

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran berlangsung sepanjang hayat, dapat terjadi dimana saja dan kapan saja. Dari segi pendidikan, guru mengajar siswa untuk dapat belajar, serta mempelajari isi mata pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan oleh tingkat kecerdasan peserta didik (aspek intelektual), perubahan perilaku (aspek efektif) dan keterampilan (psikomotorik) siswa.

Pada dasarnya, pembelajaran memerlukan suatu rencana atau rancangan untuk mengajar siswa. Dalam pembelajaran, siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai bahan pembelajaran, tetapi mereka dapat berinteraksi dengan keseluruhan materi pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang terdiri dari kegiatan-kegiatan yang terorganisir, dirancang sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung proses belajar siswa yang bersifat internal. (Djamaluddin dan Wardana, 2019).

Hasil yang maksimal terdapat salah satu faktor yang harus diperhatikan dengan baik yakni aktivitas belajar siswa. Proses belajar mengajar di harapkan siswa yang lebih aktif. Untuk mencapai keberhasilan belajar mengajar tidak hanya di tentukan oleh faktor keahlian guru saja, melainkan harus di sertai dengan kesiapan siswa. Guru dan siswa terlibat dalam sebuah interaksi diharapkan siswa lebih aktif, sedangkan guru dalam hal ini hanya sebagai motivator dan fasilitator.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di SMA Negeri 18 Medan kelas XI IPA 3 menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa pada materi sistem peredaran darah pada manusia di kelas berbeda-beda, begitu pula dengan hasil belajar siswa. Aktivitas belajar siswa yang berbeda-beda inilah yang mengakibatkan hasil belajar siswa juga memiliki ketidak samaan, bergantung pada bagaimana aktivitas belajar siswa tersebut. Aktivitas belajar sangat mempengaruhi hasil belajar siswa, jika hasil belajar siswa rendah maka aktivitas belajar siswa pun pasti akan rendah begitu juga dengan sebaliknya, jika hasil

belajar siswa tinggi maka aktivitas belajarnya akan sangat baik.

Materi sistem peredaran darah pada manusia sangat menuntut adanya aktivitas belajar yang tinggi yang digunakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung guna meningkatkan keinginan siswa bertanya atau menyampaikan pendapat di depan siswa lain dan juga guna meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, maka ada hubungan antara aktivitas belajar dengan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian Nuraini (2018), terdapat hubungan yang positif antara aktivitas belajar siswa dengan hasil belajar siswa.

Aktivitas belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran memberikan kontribusi terhadap hasil belajar yang tergolong kuat. Aktivitas belajar siswa sangat mempengaruhi hasil belajar. Hal ini sesuai dengan penelitian Agustin (2017), Aktivitas belajar siswa disekolah cukup kompleks dan bervariasi. Jika berbagai macam kegiatan tersebut dapat diciptakan disekolah, maka sekolah akan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai setelah siswa menyelesaikan sejumlah materi pelajaran dan merupakan hasil belajar yang ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Begitu juga dengan pelajaran biologi pada materi sistem peredaran darah pada manusia. Kemampuan peserta didik menyerap materi pembelajaran ditunjukkan pada hasil belajar yang tinggi. Tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran juga dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai siswa setelah proses belajar selesai. Besar kemungkinan hasil belajar dipengaruhi oleh aktivitas belajar dan tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses pembelajaran.

Pendidik yang mendominasi pembelajaran di kelas membuat siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang berlangsung terus menerus. Banyak siswa yang tidak memperhatikan saat guru menjelaskan topik. Hal ini terjadi karena kurangnya kreativitas pendidik dalam mengembangkan inovasi media dan model pembelajaran, kegiatan belajar siswa tidak maksimal karena pembelajaran berpusat pada pendidik. Media yang biasa digunakan dalam pembelajaran di kelas XI menggunakan papan tulis sederhana dan *PowerPoint*. Masih kurangnya media yang interaktif dan inovatif tentu menjadikan hal ini kurang efektif bagi siswa

kelas XI yang ingin menguasai materi secara mendalam dengan situasi sosial siswa saat ini, jika media yang digunakan tetap sederhana dan hanya visual. Maka perlu diterapkan sistem media baru yang interaktif dan modern yaitu media *focusky*.

Media *focusky* merupakan media presentasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan menggabungkan fitur *Zoom* dan *Path*, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Siswa lebih mudah memahami apa yang dikatakan guru karena mereka memiliki pengalaman melihat dan mendengar. Pengalaman melihat dan mendengar membuat peserta didik akan lebih mudah menginterpretasikan materi atau informasi yang disampaikan oleh guru.

Media *Focusky* juga termasuk kedalam media *Audiovisual*, karena media ini mengandalkan dua indera sekaligus, yaitu indera penglihatan dan indera pendengaran, sehingga memungkinkan peserta didik untuk belajar sesuai dengan kemampuan visual maupun auditorinya. Oleh karena itu, peneliti mencoba memberikan solusi dengan penggunaan media *Focusky Presentation* ini sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas peserta didik.

