

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dimanfaatkan oleh guru guna memfasilitasi proses pembelajaran dalam mengkomunikasikan materi pelajaran (Rohman dan Susilo, 2019), serta diciptakan dengan tujuan khusus untuk membangkitkan emosi, minat, pikiran, dan motivasi peserta didik (Kudri et al., 2023). Karakteristik utama dari media pembelajaran adalah mampu memvisualisasikan informasi dan membuat pembelajaran lebih interaktif. Guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik serta memperluas jangkauan materi pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat (Firmadani, 2020). Media pembelajaran juga memiliki keterbatasan yang perlu diperhatikan karena tidak semua peserta didik dan sekolah memiliki akses yang sama terhadap teknologi yang diperlukan untuk memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal.

Keterbatasan media pembelajaran di sekolah merupakan tantangan serius yang dihadapi oleh sebagian besar lembaga pendidikan saat ini. Kendala dalam mengakses media pembelajaran yang memadai dapat menghambat kemajuan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan (Hidayat, 2023). Keefektifan dalam penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu indikator kesuksesan pengalaman belajar (Mustari, 2022). Keberadaan media pembelajaran dapat berdampak positif pada keaktifan peserta didik (Umarella, Saimima, dan Hussein, 2018). Ketersediaan media pembelajaran yang terbatas mengakibatkan peserta didik sulit mengakses materi pembelajaran dengan efektif dan interaktif (Zahwa dan Syafi'i, 2022).

SMPN 10 Kota Bekasi merupakan salah satu sekolah yang masih menghadapi tantangan dalam pemanfaatan media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran IPA kelas VII di SMPN 10 Kota Bekasi, media pembelajaran yang umumnya digunakan pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati adalah buku paket. Bahan ajar yang terbatas pada buku

paket mengakibatkan beberapa kendala bagi peserta didik, seperti rasa bosan, kurang fokus, dan keterbatasan interaksi. Dari seluruh guru pengampu mata pelajaran IPA di SMPN 10 Kota Bekasi, hanya satu orang guru yang telah menggunakan buku digital dalam proses pembelajaran, namun keefektifannya masih belum optimal karena buku digital masih terlalu banyak mengandalkan narasi teks. Perbedaannya dengan buku teks yang tersedia di sekolah adalah buku digital hanya ditampilkan melalui proyektor. Guru IPA mengakui bahwa penggunaan bahan ajar elektronik akan lebih menarik minat dan motivasi peserta didik. Sayangnya, implementasi bahan ajar elektronik terhambat oleh ketidakmerataan jaringan internet di seluruh wilayah sekolah. Hasil wawancara menyatakan bahwa guru mengharapkan adanya langkah-langkah inovatif dengan membuat media pembelajaran elektronik untuk mengatasi kendala ini agar pembelajaran menjadi lebih menarik, inspiratif, dan berorientasi pada pemanfaatan teknologi secara efektif.

Hasil penyebaran kuesioner analisis kebutuhan media pembelajaran dan kegiatan tanya jawab singkat kepada 40 peserta didik kelas VIII di SMPN 10 Kota Bekasi mengungkapkan adanya variasi pengalaman belajar pada peserta didik. Hal ini dipengaruhi oleh perbedaan metode pengajaran yang diterapkan oleh guru mata pelajaran IPA saat mereka berada di kelas VII. Meskipun semua peserta didik mendapatkan bahan belajar berupa buku teks cetak yang telah difasilitasi oleh sekolah, banyak di antara mereka yang merasa kurang tertarik dan bahkan bosan dengan penggunaan buku teks cetak sebagai sumber belajar utama.

Data menunjukkan bahwa kurangnya variasi dalam penggunaan sumber belajar juga terlihat dari praktik mengajar guru IPA di sekolah tersebut. Dari semua guru yang mengajar, hanya satu guru yang menggunakan metode pembelajaran yang lebih beragam, yaitu dengan memanfaatkan buku digital, video pembelajaran, dan presentasi Powerpoint yang ditampilkan melalui proyektor. Sementara itu, guru-guru lainnya masih terpaku pada penggunaan buku teks cetak sebagai satu-satunya sumber materi pembelajaran. Kondisi ini tentunya mempengaruhi semangat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, di mana rasa bosan

dan kurangnya variasi dalam metode pembelajaran menjadi salah satu tantangan utama yang dihadapi.

