

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran diartikan sebagai suatu proses atau upaya untuk mengembangkan segala kemampuan dan potensi yang ada dalam diri peserta didik dengan tujuan untuk menghasilkan perubahan pada sikap, pengetahuan dan ketrampilan yang dimiliki oleh peserta didik yang mengikuti kegiatan pembelajaran. Sekolah sebagai penyelenggara dalam pendidikan tidak terlepas dari suatu proses pembelajaran. Adapun pelaksanaan pembelajaran merupakan tugas yang dibebankan dan dilakukan oleh guru di kelas. Untuk menunjang proses pembelajaran tersebut, tentunya memerlukan dukungan dari semua unsur-unsur sekolah. Unsur-unsur tersebut meliputi guru, sarana dan prasarana, dan semua komponen sekolah. Salah satu sarana dan prasana belajar yang mendukung proses pembelajaran adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan suatu media atau alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru sangat beragam, ada media cetak, media elektronik, dan internet. Penggunaan media yang baik dan menarik dapat membangkitkan semangat dan menciptakan suasana baru dalam pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, guru haruslah mempunyai inovasi-inovasi dalam menggunakan media pembelajaran. Kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menyampaikan materi pelajaran.

Media pembelajaran harus terus dikembangkan dalam pendidikan, hal ini karena media merupakan suatu hal yang sangat penting bagi penyelenggaraan proses pendidikan. Tanpa media pembelajaran, peserta didik akan kesulitan untuk mempelajari materi pembelajaran. Media yang dikembangkan akan menjadi lebih sempurna untuk digunakan dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar yang maksimal.

Guna memperoleh gambaran tentang proses pembelajaran di sekolah, maka dilakukan prasurvey di SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono pada tanggal 16-18 September 2019. Berdasarkan hasil prasurvey tersebut diperoleh informasi bahwa:

1. Menurut guru mata pelajaran Biologi, gaya belajar peserta didik lebih ke arah audio-visual.
2. Sarana dan prasarana belajar sudah memadai (ruang komputer dan LCD).
3. Guru menggunakan buku dan internet sebagai media pembelajaran; Maksud dari internet adalah peserta didik mencari sumber-sumber pengetahuan yang berhubungan dengan materi pelajaran melalui situs *website* seperti *google* yang terhubung dengan jaringan internet.
4. Jumlah peserta didik yang dinyatakan tuntas pada nilai ulangan harian masih sedikit dibandingkan dengan yang belum tuntas. Jumlah peserta didik yang dinyatakan tuntas pada nilai ulangan harian masih sedikit dibandingkan dengan yang belum tuntas. Peserta didik yang belum tuntas ini disebabkan karena peserta belum dapat memahami materi pelajaran yang disebabkan kurangnya ketertarikan dalam pembelajaran tanpa adanya suatu media pembelajaran. Daftar ketuntasan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Jumlah Peserta Didik yang Tuntas/belum Tuntas

No	Standar Ketuntasan	Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persentase (%)
1	< 75	Belum Tuntas	19	61,3
2	≥ 75	Tuntas	12	38,7
Total			31	100

Sumber: Diolah dari Hasil Nilai Ulangan Harian Biologi Materi "Sel"

5. Peserta didik terlihat pasif pada saat pembelajaran;
6. Saat Pembelajaran masih banyak peserta didik yang terlihat mengobrol dan tidak memperhatikan penjelasan guru;
7. Belum pernah menggunakan Aplikasi *mind mapping* dalam pembelajaran;

Berdasarkan hasil prasurvey di atas, ada potensi dan masalah yang ada di lapangan yakni di SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono untuk dikembangkannya media pembelajaran. Potensi tersebut yakni adanya LCD dan gaya belajar peserta didik audio visual. LCD merupakan alat yang digunakan untuk menampilkan gambar maupun suara. Keberadaan alat ini sangat menunjang dalam proses pembelajaran dengan menampilkan format *power point* maupun pemutaran gambar dan video. Gaya belajar peserta didik juga merupakan suatu hal yang harus diperhatikan dalam pembelajaran. Gaya belajar dapat menentukan metode pembelajaran dan media apa yang sesuai dengan gaya belajar tersebut. Permasalahan yang ada di SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono

sebagaimana dapat dilihat dari hasil prasurvey di atas bahwa hasil belajar peserta didik yang kurang maksimal. Hal ini ditandai masih banyak peserta didik yang belum tuntas pada nilai ulangan harian. Peserta didik juga pasif dalam pembelajaran.

