

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Analisis Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal yang paling esensial dalam kehidupan. Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam kehidupan manusia serta memiliki peran yang sangat besar dalam membentuk karakter, meningkatkan kemampuan intelektual, meningkatkan keterampilan, serta mempersiapkan individu untuk memasuki dunia kerja. Tanpa pendidikan yang memadai, individu akan kesulitan untuk mencapai potensi maksimal mereka. Usaha yang dilakukan pemerintah melalui pendidikan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa adalah dengan melaksanakan proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang berlangsung secara baik tentunya akan menghasilkan hasil yang baik pula. Dalam hal ini, pendidik dan peserta didik tentunya ikut berperan penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Penggunaan strategi, metode, serta media pembelajaran tentunya cukup berpengaruh dalam keberhasilan proses pembelajaran yang berlangsung. Dengan menggunakan strategi, metode, serta media pembelajaran yang tepat, maka dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menarik bagi siswa. Namun kadang kala pendidik mengalami kesulitan dalam menerapkan hal

tersebut, sehingga terkadang proses pembelajaran kurang berjalan dengan baik.

Salah satu tantangan dalam pendidikan adalah menjaga minat dan motivasi siswa. Di banyak kelas, metode tradisional seperti ceramah guru dan penggunaan media yang kurang inovatif dapat menyebabkan siswa merasa bosan, kehilangan minat, dan kurang termotivasi untuk belajar. Selain itu, pemilihan metode serta strategi pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif menjadi sangat penting dalam konteks pendidikan modern. Adekola (2010), Ode (2014), dan Gonzales dan Young (2015) dalam Yaumi (2018: 12) menemukan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran dengan peningkatan hasil belajar.<sup>1</sup> Ashyar (2011: 12) dalam Yaumi (2018: 12) juga memberikan alasan rasional mengapa media pembelajaran itu penting untuk digunakan dalam proses pembelajaran, yakni (1) meningkatkan mutu pembelajaran, (2) tuntutan paradigma baru, (3) kebutuhan pasar, dan (4) visi pendidikan global.<sup>2</sup>

Ketika siswa merasa bosan, kehilangan minat, kurang termotivasi untuk belajar, serta kurangnya media pembelajaran yang dapat meningkatkan hal tersebut menyebabkan penurunan hasil

---

<sup>1</sup> Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: kencana, 2018), h. 12.

<sup>2</sup> *Ibid.*

belajar atau tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, hal ini juga dapat disebabkan oleh sejumlah faktor, termasuk kurangnya relevansi materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa, penggunaan metode pembelajaran yang konvensional yang membuat pembelajaran monoton, dan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang memerlukan pendekatan khusus dalam pembelajaran adalah geografi. Geografi adalah ilmu yang mempelajari tentang bumi dan kompleksitas interaksi antara manusia dan lingkungan. Pemahaman geografi memiliki dampak besar pada pemahaman masalah global, lingkungan, dan perencanaan pembangunan. Penggunaan strategi dan metode yang sesuai membantu siswa memahami konsep geografi seperti interaksi manusia-lingkungan, distribusi geografis, dan perubahan lingkungan.

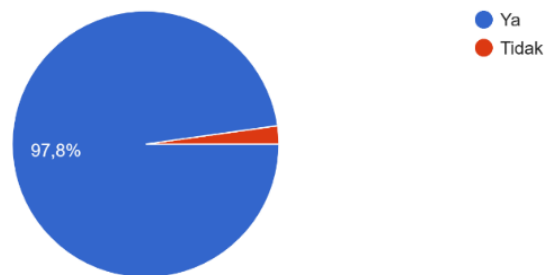
Hal tersebut juga terjadi di SMA Negeri 62 Jakarta. SMA Negeri 62 Jakarta memiliki dua jurusan yaitu IPA dan IPS. Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur dengan salah satu guru mata pelajaran geografi, ditemukan beberapa permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Permasalahan yang timbul ini, tentunya mempengaruhi proses pembelajaran yang berlangsung. Penjabaran mengenai permasalahan yang ditemukan setelah melakukan wawancara dijelaskan sebagai berikut.

