

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kurikulum merdeka ialah kurikulum terbaru yang diterapkan pada saat ini. Kurikulum merdeka belajar ini menjadikan aktivitas belajar yang aktif dan bukan merupakan program pengganti dari program sebelumnya, akan tetapi guna memberikan penyempurnaan dari sistem yang telah diterapkan sebelumnya. Kurikulum merdeka yang dulunya disebut sebagai kurikulum prototipe, kini diubah menjadi kurikulum yang menekankan pada fleksibilitas, pembelajaran materi inti, serta pengembangan karakter dan kompetensi peserta didik. Tentu dengan adanya perubahan kurikulum tetap menyelaraskan dengan perkembangan teknologi dan informasi pada masa kini. Pada era *modern* dan maju seperti sekarang, guru diharapkan dapat melakukan inovasi dalam proses pembelajaran, dan guru harapannya bisa memiliki peranan selaku fasilitator serta motivator untuk anak didiknya agar dapat mengeksplorasi serta memanfaatkan sumber pembelajaran lewat teknologi digital.

Perkembangan teknologi saat ini membuat manusia harus bisa menghadapi dan bersaing dalam tuntutan global. Upaya yang dilakukan untuk membentuk karakter manusia yang unggul dan dapat bersaing dalam perkembangan ini ialah dengan peningkatan kualitas pendidikan. Peningkatan kualitas dalam pendidikan telah dilakukan, salah satunya dengan membimbing kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis. Pembelajaran yang interaktif

melibatkan interaksi antara peserta didik dengan lingkungan sekitarnya, antara sesama peserta didik, serta antara peserta didik dan guru (Abdullah dkk., 2021). Pendidikan di sekolah dikenal dengan tiga kegiatan, yaitu intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Kegiatan intrakurikuler menekankan pada pendidikan akademik yang di dalamnya terjadi proses belajar mengajar yang sesuai atau sejalan dengan kegiatan kurikulum. Kegiatan kokurikuler merupakan kegiatan penunjang yang berfungsi untuk memperdalam pemahaman peserta didik seperti penugasan. Sementara kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan di luar pendidikan akademik yang berfungsi untuk mendukung kegiatan akademik dan mengembangkan aspek tertentu dari kurikulum yang ada.

Kegiatan pembelajaran di kelas dengan melibatkan peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajaran akan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menghubungkan konsep pembelajaran serta menganalisis suatu permasalahan yang diberikan guru dalam pembelajaran. Respons aktif peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran akan mendorong peserta didik dalam mengontruksi pengetahuan secara mandiri dengan pembimbingan guru sebagai fasilitator (Haudi, dkk., 2021). Pembelajaran Biologi memerlukan suatu strategi yang tepat agar peserta didik memperoleh hasil belajar yang maksimal. Guru harus dapat memilih model yang sesuai dengan pokok bahasan yang disampaikan, dan juga mempunyai cara yang menarik sehingga peserta didik memperoleh hasil belajar yang tinggi atau memuaskan. Salah satu usaha guru dalam meningkatkan hasil belajar biologi pada peserta didik yaitu dengan menerapkan pembelajaran yang relevan, efektif, dan efisien untuk

meningkatkan kemampuan, keterampilan, sikap serta kreativitas dan sifat ilmiah sehingga peserta didik dapat memecahkan permasalahan yang dihadapi (Yarni, dkk., 2019).

Pelajaran Biologi dinilai hanya sebagai pelajaran yang lebih bersifat hafalan, hanya memberikan fakta-fakta berupa urutan tahun dan peristiwa, kapan dan siapa, tanpa mengetahui bagaimana dan mengapa. Pengembangan model pembelajaran harus dilakukan oleh seorang guru untuk menciptakan keadaan belajar yang lebih menyenangkan dan dapat mempengaruhi peserta didik, sehingga mereka dapat belajar dengan menyenangkan dan dapat meraih prestasi belajar secara memuaskan (Sardiman, dkk., 2021).