Adanya berbagai masalah di lapangan di atas, perlu untuk dilakukan pengembangan media pembelajaran. Hal ini karena media adalah salah satu faktor yang dapat mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran, sehingga dengan dikembangkannya media dapat meningkatkan keberhasilan dalam pembelajaran. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sedemikian sehingga proses belajar terjadi.” Pendapat tersebut menjelaskan pentingnya media dalam pembelajaran. Media akan memberikan stimulus terhadap pikiran, emosi, perhatian, dan minat para peserta didik sehingga pada proses pembelajaran perhatian peserta didik lebih terfokus pada materi pelajaran.

Melihat adanya potensi yang ada di SMA Negeri 1 Sribhawono bahwa terdapat sarana berupa komputer untuk praktikum peserta didik berjumlah 20 unit yang belum dipergunakan untuk pembelajaran, padahal komputer dapat digunakan sebagai sarana untuk membuat *mind mapping* melalui sebuah aplikasi. Aplikasi *mind mapping* ini belum pernah digunakan sebelumnya di SMA Negeri 1 Sribhawono. Mengingat media sangat penting dalam pembelajaran, maka media mempunyai pengaruh terhadap pencapaian keberhasilan tujuan pembelajaran. Media akan dapat mengantarkan pesan atau isi materi pelajaran dengan baik apabila media tersebut menarik, mudah digunakan, dan dapat memberikan stimulus kepada peserta didik untuk lebih berkonsentrasi dalam pembelajaran.

*Mind Mapping* adalah sebuah cara untuk mengemas atau mencatat materi pembelajaran secara kreatif dan inovatif untuk memudahkan mengingat materi pembelajaran. Menurut Latipah dan Adman (2018:277) bahwa “*Mind Mapping* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran.” Pendapat tersebut menjelaskan bahwa *mind mapping* adalah cara belajar dengan membuat ringkasan yang sederhana, menarik dan efektif untuk belajar sehingga dapat membuat pikiran lebih terfokus pada peta-peta konsep yang dibuat.

Membuat *mind mapping* dapat dilakukan dengan cara manual atau menulis secara langsung di buku. Kemajuan teknologi yang semakin canggih ada aplikasi yang dapat membuat *mind mapping* dengan menggunakan komputer sehingga *mind mapping* yang dibuat terkesan menjadi rapi dan menarik. Cara membuat *mind mapping* pada *Mind mapping Application* di komputer sangat mudah sehingga guru lebih dapat berkreasi menggunakan *mind mapping* yang dapat membangkitkan semangat dan nuansa baru dalam pembelajaran. Media *mind mapping* memiliki beberapa keunggulan dalam pembelajaran, diantaranya adalah lebih mudah untuk melihat gambaran isi materi secara keseluruhan, membantu otak untuk mengatur, mengingat, dan membuat hubungan, dan mempermudah menambahkan informasi baru dalam pembelajaran. Media *mind mapping* yang digunakan diharapkan dapat membantu peserta didik untuk menguasai dan memahami materi-materi pelajaran yang diajarkan oleh guru.

Berdasarkan uraian di atas, bahwa adanya permasalahan pada peserta didik mengenai hasil belajar dan adanya potensi yang dimiliki oleh SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono, maka, dilakukan riset pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Biologi berupa *Mind mapping* Untuk Peserta Didik Kelas XI”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “belum adanya penelitian yang mengembangkan media pembelajaran biologi *Mind mapping Application* di Kelas XI di SMA. Masalah yang ditemukan terkait dengan penelitian ini adalah masih banyak peserta didik yang masih pasif dalam kegiatan pembelajaran, belum menggunakan komputer sebagai media pembelajaran, hasil belajar peserta didik yang belum maksimal, kurangnya inovasi dan pengembangan media yang digunakan dalam pembelajaran. Melihat adanya permasalahan tersebut, maka dalam penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa *Mind Mapping Application* yang berguna sebagai media pembelajaran Biologi khususnya pada materi Sistem Pencernaan.

