

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindarkan lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan, untuk itu dibutuhkan perangkat atau sumber belajar yang tidak hanya *offline* tetapi juga dibutuhkan sumber belajar secara *online*, ditambah dengan adanya virus yang terjadi saat sekarang ini yaitu wabah corona yang biasa disebut *covid19*. *Covid19* adalah jenis penyakit baru yang disebabkan oleh virus dari golongan *coronavirus*, yaitu *SARS-CoV-2*, dapat menyebabkan gangguan system pernafasan, mulai dari gejala yang ringan seperti flu, hingga infeksi paru-paru seperti pneumonia. Dengan adanya pandemi corona ini sangat menghambat proses pembelajaran secara langsung, dimana siswa dituntut untuk belajar dirumah (*study from home*) sedangkan siswa harus mampu mencapai hasil belajar yang maksimal.

Biologi adalah salah satu mata pelajaran yang dipelajari pada jenjang pendidikan sekolah menengah atas (SMA). Biologi merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang seluk beluk kehidupan makhluk hidup. Cakupan materi biologi kelas X terdiri dari 11 bab materi pelajaran dan identik dengan penggunaan bahasa ilmiah, salah satunya terdapat pada bab dunia hewan pada materi vertebrata. Materi vertebrata merupakan bagian dari materi filum chordata yang termasuk kedalam bab dunia hewan pada mata pelajaran biologi yang dipelajari di kelas X semester 2 pada sekolah menengah atas.

Faktor lainnya seperti penggunaan bahasa ilmiah dan pengklasifikasian pada materi vertebrata juga menjadikannya sebagai mata pelajaran yang cukup sulit untuk dipahami oleh siswa. Maka dari itu guru harus kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran, media pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin agar siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan.

Menurut Arsyad (2015:3-4), memberikan defenisi media yaitu alat yang menyampaikan pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran berperan penting bagi proses pembelajaran. Banyak media pembelajaran yang dapat dikembangkan agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan menarik yaitu seperti majalah, *booklet*, *ebook* dan lain sebagainya.

*Ebook* adalah salah satu hasil dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. *Ebook* berisi informasi berupa teks, gambar, video atau animasi dalam bentuk digital. Menurut Widyanita (2012:122), *ebook* yang disajikan secara interaktif berisi video- video dan animasi yang menarik, bisa menjadikan proses pembelajaran berbeda dengan proses pembelajaran konvensional. Media *ebook* dengan penyajian informasi yang menggabungkan teks, gambar, video serta animasi yang menarik, dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMAN 5 Kota Jambi. Didapatkan hasil pada sekolah tersebut dengan sampel 20 orang siswa didapatkan hasil bahwa 53,3 % SMA 5 Kota Jambi, Menyatakan bahwa pelajaran biologi

dianggap sulit untuk dipahami. Jika dilihat berdasarkan materi biologi kelas X, materi yang dianggap paling sulit adalah materi vertebrata (43,3%) diikuti genetika (33,3%) pembelahan sel (13,3%), pertumbuhan dan perkembangan pada tumbuhan (6,67%) dan materi lainnya (6,67%). Semua responden (siswa) mengharapkan media pembelajaran yang menarik untuk pembelajaran biologi yang bersifat abstrak dan sulit untuk dipahami, dimana sumber belajar yang digunakan hanya berupa LKS dan buku paket yang disediakan oleh sekolah. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran Biologi masih kurang yaitu berupa media *powerpoint* belum ada inovasi lainnya.

Penelitian dengan menggunakan *software flip pdf profesional* tampilan media lebih variatif tidak hanya teks, gambar, video, dan audio juga bisa disisipkan dalam media ini sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik (Ramdania,2013:36). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menjadi rujukan bagi peneliti untuk mengembangkan *ebook* materi vertebrata yang lebih variatif menggunakan *software flip pdf profesional* dan aplikasi-aplikasi pendukung lainnya seperti *Powtoon, Inspiring Quiz maker*.

