

## BAB 1 PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Melalui kemajuan tersebut para guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran adalah proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan yaitu guru, dan komponen penerima pesan yaitu siswa, dan komponen itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran.<sup>1</sup>

Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, para pendidik dihadapkan dengan sejumlah karakteristik siswa yang beraneka ragam. Ada siswa yang dapat menempuh kegiatan belajarnya secara lancar ada pula siswa yang justru dalam belajarnya mengalami berbagai kendala. Kendala belajar siswa ditunjukkan oleh adanya hambatan-hambatan tertentu untuk mencapai hasil belajar, dan bisa bersifat psikologis, sosiologis, maupun fisiologi, sehingga pada akhirnya dapat menyebabkan prestasi belajar yang dicapainya berada di bawah semestinya.<sup>2</sup> Biologi sebagai bagian dari sains terdiri dari tiga aspek yang tidak terpisahkan yaitu Biologi sebagai proses, produk, dan sikap. Belajar Biologi bukan sekedar proses transfer ilmu dari guru kepada siswa, tetapi merupakan sebuah proses untuk mencari, menemukan secara aktif, dan berbagai pengetahuan sehingga terjadi peningkatan pemahaman.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Indah Ayu Ainina *Pemanfaatan Audio Visual Sebagai Sumber Pembelajaran* Indonesia Journal of History Education. Vol.3, No.1, Th.2014

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijhe/article/download/3909/3539>

<sup>2</sup> Mudjiran, *Jenis Kesulitan Belajar yang dialami Mahasiswa Universitas Negeri Padang*, Jurnal Buletin Pembelajaran. 2001, Edisi Maret, No. 1

<sup>3</sup> Lina Artuty Widyasari, sarwanto, Baskoro Adiprayetno *Pembelajaran Biologi dengan Menggunakan Model Accelerated Learning Melalui Concept Mapping dan Mind Mapping ditinjau dari Kreativitas dan Kemampuan Verbal Siswa* Jurnal Inkuiri. Vol.2, No.3, Th.2013

<http://iurnal.uns.ac.id/inkuiri/article/view/9792>

Terdapat lima ranah pendidikan yang dapat menumbuhkan karakter yang baik: keluarga, diri sendiri, pemerintah, sekolah, lingkungan, dan masyarakat. Salah satu karakter yang paling penting dan tepat selama pembelajaran daring adalah pembentukan karakter mandiri. Mandiri merupakan sikap atau perilaku seorang individu yang tidak mudah bergantung dengan orang lain.<sup>4</sup> Kemandirian belajar diperlukan bagi setiap peserta didik, agar mereka mempunyai tanggung jawab dalam mengatur dan mendisiplinkan dirinya, selain itu untuk dapat mengembangkan kemampuan belajar atas kemauan sendiri. Tuntutan terhadap kemandirian sangat besar dan jika tidak direspon secara tepat bisa menimbulkan dampak yang tidak menguntungkan bagi perkembangan psikologis dimasa mendatang. Kondisi tersebut terjadi karena menjadi mandiri merupakan salah satu tugas perkembangan utamanya bagi siswa usia remaja. Untuk dapat mandiri siswa membutuhkan kesempatan, dukungan dan dorongan agar dapat mencapai kemandirian atas diri sendiri.<sup>5</sup>

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui kegiatan observasi yang dilakukan di MA. Safinatul Huda, ditemukan bahwa masalah yang paling sulit dikendalikan oleh guru, khususnya saat pembelajaran dimusim pandemi saat ini, siswa lebih sulit untuk aktif dalam pembelajaran dikarenakan ada beberapa sumber masalah yang membuat mereka lebih sulit untuk mengikuti pembelajaran daring, seperti susah mencari signal data android, kendala dengan kuota belajar yang hanya bisa digunakan untuk pembelajaran dan siswa lebih tertarik game online dari pada belajar, siswa menganggap game online lebih seru dari pada belajar online. Guru pendidik materi Biologi juga mengatakan sampai saat ini masih belum bisa maksimal dalam pembelajaran karena disamping siswa yang

