

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan mengandung makna bahwa pendidikan merupakan usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan dan melahirkan manusia sebagai peserta didik dalam suasana pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri sebagai manusia kepribadian, kecerdasan, keterampilan, akhlak mulia yang berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara. Jadi, pendidikan dapat diartikan sebagai pengaruh dinamis dalam perkembangan rohani, jasmani, susila, keterampilan, dan rasa sosial yang mampu mengembangkan pribadi integral (Choimaidi dan Salamah, 2018:10).

Menurut Saidah (2016:1) Pendidikan adalah suatu proses pelatihan dan pengajaran, terutama diperuntukan kepada anak-anak dan remaja, baik di sekolah-sekolah maupun di kampus-kampus, dengan tujuan memberikan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan-keterampilan.

Istilah pembelajaran menurut Nyoman Parwati (2018:107) berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar, mengajar dan pembelajaran terjadi bersama-sama. Belajar dapat terjadi pada guru atau tanpa kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lainnya. Sedangkan mengajar meliputi segala hal yang guru lakukan didalam kelas. Lebih lanjut,

belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi sampai akhir hayat. Belajar dapat terjadi dirumah, sekolah, tempat kerja, tempat ibadah dan masyarakat, serta berlangsung dengan cara apa saja, dari apa, dan siapa saja. Pembelajaran merupakan seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrem yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20, Pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran guru terlibat secara mendalam di dalam berbagai kegiatan seperti menjelaskan, merumuskan, membuktikan, menyimpulkan, dan mengklasifikasikan. Guru tidak sekedar bertugas mentransfer pengetahuan, sikap, dan keterampilan mereka membantu peserta didik menerjemahkan semua aspek itu kedalam perilaku-perilaku yang berguna dan bermakna (Husna Asmara 2015:71)

Penyebaran Pandemic Virus Corona atau *Covid-19* telah memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan di Indonesia. Untuk mengantisipasi penularan virus tersebut pemerintah mengeluarkan kebijakan seperti social distancing, physical distancing, hingga pembatasan social berskala besar (PSBB). Kondisi ini mengharuskan masyarakat untuk tetap dirumah, belajar, bekerja dan beribadah di rumah. Akibat dari kebijakan tersebut membuat sector pendidikan seperti sekolah maupun

perguruan tinggi menghentikan proses pembelajaran secara tatap muka. Sebagai gantinya, proses pembelajaran dilaksanakan secara daring yang bisa dilaksanakan dari rumah masing-masing siswa.

Sesuai dengan Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran corona virus disease (*covid-19*) menganjurkan untuk melaksanakan proses belajar dari rumah melalui pembelajaran daring. Pembelajaran jarak jauh atau daring ini dimulai pada tanggal 16 maret 2020, dimana anak mulai belajar dari rumahnya masing-masing tanpa perlu pergi kesekolah. Berbicara mengenai pembelajaran jarak jauh atau daring maka pentingnya penguasaan ilmu teknologi bagi seorang guru agar pembelajaran jarak jauh tetap berjalan dengan efektif disaat pandemi seperti ini.

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah mencapai segala aspek kehidupan masyarakat. Saat ini bentuk aplikasi teknologi informasi yang sangat dimintai oleh masyarakat adalah *smartphone*. *Smartphone* merupakan perangkat seluler yang dilengkapi dengan sistem operasi layaknya komputer. *Smartphone* dapat mengimplementasikan berbagai bentuk multimedia seperti halnya komputer hanya saja keunggulannya adalah *smartphone* memiliki mobilitas yang tinggi dan dapat dioperasikan secara lebih efektif (Edi Ismanto 2017:42).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 mata pelajaran Biologi kelas X IPA SMA Negeri 11 Merangin menyatakan bahwa semenjak pembelajaran *daring* diberlakukan

dirumah, sebagian guru melakukan pembelajaran lewat media *online* salah satunya yaitu *WhatsApp* dimana setiap guru mata pelajaran membuat sebuah grup yang digunakan untuk memberikan materi dan tugas latihan kepada siswa. Hal lain yang ditemukan peneliti adalah tidak semua siswa memiliki buku panduan sebagai sumber belajar dirumah, karena keterbatasan buku yang ada di sekolah khususnya buku panduan untuk mata pelajaran Biologi. Hal ini mengakibatkan kurangnya minat siswa dalam pembelajaran biologi karena sulitnya siswa dalam memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru dan dalam mengerjakan soal latihan yang diberikan. Siswa juga bosan dengan pembelajaran secara daring ini karena siswa kurang mengerti apa yang dijelaskan oleh guru didalam group *WhatsApp* dan juga sulitnya mengakses materi ketika ada kendala listrik padam karena jaringan internet akan terputus. Akibatnya proses dan hasil belajar siswa juga menjadi kurang efektif dan belum mencapai tujuan yang telah ditentukan. Guru mata pelajaran biologi ingin di buat aplikasi modul pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran biologi untuk mempermudah proses pembelajaran daring dari rumah.