Fakta permasalahan yang pertama adalah materi yang digunakan dalam proses pembelajaran perlu untuk diperbaharui dan dilengkapi kembali. Selain itu, materi ini juga secara keseluruhan merupakan teori dan membutuhkan hafalan. Menurut guru pengampu, materi yang dikemas dalam media pembelajaran yang digunakan belum cukup lengkap dan perlu disesuaikan dengan mengikuti perkembangan masa kini. Guru pengampu mengatakan bahwa membutuhkan lebih banyak contoh yang sesuai dan perlu ditambahkan ke dalam media pembelajaran sehingga dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap materi. Dengan memperbaharui dan melengkapi materi pembelajaran, pendidik dapat memastikan bahwa siswa menerima pemahaman materi yang relevan, menarik, dan efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang perlu dicapai.

Fakta permasalahan yang kedua adalah media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan minim dengan visualisasi. Dalam dunia pendidikan, penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan dilengkapi dengan visualisasi yang memadai merupakan hal yang sangat penting. Pembelajaran yang hanya mengandalkan metode konvensional seperti ceramah guru atau teks tertulis saja dapat membuat siswa merasa kurang terlibat dan sulit memahami konsep secara mendalam. Visualisasi seperti gambar, grafik, atau video, dapat membantu siswa untuk memahami konsep

dengan lebih baik dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan sistem pendidikan untuk meningkatkan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan kaya visualisasi agar siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih baik dan terlibat dalam proses pembelajaran dengan lebih baik pula. Dengan pendekatan yang lebih kreatif dalam penggunaan media pembelajaran, diharapkan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan secara signifikan. Hal ini juga didukung oleh hasil survei yang dilakukan secara *online* kepada peserta didik kelas XI IPS di SMA Negeri 62 Jakarta.

Apakah dengan menggunakan media pembelajaran dapat membantu Anda untuk meningkatkan minat belajar serta pemahaman mengenai materi?



Gambar 1. 1 Hasil Survei Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran

Pada gambar 1.1, diketahui bahwa mayoritas responden sebanyak 97,8% menjawab ya dan 2,2% menjawab tidak. Hal tersebut berarti penggunaan media pembelajaran berpengaruh untuk meningkatkan minat belajar serta pemahaman materi yang akan disampaikan kepada para peserta didik kelas XI IPS di SMA Negeri 62 Jakarta. Namun sangat disayangkan, penggunaan

berbagai macam media pembelajaran pada mata pelajaran geografi kelas XI di SMA Negeri 62 Jakarta belum cukup maksimal. Saat ini media yang digunakan hanya sebatas buku teks dan PowerPoint.

Fakta permasalahan yang ketiga adalah kurangnya pemahaman peserta didik mengenai materi yang disampaikan sehingga mengakibatkan penurunan nilai. Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran yang disampaikan adalah masalah serius dalam dunia pendidikan. Dominasi penggunaan metode ceramah dalam proses penyampaian materi oleh guru. Metode ceramah yang cenderung monoton dan pasif dapat membuat peserta didik merasa kesulitan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Beberapa peserta didik mungkin tidak mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) karena kurangnya interaksi, visualisasi, dan pemahaman yang mendalam terhadap materi yang diajarkan. Siswa dengan gaya belajar yang berbeda atau tingkat pemahaman yang beragam sering kali terpinggirkan dalam metode ceramah. Oleh karena itu, perlu untuk mempertimbangkan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif, bervariasi, dan berorientasi pada pemahaman siswa. Dengan demikian, diharapkan dapat mengatasi masalah pemahaman yang rendah dan membantu peserta didik mencapai tingkat kompetensi yang diharapkan.

