

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan suatu bahan ajar atau alat bantu yang digunakan guru dalam proses berlangsungnya pembelajaran.¹ Bahan ajar yaitu bentuk penyajian materi yang ditujukan oleh pendidik, yang dapat tujuan pembelajaran melalui standar dan indikator kompetensi yang sudah ditentukan untuk memahami materi yang ditujukan oleh peserta didik.² Tanpa bahan ajar, guru akan mengalami kesulitan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pada prinsipnya, guru harus selalu menyiapkan bahan ajar selama pembelajaran. Bahan ajar yang dimaksud mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki siswa dalam proses belajar mengajar.

Pada dasarnya, proses belajar mengajar adalah proses komunikasi antara guru, yang menyampaikan isi atau pelajaran dalam bentuk tulisan atau kata-kata, dan siswa, yang menerima pesan tersebut.³ Dalam pembelajaran, ada unsur-unsur, jalur, tujuan, metode, alat, dan penilaian yang saling berinteraksi, sehingga metode dan media tidak dapat dipisahkan dari unsur-unsur pembelajaran lainnya. Penggunaan media pembelajaran dimaksudkan untuk memudahkan siswa memperoleh materi dan mendapatkan pengalaman langsung dengan apa yang diajarkan guru. Dengan demikian, media pembelajaran berfungsi untuk membawa

¹ Intan Nurhasana, 'Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab', *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2.2 (2021), 217–29 <<https://doi.org/10.55210/al-fikru.v2i2.573>>.

² Devi Hermalasari, Muhammad Yusuf, and Nova Elysia Ntobuo, 'PENGEMBANGAN MEDIA E-LEAFLET BERBASIS BUDAYA LOKAL GORONTALO PADA MATERI ZAT ADITIF', 9.November (2023), 332–40.

³ Maimunah Maimunah, 'Metode Penggunaan Media Pembelajaran', *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5.1 (2016) <<https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.107>>.

materi sampai pada tujuannya.⁴ Dengan kemajuan teknologi di berbagai aspek kehidupan, banyak pilihan media interaktif yang berbeda-beda yang dapat digunakan.

Dalam kondisi seperti itu, guru harus mampu mengembangkan materi kegiatan belajar mengajar sesuai dengan ketentuan kurikulum, termasuk pemanfaatan materi pembelajaran secara efektif dan efisien. Selain itu, terdapat sejumlah *hardware* dan *software* serta berbagai perkembangan teknologi pembelajaran yang dapat terus dipantau, digunakan dan dikembangkan untuk memperlancar proses pembelajaran dan tercapainya efektif dan efisien dalam proses belajar mengajar.⁵ Aspek keistimewaan peran media dalam pembelajaran yaitu media mempunyai kemampuan untuk menangkap, menyimpan, dan merepresentasikan objek dari suatu peristiwa dengan berbagai cara sesuai kebutuhan.⁶

Kebutuhan media belajar dapat mewakili suatu jenis media tertentu, maka harus digolongkan sesuai dengan karakteristik dan fungsi dalam pembelajaran yang nantinya akan memudahkan guru untuk menyesuaikan topik penggunaan media yang tepat.⁷ Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan juga harus memperhatikan jenis media belajar yang akan digunakan untuk belajar.

⁴Intan Nurhasana, 'Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab', *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2.2 (2021), 217–29 <<https://doi.org/10.55210/al-fikru.v2i2.573>>.

⁵ Rahmi Mudia Alti and others, *Media Pembelajaran*, 2022.

⁶ *ibid*

⁷ Anang Silahuddin, 'Pengenalan Klasifikasi , Karakteristik , Dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati', *Ida aratul 'Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4.2 (2022), 172.