---

<sup>4</sup> Rida Fironika Kusumadewi, Sari Yustiana, Khoirotn Nasihah *Menumbuhkan Kemandirian Siswa Selama Pembelajaran Daring Sebagai Dampak Covid-19 di SD* Jurnal Riset Pendidikan Dasar, Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Vol.1, No.1, Th.2020

<http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/jrpd/article/view/79277>

<sup>5</sup> Dede Rahmat Hidayat, Ana Rohaya, Filzdh Nadine, & Hery Ramadhan *Kemandirian Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19* Perspektif Ilmu Pendidikan. Vol.34, No.2, Hlm.148, Th.2020

<http://unj.ac.id/unj/index.php/pip/article/view/17184>

sulit diarahkan juga guru sulit memberikan metode yang sekiranya siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran.<sup>6</sup>

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan melalui wawancara kepada guru mapel biologi kelas XI juga mengungkap bahwa, metode yang digunakan untuk pembelajaran Biologi khususnya materi sistem pencernaan dimasa pandemi belum pernah menggunakan media audio visual aktif namun hanya menggunakan video yang didalamnya berisi gambar berupa slide sebagai sumber pembelajaran pada materi sistem pencernaan, dan belum bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Pada materi ini peserta didik perlu memahami dan mengingat berbagai saluran dan organ pencernaan manusia, enzim-enzim yang terlibat oleh pencernaan, serta hubungan antara struktur dan fungsi pencernaan dengan menerapkan media audio visual aktif yang didalamnya terdapat suara dan gambar (animasi) yang sebelumnya belum pernah digunakan sebagai sumber pembelajaran khususnya pada materi pencernaan. Pembelajaran tersebut diharapkan dapat mendorong peserta didik agar dapat belajar secara optimal baik dalam pembelajaran dikelas maupun individu.<sup>7</sup>

Pembelajaran sistem pencernaan biasa dilakukan menggunakan buku yang hanya mengandung tulisan dan gambar. Jika hanya dengan tulisan dan gambar, sebuah pembelajaran biologi yang membutuhkan animasi seperti pencernaan pada lambung tentu akan susah dijelaskan. Dengan adanya media audio visual aktif pada pembelajaran tentang sistem pencernaan akan menjadi lebih menarik dan lebih jelas. Diharapkan para siswa dapat memahami proses pencernaan mulai dari mulut hingga usus besar dan penyakit-penyakit pada sistem pencernaan dengan lebih efisien. Selain pendapat tersebut ada yang mengatakan media pembelajaran

---

<sup>6</sup> Ahmad Fujiyanto, Asep Kurnia Jayadinata, Dadang Kurnia *Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Hubungan Antara Makhluk Hidup* Jurnal Pena Ilmia. Vol.1, No.1, Hlm. 844, Th.2016  
<http://ejournal.upi.edu/index.php/penailmia/article/view/3576>

<sup>7</sup> Ruqiah Ganda Putri Panjaitan, Ely Safitri, Titin *Pengembangan Media E-Comic Bilingual Sub Materi Saluran Dan Kelenjar Pencernaan* Sumber Unnes Science Education Journal. Vol.5, No.3, Th.2016  
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej/article/view/13167>

adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti audio, gambar, animasi dll.<sup>8</sup>

Kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting dalam proses belajar mengajar, karena dalam proses belajar mengajar dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media yang lebih menarik. Dengan demikian anak didik akan lebih mudah mencerna bahan dari pada tanpa bantuan media.