Salah satu pendekatan inovatif dalam mengatasi permasalahan pada proses pembelajaran materi ekologi dan keanekaragaman hayati di SMPN 10 Kota Bekasi adalah penggunaan *e-booklet* berbasis *edutainment* sebagai media pembelajaran dalam mengatasi keterbatasan media pembelajaran. Istilah *booklet* diambil dari kata *book* dan *leaflet*, yang artinya sebuah buku yang memiliki desain seperti leaflet dan penyajian materinya lebih ringkas daripada sebuah buku (Reni, 2021). *E-booklet* adalah bentuk media pembelajaran yang berupa buku dengan desain serupa leaflet, yang memuat materi dalam format ringkasan, gambar menarik, fitur-fitur interaktif, dan dapat diakses melalui *handphone* atau media elektronik lainnya (Hendrianti et al., 2021; Andrian dan Fuadiyah, 2023). *Edutainment* adalah gabungan dari pendekatan pendidikan (*education*) dan hiburan (*entertainment*) (Indriati, 2012; Shodiqin, 2016). Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa *e-booklet* berbasis *edutainment* merupakan bentuk media pembelajaran digital interaktif yang mengintegrasikan aspek pendidikan dan hiburan.

*E-booklet* berbasis *edutainment* memiliki elemen teks, gambar, multimedia, dan fitur interaktif seperti permainan, video, musik, dan lain-lain (Hami, 2021). *E-booklet* berbasis *edutainment* memiliki sifat informatif karena desainnya menarik dan penyampaiannya tidak hanya berupa narasi, sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami materi dalam proses pembelajaran (Pralisaputri et al., 2016). Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu oleh Murni dkk. (2018) yang menunjukkan bahwa penggunaan *booklet* berbasis *edutainment* dapat membantu peserta didik memahami materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Media *e-booklet* berbasis *edutainment* juga fleksibel, dapat digunakan di dalam atau di luar kelas (Darlen et al., 2015). Namun, *e-booklet* memiliki beberapa kekurangan yaitu adanya keterbatasan akses ke teknologi apabila seseorang tidak terampil menggunakan perangkat elektronik dan *e-booklet* tidak dapat diberi tanda coretan untuk menandai informasi penting.

Penggunaan *e-booklet* berbasis *edutainment* sebagai media pembelajaran alternatif dapat menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis, menarik, dan

interaktif bagi peserta didik dalam materi ekologi dan keanekaragaman hayati. Menurut Hanifah *et al.* (2020), *e-booklet* berbasis *edutainment* dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang mendalam sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. *E-booklet* berbasis *edutainment* juga dapat memfasilitasi keingintahuan mereka terhadap materi. Dengan adanya unsur hiburan yang terintegrasi dalam *e-booklet*, peserta didik lebih tertarik dan termotivasi untuk mengeksplorasi informasi lebih lanjut, peserta didik dapat meningkatkan kreativitas mereka dalam mengaplikasikan pengetahuan.

Peserta didik dapat merasakan pembelajaran yang tidak hanya informatif, namun juga menghibur melalui penggunaan konsep *edutainment* dalam *e-booklet*, (Shodiqin, 2016). *E-booklet* berbasis *edutainment* mampu menggugah perhatian peserta didik dengan mengintegrasikan unsur hiburan, yaitu adanya fitur interaktif seperti video, gambar, audio, *hyperlink*, kuis online, dan permainan sebagai evaluasi materi pembelajaran. Bahriah *et al.*, (2017) menyatakan bahwa integrasi unsur hiburan dalam *edutainment* membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

Materi ekologi dan keanekaragaman hayati merupakan salah satu pokok pembahasan bidang biologi dalam pembelajaran IPA. Indonesia sebagai negara megadiversitas, memiliki lebih dari 80.000 spesies tumbuhan dan ribuan spesies hewan, termasuk spesies endemik yang hanya ditemukan di sini (Wahidah dan Husain, 2018). Keanekaragaman ekosistemnya, dari hutan hujan tropis hingga terumbu karang, menjadi tempat bagi flora dan fauna unik Indonesia. Namun, tantangan serius seperti deforestasi, perburuan liar, dan perubahan iklim mengancam keberlangsungan hayati ini. Oleh karena itu, pemahaman tentang ekologi dan keanekaragaman hayati penting untuk mempromosikan kesadaran akan konservasi alam dan keberlanjutan lingkungan.

