

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan landasan penting dalam mencetak sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam pelaksanaannya, pendidikan tidak dapat dipisahkan dari peran pendidik sebagai fasilitator yang bertugas mengarahkan, membimbing, dan menciptakan pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan zaman. Seiring dengan berkembangnya teknologi dan informasi di era digital abad ke-21, pendidik dituntut untuk mampu menyelenggarakan proses pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga menekankan keterlibatan aktif peserta didik melalui media yang kontekstual dan interaktif.

Perubahan global ini dapat mempengaruhi pembelajaran berbasis teknologi menjadi suatu keharusan yang diterapkan di sekolah. Pendidikan berbasis teknologi merupakan suatu sistem pendidikan dimana proses belajar–mengajar dapat berlangsung dengan memanfaatkan sarana teknologi informasi dan komunikasi (Khotimah, *et al.*, 2019:359). Guru tidak hanya di tuntut mampu menguasai konten pembelajaran, namun juga dapat mengembangkan media relevan dengan perkembangan zaman. Terlebih pada jenjang pendidikan menengah, seperti SMP (Sekolah Menengah Pertama). Peserta didik memerlukan dukungan media yang mampu menjembatani konsep yang abstrak menjadi realistis didalam kehidupan sehari-hari. Dengan berkembangnya teknologi, guru diharuskan dapat merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai fasilitas belajar bagi peserta didik (Fitri *et al.*, 2019:103). Media pembelajaran yang

dikembangkan harus mendorong peserta didik berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif, serta menumbuhkan minat belajar yang kuat.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran IPA kelas VII di SMPN 11 Kota Jambi pada tanggal 24 Oktober 2023, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran masih bersifat konvensional, di mana guru menggunakan buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS) hitam putih sebagai sumber utama. Guru menyatakan bahwa selama pembelajaran berlangsung, peserta didik cenderung pasif dan kurang menunjukkan minat untuk bertanya atau berdiskusi. Guru juga mengungkapkan bahwa materi klasifikasi makhluk hidup sering kali dianggap sulit karena memuat banyak istilah ilmiah yang tidak dapat diamati langsung oleh peserta didik.

Lebih lanjut, guru menjelaskan bahwa dalam pembelajaran materi klasifikasi makhluk hidup, peserta didik mengalami kesulitan membedakan ciri-ciri makhluk hidup dari berbagai kingdom karena tidak didukung oleh media visual yang memadai. Ia mengamati bahwa siswa hanya menghafal tanpa memahami, dan hasil evaluasi menunjukkan sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Guru tersebut juga mengungkapkan bahwa belum pernah menggunakan media berbasis video faktual atau media interaktif dalam menyampaikan materi tersebut karena keterbatasan waktu dan kemampuan dalam membuat media digital. Berdasarkan hasil angket (kuesioner) peserta didik, sebanyak 25 orang peserta didik dengan persentase 79,4% mengungkapkan media pembelajaran yang memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran adalah media pembelajaran yang berbasis teknologi yang mengkolaborasikan data, teks, gambar, audio dan video. Hal ini

sesuai dengan kriteria media interaktif yang akan dikembangkan yaitu terdapat gambar, audio, video dan merupakan media berbasis teknologi. Dan diketahui bahwa sekolah juga sudah memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk dapat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti ketersediaan laboratorium komputer, *proyektor* dan *Wi-Fi* sekolah. Selain itu, peserta didik juga diperbolehkan membawa *smartphone* dengan syarat digunakan pada waktu yang tepat dan dengan izin guru yang bersangkutan. Oleh karena itu, guru menyambut baik ide pengembangan media pembelajaran terintegrasi video faktual berbantuan *website* karena dianggap mampu menjembatani kesenjangan pemahaman konsep yang selama ini dialami siswa.

