

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Akhir-akhir ini, dunia tengah dihebohkan oleh adanya penyebaran virus baru yang sangat berbahaya. Virus ini dikenal dengan Covid-19 yang telah menginfeksi jutaan orang di dunia. Adanya virus Covid-19 dinyatakan menjadi Pandemi Covid-19 oleh WHO (Organisasi Kesehatan Dunia) dikarenakan telah menyebarkan ke berbagai negara di dunia. Pandemi Covid-19 memiliki dampak dalam semua sektor kehidupan seperti ekonomi, kesehatan, social dan pendidikan (Baety dkk, 2021 : 881).

Pada surat edaran yang dikeluarkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Nomor 4 Tahun 2020 yang memberikan upaya agar pendidikan dapat diselenggarakan meskipun dengan cara yang berbeda yaitu dengan proses belajar mengajar yang dilakukan secara daring. Dengan adanya virus corona ini memiliki banyak dampak dalam segala bidang salah satunya bidang pendidikan yang mana akhirnya dalam bidang pendidikan harus merubah proses pembelajaran menjadi pembelajaran jarak jauh atau dikenal dengan pembelajaran daring (Ayu dkk, 2020 : 189, Yunitasari dkk, 2020 : 233).

Pembelajaran daring merupakan sebuah proses interaksi belajar dengan menggunakan teknologi komputer dan akses internet. Pembelajaran daring ini adalah proses belajar mengajar dan saling bertukar informasi menggunakan jaringan internet. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi ini, menjadi alternatif untuk berlangsungnya kegiatan pembelajaran dengan tetap menjaga jarak demi mencegah penyeraban virus corona (Baety dkk, 2021 : 881).

Pembelajaran jarak jauh dikenal dengan pembelajaran daring ini menjadi solusi untuk masa Pandemi Covid-19 seperti saat ini. Walaupun pembelajaran daring ini masih belum maksimal untuk diterapkan tetapi ini

menjadi alternatif agar pembelajaran tetap berjalan (Yunitasari dkk, 2020 : 234). Menjadi sebuah tantangan untuk tenaga pendidik dalam proses belajar mengajar. Seiring berkembangnya teknologi dan informasi proses belajar mengajar harus dilaksanakan secara online, sehingga media yang digunakan berbasis digital.

Pembelajaran jarak jauh ini bukan sekedar pemberian materi dan pemberian tugas saja melainkan harus dirancang sebaik mungkin sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran serta harus adanya evaluasi seperti proses pembelajaran tatap muka. Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila peserta didik dapat memahami konsep dan dapat menguasai materi. Ketepatan penerapan metode, model pembelajaran dan media pembelajaran juga menjadi faktor penentu keberhasilannya suatu proses pembelajaran (Hanifah dkk, 2020 : 163, Yunitasari dkk, 2020 :235).

Dengan situasi saat ini yang tengah dilanda virus Covid-19 maka pendidikan di Indonesia harus tetap berjalan dengan mengedepankan kesehatan. Maka, digunakan media pembelajaran yang diharapkan mampu menyampaikan materi dengan baik dan tepat. Pemilihan media pembelajaran mempertimbangkan berbagai aspek seperti tujuan yang akan dicapai, karakteristik peserta didik, kondisi dilingkungan sekitar dan sebuah konsep yang jelas serta sesuai dengan cara belajar peserta didik (Baety dkk, 2021 : 882).

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru menjadi sebuah harapan agar peserta didik dapat menangkap materi dengan baik dan juga hasil yang memuaskan. Dalam proses belajar, media pembelajaran sangatlah penting untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Maka dari itu, menggunakan media dalam pembelajaran dianggap baik apabila untuk mencapai tujuan pembelajaran (Lodang dkk, 2014 : 62).

Pemilihan media pembelajaran berkaitan dengan bahan ajar yang tepat dalam menyajikan materi yang didasarkan pada materi, tugas dan fasilitas yang tersedia serta karakteristik peserta didik. Materi yang diberikan harus sesuai dengan RPP yang telah dibuat oleh pendidik agar

pembelajaran tersusun dengan baik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran (Adhe, 2018 : 29).

Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang memiliki fungsi untuk menyampaikan informasi, materi pembelajaran dan merupakan suatu komponen yang penting dalam kegiatan pembelajaran (Sadiman dkk, 1984 : 9, Arsyad, 2011 : 12).

Media pembelajaran memiliki karakteristik yang dibagi empat jenis, yaitu media audio, media visual, media audio visual, dan multimedia. Berbagai macam media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar salah satunya media audio visual yang bisa diterapkan dalam pembelajaran online (Putra dkk, 2017 : 2).

Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran online ini ialah Camtasia Studio. Yang mana Camtasia Studio ini tergolong kedalam media audio visual yang dapat membuat peserta didik lebih tertarik dalam belajar. Media ini berupa video yang berisikan materi pelajaran sehingga dengan mudah peserta didik mengulang pelajaran secara mandiri (Lodang dkk, 2014 : 62).

Penggunaan media pembelajaran berbantu Camtasia Studio memiliki tanggapan negatif dan positif bagi peserta didik. Tanggapan merupakan suatu kesan yang dialami oleh seseorang setelah diberikannya sebuah perlakuan. Secara teori tanggapan adalah suatu bayangan yang terekam didalam ingatan setelah melakukan pengamatan (Suryabrata, 2012 : 36).

Sebuah keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran juga dapat dilihat melalui hasil belajar. Hasil belajar dapat diartikan sebagai kemampuan yang didapatkan oleh peserta didik atau individu setelah proses kegiatan pembelajaran berlangsung dan dapat memberikan perubahan-perubahan baik perubahan tingkat laku, pengetahuan, pemahaman, sikap serta perubahan keterampilan menjadi lebih baik dari sebelumnya (Hamalik, 2007 : 30). Selain media pembelajaran, model pembelajaran perlu dirancang dan dikembangkan sedemikian rupa untuk

mendukung jalannya proses belajar mengajar dengan baik (Darmawan dan Wahyudin, 2018 : 1). Adapun dipilihnya materi ekosistem dalam penelitian ini dikarenakan materi ekosistem memiliki cakupan yang luas dengan berbagai istilah dan konsep yang cukup bosan apabila dipelajari hanya melalui teks bacaan. Oleh karena itu, dengan media pembelajaran berbasis Camtasia dipandang perlu agar peserta didik memiliki semangat belajar yang lebih baik dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Dalam Depdiknas Kurikulum 2013, materi ekosistem terdapat pada kelas X semester genap.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMA Yuppentek 1 Tangerang pada siswa kelas X didapatkan keterangan dari Ibu Dewi Sekar Arum selaku guru mata pelajaran biologi mengatakan bahwa ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung sudah menggunakan media audio visual pada materi tertentu. Salah satu media audio visual yang digunakan oleh guru di SMA Yuppentek 1 ialah berbantu Camtasia Studio. Ketika diberikan pembelajaran menggunakan media audio visual berbantu Camtasia Studio sebagian besar peserta didik sangat antusias dan menunjukkan keseriusan dalam belajar. Walaupun, masih terdapat sebagian peserta didik yang kurang antusias dan serius dalam belajar.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penyusun tertarik untuk mengetahui apakah ada atau tidaknya suatu hubungan antara tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbantu Camtasia dengan hasil belajar kognitif, untuk itu peneliti berencana untuk menyusun penelitian berjudul :

Hubungan Tanggapan Siswa Terhadap Media Pembelajaran Berbantu Camtasia Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem.

B. Rumusan Masalah

Dari penelitian yang berjudul hubungan tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbantu Camtasia dengan hasil belajar siswa pada

materi ekosistem memiliki pertanyaan untuk penelitiannya yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan media berbantu Camtasia di kelas X IPA 4 pada materi ekosistem?
2. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa di kelas X IPA 4 pada materi ekosistem?
3. Bagaimana hubungan tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbantu Camtasia dengan hasil belajar siswa di kelas X IPA 4 pada materi ekosistem?