Jenis – jenis media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu media visual, media audio, dan media audio visual.⁸ Media pembelajaran yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah media visual, dimana media visual adalah suatu alat atau sumber pembelajaran yang berisi pesan dan informasi, meliputi topik-topik yang disajikan secara menarik dan kreatif serta diterapkan dengan menggunakan visual.⁹ Agar efektif, media visual harus ditempatkan dalam konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan gambar (*images*) untuk memastikan informasi diproses. Artinya media visual akan membantu siswa lebih memahami materi jika berinteraksi langsung dengan media pembelajaran yang digunakan.¹⁰

Dari pemaparan diatas memang sangat penting media pembelajaran yang digunakan guru, tapi berdasarkan kenyataan yang ada saat ini masih banyak sekolah yan masih memiliki keterbatasan penggunaan media pembelajaran, salah satunya di SMAN 1 Tulungagung merupakan sekolah menengah atas yang mempunyai dua pilihan jurusan yaitu jurusan MIPA (Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Berdasarkan hasil wawancara guru mata pelajaran Biologi yang di SMA Negeri 1 Tulungagung memaparkan bahwa masih ada materi .yang belum dikuasai penuh oleh siswa yaitu materi keanekaragaman hayati, hal ini disebabkan karena kurang tercapainya pemanfaatan lingkungan yang ada disekolah sebagai media dan sumber belajar bagi siswa, selain itu belum maksimalnya penggunaan fasilitas

⁸ Standar Kompetensi, 'Jenis - Jenis Media Pembelajaran', 2012, 1–5.

⁹ *ibid*

¹⁰ Hermalasari, Yusuf, and Ntobuo.

sekolah sebagai penunjang pembelajaran. Sehingga materi keanekaragaman hayati dinilai belum maksimal dalam proses belajar mengajar. Dapat dilihat juga pada hasil ulangan mata pelajaran biologi yang masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Selaras dengan pemaparan guru, dari beberapa mata pelajaran yang disajikan pada hasil angket analisis yang disebar ke siswa menyatakan bahwa 57,2 % siswa mengalami kesulitan memahami materi keanekaragaman hayati dan 42,9% dari siswa tersebut tidak menggunakan atau mencari buku pegangan lain sebagai sumber belajar. 75% siswa membutuhkan bahan ajar alternatif yang dapat digunakan untuk mempelajari materi yang sulit dipahami. Siswa juga memaparkan bahwa mereka membutuhkan media belajar yang memiliki banyak gambar, warna dan desain yang unik. Pada akhir angket diberikan penawaran mengenai media pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik hasilnya menunjukkan 87,5% setuju jika dikembangkan produk *e-leaflet* sebagai media pembelajaran biologi khususnya materi keanekaragaman hayati.

Media visual yang menjadi fokus penelitian ini yaitu *e-leaflet*. *E-Leaflet* merupakan perpaduan kata dari elektronik dan *leaflet*, dimana pada penggunaan *e-leaflet* akan lebih praktis. Pengertian *leaflet* sendiri yaitu kertas cetak berbentuk lembaran dengan gambar dan tulisan (biasanya lebih banyak tulisan) pada kedua sisi kertasnya dan dilipat sehingga berukuran kecil dan nyaman untuk dibawa. Format A4 dilipat tiga. Unsur yang termasuk dalam bahan cetak leaflet kombinasi

teks dan gambar yang didesain menarik dapat menambah daya tarik.¹¹ Keunggulan media leaflet elektronik antara lain: (1) siswa tidak perlu membawa buku yang berukuran lebih besar dari *Smartphone*, (2) siswa dapat dengan mudah mengakses pembelajaran online, (3) materi singkat, padat dan jelas.¹²

Berdasarkan pengertian dan kegunaan *leaflet* maka peneliti memiliki inisiatif untuk berinovasi dan membuat media pembelajaran berbasis *leaflet* yaitu berupa *e-leaflet*. *E-leaflet* berfungsi sebagai alat penunjang pembelajaran untuk membantu siswa memahami isi pelajaran. Media *e-leaflet* yang dikembangkan oleh peneliti media pembelajaran elektronik, seperti yang sudah diketahui oleh khalayak umum *leaflet* hanya berupa selebaran kertas dilipat 3, Namun pada penelitian ini peneliti mengembangkan *leaflet* elektronik untuk digunakan melalui *Smartphone* (media pembelajaran elektronik). Media ini dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan leaflet elektronik terkait materi keanekaragaman hayati. *E-leaflet* pada penelitian ini berisikan materi keanekaragaman hayati yang lebih ringkas, disusun dengan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti siswa, lalu disertakan gambar dan link yang kemudian akan muncul video pembelajaran pembahasan materi terkait.