Video Faktual menjadi salah satu alternatif yang tepat untuk menjawab tantangan ini, Video faktual adalah video yang menyajikan peristiwa nyata tanpa ada rekayasa atau animasi buatan seperti pengamatan makhluk hidup dilingkungan sekitar. Video ini mampu menyajikan secara visual realistis yang membuat peserta didik merasa lebih dekat dengan materi. Kelebihan video terletak pada kemampuannya untuk menyajikan materi ajar dengan cara yang nyata, sehingga sangat baik dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa (Farsa *et al.*, 2022:24). Namun, hanya menyajikan video faktual saja tidak cukup. Diperlukan suatu bentuk media yang memungkinkan peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan materi. Misalnya dengan mudah mengakses kapan saja, serta dilengkapi dengan fitur-fitur evaluative. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif yang terintegrasi dengan video faktual dan berbantuan *website* menjadi Solusi yang paling tepat. Media tersebut, dapat memberikan gabungan multimedia

seperti teks, gambar audio animasi, dan video faktual yang dapat diakses melalui perangkat digital.

*Google sites* menjadi pilihan *platform* untuk mengembangkan media ini karena mendapatkan kemudahan akses, fleksibilitas, dan kompatibilitasnya dengan berbagai perangkat. *Google sites* merupakan salah satu *platform* yang dapat digunakan untuk merealisasikan pembuatan media pembelajaran interaktif. Pembuatan media pembelajaran interaktif berbantuan *web google sites* akan menghasilkan produk berupa sebuah *website* sederhana. *Google sites* termasuk salah satu dari layanan *google* yang memiliki fungsi untuk mempermudah pengguna *google* dalam membuat *website* (Rasapta *et al.*, 2022:286). *Google sites* dapat membantu para pengguna untuk menggabungkan berbagai informasi seperti materi, gambar, video, slide PPT, dan sebagainya dalam satu *website*. Kusumaningtyas (2022:2) menjelaskan *google sites* memiliki beberapa kegunaan antara lain seperti tidak menyebabkan ruang perangkat elektronik menjadi penuh, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, mudah dalam mengakses materi pelajaran, materi pelajaran tidak hilang, peserta didik memperoleh informasi lebih cepat, serta peserta didik juga dapat mengirimkan tugas-tugas yang diberikan guru melalui *google sites*.

Salah satu materi IPA dalam bidang biologi yang dianggap sulit oleh peserta didik adalah materi klasifikasi makhluk hidup, hal ini berdasarkan hasil angket (kuesioner) yang telah diberikan kepada 34 peserta didik kelas VIII J SMPN 11 Kota Jambi melalui *google form*, Sebanyak 48,5% atau 16 peserta didik memilih materi sistem klasifikasi makhluk hidup sebagai salah satu materi yang sulit karena memiliki istilah-istilah ilmiah dan cakupan materi yang luas. Hal yang sama juga

disampaikan oleh guru IPA pada wawancara, materi klasifikasi makhluk hidup merupakan salah satu materi yang sulit dan belum dipahami peserta didik. Hal ini diketahui dari rata-rata nilai hasil belajar peserta didik yang masih rendah pada materi klasifikasi makhluk hidup yaitu kisaran nilai 50 yang berarti belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 70.

Penelitian yang dilakukan oleh Farsa, dkk. (2022) mengenai pengembangan e-modul berbasis komik dilengkapi video faktual pada mata pelajaran IPA kelas VII SMP menunjukkan bahwa media digital berbasis komik dan video faktual mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa secara signifikan. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan pengembangan ADDIE dan diuji pada ruang lingkup sekolah menengah pertama, serta masih terbatas pada e-modul dalam format *offline* dan berbasis komik. Kesenjangan yang ditemukan adalah bahwa pengembangan media interaktif yang terintegrasi video faktual dan diakses melalui platform *website* masih sangat terbatas, khususnya pada jenjang pendidikan sekolah menengah. Padahal, media berbasis *website* memiliki potensi besar dalam menjangkau pembelajaran yang lebih fleksibel dan memperluas pengalaman belajar siswa melalui integrasi konten visual, audio, dan interaktif. Dengan demikian, penting untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *website* yang tidak hanya mengintegrasikan video faktual, tetapi juga mampu membangun interaksi aktif siswa serta menyesuaikan dengan kebutuhan belajar abad ke-21 di tingkat sekolah dasar. Temuan ini diperkuat dengan hasil studi pendahuluan, Dimana guru belum pernah mengembangkan media seperti ini dan sebanyak 25 peserta didik dengan persentase 73,5% setuju jika dibuat media pembelajaran berbantuan *website* dengan konten video nyata.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada di lapangan dan dengan dikuatkan oleh keberhasilan pada penelitian terdahulu, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Terintegrasi Video Faktual Berbantuan *Website* pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup untuk SMP”**.