Orientasi pembelajaran Biologi saat ini diupayakan lebih menekankan pada pengajaran keterampilan berpikir tingkat tinggi, yaitu berpikir kritis dan berpikir kreatif. Berpikir kreatif adalah sebuah kebiasaan dari pikiran yang dilatih dengan memperhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka sudut pandang yang menakjubkan, dan membangkitkan ide-ide yang tidak terduga. Selain memiliki keterampilan berpikir kreatif, peserta didik juga dituntut untuk mampu mengeluarkan argumen dan berpikir kritis mengambil suatu keputusan. Kemampuan berpikir ini disebut kemampuan berpikir tingkat tinggi yang dikenal dengan *Higher Order Thinking Skills* atau HOTS (Widana dan Elfiani 2018). Pada Taksonomi Bloom yang telah direvisi menyebutkan proses kognitif ada dua yaitu keterampilan berpikir tingkat rendah (LOTS) serta tingkat tinggi (HOTS). Berpikir tingkat rendah meliputi kemampuan mengingat (C1), memahami (C2), dan menerapkan (C3) sedangkan berpikir

tingkat tinggi meliputi kemampuan analisis dan sintesis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6) (Karthworl dan Anderson, 2001).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada saat pembelajaran Biologi dikelas X SMA Negeri 2 Singaraja data yang digunakan sebagai tindak lanjut untuk melaksanakan penelitian diperoleh dari hasil observasi melalui wawancara dengan Guru mata Pelajaran Biologi dan kuisioner yang diberikan kepada peserta didik yang berjumlah 80 orang. Pada kuisioner yang telah disebarkan sebanyak 36,3% menyatakan bahwa penyebab mata pelajaran biologi tersebut kurang disukai karena materi yang sulit untuk dipahami dan sebanyak 28,7% menyatakan bahwa pembelajaran selalu dilakukan didalam kelas. Terdapat 42,5% peserta didik yang menyatakan tidak puas dengan hasil belajar biologi yang diperoleh, dan 62,5% menyatakan bahwa tidak selalu mendapatkan nilai yang bagus pada pembelajaran biologi.

Hal tersebut terjadi karena kebosanan yang dialami peserta didik yang disebabkan oleh faktor internal dan eksternal dari dalam diri peserta didik. Faktor dari dalam diri atau internal yang mempengaruhi semangat belajar merujuk pada minat, ketertarikan atau keinginan dalam diri untuk mencapai tujuan dan prestasi belajar. Sedangkan faktor eksternal atau dari luar diri yaitu, keluarga, media yang digunakan guru dalam menyampaikan materi, lingkungan, dan teman sebaya (Handayani, 2017). Kemudian sebanyak 78,8% peserta didik menyatakan bahwa menginginkan pembelajaran biologi lebih menarik dengan melakukan diskusi kelompok dan presentasi. Sebanyak 85% peserta didik menginginkan belajar berkelompok memecahkan masalah bersama teman ketika pembelajaran biologi. Peserta didik menginginkan guru

menerapkan metode pelajaran lain yang lebih efektif dan bisa membuat peserta didik lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dengan cara menampilkan video atau ppt yang lebih menarik serta agar lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru.

Menurut wawancara yang sudah dilakukan kepada Guru pengampu mata pelajaran Biologi kelas X atas nama I Gusti Ayu Putu Triskayani, S.Pd mengatakan bahwa penyebab permasalahan pada saat proses belajar di kelas terletak pada model pembelajaran yang digunakan yaitu guru masih menerapkan pembelajaran konvensional dengan menjelaskan materi melalui buku penunjang yang ada di sekolah seperti buku LKS kelas X SMA/MA Semester 1 Kurikulum Merdeka, penerbit Intan Pariwara tahun 2024 dan buku paket serta tanya jawab, dengan demikian peserta didik kurang memahami secara luas pokok bahasan materi pelajaran yang diberikan guru, serta peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas, hal ini pula yang menyebabkan hasil belajar kognitif peserta didik menjadi rendah.

Berdasarkan hal tersebut guru dapat menggunakan model pembelajaran serta memanfaatkan media belajar yang tepat. Sebagai alternatif guru bisa mempergunakan model pembelajaran kontekstual *Contextual Teaching And Learning* (CTL) melalui bantuan media/bahan tayang *Canva* yang ditambahkan dengan fitur yang ada pada *Canva*. *Contextual Teaching and Learning* (CTL) ialah konsep pembelajaran yang mendukung guru guna mendorong atau membuat peserta didik guna mengaitkan materi atau pengetahuan yang ia miliki dengan kehidupannya selaku anggota keluarga, warga negara, juga pekerja (Khausar, dkk., 2019).