Selain itu, *e-leaflet* dapat dengan mudah digunakan sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran karena juga praktis dalam penggunaan dan dapat dipelajari kapan saja dan dimana saja. Sehingga dengan adanya media

¹¹ Diana Puspitasari, 'Journal of Biology Education Research (JBER) Development of E-Leaflet Based Learning Media to Improve Student', 4.1 (2023), 9–16.

¹² Hermalasari, Yusuf, and Ntobuo.

pembelajaran *e-leaflet* dapat menciptakan motivasi bagi siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran berupa *e-leaflet* untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sebagai tujuan pembelajaran. Berdasarkan pemaparan diatas, maka perlu dilakukan penelitian berupa **“Pengembangan Media *E-Leaflet* Materi Keanekaragaman Hayati Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Tulungagung”**.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

a. Identifikasi Masalah

- 1) Penggunaan media ajar dalam proses pembelajaran masih kurang khususnya pada pembelajaran keanekaragaman hayati yang memuat banyak sub materi di SMA Negeri 1 Tulungagung
- 2) Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran
- 3) Siswa kurang menguasai materi karena media pembelajaran yang digunakan kurang membantu mereka belajar.
- 4) Dengan menggunakan teknologi yang tersedia di sekolah, perlunya dikembangkan metode pembelajaran harus dibuat lebih menarik dan tidak membosankan.

b. Pembatasan Masalah

- 1) Pengembangan media pembelajaran *e-leaflet* materi keanekaragaman hayati berbantuan dengan *smartphone*

- 2) Pengembangan media pembelajaran ini hanya dibatasi pada materi keanekaragaman hayati di SMAN 1 Tulungagung
- 3) Produk media *e-leaflet* dinilai oleh ahli media, ahli materi, guru dan siswa
- 4) Aspek penilaian dari media e-leaflet meliputi aspek kelayakan materi, kebahasaan, keterlaksanaan, penyajian dan evaluasi
- 5) Bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X di SMAN 1 Tulungagung.

2. Pertanyaan Penelitian

- a. Bagaimana proses pengembangan media *e-leaflet* materi keanekaragaman hayati untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X di SMA Negeri 1 Tulungagung?
- b. Bagaimana keefektivan media *e-leaflet* materi keanekaragaman hayati untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X di SMA Negeri 1 Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Mendiskripsikan proses pengembangan media *e-leaflet* materi keanekaragaman hayati untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X di SMA Negeri 1 Tulungagung.
2. Mendiskripsikan keefektivan media *e-leaflet* materi keanekaragaman hayati untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X di SMA Negeri 1 Tulungagung

D. Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai “Pengembangan Media *E-Leaflet* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Tulungagung” diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan parktis. Berikut pemaparan manfaat teoritis dan praktis :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan kontribusi di bidang ilmu pengetahuan dan di dunia pendidikan. Media tersebut dapat dijadikan referensi tambahan pada pembelajaran biologi, khususnya pada materi keanekaragaman hayati.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Manfaat untuk siswa, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *e-leaflet* ini sebagai bahan pembelajaran biologi, diharapkan siswa mampu belajar secara mandiri, menghubungkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya dengan pengetahuan yang sudah ada, pengetahuan baru yang diperoleh dari bahan pembelajaran, serta menggunakan bahan pembelajaran tersebut secara efektif khususnya pada materi keanekaragaman hayati.

b. Bagi Guru

Dengan menggunakan bahan pembelajaran berbasis *e-Leaflet* ini sebagai sumber daya pembelajaran biologi, siswa akan memiliki kemampuan untuk belajar secara mandiri, menghubungkan pengetahuan yang telah mereka pelajari dengan yang telah mereka pelajari sebelumnya,

memperoleh pengetahuan baru, dan menggunakan bahan pelajaran secara efektif, khususnya tentang keanekaragaman hayati.

c. Bagi Sekolah

Memberikan dukungan kepada guru dalam pembuatan bahan ajar agar selalu mengacu pada tujuan pembelajaran agar siswa memahami dan memahami materi. Ini juga membantu guru mengembangkan bahan ajar yang memiliki kegiatan pembelajaran yang bervariasi, kreatif, dan menarik.

