

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah sebuah aspek penting dengan tujuan guna melahirkan generasi muda yang berwawasan serta bermoral. Kesuksesan dari pembelajaran ditentukan oleh aneka faktor seperti kurikulum, satuan pendidikan, guru serta siswa. Pembelajaran mempunyai peran yang amat penting untuk membentuk sumber daya manusia yang bermutu untuk menggapai cita-cita nasional. Pendidikan yang bermutu bukan saja melatih bagaimana siswa untuk belajar, namun melatih bagaimana memanfaatkan berbagai media yang ada.

Bahan ajar ialah sebuah informasi teks serta alat yang diperlukan oleh pendidik pada pelaksanaan perencanaan serta menelaah hal yang mudah diaplikasikan dalam aktivitas belajar sebab mengandung arahan serta gambar yang bisa mempermudah siswa yakni hanya dengan membaca serta mendalami materi sehingga tidak perlu kecakapan khusus dan hanya butuh arahan pendidik untuk mempergunakan bahan pembelajaran (Adbias *et al.*, 2019). Kurikulum 2013 memfokuskan kepada keaktifan siswa dalam aktivitas belajar, tetapi pada prakteknya siswa belum terbiasa melakukan aktivitas belajar secara mandiri, sehingga siswa menunggu materi yang akan dijelaskan oleh guru (Sulystyaningsih, 2019). Pemerintah dalam upaya untuk meningkatkan

pendidikan di Indonesia telah merancang berbagai upaya, dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 menyatakan bahwa “ Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Dalam usaha demi ketercapaian tujuan ini pemanfaatan media sangat mempengaruhi bagaimana siswa memahami materi dalam proses pembelajaran.

Pendidik diharuskan memanfaatkan serta menggunakan teknologi digital untuk memenuhi proses pembelajaran. Proses belajar ialah kegiatan mengorganisasikan lingkungan yang terdapat disekitar siswa sehingga bisa menimbulkan serta memotivasi siswa melaksanakan aktivitas belajar (Pane dan Dasopang, 2017). Nieveen (2013) mengemukakan tiga kriteria untuk menentukan kualitas produk pengembangan prototipe pembelajaran, seperti: media, perangkat, model pembelajaran, yaitu validitas, kepraktisan dan keefektifan. Validitas ialah sebuah satuan yang dipergunakan untuk menjelaskan kevalidan atau keabsahan sebuah produk. Model pembelajaran yang sudah dilakukan pengembangan dinyatakan praktis manakala para praktisi dan ahli memberikan pernyataan bahwasanya secara teoritis model pembelajaran tersebut bisa diaplikasikan serta tingkat pelaksanaannya masuk dalam kategori baik (Rochmad, 2012). Kriteria kualitas material pada riset ini tidak seluruhnya dipergunakan selaku kualitas model belajar. Kepraktisan serta efektivitas model hanya berdasarkan pada analisa

data yang sudah didapatkan di lapangan yakni hasil pengaplikasian pemodelan menggunakan perangkat pembelajaran pada kegiatan aktivitas belajar di kelas. Pada kajian ini kriteria yang dipergunakan yakni validitas serta kepraktisan.

Media pembelajaran saat ini hendaknya mengikuti perkembangan zaman serta perkembangan teknologi. Ini mendapat dukungan dari gagasan Zetriuslita *et al.* (2020) Bahwasanya kemajuan teknologi memiliki perkembangan yang sangat besar utamanya pada bidang pendidikan sehingga siswa serta pendidik perlu mempelajari dan memanfaatkan serta mengaplikasikan teknologi pada aktivitas belajar. Salah satu model pengembangan yang bersifat interaktif adalah model ADDIE dengan tahapan-tahapan dasar yang efektif, dinamis dan efisien. Tahapan pengembangan model ADDIE yaitu analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*) serta evaluasi (*Evaluation*).

