

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kingdom Animalia dalam biologi memiliki arti dunia hewan yang merupakan organisme eukariotik yang multiseluler (Welianto, 2020). Secara umum, materi pembelajaran Kingdom Animalia meliputi setiap spesies yang terbagi dalam kelompok-kelompok tersebut memiliki karakteristik, organ reproduksi, filum, nama latin dan anatominya masing-masing. Pengetahuan tersebut penting karena kita sebagai manusia hidup berdampingan dengan alam, dan sebagai manusia harus mengetahui peranan hewan dalam ekosistem untuk dapat mengolah dan menjaga kelestarian beranekaragam makhluk hidup (Kemendikbud, 2020). Mempelajari Kingdom Animalia juga bermanfaat seperti mendapat pengetahuan untuk menjaga ekosistem, mengolah sumber pangan, bahan baku, penelitian dan untuk konservasi. Dengan ilmu yang tepat kita dapat memanfaatkan hewan dengan bijak untuk mendapatkan manfaatnya (Putri, 2023).

Sayangnya pengetahuan tersebut ketika diujikan masih banyak yang memiliki nilai dibawah KKM. Menurut data nilai rata-rata Ujian Nasional dari situs Pusat Penilaian Pendidikan (2019) mengemukakan bahwa nilai biologi pada daerah Jawa Tengah, Kota Semarang tergolong rendah yaitu 49,91. Rata-rata nilai tersebut dapat dilihat penjabaran materi soal pada bagian pertanyaan keanekaragaman hayati, Kingdom Animalia ini memiliki rata-rata nilai terendah yaitu 51,84. Beberapa faktor internal dan eksternal bisa mempengaruhi pendapatan nilai rendah tersebut yang berkaitan dengan pembelajaran biologi Kingdom Animalia di sekolah. Masalah tersebut dikemukakan oleh Purwati & Puspitasari (2021) bahwa kesulitan yang seringkali dihadapi siswa dalam mempelajari materi Kingdom Animalia adalah materi yang terlalu banyak, menggunakan nama-nama latin, berbagai karakteristik dan hafalan yang banyak. Bahan ajar seperti *handout*, buku dan internet juga tidak sepenuhnya mudah dipahami, seperti gambar yang kurang

menarik dan informasi yang tidak lengkap. Hal ini juga didukung dari data yang didapatkan dari hasil wawancara, FGD dan angket yang telah disebarkan. Narasumber yakni guru biologi di berbagai sekolah juga mengatakan hal demikian. Hasil FGD dengan lima orang siswa yang bersekolah di SMP dan SMA juga mengatakan salah satu kesulitan pembelajaran bab Animalia dikarenakan cakupan materi yang luas dan Bahasa ilmiah yang sulit. Sedangkan dari kuesioner yang dibagikan pada siswa, kesulitan yang dihadapi lebih condong pada materi dan media yang digunakan.

Berdasarkan masalah yang ada, bisa dilihat bahwa suatu media memiliki peran penting dalam pembelajaran. Penggunaan suatu media akan mempengaruhi proses pembelajaran, dimana anak akan mencerna informasi yang diberikan dari media tersebut sesuai dengan gaya belajarnya. Beberapa guru yang diwawancarai juga mengatakan bahwa salah satu faktor yang membuat anak kesulitan dalam belajar adalah media yang digunakan kurang interaktif komunikatif. Menurut guru, siswa akan cenderung menyukai dan semangat dalam belajar jika ada pembelajaran seperti bermain kuis digital interaktif Kahoot dan Quizziz. Namun sayangnya penggunaan media tersebut masih terbatas dari segi konten, waktu dan penggunaan. Menurut hasil wawancara, penggunaan media bermain dalam pembelajaran tersebut dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Hal tersebut juga dibahas pada FGD dimana mereka mengatakan bahwa pembelajaran menggunakan game akan lebih seru dan menyenangkan serta tidak membuat jenuh. Siswa mengatakan bahwa pembelajaran jadi menyenangkan karena pada dasarnya mereka menyukai bermain game.

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar siswa adalah materi yang banyak dan media belajar yang terbatas. Maka dari itu penulis memutuskan untuk membuat media belajar alternatif atau media belajar pendukung media utama dalam mempelajari Kingdom Animalia yang berupa *card game*. Dimana para siswa cenderung menyukai permainan kartu, dan media tersebut mudah dimainkan dan memiliki familiaritas yang tinggi.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang disampaikan, terdapat beberapa masalah yaitu:

- 1) Cakupan materi biologi yang banyak meliputi ciri-ciri, fisiologi, anatomi, fungsi, alat gerak, dan sebagainya.
- 2) Media yang digunakan sifatnya masih cenderung berjalan satu arah dan kurang bisa membangkitkan motivasi anak dalam belajar.

