

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini di berbagai negara termasuk negara Indonesia sedang dihadapkan dengan mewabahnya virus *Coronavirus Disease 2019* (Covid-19). Pandemi mengubah hampir seluruh aktivitas kehidupan manusia termasuk aktivitas belajar dan mengajar (Hindrasti & Sabekti, 2020:140). Dalam bidang pendidikan, aktivitas belajar dan mengajar beralih dari pertemuan langsung antara guru dan peserta didik di ruang belajar (sekolah) dengan pembelajaran secara daring (online) dan dengan memanfaatkan kemajuan dalam bidang teknologi informasi (teknologi digital).

Proses pembelajaran yang dilakukan secara daring dilaksanakan dengan menggunakan bantuan aplikasi seperti *Zoom*, *Google* dan *WhatsApp*. Selain itu, pembelajaran daring bertujuan untuk memenuhi standard pendidikan melalui pemanfaatan teknologi informasi agar saling terhubung antara peserta didik dan guru, sehingga melalui pemanfaatan teknologi tersebut proses belajar mengajar bisa tetap dilaksanakan dengan baik (Adi dkk, 2021:44). Namun kenyataannya pembelajaran daring masih menimbulkan permasalahan. Keterbatasan penguasaan teknologi informasi dialami oleh guru dan peserta didik, dimana hal ini dapat dilihat dari guru-guru yang kurang mampu menggunakan berbagai media pembelajaran daring. Selain itu, perangkat teknologi yang mahal juga menjadi permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran daring.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru yang telah dilakukan di SMAN 8 Kota Jambi. Ditemukan bahwa sarana prasarana yang mendukung

pembelajaran daring di sekolah tersebut cukup memadai salah satunya yaitu ketersediaan Lab komputer, LCD *project*, dan jaringan internet serta sebagian peserta didik dan guru telah memiliki *Smartphone* ataupun Laptop. Namun pembelajaran daring yang dilakukan di sekolah tersebut masih kurang efektif, serta kompetensi yang ingin di capai tidak sesuai dengan yang diharapkan karena kondisi peserta didik yang berbeda. Dalam kondisi pandemi Covid-19, di SMAN 8 Kota Jambi guru menerapkan proses pembelajaran daring menggunakan *Google Classroom*, *WhatsApp*, dan *Zoom Meeting* dan dengan bantuan media berupa video, PPT, dan LKPD. Pada materi pembelajaran biologi kelas X IPA terdapat beberapa materi pelajaran yang cukup sulit di pahami oleh peserta didik baik pembelajaran daring maupun tatap muka, salah satunya yaitu materi klasifikasi makhluk hidup.

Materi klasifikasi makhluk hidup merupakan salah satu pokok bahasan biologi yang cukup sulit bagi peserta didik. Hal ini karena materi ini memiliki melibatkan banyak nama ilmiah didalamnya. Materi klasifikasi makhluk hidup juga merupakan materi pelajaran yang berkaitan dengan mengelompokkan makhluk hidup menjadi golongan atau unit tertentu. Hal ini sejalan dengan penelitian Insani (2016:83) yang mengatakan bahwa materi klasifikasi merupakan materi yang sulit terutama dalam penggunaan bahasa latin dalam tata nama ilmiah suatu spesies. Disamping itu dengan sulitnya materi, juga kurangnya media pembelajaran yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk memahami materi klasifikasi makhluk hidup sehingga pembelajaran terasa membosankan dan peserta didik kurang termotivasi untuk belajar nama-nama ilmiah.

Media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan media pembelajaran menjadi salah satu pendukung yang efektif dalam

membantu mempengaruhi proses dan hasil belajar (Rahma,2019:87). Penggunaan media dapat mempermudah peserta didik memahami materi pelajaran serta dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar (Nurrita, 2018:172). Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi klasifikasi makhluk hidup terutama nama-nama ilmiah yaitu dengan media berupa kamus ilmiah.

Menurut Nasir & Sahfitri (2020:216), kamus dapat diartikan sebagai buku acuan yang memuat sebuah kata atau ungkapan yang biasanya disusun menurut abjad dan disertai keterangan makna, pemakaian dan terjemahannya. Saat ini terdapat banyak kamus istilah yang tersedia dalam bentuk buku. Namun penggunaannya masih dirasa kurang efektif, mengingat pencarian yang masih dilakukan secara manual sehingga membutuhkan waktu sedikit lama.