### C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendesain media pembelajaran biologi *Mind mapping Application* di Kelas XI.
2. Menghasilkan produk yang teruji atau tervalidasi.
3. Menguji efektivitas aplikasi mind mapping pada peserta didik.

### D. Kegunaan Pengembangan Produk

Pengembangan Produk ini berguna untuk:

1. Memberikan kontribusi terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik
2. Sebagai referensi bagi guru dalam mengembangkan suatu media pembelajaran
3. Sebagai pengembangan dan aplikasi peneliti terhadap pengetahuan yang didapatkan selama proses perkuliahan.

### E. Spesifikasi Pengembangan Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran biologi *Mind mapping Application* Berbasis android untuk Kelas XI berisi materi sistem pencernaan.
2. Media pembelajaran biologi *Mind mapping Application* berbasis android di Kelas XI berisi materi "Sistem Pencernaan".
3. Media ini dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan
4. Media ini dapat digunakan dengan cara:
  - a. Klik pada menu yang dipilih untuk membaca materi dilakukan dengan scroll up/down. Pada akhir sub materi terdapat tombol untuk menuju materi berikut.
  - b. Media pembelajaran mindmap ini merupakan aplikasi dengan tipe button on screen yang artinya saat penggunaan hanya dapat menggunakan tombol navigasi yang ada pada layar.
  - c. Evaluasi langsung dapat dikerjakan dengan menekan klik pada pilihan yang dianggap benar.

5. Aplikasi *Mind Mapping* yang dikembangkan terdiri dari desain-desain Home, Petunjuk, Profil, dan Icon untuk keluar dari aplikasi.

#### **F. Urgensi Pengembangan**

Proses pembelajaran dituntut untuk selalu ada perubahan atau inovasi baru dalam pendidikan. Hal ini karena pembelajaran sebagai suatu proses untuk menentukan keberhasilan pendidikan harus dilakukan semaksimal mungkin. Proses pembelajaran tersebut, tentunya menggunakan media pembelajaran yang sesuai dan menarik bagi peserta didik. Belajar tanpa media akan menimbulkan kebosanan dan peserta didik kurang aktif dalam belajar. Media pembelajaran sangat penting untuk dikembangkan guna memperoleh media yang valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Mata pelajaran biologi adalah pelajaran yang mengajarkan tentang ilmu-ilmu pengetahuan alam dan lingkungan sekitar. Secara lebih luas, banyak media yang dapat digunakan dalam mata pelajaran biologi mulai dari manusia sampai lingkungan sekitar peserta didik. Akan tetapi, pada mata pelajaran biologi juga sangat penting untuk mengembangkan media pembelajaran. Mengembangkan atau menyempurnakan suatu media pembelajaran berfungsi untuk menambah esensi atau kemenarikan media pembelajaran. *Mind mapping* atau peta konsep umumnya digunakan oleh guru dalam pembelajaran untuk mempermudah memetakan isi materi pelajaran. *Mind mapping* perlu dikembangkan untuk menciptakan peta-peta konsep yang menarik, efektif, dan dapat merangsang pikiran peserta didik dalam belajar. *Mind mapping* yang dikembangkan adalah membuat *mind mapping* dengan sebuah aplikasi. Pengembangan ini penting dilakukan di SMA Negeri 1 Sribhawono karena melihat potensi adanya potensi yang baik untuk media ini dikembangkan di lokasi tersebut.

#### **G. Keterbatasan Pengembangan**

Dalam penelitian ini batasan masalah yang akan digunakan adalah :

- a. Penelitian ini merupakan penelitian yang menghasilkan produk terbatas. Oleh karena itu, peneliti melakukan tahapan pengembangan yaitu: tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, mengembangkan produk, validasi desain, perbaikan desain, ujicoba produk; sehingga produk yang dikembangkan tidak bersifat produk

massal dan hanya digunakan di kalangan SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono

- b. Media pembelajaran biologi *Mind mapping Application* di Kelas XI
- c. Pengembangan media ini dilakukan di SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono pada materi Sistem Pencernaan.