E. Asumsi Pengembangan

- a. Media pembelajaran biologi berupa *e-leaflet* dengan materi keanekaragaman hayati diharapkan mampu membuat siswa untuk aktif dalam pembelajaran, menumbuhkan motivasi belajar sehingga dapat menciptakan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya
- b. Siswa dapat belajar mandiri dan dapat mengimplementasikan di kehidupan sehari-hari

F. Spesifikasi Produk

Penelitian ini akan menghasilkan materi pembelajaran berupa *e-leaflet* tentang keanekaragaman hayati untuk meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas X di SMA Negeri 1 Tulungagung berukuran (21x29,7) cm bisa diakses melalui *smartphone*. Produk *e-leaflet* yang dikembangkan diberi judul “Keanekaragaman Hayati Kelas X”, produk *e-leaflet* akan dibuat menggunakan *software canva pro*.

Produk *e-leaflet* akan dihasilkan dalam bentuk *soft file* eksistensi *pdf*, selain itu *soft file* tersebut akan di *upload* melalui *website anyflip*. Selain itu *soft file pdf* di *apload* ke dalam *google drive*. Siswa dapat mengakses dan mengunduh *e-leaflet* melalui *link* dari *anyflip* ataupun *google drive*. Tampilan awal berupa *cover* pada *e-leaflet* memuat judul, gambar mengenai keanekaragaman hayati, materi mata pelajaran yang akan dipaparkan, kelas atau semester. Tampilan kedua berupa isi dari *e-leaflet* yaitu memuat materi ajar mengenai keanekragaman hayati disertakan gambar yang mendukung materi tersebut, selain itu *link* video pembelajaran. Penggunaan warna media *e-leaflet* berupa warna – warna cerah sehingga siswa tidak merasa jenuh ketika menggunakan media tersebut.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam menjelaskan maksud dan tujuan penelitian, penting untuk menonjolkan istilah-istilah. Pengertian istilah dalam penelitian ini akan dijelaskan secara konseptual dan operasional.

1. Penegasan Konseptual

Skripsi ini berjudul “Pengembangan Media *E-Leaflet* Materi Keanekaagaman Hayati Untuk Meningkatkan Hasil Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Tulungagung” maka penegasan konseptual adalah sebagai berikut.

a. Pengembangan

Pengembangan adalah upaya untuk meningkatkan keterampilan teknis, teoretis, konseptual, dan etis melalui pendidikan dan pelatihan sesuai kebutuhan. Pengembangan adalah proses merancang kegiatan pembelajaran secara sistematis dan logis untuk menentukan apa yang

harus dilakukan selama kegiatan pembelajaran dengan mempertimbangkan potensi dan kemampuan siswa.¹³

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah bagian penting dari sistem dan proses pembelajaran secara keseluruhan; oleh karena itu, media pembelajaran menentukan kegiatan pembelajaran dan memainkan peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran.¹⁴

c. E-Leaflet

E-leaflet merupakan media pembelajaran elektronik yang mempunyai desain menarik berisi teks, gambar ataupun animasi, dan audio dan dapat dipublikasi melalui perangkat elektronik. Media pembelajaran *e-leaflet* merupakan media yang fleksibel dan juga praktis dalam penggunaan selain itu *e-leaflet* dapat menunjang proses pembelajaran.¹⁵

d. Motivasi

Motivasi adalah kekuatan pendorong utama yang mendorong orang untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan. Motivasi belajar juga merupakan salah satu komponen yang mempengaruhi proses dan hasil belajar.¹⁶

¹³ Adelia Priscila Ritonga and others, 'Pengembangan Bahan Ajaran Media', *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 1.3 (2022), 343–48.

¹⁴ Ani Daniyati and others, 'Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta', *Journal of Student Research (JSR)*, 1.1 (2023), 285.

¹⁵ Isnai Yunus, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-Leaflet Sebagai Media Interaktif Terhadap Materi Hardware Di Sman 7 Kupang', *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 3.2 (2020), 39–47 <<https://doi.org/10.37792/jukanti.v3i2.224>>.