Berdasarkan hal tersebut maka sangat diperlukan suatu kamus biologi yang lebih efektif, praktis dan menarik. Salah satunya dengan mengembangkan kamus elektronik. E-Classwan merupakan salah satu solusi yang dapat menjawab kekurangan dari penggunaan kamus cetak, dimana E-Classwan dapat digunakan kapan dan dimana saja tidak terikat ruang dan waktu, dilengkapi dengan fitur petunjuk penggunaan, pencarian kata, gambar, pelafalan kata dan deskripsi singkat. Hal ini menjadi penting untuk dilakukannya suatu penelitian mengenai **“Pengembangan E-Classwan Pada Materi Klasifikasi Hewan Kelas X SMA”**.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran E-Classwan pada materi klasifikasi hewan kelas X SMA?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berupa E-Classwan pada materi klasifikasi hewan kelas X SMA?
3. Bagaimana respon guru terhadap media pembelajaran E-Classwan pada materi klasifikasi hewan kelas X SMA?
4. Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran E-Classwan pada materi klasifikasi hewan kelas X SMA?

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran E-Classwan pada materi klasifikasi hewan kelas X SMA.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran E-Classwan pada materi klasifikasi hewan kelas X SMA.
3. Mengetahui respon guru terhadap media pembelajaran E-Classwan pada materi klasifikasi hewan kelas X SMA.
4. Mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran E-Classwan pada materi klasifikasi hewan kelas X SMA.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Produk yang dihasilkan berupa E-Classwan sebagai media pembelajaran dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran E-Classwan yang dikembangkan dalam bentuk Website dengan alamat URL: <https://kamushewan.online>

2. Media E-Classwan dilengkapi dengan petunjuk penggunaan, pencarian kata, pelafalan kata, gambar, deskripsi singkat dan profil (pengembang dan dosen pembimbing).
3. Jenis *font*: *Times New Roman*, *Comic Sans MS*, *Chaparral Pro Light*.
4. Ukuran *font*: 14, 18, 20, 24, 40.
5. Warna *font*: hitam, putih, biru.
6. Latar *background* dibuat menyesuaikan isi kamus.
7. Format program dalam bentuk PHP (*Hypertext Preprocessor*).
8. Resolusi tampilan bersifat *responsive* (menyesuaikan laptop, komputer dan smartphone).
9. Materi yang disajikan yaitu materi klasifikasi hewan yang meliputi filum Chordata.
10. E-Classwan digunakan secara online berbasis web.
11. Support ke semua jenis laptop, komputer dan *Smartphone* yang sudah bisa di akses jaringan internet.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan E-Classwan pada materi klasifikasi hewan kelas X SMA yaitu sebagai berikut:

1. Memberikan solusi akan kurangnya media pembelajaran pada materi klasifikasi hewan di kelas X SMA.
2. Memberikan solusi bagi guru sebagai media pembelajaran tambahan dalam mempermudah proses belajar mengajar.

3. Membantu peserta didik mengatasi kesulitan dalam memahami istilah-istilah biologi pada materi klasifikasi hewan.
4. Membantu peserta didik menambah pengetahuan terhadap istilah-istilah biologi pada materi klasifikasi hewan.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Guru dapat menggunakan media E-Classwan yang telah dikembangkan ketika mengajar materi klasifikasi hewan.
2. Peserta didik dapat menggunakan E-Classwan yang dikembangkan pada saat belajar.
3. E-Classwan digunakan tanpa adanya pelatihan khusus pengguna, didapatkan secara gratis dan dapat diakses oleh siapa saja melalui alamat website.

Keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. E-Classwan yang dikembangkan hanya membahas materi klasifikasi hewan.
2. E-Classwan diujicobakan pada peserta didik kelas X di SMAN 8 Kota Jambi sebanyak 6 orang untuk kelompok kecil dan 30 orang untuk kelompok besar.
3. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE.

1.7 Definisi Istilah

Istilah-istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan merupakan suatu cara untuk mengembangkan produk baru atau melengkapi produk yang sudah ada agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

2. E-Classwan merupakan suatu inovasi kamus dalam bentuk *software* atau aplikasi hasil pemograman.