C. Tujuan Masalah

Dari pertanyaan penelitian diatas yang berjudul hubungan tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbantu Camtasia dengan hasil belajar siswa pada materi ekosistem dapat diuraikan tujuannya yaitu sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis tanggapan siswa terhadap penggunaan media berbantu Camtasia di kelas X IPA 4 pada materi ekosistem.
2. Untuk menganalisis hasil belajar siswa di kelas X IPA 4 pada materi ekosistem.
3. Untuk menganalisis hubungan tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbantu Camtasia dengan hasil belajar siswa di kelas X IPA 4 pada materi ekosistem.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan serta memperkuat teori yang sudah ada tentang penggunaannya media berbantu Camtasia terhadap hasil belajar dan sebagai sebuah referensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan dimasa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagi sekolah, diharapkan dapat menjadi bahan masukan serta pertimbangan dalam penyempurnaan program pembelajaran di sekolah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan juga untuk meningkatkan kualitas sekolah.
- b. Bagi guru, diharapkan dapat membantu mengetahui tanggapan siswa mengenai penggunaan media pembelajaran berbantu Camtasia serta memberikan sumbangsih sebuah pemikiran untuk dikembangkan kembali guna meningkatkan mutu pendidikan khususnya dalam mata pelajaran biologi.
- c. Bagi siswa, diharapkan penggunaan media pembelajaran berbantu Camtasia mampu meningkatkan hasil belajar dari segi kognitif dalam mengikuti pembelajaran.
- d. Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah pengalaman pada ranah pendidikan khususnya dalam media pembelajaran.

E. Kerangka Pemikiran

Dalam kegiatan pembelajaran media menjadi salah satu faktor yang memiliki peran penting selama proses pembelajaran berlangsung. Pendidik menggunakan media pembelajaran sebagai perantara untuk menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik dengan baik. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat membangkitkan minat belajar peserta didik dan memberikan rangsangan kegiatan belajar bahkan dapat membawa pengaruh bagi peserta didik (Arsyad, 2002 : 15).

Media pembelajaran memiliki fungsi untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik, mengulang materi yang sudah dipelajari dan mengaktifkan tanggapan (respon) peserta didik (Rohani, 1997 : 7). Dengan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik sebagai perantara dalam menyampaikan materi kepada peserta didik sehingga peserta didik mudah memahami materi yang dipelajari.

Media pembelajaran yang digunakan pendidik memiliki tanggapan yang berbeda-beda dari setiap peserta didik baik tanggapan secara positif maupun tanggapan secara negatif. Tanggapan adalah bayangan yang tinggal didalam ingatan setelah seseorang melakukan suatu pengamatan (Suryabrata, 2012 : 36).

Tanggapan merupakan sebuah penilaian seseorang terhadap suatu objek tertentu baik objek secara fisik maupun objek secara social yang ada dilingkungan. Tanggapan yang muncul ke alam kesadaran seseorang ada dua yaitu sebuah dukungan atau mungkin sebuah rintangan. Sebuah dukungan terhadap tanggapan akan menimbulkan rasa senang (positif) sedangkan rintangan terhadap sebuah tanggapan akan menimbulkan rasa tidak senang (negatif) (Soemanto, 2006 : 26).

Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor (Fatimah, 2011 : 95). Hasil belajar yang sering digunakan pendidik dalam proses pembelajaran ialah dari segi kognitif. Kognitif adalah suatu proses berpikir yang merupakan sebuah kemampuan seseorang untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu peristiwa (Susanto, 2011 : 48).