¹⁶ Harbeng Masni, 'Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa', *Dikdaya*, 5.1 (2015), 34–45.

e. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kompetensi yang diperoleh siswa setelah memperoleh pengalaman belajar. Kemampuan tersebut meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.¹⁷ Kegiatan penilaian dapat digunakan untuk memantau hasil belajar siswa, yang menunjukkan sejauh mana mereka mampu mencapai tujuan akademik.

f. Keanekaragaman Hayati

Keanekaragaman hayati adalah kumpulan berbagai bentuk kehidupan yang ada di bumi, di udara, dan di air dalam ruang dan waktu, baik berupa tumbuhan, hewan, atau bahkan organisme hidup terkecil seperti mikroorganisme.¹⁸

2. Penegasan Operasional

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *E-leaflet* pada materi keanekaragaman hayati. Media *E-Leaflet*

b. Media *E-Leaflet* adalah media yang secara umum berupa kertas A4 yang dilipat menjadi 3 bagian dan mempunyai 2 halaman yaitu depan dan belakang. *E-Leaflet* karena terdapat gambar dan link video pembelajaran yang dikemas secara menarik.

c. Motivasi Belajar

Motivasi belajar dalam penelitian ini sebagai dorongan di dalam diri siswa

¹⁷Ibid

¹⁸Edi Suwarso, Dicky Rizaldi Paulus, and Widanirmala Miftachurahma, 'Kajian Database Keanekaragaman Hayati Kota Semarang', *Jurnal Riptek*, 13.1 (2019), 79–91.

yang akan menimbulkan kegiatan belajar. Dengan pemberian angket motivasi kepada siswa nantinya akan diketahui tingkat keberhasilan media apakah bisa menambahkan motivasi belajar siswa.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar dalam penelitian ini merupakan hasil akhir dari sebuah proses pembelajaran yang menggunakan media *E-Leaflet*. Pada penelitian ini sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan *E-Leaflet* peserta didik akan diberi soal mengenai materi keanekaragaman hayati. Dengan pemberian soal tersebut nantinya akan diketahui tingkat keberhasilan media apakah bisa menambah hasil belajar siswa.

e. Keanekaragaman Hayati

Keanekaragaman hayati mencakup keanekaragaman kehidupan di Bumi, termasuk bakteri, jamur, tumbuhan, dan hewan, yang membentuk ekosistem. Keanekaragaman hayati dapat diamati pada berbagai tingkat, mulai dari keanekaragaman genetik, keanekaragaman spesies, hingga keanekaragaman ekosistem.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi penjelasan tentang apa yang akan dibahas dalam skripsi. Sistematika pembahasan dalam penulisan skripsi ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu pendahuluan, bagian utama, dan penutup.

1. Bagian Awal

Bagian pertama meliputi halaman sampul, halaman judul, catatan pembimbing, catatan penguji, pernyataan keaslian artikel, slogan atau motto,

pendahuluan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan daftar isi. daftar gambar, daftar diagram, daftar lampiran, dan abstrak dalam tiga bahasa.

2. Bagian Inti

Bagian inti memuat **BAB I** sampai dengan **BAB V**, masing – masing sub-bab. **BAB I Pendahuluan** terdiri atas (a) latar belakang masalah, (b) perumusan masalah (c) tujuan pengembangan (d) manfaat pengembangan (e) asumsi pengembangan (f) spesifikasi produk (g) orisinalitas penelitian (h) definisi operasional (i) Sistematika pembahasan. **BAB II Kajian Pustaka** terdiri dari (a) landasan teori, (b) kerangka berpikir dan (penelitian terdahulu). **BAB III Metode Penelitian** terdiri dari (a) jenis penelitian (b) model pengembangan (c) prosedur penelitian pengembangan yang terdiri atas lima tahapan model penelitian yakni, *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*, dan (d) uji coba yan terdiri dari desain uji coba, subyek uji coba, dan jenis data, (e) instrument pengumpulan data (f) teknik analisis data dan (g) prosedur penelitian. **BAB IV Hasil Pengembangan dan Pembahasan** berisi (a) penyajian data uji coba, (b) analisa data, dan (c) revisi produk. **BAB V Penutup** terdiri atas (a) kajian produk yang telah direvisi (b) saran pemaafaata, desiminasi dan pengembangan produk lebih lanjut.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir terdiri atas (a) daftar rujukan, (b) lampiran – lampiran penelitian, dan (c) daftar riwayat hidup.