Pada pendekatan CTL proses pembelajaran berfokus pada peserta didik guru mempunyai peranan selaku fasilitator yang membimbing peserta didik agar aktif dalam memperluas pengetahuannya. Melalui model CTL, peserta didik difasilitasi untuk berupaya mencari kemampuan melalui kegiatan pembelajaran dan bukan sekedar transfer ilmu dengan menghafal konsep-konsep. Ciri-ciri pembelajaran kontekstual (CTL) terfokus pada pengembangan berpikir tingkat tinggi melalui kegiatan pengumpulan, analisis, serta sintesis informasi juga data dari beragam sumber beserta perspektif. Komponen-komponen pokok CTL mencakup konstruktivisme, inkuiri, pertanyaan, pemodelan, refleksi, masyarakat belajar, beserta penilaian autentik, (Dewi, dkk., 2018).

Tugas guru dalam pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* adalah membantu peserta didik dalam mencapai tujuan. Maksudnya, guru lebih mengutamakan dengan strategi daripada sekedar memberi informasi. Guru hanya mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja sama untuk menemukan suatu yang baru bagi peserta didik. Proses belajar-mengajar akan lebih bermakna dengan *student centered* daripada *teacher centered* (Komalasari, 2019).

Satu dari banyaknya usaha guna menyokong keberhasilan implementasi model pembelajaran CTL mampu dilakukan melalui pemanfaatan media pembelajaran yang tepat. Salah satunya melalui penggunaan TIK sebagai media pembelajaran melalui aplikasi *Canva*. Fitur pada *Canva* dapat berupa gerak yang berdimensi panjang, lebar, serta tinggi jadi bentuk juga gerakannya hampir menyerupai bentuk aslinya namun hanya

dibuat pada media layar. Penggunaan bahan tayang *Canva* pada pembelajaran memiliki fungsi agar pembelajaran lebih menarik dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Dengan memanfaatkan fitur *Canva*, peserta didik dapat belajar melibatkan dua indera, yakni indera pengelihatan serta indera pendengaran (Austina, 2018).

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang ada maka dapat ditemukan masalah yang teridentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Peserta didik kurang antusias terhadap pembelajaran karena peserta didik tidak memahami materi yang disampaikan sehingga hal tersebut membuat hasil belajar kognitif peserta didik rendah.
2. Peserta didik kurang menyukai metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru, sehingga diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dari peserta didik.
3. Sebanyak 36,3% peserta didik kesulitan memahami pelajaran yang disampaikan karena adanya rasa bosan dan materi yang disampaikan terlalu sulit bagi peserta didik.
4. Sebanyak 78,8% peserta didik menginginkan pembelajaran biologi di kelas lebih menarik dengan melakukan diskusi kelompok dan presentasi agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
5. Sebanyak 62,5% peserta didik menyatakan bahwa tidak selalu mendapatkan nilai yang bagus pada pembelajaran biologi karena peserta didik kesulitan memahami materi serta mengalami kebosanan saat pembelajaran didalam kelas.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah peneliti membatasi penelitian penerapan model pembelajaran (*Contextual Teaching and Learning*) berbantuan bahan tayang *Canva* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif biologi peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Singaraja, dengan materi yang akan dijadikan pembahasan adalah Peranan Virus dalam Kehidupan. Materi Virus ini merupakan pembelajaran yang terdapat pada semester ganjil kelas X Biologi di SMA/MA dengan materi yang tidak abstrak atau konkret, dan dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari menjadikan peserta didik dapat mengetahui dan memahami teori pembelajaran secara nyata dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning*) atau CTL.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik berdasarkan dimensi belajar kognitif pada pembelajaran dengan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan bahan tayang *Canva* ?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik antara penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan bahan tayang *Canva* dengan pembelajaran konvensional?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dirumuskan tujuan yang ingin peneliti capai adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik berdasarkan dimensi belajar kognitif dengan penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan bahan tayang *Canva* .
2. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik antara penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan bahan tayang *Canva* dengan pembelajaran konvensional.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian ini memberikan 2 manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran untuk memperluas pengetahuan mengenai model pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) atau CTL yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan dapat membawa manfaat praktis bagi pihak-pihak berikut:

- a. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah pengalaman dalam melakukan penelitian dan meningkatkan pemahaman tentang model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* serta dapat dijadikan sebagai kajian penelitian yang relevan.

- b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat diimplementasikan sebagai salah satu pilihan dari beberapa model pembelajaran yang ada diterapkan oleh guru, sehingga guru dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam belajar serta guru dapat menjalankan perannya sebagai motivator, fasilitator dan pembimbing dalam proses kegiatan belajar mengajar.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan pedoman dalam hal pengembangan mutu pendidikan sekolah.

