

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Penggunaan teknologi baik komputer atau *smartphone* di Indonesia semakin meningkat setiap tahunnya. Sejalan dengan perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, khususnya dalam bidang pendidikan, maka diharapkan ke depannya teknologi pembelajaran akan semakin berkembang sehingga dapat berperan dalam memecahkan masalah-masalah belajar dan pembelajaran (Dewi, dkk., 2015). Ada berbagai macam bentuk media pembelajaran yang sudah dikembangkan untuk memudahkan penyampaian materi dalam pembelajaran mulai dari media pembelajaran konvensional hingga media pembelajaran berbasis *ICT (Information Communication Tecnology)*.

Pentingnya media dalam pembelajaran karena pada hakikatnya belajar adalah proses komunikasi penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Selama proses pembelajaran hal utama yang diinginkan adalah keberhasilan peserta didik dalam memahami pembelajaran dan mencapai tujuan-tujuan pembelajaran lainnya. Untuk mencapai hal tersebut dibutuhkan guru untuk membimbing peserta didik supaya lebih aktif dalam pembelajaran, peran guru bukan hanya menyampaikan pembelajaran namun juga dapat berinovasi memanfaatkan teknologi membuat pembelajaran lebih menarik. Kriteria yang perlu diperhatikan guru untuk menentukan media pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kemampuan dari masing-masing media dalam menyampaikan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik.

Memasuki *era* globalisasi digital sudah saatnya untuk membuat perubahan dalam semua bidang kehidupan manusia, salah satunya adalah bidang

pendidikan. Pembelajaran yang baik dapat didampingi media pembelajaran yang menarik supaya peserta didik lebih terangsang untuk mengikuti pembelajaran. Novita, dkk (2019) menyatakan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara kelas yang menggunakan media pembelajaran dibandingkan dengan kelas yang belajar dengan metode biasa.

Menurut Putra, dkk (2021) ada berbagai macam media *ICT* yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, contohnya media pembelajaran interaktif yang merupakan gabungan dari beberapa elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, animasi dan video. Sekarang ini selama ada internet, kita dapat terhubung ke media pembelajaran, contohnya media pembelajaran dalam bentuk *website* dan *game*. *Google site* merupakan salah satu *software* yang dapat dimanfaatkan untuk membuat *website* edukasi. *Website* merupakan sekumpulan halaman yang dapat digunakan untuk menampilkan materi dengan fitur-fitur tambahan lainnya seperti *game* yang saling berhubungan dalam satu *website*.

Metode pembelajaran menggunakan permainan dapat melibatkan peserta didik secara langsung untuk mendapatkan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan. *Wordwall* adalah salah satu platform digital berbasis *website* yang menyediakan banyak *game* edukasi yang dapat digunakan oleh guru untuk memberikan materi atau kuis harian kepada peserta didik. Penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting dikemukakan dalam penelitian Novita, dkk (2019) bahwa media pembelajaran menjadikan peserta didik senang, tertarik, antusias selama proses pembelajaran berlangsung dan hasil belajar dapat diperoleh dengan maksimal. Selain itu dengan media pembelajaran peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dalam waktu yang relatif lebih cepat.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di Madrasah Aliyah Laboratorium Kota Jambi diketahui bahwa terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi guru dalam pembelajaran salah satunya kurangnya minat dan motivasi belajar peserta didik, kurangnya keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas, guru juga menambahkan bahwa masih ada hambatan dalam pembelajaran yaitu masih terdapat peserta didik yang kurang memahami materi pembelajaran. Fasilitas belajar di Madrasah Aliyah Laboratorium sudah cukup lengkap contohnya *proyektor*, *Wi-Fi* dan *speaker*, namun pemanfaatannya masih belum maksimal. Ditambah masih kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, contohnya fasilitas *infocus* di sekolah ini tersedia sebanyak dua buah, yang harus digunakan guru secara bergantian jika menerapkan pembelajaran menggunakan teknologi. Dengan begitu guru membutuhkan media pembelajaran yang mudah diakses dan dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Selain itu peserta didik diperbolehkan untuk membawa *smarthphone* ke sekolah yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran.

Melalui hasil wawancara dengan guru mata pelajaran biologi diketahui bahwa buku merupakan media pembelajaran utama yang digunakan di sekolah ini, di sekolah ini masih menggunakan kurikulum 2013. Setiap guru akan memiliki buku pegangan untuk setiap mata pelajaran yang diampu sedangkan setiap peserta didik di Madrasah Aliyah Laboratorium memiliki LKS (lembar kerja siswa) yang sudah dilengkapi dengan ringkasan materi pembelajaran. Pembelajaran di kelas masih sangat jarang dikaitkan dengan teknologi salah satunya mata pelajaran biologi. Hal ini dapat mengurangi minat dan motivasi belajar peserta didik, dalam kondisi tertentu masih ada peserta didik yang tidak

mengikuti pembelajaran di kelas dan kurangnya fokus peserta didik dalam mengikuti pelajaran karena masih melakukan kegiatan lainnya contohnya masih menggunakan *smarthphone* saat jam pelajaran. Proses pembelajaran tersebut terbatas oleh media yang digunakan selama pembelajaran sehingga keaktifan, minat dan motivasi belajar peserta didik serta kemampuan dalam memahami materi masih kurang, pada akhirnya ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran akan semakin berkurang.