Maka media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *focusky*. Sebab, jika hasil belajar siswa mencapai KKM, tentunya dibarengi dengan aktivitas belajar siswa yang juga baik dan materi sistem peredaran pada manusia dipilih karena keberadaannya yang sangat dekat dengan kehidupan manusia. Siswa perlu banyak belajar tentang sistem peredaran darah agar dapat memahami ciri dan gejala peredaran darah khususnya pada manusia.

Peneliti juga memilih SMA Negeri 18 Medan sebagai lokasi penelitian karena pernah melakukan PLP disana dan melakukan kerjasama dengan guru biologi untuk membahas permasalahan terkait hasil belajar dan aktivitas belajar siswa selama didalam kelas, serta berkolaborasi untuk mencari solusi dengan mengimplementasikan media *focusky*.

Beberapa fenomena problematis yang teridentifikasi dari observasi awal yang dilakukan di SMA Negeri 18 Medan, antara lain: 1) terbatasnya penggunaan

bahan ajar selama proses pembelajaran; 2) Terlepas dari upaya guru untuk mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran (termasuk: diskusi kelas, lembar kerja, dan metode tanya jawab), tetapi ketika diskusi diadakan, hanya sebagian kecil siswa yang berpartisipasi, itupun siswa yang sama terlibat. Siswa lain terlibat dalam kegiatan non-diskusi seperti menyebabkan masalah dengan teman atau tertawa dan mengobrol; (3) keadaan yang tampaknya mempengaruhi seberapa baik siswa belajar mata pelajaran biologi, terbukti dengan fakta bahwa sebagian besar ulangan harian masih menghasilkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) nilai 75 (Nurwahyuni, 2019).

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **"Upaya Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa Melalui Implementasi Media *Focusky* pada Materi Sistem Peredaran Darah Pada Manusia di Kelas XI IPA 3 SMA Negeri 18 Medan T.P 2022/2023"**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

1. Hasil belajar Biologi yang masih rendah dibawah nilai KKM 75.
2. Kurangnya keaktifan siswa ketika proses pembelajaran berlangsung.
3. Penggunaan media belajar mengajar saat ini belum dilaksanakan secara maksimal
4. Selama proses pembelajaran Masih menggunakan media sederhana berupa papan tulis dan *PowerPoint*.
5. Variasi media yang kurang interaktif dan inovatif menyebabkan kejenuhan pada siswa.

1.3. Batasan Masalah

Mengingat luasnya lingkup kajian yang terkait dengan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, maka penelitian ini dibatasi pada.

1. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 3 SMA Negeri 18 Medan Tahun Ajaran 2022/2023.
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah implementasi media *Focusky*.
3. Materi dibatasi pada organ penyusun sistem peredaran darah dan kelainan peredaran darah pada manusia.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini.

1. Apakah pembelajaran biologi menggunakan implementasi media *Focusky* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa di kelas XI IPA 3 SMA Negeri 18 Medan T.P 2022/2023?
2. Apakah pembelajaran biologi menggunakan implementasi media *Focusky* dapat meningkatkan aktivitas belajar biologi siswa di kelas XI IPA 3 SMA Negeri 18 Medan T.P 2022/2023?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah.

1. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa yang diajar dengan menggunakan implementasi media *Focusky* di kelas XI IPA 3 SMA Negeri 18 Medan T.P 2022/2023
2. Untuk mengetahui aktivitas belajar biologi siswa yang diajar dengan menggunakan implementasi media *Focusky* di kelas XI IPA 3 SMA Negeri 18 Medan T.P 2022/2023

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh berbagai pihak yang menggunakannya antara lain.

1. Bagi guru, dapat dijadikan alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa di kelas XI IPA 3 SMA Negeri 18 Medan dengan menggunakan implementasi media *Focusky*.
2. Bagi siswa, pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan mudah dalam memahami dan menguasai materi pelajaran yang diberikan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi Peneliti, dapat menambah pengalaman yang baru sehingga dapat digunakan dalam proses belajar-mengajar di masa mendatang.
4. Bagi sekolah, memperkenalkan media pembelajaran yang baru kepada siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran biologi di kelas.

1.7. Defenisi Operasional

Defenisi operasional dalam penelitian ini meliputi variabel-variabel berikut:

1. Media Focusky

Focusky adalah media yang dapat kita gunakan untuk membuat bahan ajar dengan efek yang memukau dan memanfaatkan *zoom* (memperbesar dan memperkecil) dan *path* (pergeseran). Selain itu, media *Focusky* dapat menampilkan berbagai kombinasi audio dan video yang mudah bagi para pendidik.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah Hasil yang diperoleh siswa dari usaha yang telah dilakukannya dalam rangka menambah informasi, pengetahuan maupun pengalaman. Melalui hasil belajar yang diperoleh, siswa dapat mengukur sejauh mana kemampuan yang telah dimilikinya dan dapat menentukan hal-hal apa saja yang harus dilakukan kedepannya agar siswa dapat memperoleh hasil belajar yang lebih maksimal.

3. Aktivitas Belajar

Aktivitas artinya “kegiatan atau keaktifan.” Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktivitas. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Jika seseorang telah belajar maka akan terlihat terjadinya perubahan pada salah satu atau beberapa aspek tingkah laku tersebut. Dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar.