*Ebook* dapat didesain dengan menggunakan perangkat lunak *flip pdf profesional*. Fitur yang disediakan sangat beragam, seperti perpaduan teks, gambar, audio, video menjadikan pembuatan modul elektronik akan lebih interaktif dan memberikan hasil yang menarik. Berdasarkan permasalahan tersebut penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Ebook* Menggunakan *Software Flip Pdf Profesional* Pada Materi Vertebrata Untuk Siswa Kelas X SMA”**

## 1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *ebook* menggunakan *Software Flip Pdf Profesional* materi Vertebrata untuk kelas X SMA?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *ebook* menggunakan *Software Flip Pdf Profesional* materi Vertebrata untuk kelas X SMA?
3. Bagaimana respon guru terhadap media berbasis *ebook* menggunakan *Software Flip Pdf Profesional* pada materi Vertebrata untuk siswa kelas X SMA?
4. Bagaimana respon siswa kelas X SMA menggunakan media pembelajaran berbasis *ebook* menggunakan *Flip Pdf Profesional* pada materi Vertebrata?

## 1.3 Tujuan Pengembangan

Setelah mengetahui rumusan masalah diatas, maka tujuan pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis *ebook* menggunakan *Software Flip Pdf Profesional* materi Vertebrata untuk kelas X SMA.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *ebook* menggunakan *Software Flip Pdf Profesional* materi Vertebrata untuk kelas X SMA.
3. Bagaimana respon guru terhadap media pembelajaran berbasis *ebook* menggunakan *Software Flip Pdf Profesional* materi Vertebrata untuk siswa kelas X SMA.
4. Bagaimana respon siswa kelas X SMA menggunakan media berbasis *ebook* materi Vertebrata.

## 1.4 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media *ebook* yang dikembangkan memuat materi Vertebrata dengan tampilan gambar, teks, audio, video, dan animasi.
2. Produk media pembelajaran dikembangkan dengan menggunakan *Software Flip Pdf Professional*
3. Sajian *ebook* meliputi cover, kata pengantar, daftar isi, kompetensi dasar, indikator, materi, evaluasi serta profil penulis dan pembimbing.
4. Dijalankan dalam bentuk *link*

## 1.5 Pentingnya Pengembangan

Adapun pentingnya pengembangan media *ebook* ini adalah

- 1 *Ebook* yang dikembangkan mempermudah siswa mengingat istilah dalam materi Vertebrata.
- 2 *Ebook* yang dikembangkan memberikan inovasi baru sebagai sumber belajar bagi siswa.

## 1.6 Asumsi dan keterbatasan pengembangan

### 1.6.1 Asumsi pengembangan

1. Penilaian yang nantinya dilakukan oleh validator selama pengembangan media pembelajaran elektronik ini bersifat murni dan obyektif (tidak dipengaruhi oleh faktor eksternal dan tim pengembang).
2. Penilaian yang diberikan oleh siswa sebagai subjek dalam penelitian dan pengembangan ini bersifat obyektif (didasarkan pada pengalaman siswa sendiri selama ujicoba produk).

### 1.6.2 Keterbatasan pengembangan

1. Media harus dibuka menggunakan *software flip pdf profesioal*
2. Media hanya bisa dibuka di Leptop

### 1.7 Definisi istilah

1. Pengembangan media pembelajaran *ebook* pada materi Vertebrata adalah pengembangan bahan ajar berupa buku elektronik yang dibuat dengan menggunakan *software flip pdf professional*.
2. *Flip pdf profesional* merupakan salah satu *software* yang mudah digunakan untuk membuat tampilan *ebook* yang bisa bolak-balik serta mampu mengintegrasikan tayangan suara, gambar, animasi dan video.
3. Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.
4. Vertebrata merupakan sekelompok hewan yang mempunyai tulang belakang. Tulang belakang adalah tulang beruas-ruas dan berderet dari leher sepanjang punggung sampai ekor. Sumsum tulang belakang yang terdapat dalam ruas-ruas tulang belakang dan otak merupakan susunan saran.