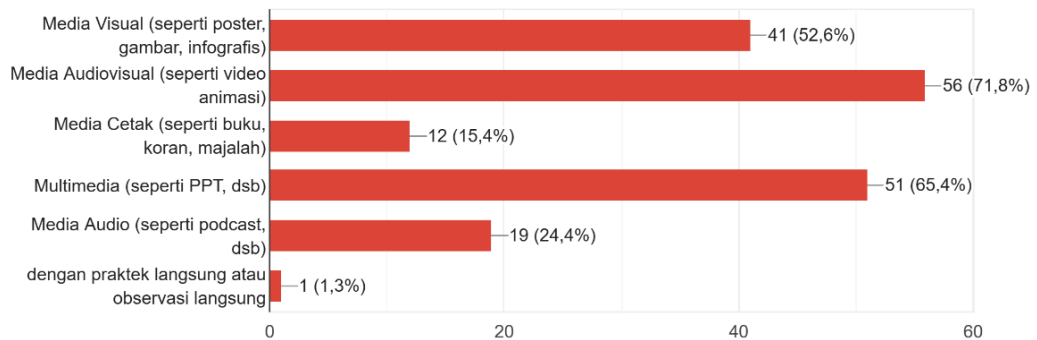
Ketiga fakta permasalahan yang telah dijelaskan di atas, mengakibatkan peserta didik mengalami penurunan hasil belajar dalam beberapa pokok materi. Berikut ini diperoleh nilai rata-rata peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Geografi dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75.

Tabel 1. 1 Nilai Rata-Rata Peserta Didik pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI

Materi	Nilai Rata- Rata
Indonesia sebagai Poros Maritim	64,55
Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia	63,44
Sebaran dan Pengelolaan Sumber Daya Alam Indonesia	85,5

Berdasarkan tabel 1.1, maka penelitian pengembangan ini memfokuskan untuk mengembangkan media pembelajaran pada materi Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia. Pemilihan materi ini berdasarkan nilai rata-rata peserta didik yang tidak mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Geografi serta fakta permasalahan yang dikemukakan.

Selanjutnya, survei *online* juga dilakukan melalui *google form* kepada peserta didik kelas XI IPS di SMA Negeri 62 Jakarta. Survei *online* ini dilakukan untuk kebutuhan pra-penelitian. Hasil survei yang didapatkan terkait kebutuhan pengembangan media pembelajaran sebagai berikut.



Gambar 1. 2 Hasil Survei Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran

Pada gambar 1.2, diketahui bahwa mayoritas responden sebanyak 71,8% menjawab media audiovisual, 65,4% menjawab multimedia, 52,6% menjawab media visual, 24,4% menjawab media audio, 15,4% menjawab media cetak, dan 1,3% menjawab observasi langsung. Dengan mengacu pada data tersebut, modul elektronik akan diintegrasikan menjadi satu kesatuan dengan berbagai macam media lain seperti media audiovisual, visual, dan teks.

Menurut Depdiknas dalam bukunya yang berjudul Teknik Belajar (2002:5), mendefinisikan bahwa modul merupakan suatu kesatuan bahan belajar yang dipaparkan dalam bentuk instruksi sendiri (*self instruction*).<sup>3</sup> Sedangkan, Menurut Nurmayanti (2015), modul elektronik merupakan bahan ajar mandiri untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil, yang disajikan dalam bentuk elektronik, dimana di dalamnya terdapat audio, video, animasi, dan

<sup>3</sup> Inanna et al., "Modul Elektronik (E-Modul) Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh", Seminar Nasional Hasil Penelitian Edisi 6, 2021, h. 1233.



navigasi yang membuat pengguna lebih interaktif dengan program.<sup>4</sup> Dengan adanya modul elektronik dapat memfasilitasi dan mempermudah peserta didik yang lambat dalam menyerap pelajaran, karena bisa memberikan suasana yang lebih terasa efektif dan menarik.<sup>5</sup>

Modul elektronik juga memiliki beberapa kelebihan yang dapat memudahkan serta menarik minat dan perhatian peserta didik. Kelebihan modul elektronik dapat membuat pelajaran lebih interaktif dan dinamis dengan fitur-fitur seperti gambar, animasi, dan simulasi. Interaktivitas ini dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam proses belajar. Selain itu, modul elektronik dapat mempercepat proses belajar dengan memungkinkan siswa untuk mengakses informasi secara cepat dan mudah. Hal ini dapat menghemat waktu dan meningkatkan efisiensi dalam proses belajar.<sup>6</sup> Dengan kelebihan yang diuraikan tersebut, pengembangan modul elektronik *hypermedia* ini diharapkan dapat membantu dan memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Khairul (2022) yang berjudul "Pengembangan Modul Elektronik Berbasis

---

<sup>4</sup> Lidia Aprileny Hutahaean, Siswandari, Harini, "Pemanfaatan E-Module Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital", Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED, 2019, h. 301.

