**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **LATAR BELAKANG**

Pendidikan merupakan kebutuhan setiap manusia di sepanjang hayat. Pendidikan harus dengan benar diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing serta berbudi pekerti yang baik. Sebagaimana disebutkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 (Devi Tri Wulandari, 2015, hlm. 2).

*“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Pasal 3 UU RI No 20/2003).*  Tujuan pendidikan nasional adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Devi Tri Wulandari, 2015, hlm. 2).

Pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja agar anak didik memiliki sikap dan kepribadian yang baik, sehingga penerapan pendidikan harus diselengggarakan sesuai dengan Sistem Pendidikan Nasional berdasarkan UU No 20 Tahun 2003 tersebut. Sebagai timbal baliknya pembelajaran secara sistematis diajarkan kepada siswa agar  terciptalah manusia yang cerdas, terampil, dan berkualitas (Riza Anugrah Putra , 2017, hlm. 24).

Media pembelajaran diperlukan sebagai sumber belajar sehingga dapat meningkatkan perhatian peserta didik dalam pembelajaran dan mempermudah guru dalam mengajar sehingga tercipta lingkungan belajar yang *efisien* dan kondusif. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai perantara atau alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi kelas dan lingkungan belajar. Dengan adanya media dalam pembelajaran peserta didik dirasa akan lebih termotivasi mengikuti pembelajaran, tanpa motivasi, sangat mungkin pembelajaran tidak menghasilkan belajar (Munadi, 2013, hlm. 7).

Media pembelajaran yang digunakan guru saat ini cenderung monoton atau konvensional, sehingga membuat siswa merasa bosan dengan media yang digunakan dan kurang mendukung untuk kebutuhan siswa yang sudah melek teknologi informatika. Penggunaan media tersebut dapat mengakibatkan siswa kesulitan memahami materi sehingga kurangnya ketidaktuntasan belajar siswa. Ketidaktuntasan belajar siswa tersebut dapat disebabkan karena pemilihan media yang kurang mendukung terhadap belajar siswa, kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran dan kurangnya maksimal pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran biologi (Shafira Puspa Faradila, 2018, hlm. 508).

Karena itu, diperlukan suatu media yang menarik motivasi belajar siswa, sehingga hasil belajar akan tercapai. Bahan ajar yang dapat mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan *E- Modul*. *E-Modul* merupakan suatu unit yang lengkap yang berdiri sendiri dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu peserta didik mencapai sejumlah tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas. Ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan atau tanpa bimbingan guru. Dengan demikian, sebuah *E-Modul* dapat dijadikan media pembelajaran (Nasution, 2011, hlm. 5).

*E-Modul* adalah bahan ajar mandiri. Selain itu *E-Modul* berbasis *Google Classroom* adalah media pembelajaran dalam format elektronik yang dapat ditambahakan animasi, audio, video, gambar untuk membantu visualisasi proses, sehingga lebih menarik. Hal ini merupakan solusi yang kreatif dan inovatif sesuai dengan prinsip pembelajaran. Media *E-Modul* berbasis *Google Classroom* salah satu solusi untuk memberikan gairah belajar siswa. Selain itu menggunakan media yang mampu menstimulus setiap siswa dalam meningkatkan belajarnya. Media pembelajaran yang diteliti peneliti yaitu media pembelajaran *E-Modul* berbasis *Google Classroom*, karena *E-Modul* berbasis *Google Classroom* menurut peneliti mempunyai arti yang cukup penting kaitannya dengan strategi dalam proses pembelajaran (Haritz, 2013, hlm. 3). Solihatin (2012, hlm. 4) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran adalah komponen umum dari suatu mata pelajaran dan prosedur pembelajaran yang akan digunakan bersama-sama dalam menangani permasalahan pembelajaran.

Penelitian yang relevan oleh Rifmasari pada tahun 2010 tentang “Penggunaan *E-Modul* Sebagai Bahan Ajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Sekolah Menengah Atas (Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas XI SMA PGII 2 Bandung)”. Hasil Penelitian terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang menggunakan *E-Modul* dengan siswa yang menggunakan modul sebagai bahan ajar terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif kelas XI semester satu pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Sekolah Menengah Atas.

Devy Dyah Wulandari, Putu Budi Adnyana, I Made Pesek Anton tahun 2020 penelitian tentang “Penerapan *E-Modul Interkatif* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Biologi Kelas X”. Hasil Penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menerapkan *E-Modul* *interaktif* dan modul konvensional.

Permasalahan yang telah disebutkan di atas maka akibat yang tampak yaitu kurang memuaskan pada nilai siswa karena tidak mencapai KKM yang ditetapkan sekolah, karena itu peneliti berinovasi untuk menggunakan media pembelajaran berupa *E-Modul* berbasis *Google Classroom*.

Pengamatan dan observasi yang telah dilakukan di SMAN 1 GARUT, siswa mengalami kesulitan memahami materi biologi, tidak semua siswa mempunyai buku karena pembelajaran daring dan pembelajaran yang monoton. Data hasil evaluasi siswa SMA Negeri 1 GARUT menunjukkan bahwa 60% siswa belum mencapai KKM. Sumber belajar yang digunakan oleh siswa adalah yang berisi uraian materi, gambar beserta keterangan/penjelasan gambar, dan latihan soal. Gambar tersebut belum dapat memvisualisasikan proses yang terjadi di dalam tubuh, hanya mampu menampilkan gambar beserta penjelasan dari gambar tersebut. Padahal terdapat beberapa materi biologi yang abstrak, tidak dapat diamati langsung oleh mata terkait proses-proses yang terjadi di dalam tubuh, khususnya adalah materi sistem reproduksi manusia. Karakteristik siswa SMA Negeri 1 GARUT adalah siswa memiliki laptop sebanyak 90%, siswa menyukai media yang memuat gambar, disertai dengan animasi atau video yang membantu memahami materi sebanyak 98,2%.

