

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan dan teknologi terus berkembang. Pembelajaran lebih cenderung interaktif dan inovasi untuk memotivasi peserta didik dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Pembelajaran merupakan proses untuk menyampaikan pesan atau materi (*transfer of knowledge*), dan bagaimana menyampaikan dan mengambil nilai-nilai (*transfer of value*) dari materi yang diajarkan. Pembelajaran dipandang suatu proses interaksi yang melibatkan peserta didik, pendidik dan sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Harahap *et al.* 2022:6). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran terutama dalam menyampaikan materi.

Media pembelajaran merupakan faktor penting dalam menentukan efektifitas dan efisien pencapaian tujuan dari suatu pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat belajar siswa dan mempermudah untuk memahami materi yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran berfungsi sebagai alat atau sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada siswa, dan memperjelas materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran membantu pendidik menyampaikan materi secara inovatif, kreatif, komprehensif, menarik, dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa (Fathoni *et al.* 2023:2).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan bersama guru biologi di SMA Negeri 13 Kota Jambi, pembelajaran biologi di dalam kelas sudah terlaksana

dengan cukup baik, namun terdapat beberapa kendala yang sering terjadi dalam proses pembelajaran. Kendala tersebut antara lain keterbatasan waktu belajar, kurangnya sumber belajar serta media pembelajaran yang kurang inovatif. Saat ini, media pembelajaran masih terbatas yaitu lembar kerja siswa (LKS), buku cetak paket, *whatsapp group*, *power point*, penayangan video *youtube*, dan *quizizz*. Guru umumnya menggunakan LKS sebagai sumber utama media pembelajaran. Namun penggunaan LKS saja menyebabkan peserta didik kurang aktif, mengantuk, dan kurang tertarik untuk belajar, karena tampilan gambar pada LKS yang hanya berwarna hitam putih.

Hasil observasi yang dilakukan di SMAN 13 Kota Jambi, bahwa sarana dan prasarana yang terdapat di sekolah memadai untuk menggunakan media pembelajaran berbantuan *website*. Fasilitas yang tersedia yaitu laboratorium komputer, dan *proyektor* dan peserta didik telah memiliki *smartphone*. Berdasarkan hal tersebut, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri menggunakan teknologi. Salah satunya dengan belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *website* pada materi pembelajaran keanekaragaman hayati untuk mengkaji ulang materi secara mandiri guna mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran. Media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Pebriyanti *et al.* (2021:51) mengemukakan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan alat yang yang didalamnya terdapat beberapa elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi, video, dan

audio yang dikemas menjadi satu file digital sebagai suatu informasi dan dapat digunakan secara interaktif dengan alat pengontrol. Media pembelajaran interaktif berbantuan *website* menjadi salah satu media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri tanpa kehadiran guru. Sejalan dengan pendapat Batubara (2018:2) pembelajaran berbantuan *website* adalah pembelajaran yang pelaksanaanya didukung oleh bantuan teknologi internet.

Media pembelajaran berbantuan *website* adalah salah satu *platform online* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menghasilkan produk *website* yang sederhana. *Website* merupakan salah satu media yang menarik, kreatif, dan inovatif bagi guru dan siswa. Menyatakan Djibu (2020:2-3) melalui pembelajaran berbantuan *web* guru dapat memberikan tugas, mengadakan kuis, berdiskusi, dan memberikan berbagai informasi lainnya, sehingga pembelajaran lebih mudah dan menyenangkan karena dapat dilaksanakan kapanpun dan dimana saja salah satunya pada materi keanekaragaman hayati tentang jenis serangga pengunjung bunga soka (*Ixora coccinea* L.)

Bunga soka merupakan salah satu keanekaragaman hayati yang dimiliki oleh Indonesia. Bunga soka selain berfungsi sebagai tanaman hias dan tanaman obat. Bunga soka digunakan sebagai tanaman obat disentri, bagian kulit batang dan akar soka berhasiat sebagai obat luka dan diare. Sejalan dengan ini Shafriyani & Lestari (2020:133) berpendapat bahwa bunga soka memiliki kandungan flavonoid, antioksidan, anti virus, anti bakteri yang dapat digunakan sebagai obat penyembuhan luka dan diare. Bunga soka juga sering dikunjungi oleh berbagai jenis serangga, terutama serangga penyerbuk yang berperan dalam proses reproduksi tanaman.