Penggunaan media pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan materi sulit, berbentuk abstrak dan penjelasan yang panjang seperti pembelajaran biologi yang merupakan salah satu mata pelajaran yang banyak menjelaskan tentang konsep kehidupan dan siklus yang terjadi di dalam tubuh. Salah satu materi biologi yang dianggap sulit oleh peserta didik adalah materi sistem reproduksi manusia hal ini diambil dari hasil angket yang telah disebar kepada 40 orang peserta didik kelas XII Madrasah Aliyah Laboratorium, sebanyak 67,5% atau 27 orang memilih materi sistem reproduksi manusia sebagai materi yang sulit. Selain itu juga dilakukan penguatan data melalui wawancara langsung peserta didik sebanyak 6 orang dari dua kelas berbeda untuk mengetahui materi yang sulit beserta alasannya. Hasil yang didapatkan adalah materi sistem reproduksi manusia merupakan salah satu materi yang dianggap sulit.

Alasan materi sistem reproduksi manusia dianggap sulit karena kurang mengenali struktur dari sistem reproduksi manusia jika hanya dijelaskan tanpa disertai gambar dan contoh, materi ini termasuk materi yang abstrak karena proses terjadinya di dalam tubuh manusia dan butuh pemahaman secara perlahan untuk mengerti proses yang terjadi, materinya terlalu banyak yang disertai dengan

bahasa ilmiah sehingga penjelasannya kurang menarik, selain itu metode pembelajaran yang digunakan oleh guru juga akan mempengaruhi tingkat pemahaman peserta didik karena biasanya masih terpaku pada buku teks sehingga peserta didik kurang tertarik dan jenuh dalam belajar di kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi yang menyebutkan bahwa materi sistem reproduksi termasuk salah satu materi yang kompleks dan sulit dipahami oleh peserta didik. Menurut Yasin (2017) materi sistem reproduksi merupakan materi yang membahas struktur, fungsi dan mekanisme yang terjadi di dalam tubuh sehingga tidak dapat diamati secara langsung. Selain itu struktur sistem reproduksi pada laki-laki dan perempuan berbeda serta banyak istilah yang sulit diingat sehingga dapat menimbulkan kesulitan bagi peserta didik dalam memahami materi yang terkait dengan proses-proses tersebut. Peserta didik yang berada di tingkat SMA/MA sedang berada pada masa remaja, sudah seharusnya peserta didik mengerti dan memahami terkait sistem reproduksi baik itu mengenai kesehatan sistem reproduksi maupun sebagai tindak pencegahan agar tidak terjerumus pada tindakan yang melanggar norma. Upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah hal tersebut adalah memberikan pembelajaran dan penjelasan kepada peserta didik yang berada di tingkat remaja agar mereka memahami hal tersebut agar tidak salah dalam mengambil tindakan.

Terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik dalam proses pembelajaran, hal ini didapatkan berdsarlan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan. Oleh karena itu diperlukan solusi agar peserta didik mampu menerima, mengetahui dan mengerti materi yang disampaikan oleh guru. Salah satu media yang dapat menunjang pembelajaran biologi adalah *website* yang di

dalamnya terdapat fitur *game* edukasi. Melalui media ini guru dapat menyampaikan materi dan menampilkan kuis dalam bentuk *game* yang menyenangkan dan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik pada materi yang sedang dipelajari karena media *website* dan *wordwall* didukung dengan tampilan yang menarik disertai dengan gambar-gambar.

Menurut penelitian Febrita & Ulfah (2019) salah satu upaya untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Melalui metode dan media yang tepat, dapat membuat peserta didik berinteraksi aktif dalam pembelajaran dan memanfaatkan segala potensi yang dimiliki peserta didik. Hal ini sesuai dengan penelitian Yuliani H & Winata (2017) yang menyebutkan media pembelajaran memiliki pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar peserta didik dan dapat berpengaruh positif pada hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian terkait pengembangan media yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Google Site* dan *Wordwall* pada Materi Sistem Reproduksi Manusia untuk Kelas XI Madrasah Aliyah"**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *google site* dan *wordwall* pada materi sistem reproduksi?
2. Bagaimana kelayakan dan penilaian pada media pembelajaran interaktif *website* dan *wordwall* untuk digunakan dalam proses belajar mengajar?