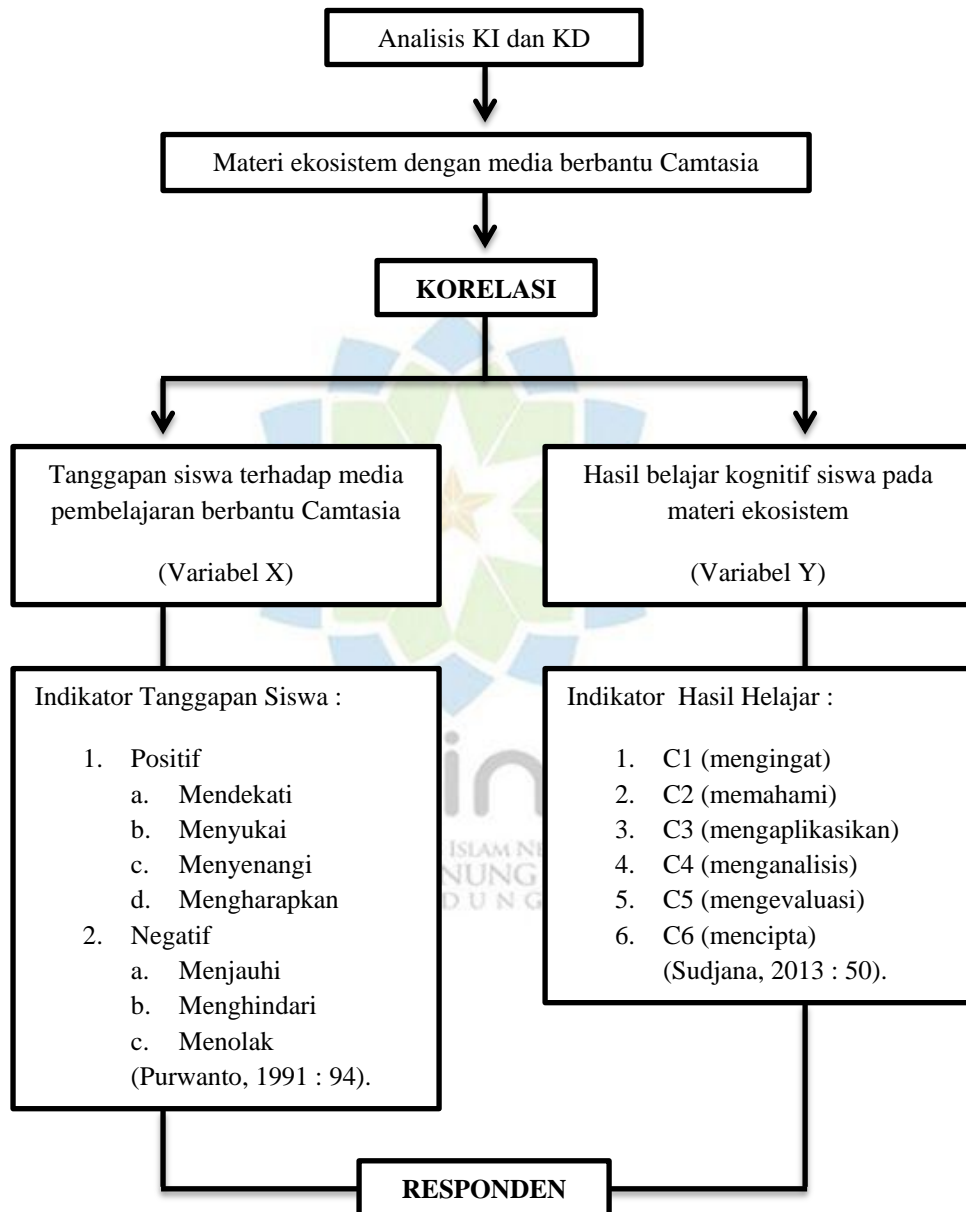
Hasil belajar merupakan komponen dalam pendidikan yang disesuaikan dengan tujuan pendidikan dan hasil belajar diukur untuk mengetahui ketercapaian peserta didik melalui kegiatan belajar mengajar (Purwanto, 2016 : 47).

Hasil belajar peserta didik dari segi kognitif dibagi menjadi enam jenis yaitu : C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi) dan C6 (mencipta) (Sudjana, 2013 : 50).

Dalam penelitian ini meneliti tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbantu Camtasia menggunakan angket dan dihubungkan dengan hasil belajar kognitif siswa menggunakan soal pilihan ganda yang meliputi soal C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan), C4

(menganalisis), C5 (mengevaluasi) dan C6 (mencipta) pada materi ekosistem.

Secara sistematis, kerangka pemikiran mengenai penjelasan diatas dapat digambarkan dalam skema sebagai berikut :



Gambar 1.1 Skema Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis

Hipotesis adalah kesimpulan sementara yang belum final atau suatu dugaan sementara peneliti terhadap rumusan masalah penelitian yang menyatakan hubungan antara dua variabel atau lebih (Yusuf, 2005 :

163). Berdasarkan kerangka pemikiran diatas dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

H₀ : Tidak ada hubungan antara tanggapan siswa dengan hasil belajar kognitif siswa

H₁ : Ada hubungan antara tanggapan siswa dengan hasil belajar kognitif siswa

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian terdahulu mengenai hubungan tanggapan siswa dengan hasil belajar siswa sebagai berikut :

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Burhanudin dkk pada siswa kelas X di SMKN 10 Bandung menyatakan bahwa pertama yaitu tanggapan siswa terhadap penerapan metode *market place activity* didapatkan data sebesar 3,83 yang dikualifikasikan baik dan kedua yaitu hasil belajar pada mata pelajaran PAI materi Fiqih dengan bahasan pokok Wakaf didapatkan data sebesar 80,8 yang dikualifikasikan sangat baik. Dari data yang diperoleh adalah variabel X dapat mempengaruhi variabel Y sebesar 40% (Burhanudin dkk, 2017 : 8).
2. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wulansari pada siswa kelas IV MI Muhammadiyah Rancaekek Bandung menyatakan bahwa realitas tanggapan siswa terhadap metode ceramah diperoleh angka 3,82 dan termasuk kategori tinggi dikarekan berada pada interval 3,40 - 4,19. Selanjutnya realitas hasil belajar siswa diperoleh nilai 70,90 dan termasuk kategori baik dikarenakan berada pada interval 70 – 79. Dari kedua data tersebut memiliki koefisien korelasi yaitu sebesar 0,66 dan termasuk kategori cukup dikarenakan berada pada interval 0,41 - 0,70 dengan artian terdapat hubungan positif dan signifikan antara kedua variabel dengan pengaruh sebesar 25% (Wulansari, 2012 : 67).
3. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nurasih pada siswa kelas XI MA Al-Jawami Kabupaten Bandung menyatakan bahwa tanggapan siswa terhadap bimbingan orang tua didapatkan hasil rata-rata yaitu

sebesar 3,34 yang berada pada interval 2,60 – 3,39 dan menunjukkan dalam kategori cukup. Selanjutnya hasil belajar bidang studi Al-Qur'an didapatkan hasil rata-rata 77,07 dan menunjukkan dalam kategori baik. Dari kedua data tersebut memiliki koefisien korelasi yaitu sebesar 0,49 dan termasuk kedalam kategori sedang dikarenakan berada pada interval 0,41 – 0,60. Dari data tersebut variabel X memiliki pengaruh sebesar 24% terhadap variabel Y (Nurasiah, 2020 : 95).

4. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nurhakim pada siswa kelas X di SMK Insan Unggul Rancaekek Kabupaten Bandung menyatakan bahwa pertama yaitu mengenai tanggapan siswa terhadap penerapan model jigsaw didapatkan skor rata-rata sebesar 2,92 termasuk kedalam kategori cukup dikarenakan berada pada interval 2,60 – 3,39. Kedua mengenai hasil belajar kognitif siswa didapatkan nilai rata-rata 64,50 termasuk kedalam kategori cukup dikarenakan berada pada interval 60 – 69. Hubungan dari variabel X (tanggapan siswa) dengan variabel Y (hasil belajar kognitif siswa) koefisien korelasinya yaitu sebesar 0,11 dikarenakan berada pada interval 0,00 – 0,20 maka kedua variabel tersebut tidak ada korelasi (Nurhakim, 2020 : 58).
5. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rofidah pada siswa kelas XI di SMK Insan Unggul Rancaekek menyatakan bahwa yang pertama yaitu mengenai tanggapan siswa terhadap penggunaan *gadget* didapatkan skor sebesar 3,43 termasuk kedalam kategori tinggi dikarenakan berada pada interval 3,40 – 4,19. Kedua yaitu mengenai hasil belajar kognitif siswa pada pelajaran PAI dengan materi hormati dan sayangi orang tua dan gurumu didapatkan nilai rata-rata 70,08 termasuk kedalam kategori baik dikarenakan berada pada interval 70 – 79. Koefisien korelasi kedua variabel tersebut termasuk kedalam kategori korelasi tinggi yaitu sebesar 0,79 dengan kadar pengaruh sebesar 28% (Rofidah, 2020 : 69).

6. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Alawiyyah pada siswa kelas VIII di SMPN 1 Cileunyi Kabupaten Bandung menyatakan bahwa yang pertama yaitu tanggapan siswa terhadap penggunaan media audio visual diperoleh rata-rata skor sebesar 3,88 termasuk kedalam kategori tinggi dikarenakan berada pada interval 3,40 – 4,19. Kedua yaitu hasil belajar kognitif siswa pada pelajaran PAI materi hukum bacaan mad diperoleh nilai rata-rata 79,06 termasuk kedalam kategori baik dikarenakan berada pada interval 70 – 79. Hubungan dari kedua variabel tersebut termasuk kedalam kategori korelasi sangat tinggi dengan koefisien korelasi sebesar 0,90 dan memiliki pengaruh sebesar 57% (Alawiyyah, 2020 : 56).
7. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Praditia pada siswa kelas XI di MA Al-Muhajirin Purwakarta menyatakan bahwa tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran audio visual didapatkan rata-rata 2,72 pada interpretasi cukup dikarenakan berada pada interval 2,60 – 3,39. Selanjutnya mengenai hasil belajar kognitif siswa didapatkan nilai rata-rata 41 pada interpretasi cukup dikarenakan berada pada interval 0 – 49. Koefisien korelasi dari tanggapan siswa dengan hasil belajar kognitif siswa yaitu 0,96 dan termasuk kategori sangat tinggi dikarenakan berada pada interval 0,08 – 1,00 (Praditia, 2020 : 81).
8. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fauziah pada siswa kelas V di MI Ad-Dhimyati Kota Bandung menyatakan bahwa tanggapan siswa terhadap media visual diperoleh rata-rata sebesar 4,56 termasuk kedalam kategori sangat tinggi dikarenakan berada pada interval 4,20 – 5,00. Adapun rata-rata dari hasil belajar kognitif siswa diperoleh rata-rata sebesar 81,1 termasuk kedalam kategori sangat baik dikarenakan berada pada interval 80 – 100. Korelasi koefisien dari kedua variabel tersebut sebesar 0,24 dan kualifikasi nya sebagai korelasi rendah dikarenakan berada pada rentang nilai 0,20 – 0,40. Dapat dikatakan bahwa tanggapan siswa terhadap media visual pada mata pelajaran IPA

mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa sebesar 3% (Fauziah, 2014 : 90).

9. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fadillah pada siswa kelas V di MI Raudlatul Muta'alimin Jatinangor Sumedang menyatakan bahwa realitas tanggapan siswa terhadap penerapan metode demonstrasi diperoleh nilai rata-rata 4,26 termasuk kedalam kategori sangat baik dikarenakan berada pada interval 4,20 – 5,00. Selanjutnya mengenai realitas hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPA dengan pokok bahasan alat pencernaan makanan pada manusia diperoleh nilai rata-rata 63 termasuk kedalam kategori cukup dikarenakan berada pada interval 60 – 69. Dari kedua variabel tersebut, diperoleh koefisien korelasi 0,112 termasuk kedalam kategori sangat rendah dikarenakan berada pada rentang 0,00 – 0,20 (Fadillah, 2013 : 68).
10. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Situmorang dkk pada siswa kelas VII di SMPN 38 Batam menyatakan bahwa tidak adanya hubungan antara respon positif siswa dalam proses pembelajaran dengan hasil belajar melalui metode observasi dengan nilai korelasi sebesar 0,346 (34,6%) dan sebesar 0,235 (23,5%). Dari hasil yang sudah diperoleh dapat dikatakan bahwa tidak adanya hubungan yang signifikan antara kedua variabel (Situmorang dkk, 2016 : 75).