagi Guru**

Dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam metode pengajaran agar dapat menarik minat siswa pada materi-materi pelajaran, terutama materi yang sulit dipahami siswa.

2. **Bagi Sekolah**

Penelitian ini bermanfaat sebagai pertimbangan untuk kedepannya dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat dan nilai siswa.

3. **Bagi Siswa**

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari materi ekosistem.



THE
Character Building
UNIVERSITY