

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat dibutuhkan di dalam kehidupan manusia dalam rangka mencapai cita-cita dan tujuan, oleh sebab itu manusia berhak mendapatkannya dan diharapkan dapat berkembang di dalamnya. Pada masa kini, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah metode pembelajaran dan akses informasi. Integrasi teknologi dalam pendidikan telah muncul sebagai tren yang signifikan dan relevan. Kemajuan teknologi yang pesat dapat meningkatkan proses pendidikan, termasuk penciptaan alat pembelajaran. Efektivitas teknologi, seperti yang dilihat oleh para pendidik, memerlukan kreativitas dalam upaya untuk meningkatkan lanskap pendidikan bangsa, terutama selama masa yang penuh tantangan ini. Internet merupakan bagian integral dari kehidupan sehari-hari kaum muda kontemporer. Kondisi ini menghadirkan kesulitan bagi para pendidik untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi informasi dan menggunakannya dalam proses pembelajaran.

Kemajuan teknologi yang pesat tidak hanya mendorong perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, tetapi juga memiliki pengaruh yang mendalam pada bidang pendidikan. Kemajuan teknologi meningkatkan kualitas pendidikan dengan memfasilitasi pengajaran dan pembelajaran yang interaktif dan menarik, karena penggunaan media pembelajaran membantu pendidik dalam membangun lingkungan belajar yang efektif di seluruh proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses pembelajaran, yang menyampaikan

makna pesan, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran menjadi lebih baik. Media pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman, perolehan informasi, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Media pendidikan kontemporer harus selaras dengan kemajuan zaman dan kemajuan teknis. Kemajuan teknologi yang signifikan, khususnya dalam pendidikan, mengharuskan siswa dan instruktur untuk memperoleh, menggunakan, dan menerapkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran mereka, Rizki Ailulia *et al.*, 2022; Zetriuslita, *et al.*, 2020; Aryawan, *et al.*, 2018)

Pendidik memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar; oleh karena itu, mereka harus menunjukkan lebih banyak kreativitas dan inovasi. Meskipun demikian, beberapa pendidik terus menggunakan teknik ceramah dengan sumber belajar berbasis teknologi dalam proses pendidikan. Keadaan ini mengakibatkan konten pembelajaran menjadi kurang atau membosankan, yang menyebabkan siswa tidak tertarik. Pembelajaran memerlukan proses interaktif antara pendidik, siswa, dan materi pendidikan, termasuk pendidikan resmi dan informal (Istiqlal, 2018; Ubabuddin, 2019). Masalah yang umum terjadi dalam proses pendidikan adalah ketergantungan pada media pembelajaran yang tidak menarik yang sebagian besar menampilkan konten tekstual dan menggunakan teknik ceramah yang umum untuk mengajar. Di masa kini, para pendidik diharapkan untuk memasukkan teknologi ke dalam pedagogi dan sumber daya pembelajaran mereka. Akibatnya, seorang pendidik harus unggul dalam tiga domain pembelajaran yang sukses: pengetahuan pedagogis, penguasaan materi pengajaran, dan kemahiran dalam penggunaan teknologi. Konsep ini kemudian dikenal dengan *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)*. *TPACK*

merupakan sebuah kerangka kerja pembelajaran yang mengintegrasikan antara pengetahuan teknologi, pengetahuan konten, dan pengetahuan pedagogi dalam konteks pembelajaran tertentu. Kerangka kerja *TPACK* berisikan materi ajar yang dikemas menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan dipadukan dengan teknologi yang digunakan seperti program gambar, simulasi, atau video pembelajaran sebagai media pembelajaran (Janah, 2022; Oktaviana & Yudha, 2022). Fenomena ini sering terlihat di sekolah-sekolah Indonesia, yang mengakibatkan pendekatan pengajaran yang sebagian besar berpusat pada guru. Lebih jauh, beberapa pendidik secara efektif menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran, mencegah siswa tidak terlibat. Pembelajaran akan berjalan dengan sukses dan menarik jika seorang guru dapat memodifikasi penyampaian pengetahuan secara kreatif (Faradila & Aimah, 2018; Karimah, *et al.*, 2023)

