

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap individu memiliki kebutuhan dasar yang sangat penting akan pendidikan, karena dengan pendidikan seseorang memperoleh ilmu pengetahuan dan dapat memanfaatkan ilmu untuk perkembangan potensi dirinya, serta diaktualisasikan untuk memenuhi kebutuhannya (Aeni & Widodo, 2022). Pendidikan menjadi salah satu upaya preventif, sebab dengan adanya pendidikan akan melahirkan generasi baru yang lebih baik. Usaha sadar dan terencana dalam pendidikan saat ini adalah ditujukan untuk membantu siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, disiplin diri, budi pekerti, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya untuk berbangsa dan bernegara (Putri & Lasari, 2023). Namun, sistem pendidikan saat ini masih belum sepenuhnya sesuai dengan usaha pendidikan tersebut, sehingga sistem pendidikan Indonesia harus segera diperbaiki guna menghasilkan siswa yang unggul, sesuai dengan minat dan kemampuannya (Zulkarnaen & Handoyo, 2019).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mengacu pada metode mempelajari fenomena alam. IPA bukan hanya fakta, konsep, atau prinsip, tetapi juga proses penemuan (Norrizqa, 2021). Menurut pengertian IPA dengan tujuan untuk mengamati gejala-gejala alam, IPA tidak hanya memberikan informasi tentang konsep-konsep saja, tetapi juga memberikan pemahaman tentang bagaimana fenomena ilmu alam terjadi dengan cara mengamati dan mencatat secara langsung apa yang terjadi melalui observasi dan eksperimen terhadap suatu hal untuk

dimengerti. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di salah satu SMP Kabupaten Bangkalan, pembelajaran IPA hanya dilakukan dengan penyampaian informasi tentang konsep dan terkadang melakukan eksperimen kecil dikarenakan keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah. Proses pembelajaran yang demikian dan kurangnya media pembelajaran menjadikan siswa bosan dan kurang berminat terhadap pembelajaran (Zahora & Saparso, 2021).

Saat ini, proses pembelajaran di sekolah masih banyak dilakukan dengan metode dan media pembelajaran yang monoton, tidak menarik atau tidak dapat merangsang siswa untuk dapat meraih informasi pembelajaran dengan maksimal. Seperti pembelajaran di salah satu SMP Bengkulu, bahan ajar dan media yang digunakan guru hanya berupa buku cetak, LKS, dan terkadang menggunakan *power point* (Marcellina *et al.*, 2023). Hal itu menyebabkan minat belajar siswa berkurang atau bahkan tidak ada, kurang meningkatkan memori dan pemahaman siswa, sehingga hasil belajar siswa menjadi buruk (Ilmia *et al.*, 2022). Komponen buku teks dinilai kurang interaktif karena cenderung memuat konten tertulis sehingga mengurangi minat belajar siswa dan mempengaruhi hasil belajar (Aeni & Widodo, 2022). Hal tersebut konsisten dengan hasil wawancara guru IPA SMP Tunas Harapan, hasil belajar siswa kelas VII kurang memuaskan. Sehingga dibutuhkan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar mengingat adanya masalah tersebut dan tuntutan akan pendidikan yang berkualitas.

Minat merupakan kecenderungan seseorang untuk tertarik, terpicat dan bersemangat terhadap sesuatu (Linisari & Arif, 2022). Memiliki minat dalam belajar mampu mempengaruhi prestasi belajar siswa. Jika media pembelajaran

yang digunakan tidak memenuhi minat siswa, pembelajaran tidak akan menarik dan siswa tidak akan menganggapnya serius. Media pembelajaran berbasis elektronik bisa membuat minat belajar siswa meningkat dikarenakan desainnya menarik dan interaktif, di sisi lain dapat membantu siswa memperluas dan membangun pengetahuan mereka dengan menggunakannya (Zahora & Saparso, 2021). Siswa menyukai media pembelajaran elektronik yang memiliki desain menarik serta menyajikan materi secara runtut, interaktif, dan terdapat video pembelajaran yang menjadikan siswa lebih cepat memahami materi (Zahora & Saparso, 2021).

