

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting bagi kehidupan dan merupakan salah satu penunjang suatu negara itu maju serta pendidikan ini sebagai alat untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Seiring kemajuan teknologi di era modern yang mendunia ini mengakibatkan terjadinya perimbangan dalam segala aspek yaitu di bidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni dan pendidikan. Melalui penggunaan media, memberi harapan meningkatnya hubungan komunikasi sehingga dapat berjalan lancar dan dengan hasil yang maksimal.

Menurut Taufiq, dkk (2014: 16) dimana suatu pembelajaran dapat dimengerti dan mudah untuk dipahami oleh peserta didik jika pembelajaran itu didukung dengan menggunakan suatu media pembelajaran. Salah satu cara untuk mewujudkan tercapainya sebuah komunikasi yang efektif adalah dengan menggunakan media pembelajaran media pembelajaran memiliki peran sebagai teknologi pembawa informasi yang dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran. Menurut Rusman (2011: 1) keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada proses pembelajaran.

Proses pembelajaran ini terdiri dari berbagai komponen pembelajaran, diantaranya: tujuan pembelajaran, materi, pendidik atau guru, peserta didik atau siswa, metode, media pembelajaran, lingkungan atau situasi, dan evaluasi.

Pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi antara sumber belajar dan peserta didik untuk mencapai keberhasilan dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Sugianto (2013: 18), bahan ajar sebagai salah satu jenis

media pembelajaran juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Penggunaan media pembelajaran memiliki potensi yang besar untuk mengubah peserta didik dalam proses pembelajaran memperoleh informasi dan untuk menyesuaikan informasi yang telah diterima.

Berdasarkan hasil wawancara di SMAN 6 Tanjungpinang, terlihat bahwa peserta didik lebih nyaman melakukan pembelajaran dengan menggunakan Android atau dengan aplikasi di *smartphone* seperti *e-book*, *e-comic*, PowerPoint interaktif dan *e-flipbook* dibandingkan menggunakan buku ajar, namun guru di SMAN 6 Tanjungpinang lebih sering menggunakan buku pelajaran dan membagikan PowerPoint ketika saat melakukan pembelajaran karena guru kurang mahir dalam menggunakan media pembelajaran berbasis IT. Kemudian berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran biologi kelas XI di SMAN 6 Tanjungpinang, terlihat bahwa peserta didik lebih tertarik menggunakan *smartphone* dalam melakukan pembelajaran karena lebih mempermudah dalam proses pembelajaran. Buku pelajaran sering diabaikan oleh peserta didik, ketika guru memberikan tugas, peserta didik merasa bosan dan jenuh dengan menggunakan buku ajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran biologi, diketahui beberapa fakta yaitu: 1) Aktifitas belajar siswa belum optimal. Kegiatan pembelajaran masih dibatasi oleh sedikitnya media dan minat siswa untuk belajar masih rendah, 2) Penyampaian materi hanya secara lisan, 3) Penggunaan media pembelajaran yang monoton yaitu hanya menggunakan buku ajar jika tatap muka

dan aplikasi *LMS* serta kadang guru menggunakan Google meet jika daring, 4) Masih cenderung mengajar metode ceramah dan penugasan sehingga peserta didik bosan, jenuh dan tidak ada motivasi untuk belajar, 5) Pada materi struktur dan fungsi jaringan pada tumbuhan masih ada indikator yang belum tercapai.

Hal ini diperkuat dengan hasil pengumpulan informasi nilai ulangan harian siswa dilakukan oleh guru pada materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan di SMAN 6 Tanjungpinang tahun 2021. Siswa dengan nilai 90-100 berjumlah 3 orang siswa dari 25 orang siswa, nilai 80-89 berjumlah 2 orang siswa dari 25 orang siswa, nilai 70-79 berjumlah 2 orang siswa dari 25 orang siswa, nilai 60-65 berjumlah 18 orang siswa dari 25 orang siswa. Berdasarkan paparan di atas dapat dilihat bahwa masih ada siswa yang belum mencapai KKM, nilai KKM mata pelajaran 65.

Kemudian berdasarkan hasil wawancara tersebut juga diperoleh fakta lain bahwa buku pelajaran yang digunakan lebih banyak mengeluarkan biaya oleh karena itu, guru membutuhkan media alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut, termasuk pada materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan. Peserta didik sulit untuk memahami materi ini karena mengacu pada struktur anatomi dan fisiologi jaringan tumbuhan, penghafalan materi dan banyak istilah Latin. Argumen ini diperkuat dengan mewawancarai peserta didik, hasilnya 64% peserta didik merasa kesulitan memahami materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan.

Untuk mendukung pembelajaran biologi terutama pada materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan maka diperlukan media pembelajaran yang

membuat peserta didik tidak merasa bosan, jenuh, dapat diakses secara *offline* dalam situasi apapun, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu *e-flipbook*. Menurut Ramdania (2013: 16) pengembangan bahan ajar *flipbook*, *flipbook* adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya digambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi. Penggunaan *e-flipbook* dapat mempengaruhi motivasi minat belajar peserta didik dan juga dapat mempengaruhi prestasi atau hasil belajar peserta didik.

Menurut Pixyoriza (2018: 24) *e-flipbook* memiliki beberapa kelebihan, pertama media ini dapat diakses secara *offline* di *smartphone*, kedua *e-flipbook* yang dikembangkan memuat pesan informasi secara audio-visual sehingga mudah dipahami peserta didik, ketiga dapat menghemat biaya karena dapat disalin dengan gratis. Sejauh pengetahuan penulis, ketersediaan media pembelajaran berbasis *e-flipbook* pada materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan yang valid, praktis dan efektif yang dilakukan di SMAN 6 Tanjungpinang belum terungkap.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *e-flipbook* pada materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan pada kelas XI.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran *e-flipbook* pada materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan pada kelas XI yang valid, praktis dan efektif?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media *e-flipbook* dalam pembelajaran biologi pada materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan pada kelas XI yang valid, praktis, dan efektif.

D. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Spesifikasi produk media yang dikembangkan oleh peneliti dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Materi di dalam *e-flipbook* ini adalah submateri struktur dan fungsi jaringan tumbuhan.
2. Media pembelajaran yang dibuat adalah sumber belajar dengan menggunakan Software Kvisoft Flipbook Maker dan diubah ke bentuk *apk*.
3. Isi dalam media pembelajaran berupa *e-flipbook* pada pokok bahasan struktur dan fungsi jaringan tumbuhan meliputi bagian depan *cover*, kata pengantar, daftar isi, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran, bagian isi materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan kemudian bagian penutup daftar pustaka untuk Sekolah Menengah Atas (SMA).
4. Produk media pembelajaran *e-flipbook* pada pengembangan ini berupa format *.html*, *.exe*, dan *.apk*.
5. Unsur di dalam pengembangan berupa *e-flipbook* pada pokok bahasan struktur dan fungsi jaringan tumbuhan ini berupa teks, gambar, dan video.

6. Media pembelajaran *e-Flipbook* dapat di akses pada *smartphone* dan Laptop dengan kapasitas 630 MB

E. Manfaat penelitian

Manfaat penelitian ini adalah :

1. Bagi peneliti

Untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran biologi dan hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan memperluas wacana dalam bidang submateri Struktur dan fungsi jaringan tumbuhan kelas XI.

2. Bagi peserta didik

Memperkenalkan bahan ajar yang layak supaya menghasilkan belajar yang menyenangkan, mengoptimalkan hasil belajar peserta didik pada materi struktur dan jaringan pada Tumbuhan kelas XI, serta mengoptimal aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran.

3. Bagi pihak sekolah

Hasil penelitian berupa pengembangan bahan ajar yang dapat digunakan disekolah dalam pembelajaran dengan baik.

4. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi inspirasi dan motivasi untuk meningkatkan kreativitas guru dalam menggunakan bahan ajar.

5. Bagi peneliti lainnya

Menambah referensi untuk mengembangkan bahan ajar *e-flipbook* pada materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1. Asumsi

Beberapa asumsi dalam penelitian ini adalah:

- a. Media pembelajaran *E-flipbook* yang dikembangkan ini dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi terutama materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan.
- b. Media pembelajaran *E-flipbook* yang dikembangkan dapat digunakan tanpa harus dicetak, namun bisa dibuka dilaptop dan *smartphone* sehingga peluang pemanfaatannya lebih luas dan menjawab kebutuhan pembelajaran.
- c. Media pembelajaran *E-flipbook* yang dikembangkan ini dapat menarik minat belajar peserta didik terutama pada materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan.
- d. *E-flipbook* ini dapat digunakan menjadi bahan ajar peserta didik kelas XI SMA dalam mendalami materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan, karena terdapat materi, video dan gambar.
- e. Media pembelajaran *E-flipbook* belum ada yang mengembangka.

2. Keterbatasan Penelitian

- a. Media pembelajaran yang dikembangkan ini hanya dapat dibuka di laptop dan *Smartphone*.
- b. Media *e-flipbook* yang dikembangkan hanya berisi submateri struktur dan fungsi jaringan tumbuhan.
- c. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya diuji coba di SMAN 6 Tanjungpinang dan hanya melibatkan kelas XI jurusan IPA.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan-kesalahan persepsi yang telah peneliti paparkan di atas, berikut penjelasan beberapa definisi operasional terkait penelitian pengembangan ini:

1. Pengembangan media pembelajaran merupakan suatu usaha penyusunan program bahan ajar yang tertuju pada perencanaan media. Dalam penelitian ini, pengembangan media pembelajaran ditujukan untuk menyediakan alternatif media pembelajaran pada materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan untuk menunjang proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran *e-flipbook* merupakan suatu usaha penyusunan program bahan ajar yang tertuju pada perencanaan media, media dengan desain tampilan buku *elektronik* yang kini banyak diminati masyarakat seperti buku *digital* dengan teknologi *e-book* tiga dimensi, dimana halaman sudah bisa dibuka seperti membaca buku di layar monitor, memiliki desain menarik dan memiliki *audio-video*.
3. Materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan kelas XI, Pengembangan media pembelajaran *e-flipbook* merupakan suatu usaha penyusunan program bahan ajar yang tertuju pada perencanaan media, media dengan desain tampilan buku *elektronik* yang kini banyak diminati masyarakat seperti buku *digital* dengan teknologi *e-book* tiga dimensi, dimana halaman sudah bisa dibuka seperti membaca buku di layar monitor, memiliki desain menarik dan memiliki *audio-video*. Pada materi struktur dan fungsi jaringan pada

tumbuhan merupakan media pembelajaran *e-flipbook* yang memuat submateri struktur dan fungsi jaringan tumbuhan.

