

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran kurikulum 2013 menyaratkan keaktifan peserta didik dan berubahnya paradigma dari pembelajaran berpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat pada peserta didik. Perkembangan Abad 21 dapat dikatakan sebagai abad pengetahuan yang mengalami peningkatan signifikan. Hal ini ditandai dengan terjadinya transformasi besar-besaran dari masyarakat agraris menuju masyarakat industri dan berlanjut ke masyarakat berpengetahuan akibat munculnya globalisasi dan derasnya arus informasi (Afandi, 2010).

Kompetensi guru memanfaatkan teknologi dan informasi dalam pembelajaran masih kurang (Levitskaya & Seliverstova, 2020). Sehingga pemerintah mengeluarkan kebijakan pembelajaran untuk mengoptimalkan pembelajaran tatap muka terbatas, pembelajaran harus di rancang dengan cermat dan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai agar pembelajaran tatap muka terbatas dapat terlaksana secara optimal dan mencapai tujuan pembelajaran, karena penggunaan metode pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar (Anisa & Sholeha, 2021).

Dunia pendidikan saat ini turut mengambil bagian dalam memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi guna meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Sebagian upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia sudah selayaknya jika dimulai dari pembenahan proses pembelajaran. Pembelajaran saat ini sudah meningkat pesat dengan adanya teknologi. Dengan adanya teknologi itulah dapat mempermudah pekerjaan manusia agar tidak ketinggalan oleh zaman pada masa teknologi saat ini, maka manusia dituntut untuk terus mencari ilmu sebanyak-banyaknya. Hal ini sejalan dengan undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Liza, 2022).

Salah satu masalah utama pada sistem Pendidikan di Indonesia adalah masalah kualitas. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari dua sisi, yakni sisi proses dan sisi hasil belajar berkaitan dengan perubahan perilaku yang diperoleh sebagai pengaruh dari proses belajar. Proses belajar yang berkualitas akan mempengaruhi hasil belajar. Hasil belajar tidak hanya kemampuan kognitif akan tetapi juga efektif (sikap) siswa dalam kehidupan sehari-harinya dan juga psikomotor (keterampilan) siswa. Proses belajar dapat dikatakan baik apabila memperoleh tingkah laku yang baru sesuai dengan keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Azizah, 2017).

Keberhasilan proses pembelajaran merupakan hal yang ingin dicapai dalam melaksanakan suatu Pendidikan disekolah, agar proses tersebut berhasil maka diperlukan suasana dan lingkungan belajar mengajar yang menyenangkan serta keterlibatan siswa secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Dengan keterlibatan siswa dalam setiap proses pembelajaran tersebut membuat materi yang disampaikan oleh guru lebih mudah diterima dan dimengerti oleh siswa dan dapat tersimpan dalam memori jangka panjang. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melalui proses pembelajaran dalam waktu tertentu yang diukur menggunakan alat evaluasi. Oleh karena itu,rendahnya hasil belajar siswa disekolah sangat perlu di perhatikan oleh guru (Indriani, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru biologi di MAN 2 Majalengka, didapatkan informasi bahwa hasil belajar biologi masih belum mencapai maksimal sesuai dengan KKM yaitu 75. Hal ini demikian terjadi dikarenakan beberapa faktor yaitu model pembelajaran yang kurang bervariasi, masih menggunakan model konvensional atau metode ceramah, dan kurang menggunakan media pembelajaran. Dari beberapa faktor tersebut siswa terkadang masih merasa bosan jenuh untuk mengikuti proses pembelajaran dan kurang memicu keaktifan siswa, karena merasa bosan jenuh terkadang siswa diam saat guru bertanya apakah mereka mengerti atau tidak dengan materi yang telah dijelaskan oleh guru sehingga memicu rendahnya hasil belajar yang didapatkan siswa.

Berdasarkan kenyataan yang telah ditemukan diatas, maka perlu adanya upaya untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran dan guna untuk mencapai tujuan pendidikan secara maksimal, peran guru sangat penting dalam

penguasaan cara atau model dan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan konsep-konsep mata pelajaran yang akan disampaikan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar siswa yang aktif, memupuk kerjasama antar siswa dan dapat memecahkan masalah salah satu model pembelajaran yang memenuhi kriteria tersebut adalah model *discovery learning*.

Model pembelajaran yang digunakan guru seharusnya dapat membantu proses pembelajaran siswa di sekolah seperti melalui model *discovery learning* sebagai salah satu solusi pembelajaran aktif, dikarenakan dalam hal penerapannya, model *discovery learning* membantu peserta didik untuk memperbaiki serta meningkatkan kemampuan dan proses kognitif, hal ini karena peserta didik tidak disuguhkan dengan materi dalam bentuk akhirnya saja, namun peserta didik diajak untuk menyusun sendiri seperti mengumpulkan informasi, merumuskan hipotesis, menganalisis, dan membuat kesimpulan. Kemudian model ini dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan dinamis, serta mendorong peserta didik untuk selalu berfikir dan memiliki inisiatif sendiri dalam proses pembelajaran. Sehingga pembelajaran yang pasif menjadi aktif, kreatif dan mengubah pembelajaran yang *teacher center* menjadi *student center*. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan akan lebih memiliki makna dan mendorong agar peserta didik bersemangat memperoleh informasi dan ilmu di bantu media pembelajaran yang merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar). Keduanya merupakan unsur-unsur yang saling terkait satu sama lain dalam usaha menyampaikan pesan/informasi Pendidikan kepada siswa (Liza et.al, 2022).