3. Bagaimana respons peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran materi sistem reproduksi?

### 1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui tahapan yang dilakukan hingga menghasilkan media pembelajaran interaktif menggunakan *google site* dan *wordwall* yang layak digunakan dalam pembelajaran.
2. Untuk mengetahui kelayakan dari media yang telah dikembangkan melalui penilaian dari ahli materi, ahli media dan guru bidang studi.
3. Untuk mengetahui respons peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berupa *website* yang digunakan dalam pembelajaran materi sistem reproduksi apakah sudah mengatasi permasalahan yang ada.

### 1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan

1. Media pembelajaran yang dihasilkan berupa *website* dan *game* edukasi untuk menyampaikan kuis atau pelengkap materi yang dapat dibuat melalui *link* <https://wordwall.net/> dan <https://sites.google.com/new>.
2. Media yang dikembangkan mudah di akses karena berbasis *website* sehingga dapat menghindari permasalahan penyimpanan pada setiap perangkat yang digunakan oleh peserta didik.
3. Tampilan media pembelajaran memiliki beberapa fitur dengan banyak pilihan bentuk kuis yang dilengkapi dengan berbagai macam jenis *font* dan dapat menambahkan gambar untuk memperjelas penyampaian materi.
4. Produk yang dihasilkan dapat menampilkan materi dan kuis yang dilengkapi gambar-gambar dengan visualisasi dan audio.

5. Media pembelajaran interaktif menggunakan *google site* dan *wordwall* dapat diakses di semua jenis perangkat yang telah terhubung ke internet.
6. Media pembelajaran *website* dan *wordwall* memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil bermain karena tampilan kuisnya dimasukkan ke dalam 18 *template* yang dapat diakses secara gratis oleh guru. Selain itu masing-masing *template* tersedia dalam lebih kurang 17 tema.
7. Masing-masing *template game* memiliki ciri khas, dapat berupa permainan pencocokan, permainan kartu acak, melengkapi kata yang hilang, kuis dalam labirin, pemecahan balon untuk mendapatkan jawaban benar, pesawat terbang.
8. Pada bagian akhir nantinya akan menampilkan skor akhir jawaban yang benar, dalam menjawab pertanyaan akan diberikan tiga kali kesempatan untuk menjawab salah jika sudah melewati batas maka *game* akan berakhir otomatis dan menampilkan skor yang didapatkan, dan nantinya akan terdapat papan skor, guru dapat mencetak penilaian melalui Ms. Excel.

### **1.5 Pentingnya Pengembangan**

1. Media pembelajaran interaktif berbentuk *website* dan *game* edukasi dapat dijadikan alternatif pendekatan pembelajaran pada materi sistem reproduksi manusia yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran.
2. Media pembelajaran dapat mendorong minat dan keaktifan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan mengerjakan tugas yang telah diberikan.
3. Penggunaan media pembelajaran ini dapat menjadi implementasi penggunaan teknologi di bidang pendidikan.

4. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi pertimbangan dan bahan evaluasi bagi pihak sekolah untuk meningkatkan penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran.

## **1.6 Asumsi dan Batasan Pengembangan**

### **1.6.1 Asumsi Pengembangan**

1. Media pembelajaran dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran.
2. Media pembelajaran didesain secara sederhana dan fitur-fitur interaktifnya mudah digunakan sehingga diharapkan dapat meningkatkan fokus belajar peserta didik.
3. Peserta didik dapat dengan mudah menggunakan media pembelajaran secara mandiri dan dapat digunakan secara berulang-ulang.
4. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dalam waktu tertentu dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pelajaran sehingga pada akhirnya meningkatkan hasil belajar peserta didik.

### **1.6.2 Batasan Pengembangan**

1. Penelitian ini difokuskan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif hanya pada materi sistem reproduksi manusia.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa *website* sehingga hanya dapat diakses jika terhubung ke jaringan internet (*online*).
3. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE yang hanya dilaksanakan sampai tahapan pengembangan yaitu untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

### 1.7 Definisi Istilah

1. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dalam menyampaikan materi pada proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.
2. Pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu tahapan untuk mengembangkan sesuatu yang telah ada sebelumnya menjadi lebih inovatif, dimulai dari tahapan perancangan hingga pengaplikasian media diharapkan untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal dari sebelumnya.
3. *Google site* adalah salah satu software yang dapat digunakan untuk membuat berbagai macam *website* termasuk *website* edukasi yang dapat menampilkan beragam halaman dengan berbagai macam fitur yang dapat ditambahkan.
4. *Wordwall* adalah salah satu media pembelajaran berbasis *game* edukasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Aplikasi ini fokus untuk membuat kuis dalam bentuk *game* yang menarik sehingga proses pembelajaran peserta didik bisa lebih menyenangkan dan pembelajaran yang sebelumnya rumit, luas, dan susah dipahami menjadi mudah untuk dipelajari.