Serangga merupakan kelompok hewan yang banyak dikenal sebagai hama apalagi dalam bidang pertanian. Selain sebagai hama serangga juga memiliki manfaat atau peranan yang sangat penting dalam suatu ekosistem salah satunya dalam membantu penyerbukan tanaman. Serangga umumnya bersifat sebagai predator, parasitoid, atau musuh alami. Menurut Yulia *et al.* (2023:59) bahwasanya dalam suatu ekosistem serangga berperan penting sebagai polinator, pengendalian hayati, dekomposer, parasitoid, dan bioindikator. Diperlukan media pembelajaran yang menarik untuk materi keanekaragaman hayati tentang jenis serangga yang mengkolaborasikan antara teks, video dan gambar yang memuat informasi fakta atau nyata.

Video faktual merupakan video nyata yang memiliki daya tarik secara realistik, sehingga sangat cocok untuk meningkatkan pengalaman belajar. Video faktual merupakan pesan yang disampaikan bersifat fakta (kejadian/peristiwa penting) yang bersifat informatif, edukatif dan intruksional (Kristanto, 2016:63). Media pembelajaran interaktif terintegrasi video berbantuan *website* dapat membantu peserta didik untuk memahami pembelajaran yang sulit karena dikolaborasikan dengan gambar, teks, audio dan video yang menarik. Hasil angket kebutuhan peserta didik yang dibagikan kepada kelas X SMAN 13 Kota Jambi melalui *google form*, sebanyak 46,2% peserta didik memilih media pembelajaran audio sebagai media pembelajaran yang efektif untuk materi keanekaragaman hayati.

Hasil wawancara dengan guru biologi di SMAN 13 Kota Jambi juga diperoleh bahwa guru biologi belum pernah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan *website*. Guru biologi setuju apabila dilakukan pengembangan

media pembelajaran interaktif tersebut untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dengan video berbantuan *website* dapat memudahkan peserta didik untuk belajar karena dapat diakses kapanpun dan dimanapun apabila terhubung dengan *internet*. Pembelajaran interaktif berbantuan *website* salah satu media pembelajaran yang sangat diperlukan dalam pembelajaran. Hal ini juga didukung oleh pendapat Yanto (2019:75) bahwa dalam proses pembelajaran dengan adanya media pembelajaran dapat mengatasi kesulitan menyampaikan materi yang bersifat abstrak, teoritis, dan umum dapat teratasi.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan dan didukung dengan keberhasilan pada penelitian terdahulu, maka dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Terintegrasi Video Faktual Berbantuan *Website* Tentang Jenis Serangga Pengunjung Bunga Soka (*Ixora coccinea* L.)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran interaktif terintegrasi video faktual berbantuan *website* tentang jenis serangga pengunjung bunga soka?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif terintegrasi video faktual berbantuan *website* tentang jenis serangga pengunjung bunga soka?
3. Bagaimana penilaian guru dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif terintegrasi video faktual berbantuan *website* tentang jenis serangga pengunjung bunga soka?

4. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif terintegrasi video faktual berbantuan *website* tentang jenis serangga pengunjung bunga soka?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran interaktif terintegrasi video faktual berbantuan *website* tentang jenis serangga pengunjung bunga soka.
2. Menganalisis kelayakan media pembelajaran interaktif terintegrasi video faktual berbantuan *website* tentang jenis serangga pengunjung bunga soka?
3. Menganalisis penilaian guru dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif terintegrasi video faktual berbantuan *website* tentang jenis serangga pengunjung bunga soka.
4. Menentukan efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif terintegrasi video faktual berbantuan *website* tentang jenis serangga pengunjung bunga soka.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif terintegrasi video faktual berbantuan *website* pembelajaran. spesifikasi pengembangan produk yang diharapkan yaitu:

1. Media pembelajaran didesain dengan berbantuan *website* atau *google sites* dan dapat diakses dengan cepat tanpa mengunduh aplikasi tambahan karena dapat diakses dengan *link*.