Permasalahan lain yang ditemukan yaitu guru mata pelajaran biologi khususnya di kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Singaraja masih ada yang belum optimal dalam penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk mata pelajaran biologi karena model tersebut terdapat banyak sintaks. Guru masih menggunakan metode ceramah yang dibarengi dengan penjelasan dan diakhiri dengan diskusi, selain itu, media pembelajaran yang digunakan guru pada proses pembelajaran seperti LKPD dengan pertanyaan belum berbasis masalah sehingga belum dapat melatih kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah secara individu maupun berkelompok. Hal ini terbukti dari jawaban kuesioner siswa sebanyak 87% siswa menyatakan bahwa media yang digunakan oleh guru belum berbasis masalah kontekstual. Belum optimalnya penerapan model pembelajaran *problem based learning (PBL)* ini tidak sesuai dengan karakteristik kurikulum

merdeka yang pembelajarannya berpusat pada siswa Tuerah & Tuerah, (2023). Model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat mendorong siswa untuk melatih memecahkan permasalahan, mendapatkan solusi, berpikir kritis secara individu maupun kelompok dengan menyajikan permasalahan kontekstual dalam kehidupan sehari-hari siswa Yulianti & Gunawan, (2019). Kurangnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah secara individu dan kelompok dapat diberikan solusi dengan model pembelajaran *problem based learning* menggunakan *e-poster*. Paradigma ini membekali siswa untuk mengatasi masalah dan menyampaikan pengetahuan secara sistematis, ditunjukkan oleh sintaksis pembelajaran berbasis masalah ketiga, yang melibatkan pelaksanaan penyelidikan individu dan kelompok. Siswa memiliki tantangan dalam menemukan informasi yang relevan; meskipun demikian, media pembelajaran poster memfasilitasi pengorganisasian informasi yang efektif, meningkatkan pemahaman dan memvisualisasikan prosedur yang terlibat dalam pemecahan masalah, analisis, dan penyelesaian (Pratiwi *et al.*, 2020; Ramli, *et al.*, 2022).

Kurikulum yang digunakan di SMA Negeri 1 Singaraja adalah kurikulum merdeka, kurikulum tersebut adalah kurikulum dengan pembelajaran di mana guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Dalam kurikulum merdeka dimaknai sebagai desain pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan tenang, santai, menyenangkan, bebas stress, dan bebas tekanan. Guru memiliki peran yang sangat penting baik dalam pengembangan kurikulum maupun dalam penerapan kebijaksanaan merdeka belajar. Guru dapat berkontribusi secara kolaboratif dan

efektif bekerja dengan pengembangan kurikulum sekolah untuk mengatur dan menyusun materi, buku teks, dan konten pembelajaran (Edray & Hamimah, 2023; Fahira, *et al.*, 2022; Yulianti *et al.*, 2022)

Materi sistem reproduksi dipilih sebagai objek penelitian karena memiliki capaian pembelajaran yaitu menjelaskan keterkaitan antara struktur, fungsi dan proses serta kelainan atau penyakit yang terdapat pada sistem tersebut. Materi sistem reproduksi masih dianggap tabu dan termasuk materi yang cukup sulit seperti proses gametosis, ovulasi, fertilisasi, dan kehamilan, karena proses tersebut tidak bisa dilihat secara langsung dari luar tubuh. Membahas materi sistem reproduksi manusia dianggap tabu mengakibatkan siswa sering salah konsep dan tidak dapat berbicara secara ilmiah seperti pada penggunaan nama-nama pada sistem reproduksi serta merasa malu bertanya demi memperdalam pengetahuan, meskipun mereka sebenarnya ingin tahu (Albar, *et al.*, 2015; Sukriani, 2018; Winoto, *et al.*, 2021). Pokok bahasan sistem reproduksi disampaikan dengan memvisualisasikan proses tersebut menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi, sehingga tidak menimbulkan interpretasi negatif pada siswa. Selain itu, materi ini juga memiliki nilai pendidikan seks (*sex education*) yang tentunya memerlukan arahan dari guru selama proses pembelajaran (Deadara & Suyanto, 2017; Ningtias, *et al.*, 2021; Syahdiani, *et al.*, 2017)