## **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* pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk SMP?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif terintegrasi video faktual berbantuan *website* pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk SMP?
3. Bagaimana penilaian guru terhadap media pembelajaran interaktif terintegrasi video faktual berbantuan *website* pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk SMP?
4. Bagaimana respons peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif terintegrasi video faktual berbantuan *website* pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk SMP?
5. Bagaimana efektifitas penggunaan media pembelajaran interaktif terintegrasi video faktual berbantuan *website* pada materi klasifikasi makhluk hidup terhadap hasil belajar peserta didik?

### 1.3 Tujuan Pengembangan

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

1. Mendeskripsikan hasil pengembangan media pembelajaran interaktif terintegrasi video faktual berbantuan *website* pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk SMP.
2. Menganalisis kelayakan media pembelajaran interaktif terintegrasi video faktual berbantuan *website* pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk SMP.
3. Menganalisis penilaian guru terhadap media pembelajaran interaktif terintegrasi video faktual berbantuan *website* pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk SMP.
4. Menganalisis respons peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif terintegrasi video faktual berbantuan *website* pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk SMP.
5. Menganalisis efektifitas penggunaan media pembelajaran interaktif terintegrasi video faktual berbantuan *website* pada materi klasifikasi makhluk hidup terhadap hasil belajar peserta didik.

### 1.4 Spesifikasi Pengembangan

Produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif berupa *website* pembelajaran dengan spesifikasi pengembangan produk yang diharapkan antara lain sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif ini di desain menggunakan aplikasi *canva*, *google site* dan *capcut*.

2. Media pembelajaran interaktif dilengkapi dengan video faktual.
3. Video faktual dirancang menggunakan perangkat lunak *CapCut*. Video ini merupakan hasil pengambilan gambar secara langsung di dua lokasi nyata, yaitu Taman Rimba Kota Jambi dan Taman Hutan Kota Muhammad Sabki, Mayang, Kota Jambi. Di Taman Rimba, video menyajikan penjelasan tentang pengelompokkan makhluk hidup (Kingdom Animalia) berdasarkan ciri-ciri yang dimiliki oleh masing-masing spesies. Sementara itu, di Taman Hutan Kota Muhammad Sabki, video menampilkan keanekaragaman tumbuhan dan hewan yang terdapat di kawasan tersebut sebagai bentuk representasi nyata keanekaragaman hayati. Durasi masing-masing video adalah 7 menit dan 17 menit. Video disusun dalam format tampilan *landscape* dengan rasio 16:9 serta menggunakan resolusi full HD 1080p agar kualitas visual lebih jernih dan mendukung pemahaman materi.
4. Media pembelajaran interaktif yang dihasilkan dalam bentuk *website* sehingga dapat diakses melalui *link* atau kode *QR website* yang tersedia tanpa mengunduh aplikasi tambahan.
5. Produk dapat diakses secara *online* di semua jenis perangkat yaitu *Android/Iphone Operating System (IOS)* maupun *Personal Computer (PC)/Laptop* yang telah terhubung ke internet.
6. Media pembelajaran ini termasuk multimedia pembelajaran interaktif karena di dalamnya tergabung antara teks, gambar, video, suara dan animasi. Selain itu, media ini dikatakan interaktif karena melibatkan respons pemakai secara aktif dan memiliki unsur audio-visual.

7. Materi yang dimuat dalam media pembelajaran interaktif berbantuan *website* yaitu materi klasifikasi makhluk hidup untuk kelas VII SMP yang disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP).
8. Fitur yang tersedia pada media pembelajaran interaktif terdiri atas beberapa menu yang berisikan tampilan halaman utama, petunjuk penggunaan, daftar hadir peserta didik, kompetensi (profil pelajar pancasila, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran), materi pembelajaran (dalam bentuk teks, gambar pendukung dan video pendukung yang bersifat faktual serta dilengkapi aktivitas siswa, rangkuman dan glosarium), kuis interaktif *wordwall* (berupa latihan soal dalam bentuk game), forum diskusi, dan daftar pustaka serta profil pengembang dan pembimbing.
9. Jenis tulisan untuk penulisan judul setiap halaman adalah *bitter* dengan ukuran huruf 18, penulisan sub judul jenis tulisannya *bree serif* dengan ukuran 14, dan untuk penulisan materi menggunakan jenis tulisan *times new roman* dengan ukuran huruf 12.
10. Media pembelajaran interaktif ini dilengkapi dengan tombol *home* untuk kembali ke halaman awal, tombol *back* untuk kembali ke halaman sebelumnya, dan tombol *next* untuk menuju halaman berikutnya.