Berdasarkan latar belakang uraian tersebut, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *E- Modul* berbasis *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 1 GARUT pada Materi Sistem Reproduksi Manusia”.

1. **Rumusan Masalah**

Permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut “Bagaimana pengaruh media pembelajaran *E-Modul* berbasis *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa?”.

Rumusan tersebut dapat dijabarkan menjadi beberapa pertanyaan penelitian :

1. Bagaiman hasil belajar siswa sebelum menggunakan *E-Modul* berbasis *Google Classroom*?
2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan *E-Modul* berbasis *Google Classroom*?
3. Apakah media pembelajaran *E-Modul* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem reproduksi manusia?
4. **Batasan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah diuraikan, serta agar penelitian lebih terarah maka masalahnya dibatasi berdasarkan aspek-aspek yang akan diteliti.Oleh karena itu, ruang lingkup penelitian ini terbatas pada :

1. Siswa yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas XI MIPA SMAN 1 GARUT.
2. Materi pembelajaran pada sistem reproduksi manusia mengacu pada kurikulum 2013.
3. Menggunakan soal tes pilihan ganda (*multiple choice*) berjumlah 25 soal .
4. Parameter yang diamati dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada ranah kognitif C1-C5.
5. **Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui:

1. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan *E-Modul* berbasis *Google Classroom.*
2. Hasil belajar siswa setelah menggunakan *E-Modul* berbasis *Google Classroom.*
3. Pengaruh penggunaan media pembelajaran *E-Modul* berbasis *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa pada materi Sistem Reproduksi Manusia.
4. **Manfaat Penelitian**
5. Manfaat Praktis

Bagi Sekolah

Sekolah dapat diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang diterapkan dan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan.

1. Manfaat Teoritis

Hasil-hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan, adapun kegunaannya yaitu :

1. Sebagai referensi untuk media pembelajaran interaktif online menggunakan *Google Classroom* berbantuan *E-Modul* pada materi pembelajaran yang lain.
2. *E-Modul* ini bisa dijadikan sebagai referensi penelitian lain atau selanjutnya masih bisa dikembangkan lagi.
3. Manfaat Bagi Peneliti dan Peneliti Lainnya
4. Bagi Peneliti

Sebagai pengetahuan dan pengalaman baru tentang media pembelajaran yang efektif dengan mengkombinasikan teknologi yang sedang berkembang.

1. Bagi Peneliti Lainnya

Penelitian ini dapat memberikan inspirasi mengenai pembelajaran biologi dalam penggunaan media pembelajaran.

1. Manfaat Lainnya
2. Bagi Guru
3. Sarana dan Referensi dalam penggunaan media pembelajaran.
4. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memotivasi agar lebih inovasi dalam mengimplementasikan media pembelajaran sebagai sarana penunjang proses pembelajaran.
5. Dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menambah keefektifan belajar peserta didik dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan.
6. Bagi Siswa
7. Penelitian ini dapat menjadi tolak ukur penggunaan media dalam pembelajaran biologi.
8. Peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai sumber belajar selain dari bahan ajar yang telah disediakan, serta dapat menggunakan media belajar mandiri.
9. Peserta didik dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan edukatif.
10. Peserta didik dapat lebih mudah memahami materi dimanapun dan kapanpun peserta didik berada.
11. **Asumsi dan Hipotesis Penelitian**
12. Asumsi
13. Hasil uji *manova* *tests of between-subjects effect* terhadap hasil belajar siswa menunjukkan nilai *signifikansi* (nilai p) sebesar 0,0001 dengan angka partial *eta squared* sebesar 0,308 yang berarti terdapat perbedaan yang *signifikan* antara hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menerapkan *E-Modul* konvensional dengan *E-Modul interaktif*, hal tersebut dapat terjadi sifat *E-Modul interaktif* yang *multimedia* memungkinkan mencantumkan teks, gambar dan video yang memudahkan siswa dalam belajar (Devi Dyah Wulandari , 2020, hlm. 74).
14. Hasil prestasi belajar mahasiswa dapat ditingkatkan secara signifikan dengan menggunaan *E-Modul interaktif* berbasis *Schoology* dapat diterima pada tingkat signifikansi 0.05. Dengan kata lain, tingkat keyakinan sebesar 95% menyatakan bahwa hasil prestasi belajar mahasiswa dapat ditingkatkan secara signifikan dengan menggunakan *E-Modul interaktif* berbasis *Schoology* (Ahmad Fitra Ritonga, 2020, hlm. 20).
15. Pada kelas *E-Modul* sebelum diberikan perlakuan memiliki rata-rata hasil belajar ranah kognitif berkategori rendah. Sedangkan setelah diberi perlakuan, rata-rata hasil belajar ranah kognitif memiliki nilai berkategori sedang (Nurhidayati, 2018, hlm. 136).
16. Hipotesis
17. Ha : Terdapat pengaruh penggunaan *E-Modul* berbasis *Google Classroom*   
     terdapat hasil belajar.
18. H0 : Tidak terdapat pengaruh Penggunaan *E-Modul* berbasis *Google   
     Classroom* terhadap hasil belajar.