Para guru serta siswa diwajibkan beradaptasi secara cepat mempergunakan teknologi digital yang menjadi sarana pada aktivitas belajar daring maupun aktivitas belajar tatap muka. Berdasarkan wawancara yang telah dilaksanakan kepada guru biologi SMAN 1 Susut diketahui bahwa pembelajaran saat ini lebih kepada menggunakan *power point*, LKS maupun media cetak lainnya sehingga dapat menimbulkan kebosanan siswa yang diakibatkan oleh tidak bervariasinya media pembelajaran sehingga berdampak pada proses pembelajaran. Rasa jenuh peserta didik ketika pembelajaran berdampak pada tidak mengertinya peserta didik dengan materi. Siswa SMAN 1 Susut memiliki vasilitas yang memadai untuk menunjang penggunaan produk yang dikembangkan yaitu *flipbook*. Hal tersebut dapat dilihat dari 100% siswa memiliki *smartphone*. Dari studi

pendahuluan yang dilakukan kepada 120 responden (siswa kelas XI MIPA SMAN 1 Susut) dengan cara memberikan kuisioner didapatkan hasil bahwa 52,2% menyatakan pembelajaran yang sering digunakan guru adalah buku cetak sedangkan 17,4% e-book, dan 30,4 % power point. Ketertarikan siswa jika diberikan media *flipbook* yaitu 60,9 % sangat tertarik, 17,4% tertarik, 17,4% cukup tertarik.

Contoh media pembelajaran yang dapat dijadikan selaku bahan ajar ialah *flipbook*. Media pembelajaran flipbook memiliki beberapa kelebihan seperti bisa menyampaikan materi belajar pada wujud kata-kata, gambar yang memiliki aneka warna maupun video sehingga bisa menarik minat peserta didik. Berdasar pada temuan wawancara yang dilaksanakan dengan guru mata pelajaran biologi kelas XI SMAN 1 Susut, didapatkan bahwa siswa cukup sulit memahami materi sistem koordinasi. Biologi ialah salah satu cabang ilmu pengetahuan alam yang mendalami mengenai makhluk hidup, melalui biologi siswa juga mempelajari tentang sistem koordinasi yang tersusun atas sejumlah sub materi yakni sistem saraf, sistem endokrin beserta sistem indra. Ilmu biologi akan dengan mudah dipahami dengan mandiri oleh seluruh peserta didik tingkat Menengah Atas manakala dibantu oleh ketersediaan bahan pembelajaran yang tepat.

Untuk membantu siswa memahami materi biologi bisa mempergunakan budaya lokal yang tumbuh dalam masyarakat di suatu wilayah. Seperti yang dinyatakan oleh Brooks dan Brooks (1999) Yang mana dipercaya bahwasanya pendekatan belajar berbasis budaya bisa memberi peluang untuk siswa guna mewujudkan makna serta memperoleh capaian pemahaman terpadu atas informasi keilmuan yang didapatkannya serta pengaplikasian informasi keilmuan ini pada

situasi problematika komunitas budayanya (Sutarno, 2004). *Flipbook* berorientasi budaya lokal menampilkan kebudayaan yang ada sehingga mampu menarik perhatian siswa. Selain itu *flipbook* berorientasi budaya lokal yang dikaitkan dengan materi akan memberikan pemahaman kepada siswa pentingnya melestarikan budaya lokal sehingga siswa memiliki pemahaman tidak hanya materi semata namun juga budaya lokal yang ada. Contoh budaya lokal yang dikaitkan dengan sistem koordinasi pada materi sistem indera yaitu tradisi mesuryak yang dilaksanakan pada hari raya kuningan, dalam upacara mesuryak disambut sukacita serta sorak-sorak sebab dilengkapi dengan perbekalan uang serta emas. Uang ini nantinya akan dilempar ke udara sehingga akan diperebutkan oleh warga. Hal tersebut dikaitkan dengan bagaimana proses pendengaran yang terjadi pada manusia.