IPA merupakan ilmu saintifik yang berperan dalam perkembangan ilmu sains dan teknologi, sehingga diperlukan adanya peningkatan kualitas pembelajaran IPA untuk menghadapi tantangan di era perkembangan teknologi yang lebih maju seiring bertambahnya waktu (Aeni & Widodo, 2022). Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat, setiap aspek kehidupan manusia tidak terlepas dari kemajuan teknologi. Aspek kehidupan yang sering memanfaatkan teknologi, salah satunya adalah pendidikan. Untuk dapat memanfaatkan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan dalam pendidikan, diperlukan peningkatan kualitas guru dan peningkatan daya tarik siswa terhadap mata pelajaran (Handayani *et al.*, 2023). Signifikansi perkembangan teknologi juga mempengaruhi kemajuan media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran, sehingga guru perlu memiliki pengetahuan tentang teknologi dan mampu memutuskan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran (Susiliastini & Sujana, 2022). Kombinasi media pembelajaran yang inovatif dan menarik dapat semakin meningkat semangat belajar siswa, serta

siswa dilatih menggunakan perangkat teknologi informasi untuk mengeksplorasi konten secara efisien dan efektif (Zahora & Saparso, 2021).

Penggunaan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *e-booklet*, adalah salah satu inovasi dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran. *E-booklet* memiliki warna yang menarik dan gambar yang jelas, yang menjadikan belajar menjadi praktis dan mudah dipahami, juga menjadikan siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga teori atau konsep menjadi lebih bermakna bagi struktur kognitif siswa (Hanifah *et al.*, 2020). *E-booklet* menyajikan materi secara jelas dan ringkas disertai dengan gambar-gambar pendukung materi, sehingga termasuk media yang valid dan dapat diandalkan dari segi tampilan dan isi untuk digunakan dalam pembelajaran (Alves *et al.* 2023). *E-booklet* juga akan menyajikan video pembelajaran berbantuan aplikasi *Powtoon* untuk mendukung isi dan penjelasan materi. Media *Powtoon* layak diimplementasikan untuk membantu memudahkan pemahaman dan meningkatkan kemampuan representasi siswa (Arif & Muthoharoh, 2021). Dalam konteks ini, pengembangan media *e-booklet* dinilai dapat menjadi langkah inovatif dalam meningkatkan minat belajar.

E-booklet pada penelitian ini fokus membahas materi ekologi dan keanekaragaman hayati konteks kerang pisau, sehingga relevan dengan mata pelajaran IPA pada bab ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia tingkat SMP/MTs kelas VII. Salah satu moluska yang keberadaannya cukup melimpah di Pulau Madura dengan nilai ekonomis tinggi adalah kerang pisau (Nurjannah *et al.*, 2021). Namun, para generasi muda saat ini belum banyak mengetahui mengenai kerang pisau dan pemanfaatannya. Maka, *e-booklet* dengan konteks kerang pisau

dapat menjadi media untuk mengenalkan ekologi, karakteristik, dan nilai ekonomis moluska penting yang hidup di Pulau Madura kepada para siswa yang merupakan generasi muda, khususnya di Pulau Madura sekaligus penerus bangsa.