Pada permasalahan diatas dapat diterapkan suatu pembelajaran yang dapat mempermudah dalam penyampaian materi serta membangkitkan hasil belajar siswa dan kemandirian siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif baik dari segi guru ataupun siswa. Pemecahan masalah tersebut yakni menggunakan media pembelajaran audio visual aktif berbasis *Google Clasroom* dengan materi yang diajarkan.<sup>9</sup> Guru dapat mengajarkan suatu materi pembelajaran pada siswa umumnya selalu bersifat abstrak. Diharapkan pesan pembelajaran yang diterima siswa tidak menjadikan abstrak lagi yaitu dengan cara menggunakan media audio visual aktif agar pembelajaran yang disampaikan menjadi kongkret dan sesuai dengan realita seperti yang dilihatnya dalam kehidupan.<sup>10</sup>

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul : **“Penerapan Pembelajaran Media Audio Visual Aktif Berbasis *Google***

---

<sup>8</sup> Indah Ayu Ainina *Pemanfaatan Audio Visual Sebagai Sumber Pembelajaran* Indonesia Journal of History Education. Vol.3, No.1,Th.2014

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijhe/article/download/3909/3539>

<sup>10</sup> Ahmad Fujiyanto, Asep Kurnia Jayadinata, Dadang Kurnia *Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Hubungan Antara Mkhluk Hidup*. Jurnal Pena Ilmia. Vol.1,No.1,Hlm.843-884,Th.2016

<http://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/vie/3576>

## ***Classroom* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia".**

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, agar masalah yang dikemukakan tidak meluas, maka :

1. Bagaimanakah penggunaan media audio visual aktif berbasis *Google Classroom* pada materi sistem pencernaan manusia?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan pembelajaran media audio visual aktif berbasis *Google Classroom* pada materi sistem pencernaan manusia?
3. Apakah ada pengaruh signifikan pada penerapan pembelajaran media audio visual aktif berbasis *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yang dilakukan adalah untuk:

1. Mengetahui penggunaan media audio visual aktif berbasis *Google Classroom* pada materi sistem pencernaan manusia.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan pembelajaran media audio visual aktif berbasis *Google Classroom* pada materi sistem pencernaan manusia.
3. Mengetahui pengaruh signifikan pada penerapan pembelajaran media audio visual aktif berbasis *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini:

1. Bagi Peserta Didik  
Mendapatkan motivasi untuk menumbuhkan minat dan semangat peserta didik selama pembelajaran daring pada tahun ajaran 2020/2021.



2. Bagi Guru

Mendapatkan informasi mengenai media terbaru yang bisa membangkitkan semangat siswa dalam pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh, dan menerapkan media audio visual pada pembelajaran maupun tugas siswa untuk sehari-hari.

3. Bagi Madrasah Aliyah

Dapat meningkatkan minat belajar peserta didik melalui penerapan pembelajaran maupun tugas secara jarak jauh khususnya dalam pembelajaran biologi.

### E. Sistematika Penulisan

Sistematika laporan skripsi ini menggunakan sistematika sebagai berikut :

1. Bagian Awal

Untuk bagian awal skripsi terdapat sampul halaman skripsi, pernyataan keaslian skripsi halaman persetujuan dosen pembimbing, halaman pengesahan skripsi, kata pengantar (halaman motto dan persembahan), halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar.

2. Bagian Utama Skripsi

Bagian utama skripsi terbagi dalam beberapa bab :

**BAB 1 : PENDAHULUAN**

BAB pendahuluan terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan skripsi.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Untuk BAB II terdiri dari deskripsi teori, penelitian terdahulu, kerangka berfikir dan hipotesis.

**BAB III : METODE PENELITIAN**

Untuk BAB III terdiri dari jenis dan pendekatan, setting penelitian, populasi dan sampel, desain dan definisi operasional variabel, uji validitas dan realibilitas instrumen, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

## **BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Untuk BAB IV ini berisi tentang menguraikan tentang deskripsi data penyesuaian hipotesis dan menjelaskan hasil analisis dari hasil penelitian yang didapatkan.

## **BAB V : PENUTUP**

Pada BAB V berisi simpulan masalah yang ada pada peneliti serta hasil penelitian yang bersifat analisis obyektif dan saran dari semua penelitian yang telah dilakukan.

### 3. Bagian Akhir

Bagian akhir ini memuat daftar pustaka, daftar riwayat hidup penulis, dan lampiran-lampiran.