<sup>5</sup> Inanna et al., *Loc cit.*

<sup>6</sup> Cintya Silmi Dhanurendri, Ach. Noor F., Retno D. R., "Efektivitas Modul Materi Flora Fauna Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Waru Sidoarjo", *Jurnal Spasial* Vol. 7 No. 3 2020, h. 127-132

Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 1 Kota Serang” ditemukan hasil yang baik mengenai hasil belajar siswa kelas VII yang mengalami peningkatan walaupun belum mencapai kategori peningkatan yang tinggi. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Swaji Caraka Yogiswara (2019) dengan judul “Pengembangan Modul Berbasis E-Book Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik SMA” juga memberikan hasil adanya peningkatan minat belajar peserta didik dan peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik Dengan merujuk pada hasil penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan modul elektronik dapat meningkatkan minat serta hasil belajar peserta didik.

Berlandaskan analisis masalah yang telah diuraikan, maka pengembangan media pembelajaran berupa modul elektronik dipilih sebagai intervensi dari permasalahan yang ada. Hal tersebut juga sejalan dengan definisi AECT tahun 2008 bahwa Teknologi pendidikan adalah studi dan praktik etis untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber teknologi yang sesuai. Definisi ini menekankan pada pentingnya memfasilitasi belajar serta meningkatkan kinerja melalui pemaksimalan penciptaan, penggunaan, dan pengelolaan sumber-sumber teknologi yang

tepat.<sup>7</sup> Pengembangan modul elektronik ini juga bertujuan untuk memfasilitasi belajar bagi peserta didik.

Pengembangan bahan belajar modul elektronik *hypermedia* ini nantinya akan dikembangkan secara interaktif dan akan diintegrasikan dengan media audiovisual, visual, dan teks sehingga hasil akhir modul elektronik ini menggunakan format HTML. Modul elektronik ini akan disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran peserta didik. Selain itu, pengembangan modul elektronik ini juga dikembangkan sebagai bahan ajar mandiri dan merupakan sumber belajar tambahan bagi peserta didik. Oleh karena itu, modul elektronik ini didesain dengan mempertimbangkan kebutuhan dan minat peserta didik.

Tabel 1. 2 Analisis Ragam Pengetahuan

Kompetensi Dasar	Capaian Pembelajaran	Pokok Bahasan	Jenis Ragam Pengetahuan
Menganalisis sebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia berdasarkan karakteristik ekosistem	Peserta didik mampu mengidentifikasi faktor-faktor persebaran flora dan fauna.	1. Faktor-faktor persebaran flora dan fauna: a. Faktor Iklim b. Faktor Tanah (edafik) c. Faktor Fisiografi d. Faktor Biotik	Faktual
	Peserta didik mampu mengklasifikasikan persebaran flora	Pengertian Bioma	Konseptual
		Karakteristik Bioma	Konseptual

<sup>7</sup> Muhammad Yaumi, *Op. Cit*, h. 36.