Model *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang membantu siswa menemukan pengetahuan yang dirumuskan dan mendorong kemampuan berfikir siswa menggunakan kemampuan berpikir secara analitis, evaluative dan kreatif dalam mencipta. Model *discovery learning* memfasilitasi siswa melatih kemampuan berfikir tingkat tinggi agar dalam proses pembelajarannya mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Hasil sesuai dengan penemuan Meyer (2010), yang menunjukkan bahwa proses penemuan (*discovery*) dalam pembelajaran akan membantu siswa memahami dan menganalisis proses kreativitas dan pengambilan keputusan pada temuannya. Hal ini sesuai dengan penelitian Noriko (2015),

menyatakan bahwa penggunaan model *discovery learning* dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Penerapan *discovery learning* berbantuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) saat ini merupakan keniscayaan. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dalam jaringan berkonstruktivisme dan observasional, yang membuat peserta didik dapat memperluas pengetahuan mereka di luar kelas dengan melakukan percobaan dan penyelidikan secara mandiri (Siemens, 2009). Penggunaan teknologi khususnya internet dapat dimanfaatkan sebagai fasilitas pembelajaran. Salah satu produk dari google yang bisa dimanfaatkan untuk keperluan Pendidikan secara gratis adalah *google sites* (Irizha, 2021).

Pembelajaran model *discovery learning* akan lebih menarik dan membantu siswa dalam belajar di bantu dengan media berbasis *web google sites*. *Google sites* merupakan salah satu media website yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, pentingnya menerapkan suatu media pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan efisien. Seiring dengan perkembangan zaman, maka perkembangan teknologi pun semakin maju. Kelebihan dari *google site* juga memiliki kelebihan yang lain yaitu mudah mengakses informasi yang ingin dibutuhkan secara cepat, karena bisa menambahkan berkas file lampiran serta informasi google lainnya seperti *google docs, sheet, from, slide, calender, awesome table*, video dari youtube dan lainnya. Selain itu, *google sites* mudah digunakan untuk pemula karena dapat diakses secara gratis (Liza, 2022).

Materi ekosistem yang didalamnya terdiri atas konsep yang bersifat pemahaman, membutuhkan model pembelajaran yang dapat menyesuaikan dengan materi dan kebutuhan siswa itu sendiri dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, membutuhkan sebuah model dan media yang interaktif dan aktif sehingga siswa akan lebih paham terhadap materi yang dipelajari diperlukan adanya berbagai variasi dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran *discovery kearning* di bantu dengan media *google sites* memberikan pengalaman belajar yang berbeda sehingga merangsang semangat siswa untuk belajar, menumbuhkan sikap dan keterampilan dalam menguasai bidang teknologi. Pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa lebih mengingat materi pembelajaran, lebih memudahkan siswa untuk mencari sumber referensi sehingga akan membantu siswa dalam belajar dan memahami suatu

materi. Diharapkan situasi belajar menjadi efektif dan hasil belajar menjadi lebih baik karena siswa sudah siap membaca sebelum materi disampaikan sehingga nanti akan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar.

Berdasarkan permasalahan diatas sangatlah penting untuk dilakukan penelitian yang berjudul **“Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Web Google Sites* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Materi Ekosistem”**

B. Rumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah MAN 2 Majalengka, terdapat beberapa masalah yang muncul dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- a. Kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti proses belajar yang menyebabkan siswa kurang semangat dan mengerjakan tugas asal jadi.
- b. Hasil belajar yang kurang optimal
- c. Pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang memberikan hasil kurang maksimal, sehingga di butuhkan variasi penggunaan model pembelajaran.
- d. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi.

2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi di atas, maka peneliti membatasi masalah yang muncul sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran yang diteliti yaitu penerapan model *discovery learning*
- b. Media pembelajaran yang digunakan yaitu media berbasis *web google sites*
- c. Peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif, efektif, dan psikomotor
- d. Materi pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu materi ekosistem kelas X semester 2 Di MAN 2 Majalengka.

C. Pertanyaan Penelitian

Adapun pertanyaan penelitian ini sebagai berikut:

- a. Bagaimana aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *web google sites* pada materi ekosistem kelas X MIPA di MAN 2 Majalengka?
- b. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menerapkan model *discovery learning* berbantuan media *web google sites* dengan kelas kontrol yang tidak menerapkan model *discovery learning* berbantuan media *web google sites* pada materi ekosistem kelas X di MAN 2 Majalengka ?
- c. Bagaimana respon siswa terhadap proses pembelajaran menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *web google sites* pada materi ekosistem kelas X di MAN 2 Majalengka?

D. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian sebagai berikut :

- a. Menjelaskan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *web google sites* pada materi ekosistem kelas X MIPA di MAN 2 Majalengka
- b. Mengidentifikasi perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menerapkan model *discovery learning* berbantuan media *web google sites* dengan kelas kontrol yang tidak menerapkan model *discovery learning* berbantuan media *web google sites* pada materi ekosistem kelas X di MAN 2 Majalengka
- c. Mendeskripsikan respon siswa terhadap proses pembelajaran menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *web google sites* pada materi ekosistem kelas X di MAN 2 Majalengka

E. Manfaat penelitian

1. Bagi siswa

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pemahaman siswa, meningkatkan keaktifan siswa, memudahkan siswa mencari informasi pembelajaran menggunakan website sehingga mampu menumbuhkan semangat belajar biologi dan memperoleh hasil belajar yang tinggi.

2. Bagi guru

Dapat di gunakan sebagai alternative pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif, sehingga menjadikan seorang pendidik yang berkualitas dalam memilih model *discovery learning* dan media pembelajaran interaktif web *google sites* dalam pembelajaran biologi.

3. Bagi peneliti

Peneliti dapat memperoleh pengalaman dan ilmu serta hasil penelitian dari penerapan model pembelajaran *Discovery learning* berbantuan media *google sites*

4. Bagi sekolah

Dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dan meningkatkan mutu Pendidikan dengan menggunakan model dan media yang tepat.

