

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana untuk membentuk generasi penerus bangsa yang berkualitas di masa mendatang. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat sekarang ini, menuntut pendidikan untuk turut serta dalam penggunaan teknologi sebagai bentuk inovasi dalam pembelajaran. Salah satu bentuk teknologi yang tengah berkembang saat ini adalah telepon seluler dengan label telepon pintar atau biasa dikenal juga dengan sebutan *Smartphone*.

Ponsel pintar (*Smartphone*) adalah istilah ponsel yang memiliki kemampuan multimedia dan *komputing* lebih menonjol daripada ponsel lain pada umumnya (Pranasiwi, 2015). Hal ini dikarenakan adanya operasi dan aplikasi-aplikasi penunjang yang jauh lebih menarik di dalam perangkat *Smartphone*. *Smartphone* memiliki berbagai *platform*, misalnya *platform Symbian, Blackberry, Windows, iOS, dan Android*

Pemilihan *android* sebagai sistem operasi dikarenakan kemudahan dalam penggunaannya. Selain itu pada sistem operasi ini pengguna dapat menambah aplikasi yang diinginkan. Informasi ini sesuai kenyataan bahwa penggunaan perangkat mobile (*smartphone, PDA* atau *tablet*) sudah tidak asing lagi di kalangan peserta didik. Kebanyakan peserta didik SMA memiliki *handphone* yang memiliki fitur yang lebih *up to date*. *Smartphone* yang menjadi *tren* masa kini yang berkembang sangat pesat adalah *android*, sehingga pengembangan media pembelajaran menggunakan *android* cukup menjanjikan.

Penggunaan *smartphone* dikalangan siswa belum efektif dalam mendukung pembelajaran. Kibona (2015), menyatakan bahwa siswa cenderung menggunakan *smartphone* untuk sosial media (Facebook, Twitter, Instagram, WhatsApp dan sejenisnya). Penggunaan *smartphone* belum efektif dalam mendukung pembelajaran bisa disebabkan kurangnya arahan dari suatu lembaga pendidikan.

Mobile learning adalah sistem pembelajaran yang mendukung penggunaan *smartphone* dalam proses belajar mengajar. *Mobile Learning* memberi siswa kesempatan untuk mengakses informasi secara instan tanpa terikat pada tempat sehingga siswa dapat belajar kapan dan dimana saja. *M-learning* berkontribusi positif terhadap pembelajaran siswa.

Di Indonesia *Mobile learning* masih tergolong baru, namun sudah mulai diperkenalkan yaitu melalui pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi *mobile*. Pengembangan aplikasi kunci determinasi berbasis *android* yang dilakukan Pranaswi (2015), berpengaruh positif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa), dan dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Sakat (2012) menyatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan media teknologi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran. Media pembelajaran sangat membantu siswa dalam memahami suatu materi pelajaran, khususnya materi yang bersifat abstrak dan mengandung banyak istilah seperti dalam pembelajaran biologi.

Biologi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari makhluk hidup dan kehidupannya dari berbagai persoalan. Produk keilmuan biologi berwujud kumpulan fakta maupun konsep-konsep dari proses keilmuan biologi. Pembelajaran biologi menuntut siswa untuk mengingat banyak istilah, memahami proses-proses rumit yang terjadi di dalam tubuh, dan memperluas informasi yang terjadi dalam kehidupan. Dalam pelajaran biologi siswa sering mengalami kesulitan untuk memahami dan mengingat materi pelajaran, contohnya materi kingdom animalia.

Siswa menganggap biologi khususnya materi Kingdom Animalia sulit dipahami, karena siswa harus mampu mendeskripsikan ciri-ciri anggota dalam dunia hewan dan peranannya bagi kehidupan. Kompetensi dasar memerlukan keterampilan mengamati atau mengobservasi, mengidentifikasi ciri-ciri morfologi dan mengelompokkan hewan-hewan tersebut berdasarkan kesamaan ciri-ciri, bukan menghafal nama latin. Keterampilan-keterampilan mengamati (*Observing*) dan

mengidentifikasi ciri-ciri morfologi lalu mengelompokkan (*Classifying*) berdasarkan kesamaan ciri-ciri merupakan keterampilan proses dasar (Phinastika, 2013).