Berdasarkan penjabaran latar belakang, rumusan masalah yang didapat adalah bagaimana perancangan media pembelajaran interaktif Kingdom Animalia untuk siswa SMP dan SMA?

1.3 Batasan Masalah

1.3.1 Demografis

- 1) **Usia:** 12 – 18 tahun

Klasifikasi umur tersebut termasuk pada fase masa remaja yaitu remaja awal hingga tengah. Fase remaja juga disebut *adolescence* dan dikemukakan oleh John W. Santrock. Pada masa remaja, manusia mengalami pertumbuhan dari masa kanak-kanak hingga ke dewasa yang mencakup berbagai perubahan mulai dari biologis, emosional hingga kognitif. Periode perubahan tersebut sangat cepat dan seringkali mengakibatkan perubahan minat dan perilaku. Amini (2018) mengatakan bahwa remaja cenderung kurang suka dengan belajar, mudah bosan dan memiliki emosi yang kurang stabil dikarenakan pada fase ini mereka masih mencari identitas, menyesuaikan diri, mencari pengalaman dan berusaha menyelesaikan masalah dan tantangan yang ada.

- 2) **Jenis Kelamin:** Perempuan dan Laki-laki

- 3) **Sosial Ekonomi:** B – A1 (*Middle to Upper 1*)

Diambil dari data BPS, kelompok SES B hingga A1 dipilih karena kelompok ini memiliki kondisi ekonomi yang baik dan mencukupi. Kelompok SES ini dapat memenuhi kebutuhan hidup dengan baik termasuk Pendidikan. Biaya tersebut dapat digunakan untuk

mendukung pendidikan anak seperti menyekolahkan anak dan memberikan media belajar yang sesuai untuk mendukung proses pembelajaran yang ada di sekolah.

1.3.2 Geografis

- 1) **Negara:** Indonesia
- 2) **Provinsi:** Jawa Tengah
- 3) **Kota:** Semarang

Dilansir dari situs Universitas Stekom, Semarang menempati peringkat keempat di Indonesia sebagai kota metropolitan setelah Jakarta, Surabaya, Medan, dan Bandung. Tingkat Pendidikan di Semarang juga memadai, dengan adanya data dari BPS pada tahun 2022 bahwa jumlah sekolah di Semarang pada tahun 2022 ada sebanyak 1.850 sekolah, dan 265 sekolah diantaranya adalah SMP dan SMA. Diambil dari Statistik Pendidikan Kota Semarang Tahun 2022, perkembangan teknologi pada jaman ini sangatlah pesat dan dapat dimanfaatkan, salah satunya adalah untuk keperluan pendidikan. Teknologi informasi sangat diperlukan baik bagi siswa dan pengajar karena tuntutan pendidikan dan kemajuan-kemajuan lainnya.

1.3.3 Psikografis

Siswa menyukai cara pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan berbagai media seperti game baik digital maupun tradisional. Siswa memiliki gaya belajar visual maupun menyukai gambar, ilustrasi, dan hal-hal lain yang berkaitan dengan visual. Siswa memiliki daya tarik yang tinggi terhadap game, dan suka melakukan eksplorasi mandiri.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini adalah perancangan media pembelajaran interaktif Kingdom Animalia dengan menyenangkan dan efektif untuk siswa SMP dan SMA.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Berikut adalah penjabaran berbagai manfaat yang didapat setelah melakukan perancangan Tugas Akhir. Manfaat dibagi menjadi tiga pihak yaitu untuk penulis sendiri, orang lain, dan universitas. Berikut adalah penjabarannya:

1.5.1 Manfaat bagi penulis

Penulis mengetahui karakteristik media apa yang cocok digunakan sebagai media belajar alternatif atau media pendukung pembelajaran biologi. Penulis juga mengetahui bagaimana cara merancang media pembelajaran interaktif yang baik.

1.5.2 Manfaat bagi orang lain

Manfaat yang didapat bagi orang lain, terutama bagi siswa dan guru adalah sebuah rancangan media alternatif atau media pendukung pembelajaran Biologi Kingdom Animalia yang dapat mendukung proses belajar mengajar.

1.5.3 Manfaat bagi universitas

Manfaat bagi Universitas Multimedia Nusantara adalah, jikalau ada penelitian maupun kajian lain mengenai biologi maupun hal-hal yang serupa, maka sekiranya tugas akhir ini bisa menjadi referensi perancangan, studi kasus maupun pengembangan penelitian yang sudah ada.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA