

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Suatu bangsa yang maju memiliki sumber daya manusia yang cerdas, berpendidikan dan bermartabat. Tanpa pendidikan juga akan terasa hampa, tidak memiliki ilmu dan akan semakin sulit untuk menghadapi berkembangnya teknologi yang marak pada zaman modern ini. Setiap orang tentunya menginginkan kehidupan yang layak, dengan pendidikan mampu merintis cita-cita yang tinggi guna mendapatkan kehidupan yang lebih baik. generasi abad ini dituntut untuk memiliki cara berpikir, bekerja, bertahan dan cara bersaing dengan Negara lain menggunakan teknologi informasi sebagai alatnya.¹ Maka dari itu, pemerintah telah berupaya untuk mengintegrasikan kecakapan-kecakapan yang dibutuhkan siswa ke kurikulum Merdeka saat ini, dengan kecakapan dalam menggunakan *information and communication technology* (ICT).²

Dunia Pendidikan Berkembang pesat saat ini, Berbagai macam pembaruan atau terobosan yang telah di aplikasikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, seperti pengembangan kurikulum, inovasi media pembelajaran dan pembaruan sarana dan prasarana pendidikan. Prestasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan

¹ Rafianti, Anriani, dan Iskandar, Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dalam Mendukung Kemampuan Abad 21: KALAMATIKA. Jurnal Pendidikan Matematika, Vol 3 No 2. November 2018. Hal 123-138

² Yoki Ariyana dkk, Buku Pegangan Pembelajaran pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (Kementrian Pensisikan dan Kebudayaan: Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan, 2018), hlm. 17-18.

menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih inovatif, kreatif, sehingga bisa mendorong dan memotivasi peserta didik untuk belajar secara optimal.³

Model pembelajaran yang guru gunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran IPA umumnya menggunakan model pembelajaran konvensional. Dimana pembelajaran umumnya masih berpusat pada guru, sehingga guru hanya mengajar dengan metode ceramah, sementara siswa hanya mendengar dan mencatat pada buku catatan. Model pembelajaran tersebut cenderung membuat siswa pasif, sehingga siswa merasa jenuh dalam menerima pelajaran IPA dan enggan mengungkapkan ide-ide atau penyelesaian dari masalah yang diberikan guru. Kondisi ini banyak terjadi di lapangan, seperti dalam pelaksanaan pembelajaran IPA sekarang ini pada umumnya guru masih menggunakan metode konvensional yaitu guru masih mendominasi kelas, siswa datang, duduk, melihat guru memberi penjelasan, dan lebih mudah lupa akan materi yang diberikan guru. Hal tersebut berimbas kepada hasil belajar siswa yang kurang.⁴

Pembelajaran dengan media pembelajaran multimedia interaktif yang mengandung aspek gabungan antara tayangan teks, suara, gambar, video, musik dan kuis interaktif, sehingga peserta didik mudah dalam memvisualisasikan materi yang sedang dipelajari serta meminimalisir kesalahan penafsiran terhadap materi yang dipelajari, Kemudian media pembelajaran multimedia interaktif bisa dipelajari

³ Eko Setiawan, Marzuki dan Siti Halidjah, "Pengembangan Pembelajaran Menyenak Berbasis Multimedia Interaktif di Kelas Va Sekolah Dasar" (Pontianak : PGSD, FKIP Universitas Tanjungpura, 2014), hal. 2.

⁴ Isna Rafianti, Nurul Anriani, dan Khairida Iskandar, Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dalam Mendukung Kemampuan Abad 21: KALAMATIKA

dimana saja dan kapan saja karena siswa hanya tinggal mengetik *link WEB* yang telah disediakan tersebut agar bisa masuk dalam pembelajaran multimedia interaktif.⁵

Media Pembelajaran interaktif memiliki sejumlah kelebihan. Adapun kelebihanannya yaitu bermanfaat untuk memvisualisasikan topik atau materi yang dibahas dan dapat diputar atau dipelajari berulang kali.⁶ Penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat disarankan dalam proses pembelajaran karena dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar.⁷

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada 8 Maret 2024 diperoleh hasil, pendidik memaparkan bahwa hasil belajar siswa kelas VII khususnya materi keanekaragaman Hayati masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pendidik menyatakan materi Keanekaragaman Hayati adalah salah satu materi yang sulit dipahami peserta didik. Penyebabnya adalah banyaknya bahasan dalam materi Keanekaragaman Hayati serta waktu kegiatan belajar mengajar yang sedikit. Pendidik juga memaparkan, diperlukan media belajar yang menarik, optimal dalam penyampaian materi serta dapat diakses berulang-ulang seperti media Interaktif berbasis *WEB* yang bisa diakses kapan pun. Hal Ini menunjukkan kurang bervariasinya sumber belajar yang dimiliki peserta didik sehingga dapat

⁵ Indriana Mei Listyani dan Ani Widayati, *Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi untuk Peserta didik SMA Kelas XII*, (Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. XI, No. 2, : 2012), hal.3

⁶ Rebowo, W. A. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Masalah Materi Pecahan Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Pelangi Pendidikan, Vol 21, No 2 (Jurnal Pelangi Pendidikan, 2014) hal.21.

⁷ Abdul Wahid, *Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar (The Importance of Learning Media In Improving Student Learning Achievements*, (Jurnal Istiqra', Vol. V, No. 2, 2018), hal. 10

mempengaruhi motivasi dan minat peserta didik untuk belajar maupun pencapaian kompetensi pembelajaran yang dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa pada akhirnya.⁸ Karena kesulitan siswa disebabkan oleh sumber belajar yang kurang menarik, kurangnya gambar atau bacaan serta kalimat dan kata yang sulit dipahami.⁹

Pada saat kegiatan observasi selain dilakukan pengamatan dan wawancara dengan siswa dan guru, peneliti juga membagikan koesioner atau angket kepada 15 siswa sebagai responden yang berisi pertanyaan pertanyaan terkait analisis kebutuhan penggunaan media dalam pembelajaran IPA. Berdasarkan angket tersebut didapatkan sebanyak 86,6 % siswa mengatakan bahwa suasana pembelajaran dikelas cukup menyenangkan, sebanyak 93 % jarang menggunakan media ketika pembelajaran, 93,3 % siswa menyukai materi tumbuh- tumbuhan maka dari itu siswa memilih materi keanekaragaman hayati pada bab Ekologi dan Keanekaragaman hayati, 100 % siswa setuju jika peneliti mengembangkan multimedia interaktif berbasis *WEB* sebagai proses pembelajaran. Berangkat dari kondisi tersebut, diperlukan sebuah inovasi sebagai penunjang yang dapat memberikan solusi pada pembelajaran agar tetap efektif, serta menyenangkan dalam mengikuti proses belajar mengajar. Hal ini diperkuat oleh pendapat Tejo yang menyatakan bahwa guru pada zaman sekarang dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang efektif sekaligus menarik agar mudah dipahami.¹⁰

⁸ Aidil Adhani dan Darius Rupa. *Analisis Pemahaman Konsep Mahasiswa Pendidikan Biologi pada Matakuliah Fisiologi Tumbuhan*, (QUANTUM: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains, Vol. 11, No. 1, 2020), hal. 18-26.

⁹ Danning Wulan Sari and Muhammad Iqbal Filayani, "Bioeduca: Journal of Biology Education," *Bioeduca: Journal of Biology Education* 4, no. 2 (2022): 1–11.

¹⁰ Tejo, N, *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*. Jurnal Ekonomi dan Pendidikan. Vol. 8 No. 1, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2011), hal. 19

Peneliti mengembangkan multimedia interaktif berbasis *WEB* materi Keanekaragaman Hayati kelas VII diharapkan dapat mengatasi permasalahan materi Keanekaragaman Hayati yang siswa sulit memahami istilah yang asing pada materi tersebut dan memudahkan peserta didik dalam memahami konsep Keanekaragaman Hayati dengan jelas serta mudah diakses dimana saja, kapan saja dan diseluruh perangkat baik komputer maupun gawai sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk mengajukan penelitian yang berjudul, **“Pengembangan multimedia interaktif berbasis *WEB* Materi Keanekaragaman Hayati untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMPN 2 Ngantru Tulungagung”**

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Identifikasi dan pembatasan masalah dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka identifikasi permasalahan sebagai berikut:

- 1) Materi Keanekaragaman Hayati banyak mengandung konsep yang harus dipahami oleh siswa, sehingga cenderung untuk hanya menghafalkan fakta, dan melihat gambar pada buku ajar. Media pembelajaran yang digunakan guru tidak bervariasi dan penyampaian materi juga masih konvensional.
- 2) Buku Ajar IPA lebih banyak disajikan dalam bentuk teks panjang.

3) Perlu dikembangkan Multimedia interaktif berbasis *WEB* Materi Keanekaragaman Hayati.

b. Pembatasan masalah antara lain.

Pembatasan Masalah dapat dijelaskan sebagai berikut.

1) Peneliti ini diarahkan untuk mengembangkan Multimedia interaktif berbasis *WEB* yang berisi materi tentang Keanekaragaman Hayati.

2) Peneliti ini akan membatasi pada pengecekan kevalidan Multimedia interaktif berbasis *WEB* melalui validasi ahli media dan ahli materi.

3) Peneliti ini akan membatasi pada pengecekan kepraktisan Multimedia interaktif berbasis *WEB* melalui uji kepraktisan oleh guru mata pelajaran IPA dan siswa.

4) Penelitian ini membatasi pada pengecekan keefektifan Multimedia interaktif berbasis *WEB* dalam meningkatkan Motivasi Belajar siswa dan Hasil Belajar siswa.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan Multimedia interaktif berbasis *WEB* Materi Keanekaragaman Hayati untuk meningkatkan Motivasi belajar dan Hasil belajar siswa kelas VII di SMPN 2 Ngantru Tulungagung?

2. Bagaimana kevalidan Multimedia interaktif berbasis *WEB* Materi Keanekaragaman Hayati untuk meningkatkan Motivasi belajar dan Hasil belajar siswa kelas VII di SMPN 2 Ngantru Tulungagung?
3. Bagaimana kepraktisan Multimedia interaktif berbasis *WEB* Materi Keanekaragaman Hayati untuk meningkatkan Motivasi belajar dan Hasil belajar siswa kelas VII di SMPN 2 Ngantru Tulungagung?
4. Bagaimana Keefektifan Multimedia interaktif berbasis *WEB* Materi Keanekaragaman Hayati untuk meningkatkan Motivasi belajar dan Hasil belajar siswa kelas VII di SMPN 2 Ngantru Tulungagung?

C. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan Multimedia interaktif berbasis *WEB* Materi Keanekaragaman Hayati untuk meningkatkan Motivasi belajar dan Hasil belajar siswa kelas VII di SMPN 2 Ngantru Tulungagung.
2. Untuk mendeskripsikan kevalidan Multimedia interaktif berbasis *WEB* Materi Keanekaragaman Hayati untuk meningkatkan Motivasi belajar dan Hasil belajar siswa kelas VII di SMPN 2 Ngantru Tulungagung.
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan Multimedia interaktif berbasis *WEB* Materi Keanekaragaman Hayati untuk meningkatkan Motivasi belajar dan Hasil belajar siswa kelas VII di SMPN 2 Ngantru Tulungagung.
4. Untuk mendeskripsikan Keefektifan Multimedia interaktif berbasis *WEB* Materi Keanekaragaman Hayati untuk meningkatkan Motivasi belajar dan Hasil belajar siswa kelas VII di SMPN 2 Ngantru Tulungagung

D. Kegunaan Penelitian

Adapun Kegunaan Penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Kegunaan teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan keilmuan dunia kependidikan mengenai pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif pada materi Keanekaragaman Hayati untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang sesuai dengan kurikulum.
 - b. Diharapkan dapat memperkaya ilmu di bidang pendidikan khususnya pada mata Materi Keanekaragaman Hayati tentang pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif pada mata Materi Keanekaragaman Hayati untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Kegunaan praktik
 - a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan Menjadi referensi bagi siswa untuk memudahkan dalam proses pembelajaran pada Materi Keanekaragaman Hayati melalui media pembelajaran multimedia interaktif sehingga menumbuhkan semangat belajar siswa.
 - b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru untuk meingkatkan motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran.
 - c. Bagi peneliti

Penelitian ini untuk bahan masukan bagi penulis untuk menggali dan melakukan eksperimen tentang bagaimana pengembangan media pembelajaran

multimedia interaktif pada Materi Keanekaragaman Hayati untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

E. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam pengembangan media ini adalah pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *WEB* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di Kelas VII SMPN 2 Ngantru Tulungagung yang memuat materi Keanekaragaman Hayati untuk siswa kelas VII. Media pembelajaran multimedia interaktif ini memuat ringkasan materi Keanekaragaman hayati, video yang mendukung materi, dan latihan soal sebagai bahan evaluasi. Media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan akan di desain dengan menarik dan singkat agar bisa memotivasi juga memudahkan siswa dalam belajar IPA yakni Materi Keanekaragaman Hayati.

F. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahan dalam mengartikan istilah yang terdapat pada judul skripsi ini, maka diperlukan adanya penegasan istilah sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

a. Pengembangan

Pengembangan yaitu suatu usaha merubah, mendesain, atau mengkreasi sesuatu yang sudah ada agar memiliki kualitas yang lebih baik, lebih bernilai, lebih

efektif dan efisien dari sebelumnya.¹¹ Pengembangan yakni proses mendesain secara logis, dan sistematis pada pelaksanaan proses kegiatan belajar, atau langkah yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi dari hasil atau produk penelitian.