Yuniati (2015), menyatakan bahwa *smartphone android* dapat digunakan sebagai alternatif media atau bahan ajar pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait materi tertentu. Sistem pengajaran berbasis android (melibatkan teks, gambar, dan video) dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian. Siswa dapat mempelajari materi tertentu secara mandiri dengan menggunakan *smartphone* yang dilengkapi *software* yang berbasis multimedia.

Banyaknya istilah yang harus diingat dan proses yang rumit membuat siswa sulit memahami konsep. Rendahnya pemahaman siswa berbanding lurus dengan aktivitas belajarnya. Misalnya dalam bertanya dan memberikan pendapat. Kim (2013) mengatakan bahwa teknologi selular memiliki potensi untuk memberikan pengalaman baru dalam belajar. Dalam pengalaman ini, siswa dapat terlibat lebih sering dalam kegiatan belajar di luar kelas, dan dapat meningkatkan partisipasi mereka dalam belajar.

Oleh karena itu, penggunaan *Smartphone* untuk mengakses informasi dalam pembelajaran Materi Kingdom Animalia sangat membantu dalam kegiatan proses pembelajaran yang berlangsung. Melalui penggunaan *Smartphone*, mereka dapat dengan mudah mengakses banyak informasi dan literatur dari internet yang bisa mempermudah proses observasi, identifikasi ciri-ciri morfologi lalu mengelompokkan hewan-hewan tersebut berdasarkan kesamaan ciri-ciri.

Dari hasil yang didapatkan selama observasi bahwa diketahui bahwa seluruh siswa dikelas 10 memiliki dan menggunakan *Smartphone* yang dibawa kesekolah. Hal ini juga didukung karena di sekolah As-Syafi'iyah siswa juga diperbolehkan untuk membawa *Smartphone* untuk mengakses informasi dalam kegiatan pembelajaran oleh beberapa guru. Sekolah juga menyediakan fasilitas Wifi untuk menunjang proses pembelajaran saat siswa mengakses informasi melalui *Smartphone*.

Berdasarkan hasil wawancara dalam kegiatan observasi ke sekolah As-Syafi'iyah, diketahui bahwa nilai KKM untuk kelas X dalam pelajaran Biologi adalah 70. Diketahui jugabahnya dari 60 siswa dalam dua kelas hanya 20 orang atau hanya 33,3 % siswa mendapatkan nilai diatas nilai 70 yang merupakan KKM Biologi.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Sebagai Media Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Materi Kingdom Animalia Di SMA Asy-Syafi'iyah Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017”**.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Tingginya tingkat penggunaan *smartphone* di kalangan siswa yang pada umumnya digunakan untuk hiburan dan komunikasi.
2. Penggunaan *smartphone* untuk mendukung pembelajaran biologi masih kurang
3. Rendahnya hasil belajar siswa
4. Guru kurang mendukung siswa menggunakan *Smartphone* sebagai sumber belajar tambahan
5. Banyaknya istilah-istilah, proses-proses rumit dan materi yang bersifat abstrak pada mata pelajaran biologi khususnya pada materi kingdom animalia yang mengharuskan siswa untuk lebih banyak membaca.
6. Siswa kesulitan untuk memahami materi Kingdom Animalia

1.3. Batasan Masalah

1. Penggunaan *Smartphone* dikalangan siswa
2. *Smartphone* sebagai sumber belajar tambahan
3. Hasil belajar siswa menggunakan *Smartphone* pada materi Kingdom Animalia

1.4. Rumusan Masalah

Apakah ada pengaruh penggunaan *Smartphone* sebagai media terhadap hasil belajar siswa dalam materi Kingdom Animalia?

1.5. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Smartphone* sebagai media terhadap hasil belajar siswa dalam materi Kingdom Animalia.

1.6. Manfaat Penelitian

1. Untuk memberi informasi kepada para pembaca tentang *Smartphone* dalam proses pembelajaran.
2. Sebagai informasi dan bahan acuan bagi guru agar memperhatikan siswa dalam menggunakan *Smartphone*.

1.7. Definisi Operasional

1. *Smartphone* adalah sebuah ponsel yang memiliki kemampuan multimedia dan komputing yang dapat digunakan untuk mengakses informasi pada proses pembelajaran.
2. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang diperoleh menggunakan *Smartphone* pada proses pembelajaran.
3. Kingdom Animalia adalah salah satu kajian dalam bidang biologi yang membahas tentang deskripsi anggota hewan dan peranannya dalam kehidupan manusia, dan materi yang digunakan dalam penelitian ini.