Berdasarkan uraian diatas, pengembangan media *e-booklet* untuk mendukung pembelajaran lebih aktif, tidak membosankan, dan lebih bermakna sehingga dapat meningkatkan minat belajar sangat relevan dengan industri pendidikan saat ini. Mengangkat topik tentang potensi di Pulau Madura juga merupakan salah satu langkah yang baik untuk kemajuan generasi muda, khususnya di Pulau Madura. Sejalan dengan pemikiran tersebut, maka dilakukan studi dengan judul “Pengembangan *E-Booklet* Materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Konteks Kerang Pisau untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, hal yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Masih ada minat belajar siswa yang rendah, terutama dalam mempelajari buku pelajaran IPA;
2. Kurangnya media pembelajaran yang bervariasi seperti *booklet*, *e-learning*; maupun video pembelajaran, untuk mendukung buku pelajaran IPA;
3. Media berbasis teknologi belum banyak dikembangkan disekolah; dan
4. Kerang pisau belum banyak dikenal oleh siswa sebagai generasi muda.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kevalidan *e-booklet* yang dikembangkan untuk siswa SMP?
2. Bagaimana keterbacaan *e-booklet* yang dikembangkan untuk siswa SMP?
3. Bagaimana respons siswa SMP terhadap *e-booklet* yang dikembangkan?
4. Bagaimana minat belajar siswa SMP setelah belajar menggunakan *e-booklet*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan *e-booklet* yang dikembangkan untuk siswa SMP;
2. Untuk mendeskripsikan keterbacaan *e-booklet* yang dikembangkan untuk siswa SMP;
3. Untuk mendeskripsikan respons siswa SMP terhadap *e-booklet* yang dikembangkan; dan
4. Untuk menjelaskan minat belajar siswa SMP setelah belajar menggunakan *e-booklet*.

E. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, manfaat yang diharapkan, antara lain:

1. Hasil penelitian dapat bermanfaat untuk memberikan inovasi media pembelajaran berupa *e-booklet* terhadap minat belajar di kelas VII SMP Tunas Harapan;
2. Sebagai penunjang dari buku ajar, sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran;

3. Sebagai media pembelajaran alternatif bagi guru yang dapat membantu siswa untuk memahami dan mengingat materi;
4. Sebagai masukan kepada sekolah dalam menyediakan media pembelajaran yang menarik untuk menunjang proses pembelajaran; dan
5. Menambah pengetahuan mengenai media pembelajaran yang menarik untuk mengetahui minat belajar dan pengalaman terjun dalam dunia pendidikan.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah:

1. *Booklet* yang dikembangkan berupa digital atau elektronik, yang dapat dibuka menggunakan *handphone* (HP) dengan minimal RAM 3GB dan laptop dengan minimal RAM 2GB;
2. *E-booklet* yang dikembangkan dibuat menggunakan aplikasi *Canva*, *Powtoon*, dan *Flip PDF Professional*;
3. Tampilan *e-booklet* berupa ringkasan materi, gambar, dan video pembelajaran;
4. Materi yang dibahas terdapat pada semester genap kelas VII tentang ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia dengan konteks kerang pisau;
5. *E-booklet* yang dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar siswa; dan
6. *E-booklet* praktis dalam penggunaan dan penyimpanan.

G. Definisi Istilah

Supaya judul ini mudah dipahami dan tidak terjadi perbedaan penafsiran dengan pembaca, maka diberikan pengertian mengenai istilah yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. *E-booklet* merupakan kesatuan dari kata *electronic*, *book* dan *leaflet*, dengan format ukuran kecil seperti leaflet dengan struktur isi seperti buku yang dilengkapi pendahuluan, isi, penutup, namun penyajian *booklet* lebih singkat daripada buku yang disajikan dalam bentuk elektronik (Prastowo, 2015).
2. *Powtoon* adalah singkatan *PowerPoint* dan *Cartoon* yang digunakan untuk menyampaikan presentasi yang menarik minat orang melalui animasi (Widodo *et al.*, 2023) sehingga aplikasi ini menjadi program yang cocok digunakan dalam dunia pendidikan (Putri, 2021).
3. Kerang Pisau atau kerang bambu yang memiliki nama latin *Solen* Sp. adalah salah satu jenis moluska yang berasal dari kelas *bivalvia* yang memiliki tubuh kecil memanjang sekitar 5-7,5 cm dengan salah satu ujung tubuhnya runcing seperti pisau (Nurjannah *et al.*, 2021).
4. Minat belajar adalah kemauan siswa dalam belajar, sehingga seluruh pikiran siswa secara penuh dimanfaatkan untuk memperoleh dan memahami ilmu pengetahuan yang dibutuhkannya (Trygu, 2021).