Kompetensi Dasar	Capaian Pembelajaran	Pokok Bahasan	Jenis Ragam Pengetahuan
	dan fauna di Dunia.	Persebaran Flora dunia berdasarkan bioma	Konseptual
		Zona Persebaran Fauna Dunia	Konseptual
	Peserta didik mampu mengklasifikasikan persebaran flora dan fauna di Indonesia	Persebaran Flora dan Fauna Indonesia	Konseptual
		Pengertian Konservasi Sumberdaya Alam Hayati.	Konseptual
	Peserta didik mampu menentukan konservasi flora dan fauna.	Metode Konservasi Flora dan Fauna	Faktual
		Penggolongan Kawasan Konservasi Flora dan Fauna	Faktual
		Usaha Konservasi Flora dan Fauna di Indonesia	Faktual
		Usaha Konservasi Flora dan Fauna di Dunia	Faktual
	Peserta didik mampu menerapkan pemanfaatan flora dan fauna Indonesia sebagai sumber daya alam.	Pemanfaatan flora dan fauna segi ekonomi	Faktual
		Pemanfaatan flora dan fauna segi kesehatan	Faktual
		Pemanfaatan flora dan fauna segi fungsi sosial dan ekologis	Faktual

Berdasarkan tabel 1.2, pemilihan bahan belajar modul elektronik dinilai cocok untuk materi tersebut. Materi yang didominasi oleh fakta dan konsep tentunya perlu penjelasan teks secara mendalam, dengan bantuan visualisasi mengenai keragaman flora

dan fauna tentunya akan memudahkan peserta didik dalam memahami dan mempelajari materi tersebut.

Dengan demikian, maka penelitian pengembangan ini mengangkat judul penelitian “Pengembangan Modul Elektronik *Hypermedia* Persebaran Flora dan Fauna untuk Mata Pelajaran Geografi di SMA”. Pengembangan modul elektronik ini tentunya merupakan sebuah intervensi yang didasari oleh permasalahan-permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya. Pengembangan modul elektronik ini juga diharapkan dapat membantu peserta didik agar dapat memahami materi yang disampaikan dengan lebih baik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan analisis masalah yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti dapat merumuskan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah modul elektronik yang sesuai untuk mata pelajaran geografi materi Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia?
2. Bagaimana proses pengembangan modul elektronik untuk mata pelajaran Geografi pada pokok materi Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia?

### C. Ruang Lingkup

Berdasarkan analisis serta identifikasi masalah di atas, pengembang membatasi ruang lingkup penelitian yaitu fokus pada bagaimana proses pengembangan modul elektronik *hypermedia* untuk mata pelajaran Geografi pada pokok materi Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia. Penjabaran ruang lingkup dijabarkan sebagai berikut:

- Produk : Modul elektronik *hypermedia*
- Pokok Bahasan : Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia
- Sasaran : Peserta didik kelas XI IPS
- Tempat : Jl. Raya Bogor, RT.13/RW.11, Kel. Kramat Jati, Kec. Kramat jati, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13540

### D. Tujuan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan modul elektronik *hypermedia* pada mata pelajaran geografi pokok bahasan Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia di SMA Negeri 62 Jakarta yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

### E. Kegunaan Pengembangan

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat berguna untuk keperluan proses pembelajaran di SMA Negeri 62 khususnya pada mata pelajaran geografi. Selain itu, kegunaan pengembangan ini juga diharapkan bermanfaat oleh beberapa pihak yaitu:

#### 1. Bagi Instansi (SMA Negeri 62 Jakarta)

Dengan adanya pengembangan modul elektronik ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi SMA Negeri 62 Jakarta dalam mengurangi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Selain itu juga dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang disediakan secara digital.

#### 2. Bagi Guru Mata Pelajaran Geografi

Dengan adanya pengembangan modul elektronik ini, diharapkan dapat membantu kelancaran proses pembelajaran yang terjadi serta dapat membantu ketercapaian tujuan pembelajaran pada materi Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia.

#### 3. Bagi Peserta Didik

Dengan dikembangkannya modul elektronik ini, dapat menambah pengetahuan terkait materi Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia. Selain itu, dapat bermanfaat sebagai sumber belajar tambahan serta meningkatkan motivasi dalam proses belajar.

#### 4. Bagi Peneliti

Manfaat yang diperoleh bagi pengembang dari penelitian ini yaitu, pengembang mendapatkan pengetahuan serta pengalaman dalam mengembangkan modul elektronik interaktif

sesuai dengan teori dan prinsip pengembangan modul elektronik.

