

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat dan bahan yang berfungsi memfasilitasi pendidik dalam menyajikan informasi kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Yaumi, 2018). Fungsi media pembelajaran yaitu sebagai pengirim pesan kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik untuk belajar (Tafonao, 2018). Media pembelajaran mampu meminimalisir miskonsepsi dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi (Rahmah, 2021), dengan kata lain media pembelajaran merupakan alat yang dibuat untuk memudahkan guru dalam mengajar dan memudahkan murid dalam menerima pelajaran.

Media pembelajaran dapat digunakan pada sekolah yang menggunakan sistem pembelajaran jarak jauh ataupun pada pembelajaran tatap muka. Pembelajaran jarak jauh (PJJ) merupakan pembelajaran yang memerlukan sistem telekomunikasi interaktif yang menghubungkan antara peserta didik dan pendidik karena berada di lokasi yang terpisah. Penggunaan media dalam pembelajaran jarak jauh bertujuan untuk memenuhi standar pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dengan menggunakan perangkat komputer atau gadget yang saling terhubung antara siswa dan guru atau antara mahasiswa dengan dosen, sehingga melalui pemanfaatan teknologi tersebut proses belajar mengajar tetap berjalan dengan baik (Pakpahan & Fitriani, 2020). Adanya sistem pembelajaran jarak jauh membuat peserta didik memiliki potensi dalam menggunakan laptop maupun *smartphone* sebagai alat atau media dalam pembelajaran, sedangkan guru mata pelajaran dituntut untuk menyediakan media pembelajaran dengan berbagai alat bantu *software* yang sesuai untuk setiap materi yang akan diajarkan.

Menurut Priyanto (2012) menyatakan bahwa buku ajar dapat mendukung terwujudnya program *Student Centered Learning* (SCL), dimana paradigma belajar di sekolah diarahkan lebih banyak pada peserta didik sebagai subjek pembelajaran sedangkan guru hanya bertindak sebagai fasilitator. Media pembelajaran merupakan hal mendasar yang harus disiapkan dalam mengajar. Hal

ini menyebabkan guru menyiapkan media pembelajaran yang dibuat menggunakan media dengan bantuan *software*.

Media pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan belajar peserta didik (Azka et al., 2016). Media pembelajaran juga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Berbagai fitur yang terdapat pada media pembelajaran dapat memudahkan penyampaian pesan, membantu keterbatasan indera, dan meningkatkan interaksi peserta didik (Daryanto, 2013). Media pembelajaran dapat membantu visualisasi konsep-konsep keanekaragaman hayati sehingga memudahkan peserta didik dalam menguasai konsep biologi (Jenkinson & McGill, 2012). Salah satu media pembelajaran yang memiliki berbagai fitur seperti gambar, animasi dan video adalah *flipbook*.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada peserta didik kelas X di SMAN 1 Tambun Utara yaitu peserta didik membutuhkan adanya *flipbook* dihasilkan data sebesar 57,70 % (Lampiran 1). Penggunaan media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran keanekaragaman hayati.

Faktor kendala dan kesulitan yang dialami peserta didik dalam memahami materi pada pembelajaran biologi dikarenakan cakupan materi yang terlalu banyak dan kompleks. Sedangkan media pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik yaitu terdapat rangkuman materi pembelajaran, menyajikan tampilan menarik (65,4%), memuat gambar, animasi dan video (53,8%), dan mudah digunakan kapanpun dan dimanapun (43,3%), data tersebut didapat dari analisis kebutuhan yang dilakukan pada peserta didik kelas X di SMAN 1 Tambun Utara (Lampiran 1).

Berdasarkan data dari analisis kebutuhan peserta didik, media pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif yaitu dengan menggunakan perangkat lunak *flipbook*. *Flipbook* merupakan bentuk tampilan buku atau bahan ajar lainnya menjadi sebuah media pembelajaran *flipbook* yang dibuat menggunakan perangkat lunak yang bersifat *open source* yaitu *Flip PDF professional* atau *Flipbuilder* (Sugianto et al., 2017). Media pembelajaran ini termasuk dalam jenis media grafis berbentuk buku atau

majalah elektronik yang dapat diakses melalui *smartphone* dan komputer. Sehingga dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. Flipbook memiliki fitur seperti gambar, animasi dan video yang dapat membantu visualisasi konsep-konsep yang abstrak sehingga memudahkan dalam penguasaan konsep tersebut. Menurut penelitian yang sudah dilakukan, materi pembelajaran yang menggunakan *Flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Hayati et al., 2015) serta memiliki kelebihan dapat dikombinasikan dengan gambar, musik, video, dapat di zoom (diperbesar), pesan informasi secara audio, visual, dapat menciptakan variasi belajar sehingga tidak menimbulkan kebosanan terhadap peserta didik (Nuruliah, 2017).

Media pembelajaran *flipbook* dapat diterapkan dalam mata pelajaran biologi dengan materi keanekaragaman hayati yang merupakan sub materi yang wajib diajarkan kepada peserta didik sesuai dengan kurikulum 2013 yang diterapkan di SMAN 1 Tambun Utara. Kompetensi dasar yang ingin dicapai dalam kurikulum 2013 adalah siswa dapat menganalisis berbagai tingkat keanekaragaman hayati di Indonesia beserta ancaman dan pelestariannya.

Keanekaragaman hayati merupakan istilah yang berkenaan dengan berbagai kehidupan di bumi (Sunarmi, 2012), meliputi perbedaan pada tumbuhan, hewan, dan mikroorganisme, materi genetik yang dikandungnya, serta bentuk-bentuk ekosistem tempat hidup suatu makhluk hidup (Ridhwan, 2012). Pusat keragaman hayati terkaya di dunia ada di Indonesia (Sutoyo, 2010) yang dikenal sebagai negara mega-biodiversity (Sunarmi, 2012). Komponen-komponen yang akan dipelajari adalah tingkat keanekaragaman hayati, tipe ekosistem, keanekaragaman hayati Indonesia, penyebab menghilangnya keanekaragaman hayati, dan konservasi. Materi tersebut, selain membutuhkan penjelasan berupa teks, juga diperlukan gambar siklus dan video simulasi sehingga dapat membantu siswa memvisualkan kalimat-kalimat yang ada pada teks sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan disebut sebagai *Flipbook* Kehati. *Flipbook* Kehati diharapkan mampu menghadirkan media pembelajaran yang inovatif, menarik dan menyenangkan sebagai gabungan antara media pembelajaran *Flipbook* Kehati dengan gambar, video, dapat di

zoom (diperbesar), pesan informasi secara audio, visual untuk memenuhi pemahaman peserta didik ketika pembelajaran di kelas maupun pembelajaran jarak jauh dalam pembelajaran biologi selama di kelas ataupun belajar secara mandiri, serta mampu membantu peserta didik SMA kelas X dalam pemahaman konsep materi keanekaragaman hayati.

B. Fokus penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka fokus dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran *Flipbook* Kehati berorientasi dalam penguasaan konsep keanekaragaman hayati.

C. Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian berdasarkan latar belakang diatas yaitu: “Bagaimana mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran *Flipbook* Kehati pada materi keanekaragaman hayati?”

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *Flipbook* Kehati berorientasi dalam penguasaan konsep keanekaragaman hayati.

E. Manfaat Penelitian

Media pembelajaran *Flipbook* Kehati diharapkan bermanfaat:

1. Bagi pendidik : Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam membuat media pembelajaran *Flipbook* Kehati dengan materi keanekaragaman hayati sehingga mempermudah guru menyampaikan materi, menjadi variasi media pembelajaran yang inovatif, dan dapat membantu dalam pemahaman konsep sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.
2. Bagi peserta didik: Hasil penelitian ini diharapkan dapat menghadirkan media pembelajaran yang inovatif, menarik dan menyenangkan untuk digunakan selama pembelajaran biologi di kelas ataupun belajar secara mandiri, serta mampu membantu peserta didik SMA kelas X dalam belajar materi keanekaragaman hayati.

3. Bagi peneliti lain: sebagai rujukan yang dapat memberikan informasi bagi peneliti lain yang melakukan penelitian media pembelajaran *Flipbook*.

