

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi dalam pendidikan dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu cara untuk mencapai hal ini adalah melalui penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat peraga yang digunakan guru untuk menyampaikan materi, meningkatkan kreativitas siswa, dan mempertahankan fokus mereka selama proses pembelajaran. Menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Hal ini pada gilirannya dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan meningkatkan hubungan guru-murid (Firmadani 2020). Menggunakan media peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong peserta didik menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Penggunaan media pembelajaran juga memberikan pengalaman bagi peserta didik untuk memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkret sesuai dengan realita di kehidupan sehari-hari (Simamora & Yogica, 2022).

Media berperan penting dalam mempermudah proses pembelajaran dengan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar berperan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik untuk menyampaikan materi pembelajaran secara efektif dan efisien. Namun, hanya mengandalkan media yang dikendalikan oleh guru dapat menyebabkan siswa merasa tidak terlibat dan tidak termotivasi dalam proses pembelajaran, seperti yang ditunjukkan (Marlina *et al.* 2020). Dengan demikian, menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan memotivasi bagi siswa merupakan tantangan pendidik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan seorang guru biologi di SMA PAB 8 Saentis, materi tentang keanekaragaman gen, jenis, dan ekosistem disampaikan melalui beberapa metode pembelajaran, seperti ceramah, diskusi, dan tanya jawab dengan dukungan dari buku dan slide *powerpoint*. Media pembelajaran yang

digunakan guru dalam proses pembelajaran adalah buku dan *power point*, penggunaan media pembelajaran ini masih membuat proses pembelajaran yang berpusat pada guru kurang memberikan interaksi dengan siswa. Penggunaan buku dan *power point* kebanyakan menampilkan narasi yang cenderung membuat peserta didik menjadi pasif sehingga proses pembelajaran kurang efektif. Pembelajaran yang kurang efektif ini juga mempengaruhi hasil belajar siswa di kelas, dimana siswa sulit mendapatkan hasil belajar yang optimal dalam pembelajaran yang dilaksanakan.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMA Swasta PAB 8 Saentis, penggunaan media pembelajaran masih kurang bervariasi dan belum ada media pembelajaran yang interaktif digunakan oleh guru. Namun, pembelajaran ini masih memiliki beberapa kendala, seperti penggunaan media pembelajaran yang kurang memadai sehingga siswa kurang siap dalam mengikuti pembelajaran tentang keanekaragaman hayati. Selain itu, pemahaman tentang sub materi keanekaragaman gen dan keanekaragaman spesies sulit dilakukan dan peserta didik seringkali kurang memperhatikan penjelasan tentang keanekaragaman hayati yang disampaikan oleh guru melalui slide presentasi *powerpoint* yang terlalu banyak menggunakan narasi. Hal ini mungkin disebabkan oleh tampilan slide *powerpoint* yang kurang menarik dan tidak interaktif serta pengoperasiannya yang dikendalikan oleh guru pada perangkat komputer sehingga siswa cenderung pasif dalam pembelajaran (Joni *et al.* 2020). Keluasan materi keanekaragaman hayati mempersulit siswa untuk memahami materi tersebut sehingga siswa membutuhkan visualisasi yang baik untuk lebih memahami materi tersebut (Sari *et al.*, 2021).

Konsep keanekaragaman hayati sangat luas dan mencakup berbagai tingkatan seperti gen, spesies, dan ekosistem. Sulit bagi siswa untuk sepenuhnya memahami materi ini melalui narasi saja. Sebuah studi oleh (Maxtuti *et al* 2013) menunjukkan bahwa penggunaan gambar dan video dapat memfasilitasi pemahaman siswa dan memberikan pengalaman belajar baru. Studi ini juga merekomendasikan bahwa siswa tidak hanya harus menghafal konsep keanekaragaman hayati tetapi juga memahaminya di berbagai tingkatan.

Penelitian lain oleh (Nora *et al* 2020) mendukung gagasan bahwa keanekaragaman hayati adalah subjek yang luas dan mendalam.

Untuk mengatasi masalah kurangnya perhatian siswa ketika belajar tentang keanekaragaman hayati melalui presentasi PowerPoint yang penuh narasi, salah satu solusi yang mungkin adalah menggunakan multimedia interaktif berbasis Lectora Inspire sebagai alat pembelajaran. Lectora Inspire adalah perangkat lunak Authoring Tool pengembangan konten e-learning yang dibuat oleh Trivantis Corporation, yang memungkinkan pembuatan konten pembelajaran online dan offline dengan cepat dan mudah. Fitur-fiturnya termasuk dukungan untuk flash, video, gambar, dan tangkapan layar. Oleh karena itu, menggunakan multimedia authoring tools seperti Lectora Inspire dapat menjadi strategi yang berharga dalam mendukung e-learning. Selain itu, menyajikan konsep melalui video dapat meningkatkan kejelasan dengan menyediakan media audio visual. Dengan menggunakan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat berkarya, bernavigasi, berinteraksi, dan berkomunikasi (Febiola *et al*, 2022). Selain itu bisa digunakan sebagai program alternatif untuk membuat Media Pembelajaran Interaktif (MPI) yang sekaligus bisa dimanfaatkan oleh siswa sebagai Media Pembelajaran Mandiri (Mudinillah, 2019).

Berdasarkan uraian diatas peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora inspire Pada Materi Keanekaragaman Hayati di SMA PAB 8 Saentis”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Media interaktif belum tersedia di sekolah sebagai alat bantu pembelajaran.
2. Kurangnya inovasi dan interaksi pembelajaran sehingga menyebabkan siswa menjadi pasif.
3. Kurang beragamnya informasi mengenai keanekaragaman gen, spesies dan ekosistem sehingga sulit untuk melakukan pengelompokan.

4. Kurangnya visualisasi pada pembelajaran keanekaragaman hayati.

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat menghasilkan sesuatu yang bermanfaat, maka perlu difokuskan pada suatu permasalahan yaitu :

1. Materi yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya mencakup Keanekaragaman hayati yaitu tingkat gen, spesies dan ekosistem.
2. Media pembelajaran interaktif *lectora inspire* ini dikembangkan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa.
3. Penelitian ini menggunakan metode 4D.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Lectora inspire* pada materi keanekaragaman hayati berdasarkan ahli materi, media dan pembelajaran ?
2. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran *lectora inspire* pada pokok bahasan keanekaragaman hayati ?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *lectora inspire* pada pokok bahasan keanekaragaman hayati?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *lectora inspire* pada materi keanekaragaman hayati berdasarkan hasil validasi ahli materi, media dan pembelajaran.
2. Untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran *lectora inspire* pada materi keanekaragaman hayati.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *lectora inspire* pada pokok bahasan keanekaragaman hayati.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil yang diharapkan dapat bermanfaat antara lain :

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, serta menambah wawasan mengenai media pembelajaran interaktif *lectora inspire*.

2. Manfaat praktis

Untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, penggunaan media pembelajaran sangat penting. Selain itu, media pembelajaran dapat membantu guru dalam mengembangkan pendekatan inovatif untuk belajar dan mencegah siswa menjadi bosan dengan metode pengajaran tradisional. Dalam hal penelitian, implementasi media pembelajaran dapat membantu peneliti dalam memperluas pengetahuan dan keterampilan mereka dalam melakukan penelitian dan analisis. Selain itu, media pembelajaran dapat berfungsi sebagai sumber daya dan referensi berharga bagi para peneliti masa depan yang bertujuan untuk memecahkan masalah pendidikan dan mencapai solusi terbaik.