Penelitian dilakukan dengan langkah-langkah yang urut dan runtut. Langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri dari kajian terhadap hasil penelitian produk yang akan dikembangkan, pengembangan produk berdasarkan hasil tersebut, pelaksanaan uji lapangan sesuai dengan tujuan produk yang akan dikembangkan dan tinjauan lapangan. hasilnya akan digunakan penilaian atau revisi¹²

b. Multimedia Interkatif

Multimedia interaktif adalah media yang memadukan video, ilustrasi, teks, dan suara untuk menyampaikan pesan melalui media elektronik seperti komputer, internet, dan perangkat elektronik lainnya.¹³

c. Keanekaragaman Hayati

keanekaragaman hayati adalah variabilitas di antara makhluk hidup dari semua sumber, termasuk interaksi ekosistem terestrial, pesisir dan lautan dan ekosistem akuatik lain serta kompleks ekologi tempat hidup makhluk hidup menjadi bagiannya. Hal ini meliputi keanekaragaman jenis, antar jenis dan ekosistem. Pengertian yang lain, keanekaragaman hayati adalah ketersediaan keanekaragaman

¹¹ Bujuri, D. A., & Baiti, M. (2018). Pengembangan bahan ajar ipa integratif berbasis pendekatan kontekstual. Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar, 5(2), hlm. 185. ¹¹ Rohani, R. (2020). Media pembelajaran. hlm. 7

¹² Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hal. 222 – 223.

¹³ Ian Pradana, Punaji Setyosari, and Sulthoni Sulthoni, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Cahaya,” *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran* 7, no. 1 (2020): 26–32, <https://doi.org/10.17977/um031v7i12020p026>.

sumber daya hayati berupa jenis maupun kekayaan plasma nutfah (keanekaragaman genetik di dalam jenis), keanekaragaman antar jenis dan keanekaragaman ekosistem.¹⁴

d. Motivasi Belajar

Motivasi Belajar adalah daya penggerak atau dorongan yang muncul dalam diri seseorang yang menimbulkan kegiatan semangat belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Motivasi belajar adalah keseluruhan daya gerak dari diri seseorang kemudia dihubungkan pada aktivitas belajar.¹⁵

e. Hasil Belajar

Hasil yang diperoleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan adanya perubahan pola pikir dan perubahan tingkah laku tertentu, baik yang dapat diamati maupun yang tidak sebagai pengalaman (latihan) dalam interaksinya dengan lingkungan dalam diri siswa yang mencakup 3 ranah yaitu ranah kognitif (pemahaman), afektif (sikap) serta psikomotorik (keterampilan proses) yang berasal dari hasil pengalaman dan interaksinya terhadap lingkungan yang dilakukan secara sadar.¹⁶

2. Penegasan Operasional

Pengembangan Multimedia interaktif berbasis *WEB* materi keanekaragaman Hayati kelas VII di SMPN 2 Ngantru Tulungagung merupakan sebuah penelitian dan

¹⁴ Impur Dermawan Zega, Dalifati Ziliwu, and Natalia Kritiani Lase, "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia interaktif berbasis *WEB* Pada Materi Keanekaragaman Hayati," *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1, no. 2 (2022): 430–39, <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.60>.

¹⁵ Hanifah Nadia, Ati Sukmawati, and Kaspul, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *WEB* Pada Materi Virus Menggunakan Metode Tutorial," *Computing and Education Technology Journal (CETJ)* 2(2022):91–101, <http://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/cetj>.

¹⁶ Arifin Dwi Saputra, *Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Tema 6 Dengan Menggunaka Mode Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) Kelas V SD N 1 Sumberagung*, (Lampung: Skripsi diterbitkan, 2020), hal. 13

pengembangan yang ditujukan pada pembelajaran IPA sebagai alat tambahan belajar sekaligus meningkatkan hasil belajar. Hasil dari penelitian dan pengembangan tersebut dapat dijadikan sebuah produk yang bermanfaat sebagai sumber belajar secara mandiri di SMPN 2 Ngantru Tulungagung.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi penjabaran tentang hal-hal yang akan dibahas dalam Materi Kenekaragaman Hayati. Sistematika pembahasan dalam penulisan karya Materi Keanekaragaman Hayati ini terbagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir. Adapun lebih jelasnya dirincikan sebagai berikut:

Bagian awal terdiri dari halaman judul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, pernyataan keaslian, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran daftar gambar dan abstrak.

Bagian utama terdiri dari lima bab dan masing-masing bab terdiri atas beberapa sub bab didalamnya seperti: Bagian Bab I Pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, perumusan masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan. Bagian Bab II Landasan Teori dan Kerangka Berpikir terdiri dari landasan teori, kerangka berpikir dan penelitian terdahulu. Bagian Bab III Metodologi Penelitian terdiri dari langkah-langkah penelitian dan model penelitian tahap pertama dan model penelitian tahap kedua. Bagian Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan terdiri dari desain awal produk, hasil pengujian pertama, revisi produk, hasil pengujian tahap kedua, revisi produk,

penyempurnaan produk, dan pembahasan produk. Bagian Bab V Penutup terdiri dari kesimpulan dan saran penggunaannya.

Bagian akhir terdiri dari daftar rujukan dan lampiran-lampiran