

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang semakin pesat membuat persaingan dalam berbagai jenis aspek, salah satunya pendidikan menjadi sangat ketat. Pendidikan merupakan suatu wadah untuk membentuk sebuah karakter anak di sekolah maupun dalam bermasyarakat. Wajib belajar sembilan tahun yang di anjurkan oleh pemerintah membuat berbagai lapisan masyarakat di Indonesia menjadikan pendidikan sebagai suatu kebutuhan hidup.

Dalam bidang pendidikan tentunya harus mempunyai beberapa komponen penting yang dapat menunjang aktivitas belajar mengajar. Komponen-komponen tersebut diantaranya, yaitu : guru sebagai fasilitator, media pembelajaran, materi pembelajaran, peserta didik, serta sarana dan prasarana. Hal tersebut sangat penting karena berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran dapat diukur melalui kelima komponen diatas.

Upaya dalam meningkatkan potensi belajar siswa, usaha yang dapat dilakukan oleh seorang guru adalah dengan meningkatkan kemampuan berpikir dan penggunaan media pembelajaran yang sesuai. Sudjana dan Rivai (2013:2) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu a) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. b) Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik. c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata penuturan verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru. Sehingga siswa tidak bosan, dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran. d) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai tentunya di harapkan dapat memotivasi siswa dalam belajar. Namun, kurangnya inovasi dan ide kreatif tenaga

pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran dapat menjadi faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran.

Saat ini hampir seluruh siswa tingkat SMA sudah banyak yang mempunyai *smartphone* canggih. Namun, tidak sedikit juga yang sudah memanfaatkannya dengan benar. Banyak dari siswa yang menggunakan *smartphone* hanya untuk sebatas *chatting*-an, eksis di media sosial bahkan bermain *game online*. Kurangnya minat dan pemahaman siswa dalam belajar dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Materi pelajaran yang banyak serta hafalan khususnya mata pelajaran biologi pada jurusan IPA di SMA juga merupakan salah satu faktor yang membuat siswa malas belajar. Firmansyah R (2009) berpendapat bahwa biologi adalah ilmu tentang kehidupan yang mencakup aspek-aspek kehidupan hewan, tumbuhan, manusia, mikroorganisme dan hubungan antar makhluk hidup. Sementara Ferdinand (2009) menyatakan bahwa biologi adalah ilmu tentang makhluk hidup beserta lingkungannya.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan media aplikasi android dengan menggunakan *software Appypie* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk mata pelajaran biologi. Peneliti mengambil materi pelajaran biologi, khususnya pada bab klasifikasi makhluk hidup lima kingdom karena dengan materi ini, siswa dapat mengetahui berbagai jenis hewan maupun tumbuhan dan bisa mengkategorisasikan hewan maupun tumbuhan tersebut termasuk dalam jenis keluarga (*familia*) atau kelompok apa. Pengetahuan ini sangat bermanfaat bagi siswa ketika mereka tengah berjalan-jalan dilingkungan sekitar. Selain itu materi ini juga mengajarkan kepada siswa tentang kepekaan terhadap lingkungan. Karena tentu saja dengan mempelajari materi ini siswa akan mengetahui bahwa kehidupan alam bebas memiliki siklus yang berbeda dan tidak boleh dirusak oleh manusia.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang terdapat pada latar belakang, maka identifikasi masalah yang di diperoleh antara lain :

1. Kurangnya pemahaman siswa mengenai pembelajaran klasifikasi makhluk hidup
2. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang memadai

3. Kurangnya strategi guru dalam mengajar

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka masalah yang dibatasi pada penelitian ini adalah :

1. Penelitian terfokus pada pengembangan media aplikasi android berbasis *Appypie*
2. Materi yang di berikan yaitu klasifikasi makhluk hidup lima kingdom untuk SMA IPA kelas X
3. Subjek penelitian adalah guru mata pelajaran biologi dan siswa kelas X jurusan IPA di SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar
4. Media pembelajaran klasifikasi makhluk hidup berbasis *Appypie* ini diakses secara *online*

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diambil dari latar belakang di atas untuk penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran tentang klasifikasi makhluk hidup lima kingdom pada mata pelajaran IPA kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar?
2. Bagaimana kelayakan tentang media pembelajaran menggunakan aplikasi android untuk materi klasifikasi makhluk hidup lima kingdom pada mata pelajaran IPA kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar?
3. Bagaimana pengaruh aplikasi android berbasis android pada materi pembelajaran klasifikasi makhluk hidup?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan diatas, maka tujuan penelitian ini antara lain :

1. Membuat media pembelajaran tentang klasifikasi makhluk hidup lima kingdom pada mata pelajaran IPA untuk kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan aplikasi android untuk materi klasifikasi makhluk hidup lima kingdom pada mata pelajaran IPA kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar

3. Mengetahui pengaruh media aplikasi android pada pembelajaran klasifikasi makhluk hidup untuk siswa SMA kelas X

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini antara lain :

1. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan peneliti lain untuk mengadakan penelitian terhadap pengembangan media aplikasi android dalam proses pembelajaran
2. Mampu memudahkan tingkat pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran klasifikasi makhluk hidup lima kingdom
3. Diharapkan dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar
4. Sebagai penambah wawasan dan sumber informasi dalam mengembangkan media aplikasi android sebagai media pembelajaran