Gambaran masalah yang ada tersebut menjadi sebuah objek penelitian untuk menerapkan modul pembelajaran berbasis *Android* untuk mata pelajaran Biologi di SMA Negeri 11 Merangin. Modul ini dapat membantu proses pembelajaran, dimana didalam modul pembelajaran berbasis *Android* sudah berupa teori, gambar, bentuk dapat diperlihatkan, video pembelajaran dan yang paling penting adanya uji kompetensi yang

berupa latihan dan dapat melihat seberapa jauh kemampuan siswa, yang dapat memusatkan perhatian siswa dalam belajar, dan tidak bosan dalam proses pembelajaran, karena dianggap pembelajaran lebih menarik dan memiliki variasi.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan penulis pada hari jum'at tanggal 20 November 2020 dengan guru mata pelajaran Biologi di SMA Negeri 11 Merangin bahwa siswa di SMA Negeri 11 merangin umumnya telah mempunyai *Smartphone*, karena kurikulum yang diterapkan di sana yaitu kurikulum 2013 (K13) oleh itu siswa dianjurkan mempunyai sebuah *Smartphone* atau lebih dikenal dengan *gadget* atau *Laptop*. Penulis juga akan membuat modul pembelajaran berbasis *Android*, jadi dalam situasi pandemic covid-19 siswa dapat belajar sendiri dengan aplikasi yang akan di pasang pada *Smartphone* mereka kapanpun di perlukan serta bisa di gunakan siswa di rumah untuk mengulang materi pelajaran. Karena, materi pelajaran akan tersimpan di dalam *Smartphone* yang mereka gunakan.

Tabel 1. Data Siswa yang memiliki *android* dan tidak memiliki *android*

NO	Inisial Siswa	Memiliki <i>Android</i>	Tidak Memiliki <i>Android</i>
1	AN	✓	
2	AG	✓	
3	AI	✓	
4	AZI	✓	
5	APR	✓	
6	AR	✓	
7	AMT	✓	
8	AZN	✓	
9	DTA	✓	
10	DO	✓	
11	ES	✓	
12	ER	✓	
13	HS	✓	

14	IJ	✓	
15	JLD	✓	
16	MA	✓	
17	MIW	✓	
18	MAZ	✓	
19	NR	✓	
20	NVZ	✓	
21	NBZ	✓	
22	NA	✓	
23	RS	✓	
24	RDG	✓	
25	RSK	✓	
26	SA	✓	
27	SN	✓	
28	TRA	✓	
29	ZAS	✓	
30	ZLN	✓	

Sumber : Guru Mata Pelajaran Biologi SMA Negeri 11 Merangin

Berdasarkan tabel 1 tersebut dapat dilihat bahawa jumlah populasi Siswa Kelas X IPA SMA Negeri 11 Merangin yang memiliki *Handphone Android* yaitu sebanyak 30 orang. Peneliti akan membuat modul pembelajaran berbasis *android*, aplikasi ini akan di pasang pada *handphone* siswa sehingga siswa tidak khawatir lagi jika tidak mempunyai buku panduan belajar dan kesulitan memahami materi pelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dilakukan penelitian dalam bentuk skripsi yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Modul Pembelajaran Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X IPA di SMA Negeri 11 Merangin Semester Ganjil TA 2020/2021”.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan paparan yang terdapat di latar belakang, maka diidentifikasi masalah-masalah yang akan dibahas. Adapun identifikasi masalah tersebut dapat dilihat pada poin-poin berikut ini :

1. Kurangnya minat belajar siswa dalam proses belajar daring karena sulitnya memahami materi yang diberikan guru .
2. Siswa menjadi bosan karena kurang mengerti penjelasan guru mata pelajaran yang bersangkutan.
3. Sulitnya siswa mengakses materi ketika ada kendala listrik padam karena jaringan internet akan terputus.
4. Belum adanya modul pembelajaran berbasis *android* tentang Biologi.

C. FOKUS PENELITIAN

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan maka penelitian ini akan difokuskan pada Perancangan dan Pembuatan Modul Pembelajaran Berbasis *android* pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X IPA di SMA Negeri 11 Merangin Semester Ganjil Ta 2020-2021.

D. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana Validitas media Pembelajaran Berbasis *android* pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X IPA di SMA Negeri 11 Merangin Semester Ganjil Ta 2020-2021?

2. Bagaimana Praktikalitas media Pembelajaran Berbasis *android* pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X IPA di SMA Negeri 11 Merangin Semester Ganjil Ta 2020-2021?
3. Bagaimana Efektivitas media Pembelajaran Berbasis *android* pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X IPA di SMA Negeri 11 Merangin Semester Ganjil Ta 2020-2021?

E. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dari penelitian adalah :

1. Untuk mengetahui Validitas media Pembelajaran Berbasis *android* pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X IPA di SMA Negeri 11 Merangin Semester Ganjil Ta 2020-2021.
2. Untuk mengetahui Praktikalitas media Pembelajaran Berbasis *android* pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X IPA di SMA Negeri 11 Merangin Semester Ganjil Ta 2020-2021.
3. Untuk mengetahui Efektivitas media Pembelajaran Berbasis *android* pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X IPA di SMA Negeri 11 Merangin Semester Ganjil Ta 2020-2021.

F. MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat yang dapat di berikan adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti.
Untuk menambah pengetahuan dan berbagai sarana untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah terhadap pengembangan modul interaktif.

2. Bagi Sekolah.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan pada pihak sekolah, yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memacu belajar siswa dalam meningkatkan hasil prestasi yang lebih baik.

3. Bagi Pengembangan Keilmuan.

Sebagai bahan untuk mengembangkan pengetahuan serta bahan perbandingan bagi pembaca yang akan melakukan penelitian.

G. SPESIFIKASI PRODUK YANG DIHARAPKAN

Spesifikasi Produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran berbasis *android* ini berupa Modul Pembelajaran Interaktif yang didalamnya berisi beberapa menu, yaitu: Home, Materi, Tugas/Quiz, video, referensi, About, help, Profil.
2. Materi yang disajikan dalam modul interaktif ini adalah yang sesuai dengan Standar Kompetensi.
3. Terdapat unsur teks, animasi, suara dan video untuk memberikan visualisasi dari konsep materi yang disajikan.