Pemahaman peserta didik terhadap materi ekologi dan keanekaragaman hayati akan terhambat jika sumber tidak sesuai dengan tingkat pemahaman mereka. Berdasarkan hasil wawancara di lapangan, pada sub materi ekosistem tidak ada ilustrasi atau gambar yang mampu menggambarkan populasi, komunitas, ekosistem, bioma, dan biosfer. Pada sub materi aliran energi, peserta didik belum

mampu memvisualisasikan peran organisme dalam suatu ekosistem karena penjelasan pada buku paket belum memfasilitasi pemahaman peserta didik. Pada sub materi perbedaan keanekaragaman hayati Indonesia dengan di belahan dunia lainnya, tidak dicantumkan dengan jelas identifikasi perbedaan flora dan fauna Indonesia dengan negara lainnya. Peserta didik pada pelajaran ekologi dan keanekaragaman hayati menggunakan buku paket cetak sebagai sumber informasi, namun penjelasan yang tertulis di dalamnya masih kurang memadai. Dalam memahami definisi atau materi, peserta didik perlu mengikuti bagian aktivitas dalam buku paket. Namun, guru jarang menerapkan bagian aktivitas tersebut, sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi menjadi terhambat.

Peneliti mengembangkan *e-booklet* berbasis *edutainment* untuk memberikan penjelasan definisi atau materi secara singkat dan jelas melalui gambar, video, dan teks, serta menyediakan berbagai permainan untuk memperkaya pemahaman peserta didik. Melalui pendekatan *edutainment*, materi ekologi dan keanekaragaman hayati akan dikemas dalam format yang menarik dan menyenangkan sehingga meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep dasar ekologi dan pentingnya keanekaragaman hayati. Penggunaan *e-booklet* berbasis *edutainment* juga memungkinkan peserta didik untuk mengakses dan melakukan pembelajaran secara mandiri. Hal ini memberikan solusi bagi guru mata pelajaran IPA yang mengalami keterbatasan waktu mengajar untuk memastikan bahwa materi ekologi dan keanekaragaman hayati tetap dapat tersampaikan secara efektif kepada seluruh peserta didik.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka dilakukanlah pengembangan media pembelajaran *e-booklet* berbasis *edutainment* pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati untuk peserta didik kelas VII di SMPN 10 Kota Bekasi.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, didapatkan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru hanya menggunakan buku teks cetak sebagai media pembelajaran pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati.
2. Guru jarang melaksanakan bagian aktivitas pada buku, sehingga belum memfasilitasi peserta didik dalam materi ekologi dan keanekaragaman hayati.
3. Keterbatasan bahan ajar menyebabkan penurunan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.
4. Peserta didik merasa bosan dengan penggunaan buku teks cetak sebagai sumber belajar materi ekologi dan keanekaragaman hayati.
5. Penggunaan *e-booklet* berbasis *edutainment* belum pernah diterapkan pada proses pembelajaran khususnya materi ekologi dan keanekaragaman hayati di kelas VII SMPN 10 Kota Bekasi.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini ditetapkan sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran *e-booklet* berbasis *edutainment* dalam pembelajaran materi ekologi dan keanekaragaman hayati di kelas VIII SMPN 10 Kota Bekasi karena telah memiliki pengalaman belajar pada materi tersebut.
2. Materi ekologi dan keanekaragaman hayati yang dijabarkan pada media pembelajaran *e-booklet* berbasis *edutainment*.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara pengembangan *e-booklet* berbasis *edutainment* sebagai media pembelajaran materi ekologi dan keanekaragaman hayati kelas VII?
2. Bagaimana kelayakan *e-booklet* berbasis *edutainment* pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati berdasarkan penilaian oleh ahli?

## E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan cara pengembangan *e-booklet* berbasis edutainment sebagai media pembelajaran ekologi dan keanekaragaman hayati kelas VII
2. Untuk mengetahui kelayakan *e-booklet* berbasis *edutainment* pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati berdasarkan penilaian oleh ahli.

## F. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi, inovasi, dan referensi bagi peserta didik, guru, sekolah, dan peneliti lain dalam hal pengembangan media pembelajaran *e-booklet* berbasis edutainment baik pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati maupun materi lainnya.

2. Manfaat praktis

Adapun manfaat praktis yang diharapkan yaitu:

- a. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dalam melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran serta memberikan pengalaman yang mengesankan dalam berkreaitivitas untuk mewujudkan inovasi pembelajaran sehingga dapat berdampak pada mutu pendidikan.
- b. Bagi peserta didik, dengan adanya media pembelajaran *e-booklet* berbasis *edutainment* tentang ekologi dan keanekaragaman hayati diharapkan dapat menjadi sumber belajar yang mudah dipahami dan menyenangkan, serta menumbuhkan literasi peserta didik sehingga dapat menambah wawasan yang lebih luas.
- c. Bagi guru, media pembelajaran *e-booklet* berbasis *edutainment* ini diharapkan menjadi media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien, dan

- mempermudah guru dalam menjelaskan materi ekologi dan keanekaragaman hayati.
- d. Bagi sekolah, media pembelajaran *e-booklet* berbasis *edutainment* diharapkan menjadi media yang efektif dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