2. Produk media pembelajaran dapat diakses secara online pada semua jenis perangkat yaitu *Android/Iphone, Operating System (IOS)* dan *Personal Computer (PC)*/ Laptop yang telah terhubung ke internet.
3. Produk yang dihasilkan termasuk multimedia karena didalamnya terdapat gabungan antara teks, gambar, video, suara dan animasi.
4. Fitur yang tersedia pada media pembelajaran video faktual berbantuan *website* ini terdiri dari beberapa menu yang berisikan tampilan halaman utama, petunjuk penggunaan, daftar hadir peserta didik, kompetensi, materi, evaluasi, dan daftar pustakan serta profil pengembang dan pembimbing.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini penting dikembangkan yaitu sebagai berikut:

1. Bagi siswa, dapat membantu dalam memahami materi keanekaragaman hayati tentang jenis serangga pengunjung bunga soka secara mandiri karena fleksibel dalam penggunaannya dan dapat diakses kapan saja dan dimana saja.
2. Bagi guru, dapat digunakan sebagai media atau alat bantu untuk menerapkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam mengatasi permasalahan keterbatasan media pembelajaran sebelumnya untuk lebih mempermudah dalam penyampaian materi.
3. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai referensi media pembelajaran khususnya pada materi Keanekaragaman hayati tentang jenis serangga pengunjung bunga soka.

4. Bagi peneliti, dapat memperoleh pengetahuan dan kemampuan serta keterampilan baru dari pengembangan media pembelajaran interaktif terintegrasi video faktual berbantuan *website* tentang tentang jenis serangga pengunjung bunga soka.

1.6 Asumsi dan Batasan pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran interaktif pada penelitian ini, yaitu:

1. Media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan video faktual dapat digunakan oleh guru untuk menunjang pembelajaran biologi.
2. Pengembangan media pembelajaran interaktif terintegrasi video faktual yang memuat unsur teks, gambar ini diharapkan mampu memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara mandiri tanpa adanya batasan ruang dan waktu.
3. Media pembelajaran interaktif terintegrasi video faktual yang dikembangkan dapat diakses oleh guru dan peserta didik dengan mudah.

1.6.2 Batasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran memiliki batasan. Batasan pengembangan yang dilakukan, yaitu:

1. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan ADDIE.
2. Penelitian pengembangan ini dilakukan SMA Negeri 13 Kota Jambi.

3. Penelitian ini dilakukan di kelas X, dengan uji coba kelompok kecil sebanyak 6 orang dan uji coba kelompok besar sebanyak 27 orang.
4. Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media pembelajaran interaktif terintegrasi video faktual berbantuan *website* sehingga hanya dapat diakses menggunakan perangkat elektronik yang telah terhubung dengan internet.
5. Materi yang terdapat dalam media pembelajaran yang dikembangkan adalah materi Keanekaragaman hayati tentang jenis serangga pengunjung bunga soka.

1.7 Definisi Istilah

Penelitian pengembangan ini menggunakan definisi istilah, yang bertujuan untuk menghindari kesalahan penafsiran. Definisi istilah pada penelitian pengembangan ini, sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif merupakan suatu bentuk media pembelajaran yang dalam penggunaannya dapat menghubungkan keterkaitan ataupun hubungan timbal balik antara peserta didik dan media pembelajaran itu sendiri dengan saling memberikan aksi dan reaksi antara satu dengan yang lainnya dalam membantu menyampaikan materi pembelajaran. media pembelajaran yang dimaksud adalah media pembelajaran berupa video pembelajaran interaktif yang didalamnya mengombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang dapat membantu menjelaskan materi-materi pembelajaran yang bersifat abstrak kepada siswa akibat pengaruh saling memberikan aksi dan reaksi (Yanto, 2019:76).

2. Video Faktual adalah video yang didalamnya menyajikan rekaman asli mengenai suatu peristiwa atau kejadian yang benar-benar terjadi baik peristiwa yang pernah terjadi ataupun yang sedang terjadi dilingkungan sekitar kita, video faktual ini juga berisi informasi berisi materi pembelajaran (Farsa *et al.* 2022:24).
3. *Website* adalah suatu *platform* yang dapat diakses melalui *browser* yang dimana merupakan suatu kumpulan halaman yang menampilkan beragam informasi yang dapat berupa data, teks, gambar, audio, video maupun gabungan dari beberapa fitur tersebut (Sitinjak *et al.* 2020:5).