Berdasarkan wawancara terhadap guru biologi dan siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Singaraja pada 18 Oktober 2023 diketahui bahwa pembelajaran saat ini sering menggunakan media *power point* sederhana, LKPD dan modul yang kurang interaktif yang berfokus pada tulisan, butir soal, minim gambar dan

berwarna hitam putih saja, serta media pembelajaran yang sering digunakan tidak dapat diakses secara *online* sehingga dapat menimbulkan kebosanan siswa dalam mata pelajaran biologi yang diakibatkan oleh media pembelajaran yang kurang menarik. Terbukti dari jawaban kuesioner sebanyak 57,1 % menyatakan bosan dengan media pembelajaran yang kurang interaktif. Hal ini selaras dengan penelitian (Kuswanto, 2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang kurang menarik akan menimbulkan kebosanan terhadap siswa. Siswa SMA Negeri 1 Singaraja memiliki fasilitas yang memadai untuk menunjang penggunaan produk yang dikembangkan yaitu *e-poster*. Hal tersebut dapat dilihat dari 100 % siswa memiliki *smartphone*. Penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran dapat meningkatkan interaktivitas siswa dan dapat menarik minat siswa karena pada *smartphone* dapat mengunduh aplikasi yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja (Abidin *et al.*, 2023; Arigiyati *et al.*, 2021).

Berdasarkan studi pendahuluan dengan metode wawancara seperti yang dipaparkan pada penjelasan sebelumnya, dilaksanakan pula studi pendahuluan menggunakan metode penyebaran kuesioner via *google form*. Berdasarkan dari studi pendahuluan yang dilaksanakan ini, diperoleh hasil bahwa dari 70 orang siswa yang berasal dari kelas XI MIPA -D, XI MIPA - E dan XI MIPA - F, sebanyak 57,1% siswa menyatakan bosan pada mata pelajaran biologi yang diakibatkan media pembelajaran yang sering digunakan seperti LKPD, modul dan *powerpoint* yang kurang interaktif dan 42,9% siswa menyatakan tidak bosan dengan media pembelajaran yang sering digunakan

Berdasarkan indikator kesulitan materi sistem reproduksi khususnya pada kelas XI MIPA diperoleh data : (a) 77,1% siswa menyatakan sistem reproduksi sulit dipelajari atau dipahami dan (b) 22,9% siswa mudah untuk dipelajari atau dipahami. Berdasarkan indikator sub materi yang kurang dipahami diperoleh data: (a) sub materi organ-organ pada sistem reproduksi (47,1 %), (b) sub materi gametosis (27,1%), (c) sub materi kelainan dan gangguan pada sistem reproduksi (15,7%), (d) dan sub materi fertilisasi dan kehamilan (10,1%). Berdasarkan indikator tabu untuk membahas sistem reproduksi, diperoleh data: (a) 87,1% siswa menyatakan bahwa materi sistem reproduksi masih tabu untuk dipelajari dan (b) 12,9% siswa tidak tabu untuk dipelajari. Berdasarkan indikator media pembelajaran yang sering digunakan pada materi pelajaran biologi, diperoleh data: (a) 89,7% siswa menyatakan bahwa LKPD dan modul sangat sering digunakan dan (b) 10.3% siswa menggunakan media *powerpoint*.

Salah satu upaya yang dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada pada penjelasan sebelumnya adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan dapat diakses menggunakan teknologi seperti *smartphone*, *tablet* dan *laptop* adalah *e-poster* menggunakan aplikasi *canva* yang dapat menumbuhkan imajinasi siswa sebagai pendekatan pembelajaran. Media poster bersifat persuasif yang bermaksud menarik perhatian yang dapat mengurangi rasa bosan siswa dalam pembelajaran dan berkomunikasi secara cepat dengan melihatnya serta dapat mendorong siswa atau peserta didik untuk lebih banyak membaca (Supriyono & Lestari, 2023; Rizawayani, *et al.*, 2017)

E-poster adalah media poster berbentuk elektronik dengan bentuk desain grafis berupa ilustrasi yang menarik yang dapat mengkomunikasikan pesan atau informasi menggunakan kata-kata yang mudah dipahami singkat dan jelas. *E-poster* tidak mudah rusak karena tidak dicetak di kertas ataupun dicetak dalam bentuk *banner*, melainkan *e-poster* ini dapat dibaca dan diakses oleh siswa dan guru dimanapun dan kapanpun dalam sebuah media elektronik misalnya, *smartphone*, *laptop*, dan komputer. Media poster juga dapat disebut sebagai plakat lukisan atau gambar yang dipasang sebagai suatu media untuk menyampaikan informasi, saran, pesan dan kesan, ide yang berfungsi untuk menarik perhatian, memerjelaskan sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta (Nursalam, 2017; Aspahani, *et al.*, 2020; Multi, *et al.*, 2021).