Flipbook merupakan Media dalam format elektronik yang bisa memperlihatkan simulasi secara interaktif dengan menggabungkan audio, gambar, video, teks, serta navigasi yang menjadikan siswa lebih interaktif sehingga aktivitas belajar lebih menarik (Diani dan Hartati, 2018). Pengembangan *flipbook* Dipergunakan guna memudahkan aktivitas belajar serta menumbuhkan motivasi peserta didik sehingga aktivitas belajar lebih hidup serta memiliki semangat. Kemudian peserta didik juga tidak salah mempergunakan *smartphone* yang dimiliki serta memiliki manfaat pada aktivitas belajar. *Flipbook* yang diimplementasikan mempergunakan pemodelan belajar *discovery learning*, yang mana model pembelajaran ini menitikberatkan siswa sebagai pusat atau *student center*. Survei pendahuluan yang dilaksanakan pada wujud wawancara dengan guru mata pelajaran Biologi kelas XI di SMA Negeri 1 Susut Dinyatakan

bahwasanya aktivitas belajar lebih banyak mempergunakan *power point* dan belum adanya pengembangan *flipbook*.

Berlandaskan pada hal yang melatarbelakangi tersebut masih sedikit aktivitas mengembangkan *flipbook* terutama *flipbook* berorientasi budaya lokal. Maka dari itu penelitian pengembangan media pembelajaran *flipbook* berorientasi budaya lokal penting dilakukan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka didapat identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Adanya kebosanan pada proses pembelajaran karena media yang digunakan tidak bervariasi.
2. Belum adanya pengembangan media pembelajaran berupa *flipbook* Berorientasi budaya lokal di SMA Negeri 1 Susut, sehingga pemahaman budaya lokal siswa masih kurang.
3. Presentase siswa yang menyatakan bahwa pembelajaran terlaksana belum menarik sebesar 69,6%, sehingga siswa belum termotivasi untuk belajar, maka perlu adanya inovasi dalam media pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam kajian ini masalah yang dikaji terbatas kepada permasalahan yang berhubungan dengan belum maksimalnya aktivitas mengembangkan media belajar berbasis *flipbook*. Fokus pada kajian ini yakni mengembangkan media belajar

flipbook berorientasi budaya lokal pada materi sistem koordinasi kelas XI .
Flipbook akan diujikan dibatasi sampai uji validitas dan uji kepraktisan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka dapat dibuat rumusan masalah penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun dari media pembelajaran *flipbook* untuk materi sistem koordinasi berorientasi budaya lokal pada pelajaran biologi?
2. Bagaimanakah validitas media pembelajaran *flipbook* untuk materi sistem koordinasi berorientasi budaya lokal pada pelajaran biologi?
3. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran *flipbook* untuk materi sistem koordinasi berorientasi budaya lokal pada pelajaran biologi?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dibuat, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui rancang bangun media pembelajaran *flipbook* untuk materi sistem koordinasi berorientasi budaya lokal pada pelajaran biologi.
2. Mengetahui tingkat validitas media pembelajaran *flipbook* untuk materi sistem koordinasi berorientasi budaya lokal pada pelajaran biologi.
3. Mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran *flipbook* untuk materi sistem koordinasi berorientasi budaya lokal pada pelajaran biologi.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari hasil penelitian adalah sebagai berikut.

- a. Sebagai acuan tenaga pendidik dalam menerapkan media pembelajaran berorientasi *flipbook*.
- b. Dipergunakan selaku sumber informasi tambahan oleh penelitian lainnya ketika melaksanakan pengkajian yang serupa.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagi tenaga pendidik bisa diaplikasikan dalam mempergunakan media belajar untuk membantu pada aktivitas belajar.
- b. Bagi peserta didik bisa memanfaatkan media belajar yang lebih menarik sehingga lebih mudah untuk mengerti materi yang diberikan.

1.7 Spesifikasi produk yang diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa *flipbook* berorientasi budaya lokal. Adapun spesifikasi produk *flipbook* yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Produk pengembangan yang dihasilkan dalam penelitian ini akan menampilkan komponen seperti adanya video, penjelasan singkat gambar serta soal interaktif.

2. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah *flipbook* berorientasi budaya lokal yang valid dan praktis
3. *Flipbook* untuk materi sistem koordinasi berorientasi budaya lokal pada pelajaran biologi berisi contoh budaya lokal pada tiap sub materi. Upacara *mepandes* dikaitkan dengan materi sistem saraf, upacara *menek deha* dikaitkan dengan materi sistem endokrin dan upacara *mesuryak* dikaitkan dengan sistem indera.
4. *Flipbook* untuk materi sistem koordinasi berorientasi budaya lokal pada pelajaran biologi yang dirancang terdapat materi sebagai pengantar dalam pembelajaran.
5. *flipbook* untuk materi sistem koordinasi berorientasi budaya lokal pada pelajaran biologi berisi pertanyaan yang mampu meningkatkan rasa ingin tahu siswa.
6. Media pembelajaran *flipbook* yang dikembangkan dibuat sesuai dengan kebutuhan siswa.
7. Produk yang dikembangkan berupa *flipbook* materi koordinasi berorientasi budaya lokal.

1.8 Pentingnya pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *flipbook* diperlukan karena belum maksimalnya pemanfaatan teknologi pada aktivitas belajar. Berlandaskan pada temuan survei pendahuluan yang dilaksanakan diperoleh bahwasanya pemanfaatan teknologi dikalangan siswa untuk mengakses materi pembelajaran

belum maksimal. Sehingga perlu adanya inovasi media pembelajaran untuk terciptanya proses belajar mengajar lebih baik.

Pengembangan ini diciptakan guna memperoleh bahan pelajaran yang bisa dipergunakan pada aktivitas belajar untuk menjelaskan materi secara kontekstual. Kemudian aktivitas mengembangkan *flipbook* ini juga bisa dipergunakan untuk memperkenalkan kearifan lokal ke siswa lewat aktivitas belajar yang dilaksanakan.

1.9 Asumsi dan keterbatasan pengembangan

1.9.1 Asumsi pengembangan

Pengembangan media pembelajaran Berorientasi *flipbook* didasari oleh beberapa asumsi sebagai berikut.

- a. Produk yang dikembangkan berupa *flipbook* berorientasi budaya lokal pada materi sistem koordinasi yang didasarkan pada kebutuhan siswa.
- b. Produk berupa *flipbook* berorientasi budaya lokal dikembangkan berdasarkan instrument validitas yang terdiri dari validitas materi, validitas media, dan validitas bahasa serta instrument kepraktisan guru dan siswa.

1.9.2 Keterbatasan pengembangan

- a. Media pembelajaran *flipbook* untuk materi sistem koordinasi berorientasi budaya lokal pada pelajaran biologi yang dikembangkan ini hanya pada satu materi sistem koordinasi yang disesuaikan dengan kompetensi dasar pokok bahasan materi sistem koordinasi pada kurikulum 2013.
- b. Penelitian pengembangan ini hanya pada tahap uji validasi dan uji kepraktisan.

1.10 Definisi istilah

1.10.1 *Flipbook*

Flipbook ialah media berformat elektronik yang bisa menampilkan simulasi interaktif melalui penggabungan audio, gambar, video, teks, serta navigasi yang menjadikan siswa lebih interaktif sehingga aktivitas belajar menjadi lebih baik.

1.10.2 Model pengembangan ADDIE

Pemodelan pengembangan ADDIE merupakan pemodelan yang tersusun atas 5 tahap utama yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* dan Evaluasi.

1.10.3 Model pembelajaran *discovery learning*

Discovery learning ialah pemodelan pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk memperoleh secara mandiri wawasan yang ingin dijelaskan pada aktivitas belajar. Adapun tahapan pada pemodelan *discovery learning* yaitu *stimulation* (stimulus), *problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah), *data collection* (pengumpulan data), *data processing* (pengolahan data), *verivication* (pembuktian), dan *generalization* (genralisasi).