### **1.5 Pentingnya Pengembangan**

Pentingnya pengembangan produk yang diharapkan dari pengembangan ini, antara lain sebagai berikut:

1. Bagi siswa, dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang membantu siswa dalam memahami materi klasifikasi makhluk hidup secara mandiri

dan lebih fleksibel dalam penggunaannya karena dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

2. Bagi guru, dapat digunakan sebagai media atau alat bantu dalam mengatasi permasalahan keterbatasan media sebelumnya untuk lebih mempermudah dalam penyampaian informasi materi.
3. Bagi sekolah, sebagai tambahan referensi media ajar terutama pada materi klasifikasi makhluk hidup dalam upaya mengatasi permasalahan dalam pembelajaran sebagai upaya agar peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran.
4. Bagi peneliti, dapat memperoleh pengetahuan dan kemampuan serta keterampilan baru dari pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi klasifikasi makhluk hidup terintegrasi video faktual berbantuan *website* yang dilakukan.

## **1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1.6.1 Asumsi Pengembangan**

Asumsi pengembangan dalam penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif dapat digunakan oleh guru dalam menunjang pembelajaran IPA.
2. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan diharapkan mampu memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara mandiri dimana saja dan kapan saja.
3. Media pembelajaran interaktif dapat mudah diakses oleh guru dan peserta didik tanpa latihan khusus.

4. Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPA diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik khususnya pada materi klasifikasi makhluk hidup.

### **1.6.2 Batasan Pengembangan**

Batasan pengembangan yang akan dilakukan, antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* dengan tahapan pengembangan produk berdasarkan model pengembangan ADDIE.
2. Penelitian pengembangan ini dilakukan di SMPN 11 Kota Jambi.
3. Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas VII Fase D SMP. Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 8 orang dan uji coba kelompok besar oleh 30 orang.
4. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media berbasis *website* sehingga hanya dapat diakses menggunakan perangkat elektronik *komputer/smartphone* yang terhubung ke jaringan internet (*online*).

### **1.7 Definisi Istilah**

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

1. Media pembelajaran interaktif merupakan sarana penunjang dalam kegiatan pembelajaran sebagai penyalur informasi dari guru kepada peserta didik untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran interaktif yang dimaksudkan pada penelitian ini adalah media yang mengkombinasi teks, gambar, video, animasi, dan suara untuk menyampaikan suatu pesan dan

informasi kepada penggunanya melalui media elektronik (seperti *smartphone* dan perangkat elektronik lainnya) yang bersifat interaktif, sehingga tercipta interaksi dua arah antara bahan ajar dan penggunanya (Pebriyanti *et al.*, 2021:51).

2. Pembelajaran berbasis *website* merupakan proses pembelajaran yang menggunakan internet sebagai sarana untuk mengakses beragam informasi berupa teks, gambar, audio dan video yang dapat menghubungkan antara dokumen dengan dokumen lainnya (Uno & Ma'ruf, 2016:173).
3. *Google sites* merupakan suatu alat yang dibuat oleh *google* untuk dapat membuat suatu *website* yang digunakan untuk keperluan pribadi ataupun kelompok. Dalam penggunaannya, *google sites* ini dapat mempermudah dalam membuat suatu *website*, sehingga *website* tersebut dapat diakses secara cepat dan orang-orang dapat bekerja sama dalam *website* untuk menambahkan berkas berupa file, lampiran ataupun informasi lainnya ke dalam *google sites* (Megawati *et al.*, 2022:165).
4. Video faktual adalah video yang digunakan dalam bentuk rekaman asli mengenai peristiwa atau kejadian yang benar-benar terjadi (yang pernah dan sedang terjadi di lingkungan sekitar kita) dan berisi materi pembelajaran (Farsa *et al.*, 2022:24).