

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATERI *ANIMALIA* KELAS X IPA SMAN 1 BUKITTINGGI

Yenni Sipayung¹⁾, Gusmaweti²⁾, Wince Hendri²⁾
 Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Bung Hatta

Email: y.sipayung@yahoo.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembelajaran berupa kegiatan belajar mengajar, dimana terjadinya interaksi antara siswa dan guru [1]. Dalam bidang pendidikan guru berperan sebagai tenaga pendidik yang membimbing siswa untuk mampu mengembangkan ilmu pengetahuan dan dapat merubah kondisi siswa dari yang tidak tahu menjadi tahu. Guru merupakan faktor yang sangat dominan dan penting dalam pendidikan formal pada umumnya karena bagi peserta didik, guru sering dijadikan tokoh teladan, bahkan menjadi tokoh identifikasi diri [2]. Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan belajar [3].

Berdasarkan dari pengalaman magang 3 pada 23 September 2019 sampai 19 Oktober 2019 pada semester ganjil 2019 dan dari hasil observasi dan wawancara pada 16 November 2019 guru kelas X IPA bahwa media pembelajaran biologi berbasis *Power Point* yang masih sederhana, belum dilengkapi dengan animasi *flash* dan video pembelajaran. Selanjutnya hasil belajar biologi siswa pada semester ganjil 2019 kelas X IPA SMA Negeri 1 Bukittinggi pada bidang kognitif tidak mencapai target Ketuntasan Kriteria Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah dengan nilai 83 untuk mata pelajaran biologi. Sedangkan dengan nilai rata-rata keseluruhan hasil belajar biologi siswa kelas X IPA SMA Negeri 1 Bukittinggi yaitu 81,57.

METODE

Penelitian dilakukan di SMAN 1 Bukittinggi. Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah pada semester genap tahun ajaran 2020. Jenis penelitian ini adalah pengembangan. Model yang digunakan adalah *4-D models* yaitu *define, design, develop, dan disseminate*, yang dikembangkan oleh Trianto (2014:232). Mengingat akan keterbatasan waktu

penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap *develop* sedangkan tahap *disseminate* tidak dilakukan.

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X IPA SMAN 1 Bukittinggi pada semester genap tahun ajaran 2020 dengan jumlah 322 siswa yang terdiri dari 9 kelas. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan sampel sebanyak 30 % dari jumlah populasi 322 peserta didik yang tersebar ke dalam 9 kelas. Setiap kelas diambil secara *random* sebanyak 7 sampai 8 siswa perkelasnya. Uji penelitian dilakukan terhadap siswa kelas X IPA SMAN 1 Bukittinggi yang berjumlah 65 siswa. Instrumen penelitian alat yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian ini adalah sebagai berikut: angket validitas, angket praktikalitas guru, dan angket praktikalitas siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Hasil validasi media pembelajaran oleh 2 validator.

Aspek	Validator		Total	Nilai Validitas	Kriteria
	1	2			
Kelayakan Isi	27	23	50	3,57	Sangat Valid
Kebahasaan	27	23	50	3,57	Sangat Valid
Penyajian	28	25	53	3,79	Sangat Valid
Rata-Rata				3,64	Sangat Valid

Tabel 2. Hasil praktikalitas media pembelajaran oleh 3 guru.

Aspek	Praktikalator Oleh guru			Total	Persentase (%)	Kriteria
	1	2	3			
Kemudahan penggunaan	15	14	14	43	89,58	Praktis
Efisiensi waktu pembelajaran	16	13	14	43	89,58	Praktis
Manfaat	15	14	15	44	91,67	Sangat Praktis
Rata-Rata Persentase (%)					90,28	Sangat Praktis

Tabel 3. Hasil praktikalitas media pembelajaran oleh 65 siswa.

Aspek	Persentase (%)	Kriteria
Kemudahan Penggunaan	88,46	Praktis
Efisiensi Waktu Pembelajaran	87,30	Praktis
Manfaat	88,94	Praktis
Rata-Rata Persentase (%)	88,24	Praktis

Produk pembelajaran disimpulkan valid jika dikembangkan dengan teori yang memadai, disebut dengan validitas isi [4]. Dari ketiga aspek validitas media pembelajaran dapat diketahui bahwa aspek penyajian merupakan yang memiliki nilai validitas tertinggi. Secara keseluruhan, nilai rata-rata hasil uji validitas media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* adalah 3,64 dengan kriteria sangat valid. dari hasil uji validitas media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* pada materi *animalia* yang dikembangkan telah sangat valid.

Media pembelajaran dikatakan memenuhi kriteria kepraktisan jika 50% dari siswa memberikan respon positif terhadap beberapa aspek yang ditanyakan dalam lembar respon siswa [5]. Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat strategis karna dapat memperjelas, mempermudah, mempercepat penyampaian pesan atau materi kepada para siswa, sehingga siswa paham terhadap materi yang sedang disampaikan [6].

Dari ketiga aspek praktikalitas media pembelajaran dapat diketahui bahwa aspek manfaat merupakan yang memiliki nilai praktikalitas tertinggi. Secara keseluruhan, nilai rata-rata hasil uji angket praktikalitas oleh guru pada media pembelajaran interaktif berbasis *Problem Based Learning* sebesar 90,28% kriteria sangat praktis dan hasil uji angket praktikalitas oleh siswa sebesar 88,24% kriteria praktis. Dari hasil uji praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis *Problem Based Learning* pada materi *animalia* yang dikembangkan telah praktis

Dari hasil seluruh uji validitas dan praktikalitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* pada materi *animalia* yang dihasilkan sudah valid dan praktis.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *Problem Based Learning* sebesar 3,64 dengan kategori sangat valid.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis *Problem Based Learning* yang dihasilkan sebesar 90,28% dengan kategori sangat praktis dan oleh siswa sebesar 88,24% dengan kategori praktis.

Saran

1. Guru dan siswa dapat menjadikan media pembelajaran interaktif berbasis *Problem Based Learning* pada materi *animalia* kelas X IPA SMA sebagai bahan ajar bagi guru dan sebagai sumber belajar bagi siswa pada materi lain.
2. Peneliti lain dapat menggunakan atau melanjutkan penelitian ini sebagai bahan ajar dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). Penerapan model pembelajaran project based learning (PjBL) upaya peningkatan kreativitas mahasiswa. *Jurnal Varidika*, 30(1), 79-83.
- [2] Har, E., Sari, R. T., Gusmawati, G., Hendri, W., Azrita, A., Deswati, L., & Mulyani, V. (2018). Peningkatan Kompetensi Guru IPA Biologi Sekolah Menengah Pertama melalui Pelatihan dan Pembekalan Materi di Laboratorium Kabupaten Pesisir Selatan. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 1(1), 94-99.
- [3] Pane, A. 2017. Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal kajian ilmu-ilmu keislaman*. Vol 3 (2) hlm 337. ISSN: 2460-2345.
- [4] Haviz, M. (2016). Research and development; penelitian di bidang kependidikan yang inovatif, produktif dan bermakna. *Ta'dib*, 16(1).
- [5] Jusniar, J., Side, S., & Anwar, M. (2014). Pengembangan Perangkat Assesment Berbasis Keterampilan Generik Sains (Kgs) Pada Mata Kuliah Praktikum Kimia Fisik II. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia*, 1(1), 35-42.
- [6] Rusman, M. P., & Cepi, R. (2012). Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer. *Bandung: Alfabeta*.