Media *e-poster* memiliki perbedaan dengan penelitian *e-poster* terlebih dahulu, yaitu mengembangkan *e-poster* menjadi *e-poster* yang interaktif dengan pemberian gambar, video, dan kuis pembelajaran, yang dapat mengurangi kebosanan pada siswa ketika belajar. (Ramli *et al.*, 2022; Sadiyah & Rezania, 2023). Selain itu media *e-poster* yang dikembangkan berbasis *problem based learning* (PBL) yang akan memuat beberapa materi yang dapat mendukung proses dalam penyampaian pesan yang ada dalam materi. *E-poster* yang dikembangkan memiliki beberapa keunggulan yaitu, penggunaannya gratis, tidak membutuhkan ruang penyimpanan yang banyak karena dapat diakses melalui link atau *barcode* yang dibagikan, tidak memiliki iklan, kecepatan untuk mengakses tidak lambat menyesuaikan jaringan internet, dan memiliki fitur interaktif berupa icon atau tombol yang mempermudah penggunaan serta tidak kalah penting aman dari virus (Az' Zahra *et al.*, 2021; Pratiwi *et al.*, 2020). *E-poster* yang baik memiliki

karakteristik antara lain (1) sederhana, (2) berwarna, (3) menyajikan konten menarik, (4) mudah di akses, (5) dan memiliki fitur pendukung yang interaktif (Darihastining *et al.*, 2023; Pratama *et al.*, 2022)

Perbedaan antara *e-poster* dengan *e-modul* terletak pada bagian isi, *e-poster* merupakan poster dalam bentuk digital atau elektronik yang cenderung berfokus pada informasi singkat, menarik dan tidak terlalu banyak tulisan. Sedangkan *e-modul* biasanya dirancang untuk memberikan informasi yang lebih mendalam, selain itu *e-poster* yang dirancang dapat memiliki tambahan halaman untuk memperjelas informasi yang akan disampaikan selaras dengan penelitian terdahulu Alamsyah, *et al.*, (2022)

Berdasarkan kenyataan tersebut, *e-poster* menggunakan aplikasi canva diharapkan dapat dikembangkan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran biologi di SMA Negeri 1 Singaraja. Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menghasilkan *e-poster* yang valid dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi sistem reproduksi kelas XI MIPA di SMA Negeri 1 Singaraja.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang digunakan di kelas XI MIPA pada mata pelajaran biologi masih kurang interaktif seperti LKPD dan modul yang hanya berisikan tulisan, butir soal dan minim gambar, serta warnanya hitam putih.

2. Timbulnya kebosanan siswa pada mata pelajaran biologi yang dinilai berdasarkan ketidakmenarikan media pembelajaran yang digunakan yang dinyatakan oleh siswa sebanyak 57,1 %
3. Sebanyak 87,1% siswa menyatakan pembelajaran sistem reproduksi manusia masih hal yang tabu untuk dipelajari yang mengakibatkan siswa sering salah konsep dan tidak dapat berbicara secara ilmiah
4. Belum ada media pembelajaran *e-poster* menggunakan aplikasi *canva* pada kegiatan belajar mata pelajaran biologi khususnya di kelas XI SMA Negeri 1 Singaraja
5. Kegiatan pembelajaran di kelas belum optimal dalam menggunakan model pembelajaran *problem based learning*, guru masih menggunakan metode ceramah yang dibarengi dengan penjelasan dan diakhiri dengan diskusi sehingga belum dapat melatih kemampuan pemecahan masalah secara individu dan kelompok, sedangkan tuntutan pembelajaran kurikulum merdeka kegiatan pembelajaran harus berpusat pada siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang sudah diuraikan, pembelajaran biologi di SMA Negeri 1 Singaraja memerlukan adanya media pembelajaran tambahan. Media pembelajaran tambahan di SMA Negeri 1 Singaraja pada kelas XI memerlukan media pembelajaran yang menarik tidak hanya terfokus pada tulisan atau teks bacaan dan butir soal saja namun dilengkapi dengan gambar, video pembelajaran, dan kuis yang memudahkan pemahaman siswa. Fokus penelitian ini yaitu mengembangkan *e-poster* menggunakan aplikasi *canva* pada materi sistem

reproduksi di kelas XI . Alasan ilmiah dibatasinya masalah tersebut diakibatkan oleh terbatasnya durasi penelitian, instrumen penelitian, dan kondisi subjek.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran *e-poster* yang menggunakan aplikasi *canva* pada materi sistem reproduksi dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) di SMA Negeri 1 Singaraja?
2. Bagaimanakah validitas media pembelajaran *e-poster* yang menggunakan aplikasi *canva* pada materi sistem reproduksi di SMA Negeri 1 Singaraja?
3. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran *e-poster* yang menggunakan aplikasi *canva* pada materi sistem reproduksi di SMA Negeri 1 Singaraja?

1.5 Tujuan Penelitian

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

a. Tujuan Umum

Tujuan umum dilaksanakannya pengembangan media ini adalah menghasilkan produk dalam bentuk *e-poster* menggunakan aplikasi *canva* pada materi sistem reproduksi kelas XI SMA yang valid dan praktis.

b. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

1. Mengetahui rancang bangun media pembelajaran *e-poster* yang menggunakan aplikasi *canva* pada materi sistem reproduksi dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning (PBL)* di SMA Negeri 1 Singaraja.
2. Mengetahui validitas media pembelajaran *e-poster* menggunakan yang aplikasi *canva* pada materi sistem reproduksi di SMA Negeri 1 Singaraja.
3. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran *e-poster* yang menggunakan aplikasi *canva* pada materi sistem reproduksi di SMA Negeri 1 Singaraja.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini terdapat manfaat teoritis dan manfaat praktis yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai acuan tenaga pendidik dalam menerapkan media pembelajaran berorientasi *e-poster* menggunakan aplikasi *canva* pada materi sistem reproduksi
 - b. Digunakan sebagai tambahan wawasan dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan aplikasi *canva* pada materi sistem reproduksi bagi tenaga pendidik dan peneliti
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi guru

Dapat diterapkan oleh guru dalam memberi bahan ajar yang dapat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar.

b. Bagi siswa

Dapat diterapkan oleh siswa sebagai media pembelajaran khususnya pada materi sistem reproduksi sehingga lebih cepat memahami pembelajaran dan tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.

c. Bagi sekolah dapat diterapkan dalam pelajaran khususnya dalam menyediakan media pembelajaran yang menarik di sekolah sesuai dengan perkembangan teknologi

d. Bagi peneliti dapat dikembangkan media pembelajaran yang valid dan praktis sebagai bekal menjadi seorang tenaga pendidik yang profesional.

1.7 Spesifikasi Produk Pengembangan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa *e-poster* menggunakan aplikasi *canva*. Spesifikasi produk *e-poster* yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

1. Produk *e-poster* yang dikembangkan dikemas dalam bentuk *link website* sehingga dapat diakses menggunakan internet dimana saja dan kapan saja menggunakan perangkat elektronik
2. Produk pengembangan *e-poster* yang dihasilkan dalam penelitian ini menampilkan komponen seperti tulisan, gambar, video, dan kuis pembelajaran.

3. Produk pengembangan *e-poster* ini berisikan materi sistem reproduksi yang disesuaikan dengan sub materi yang menggunakan model *problem based learning (PBL)*

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *e-poster* menggunakan aplikasi *canva* diperlukan karena belum maksimalnya pemanfaatan teknologi pada aktivitas belajar. Kemenarikan media pembelajaran, kemudahan dalam memahami isi media pembelajaran dan adanya variasi pembelajaran menjadi hal yang sangat penting dalam penelitian ini. Berlandaskan pada temuan survei pendahuluan yang diperoleh bahwasanya materi sistem reproduksi merupakan materi yang masih tabu untuk dibahas dan termasuk materi yang sulit sehingga siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat mempermudah pemahaman dan menarik perhatian siswa agar tidak bosan dalam pembelajaran (Ningtias, *et al.*, 2021; Syahdiani, *et al.*, 2017). Fokus penelitian pengembangan media pembelajaran *e-poster* menggunakan aplikasi *canva* pada materi sistem reproduksi manusia di kelas XI sangat penting dilakukan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan

Asumsi pengembangan *e-poster* menggunakan aplikasi *canva* pada materi sistem reproduksi manusia sebagai berikut.

- a. Pembelajaran menggunakan *e-poster* lebih menarik perhatian siswa dan dapat memenuhi kebutuhan ajar siswa khususnya dalam mempelajari materi

reproduksi karena *e-poster* tidak hanya berisikan teks bacaan, namun juga gambar, video pembelajaran, kuis dan *cover* yang mendukung pembelajaran.

- b. Media pembelajaran *e-poster* menggunakan aplikasi *canva* bisa dimanfaatkan oleh pendidik sebagai media pembelajaran dan suplemen belajar.
- c. *E-poster* menggunakan aplikasi *canva* dikemas dalam bentuk *link* agar dapat diakses dengan mudah dan bebas kapan saja dan dimana saja.

2. Keterbatasan pengembangan

Keterbatasan pengembangan *e-poster* menggunakan aplikasi *canva* pada materi sistem reproduksi adalah sebagai berikut.

- a. *E-poster* menggunakan aplikasi *canva* ini hanya terbatas pada satu materi yaitu materi sistem reproduksi manusia karena pada pembelajaran kelas XI SMA di semester genap terdapat materi tersebut. Selain itu, masalah yang dibahas hanya dibatasi terkait pada materi sistem reproduksi agar pembahasan tidak melebar dan terlampau jauh sehingga terfokus pada titik permasalahan guna mencapai hasil penelitian yang tepat.
- b. Tahap implementasi dilaksanakan terbatas, yaitu pada sekolah yang dituju yaitu SMA Negeri 1 Singaraja karena pada sekolah tersebut belum ada media pembelajaran *e-poster* menggunakan aplikasi *canva* dalam mata pelajaran biologi terkhusus pada kelas XI MIPA

- c. Penelitian pengembangan ini hanya pada tahap uji validitas dan uji kepraktisan karena penelitian pengembangan ini hanya bertujuan untuk mengetahui keterbacaan produk atau respon siswa terhadap produk yang sudah dikembangkan semisal teksnya terbaca, gambarnya terlihat jelas, isinya mudah di pahami dan sebagainya.

1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah dalam pengembangan *e-poster* menggunakan aplikasi canva pada materi sistem reproduksi adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran secara ringkas adalah bahan atau alat yang digunakan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi dalam kegiatan belajar mengajar.
2. *E-poster* merupakan media pembelajaran elektronik dengan menggunakan desain grafis yang menggunakan gambar-gambar menarik untuk menyampaikan pesan atau informasi visual melalui bahasa yang ringkas dan mudah dipahami. *E-poster* tidak mudah rusak karena tidak dicetak di kertas ataupun dicetak dalam bentuk *banner*, melainkan *e-poster* ini dapat dibaca dan diakses oleh siswa dan guru dimanapun dan kapanpun dalam sebuah media elektronik misalnya, *smartphone*, *laptop*, dan komputer. *E-poster* juga dilengkapi dengan video pembelajaran dan kuis sehingga siswa bisa memerdalam materi selain dari poster serta kuis dapat menjadi evaluasi siswa dalam materi sistem reproduksi
3. *Canva* merupakan sebuah aplikasi dengan desain grafis *online* yang sangat mudah digunakan untuk berbagai kalangan terutama untuk pendidik. *Canva*

juga dapat digunakan melalui *laptop* maupun *handphone*. *Canva* adalah salah satu di antara banyaknya aplikasi yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran.

4. Sistem reproduksi manusia mencakup studi tentang organ, struktur, proses, dan anomali atau gangguan yang terkait dengan reproduksi manusia. Sistem reproduksi manusia pada dasarnya dikategorikan menjadi dua jenis alat kelamin: sistem reproduksi pria dan sistem reproduksi wanita.
5. Model pengembangan *ADDIE* merupakan pemodelan yang tersusun atas 5 (lima) tahap utama yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi).
6. Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* merupakan model pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk melatih memecahkan masalah dan menemukan solusi secara individu maupun berkelompok.

