

Analisis Permasalahan dalam Penggunaan Media Pembelajaran Biologi di SMA Negeri 1 Percut Pada Kelas X-7

Alya Anugrah Siregar¹, Dea Natalia Barus², Dita Zahara Gultom³, Gabriella Munthe⁴,
Khairina Hafiza Pasaribu⁵, Widya Arwita⁶, Rizal Mukra⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Pendidikan Biologi, Universitas Negeri Medan

e-mail : widyaarwita@unimed.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis permasalahan dalam penggunaan media pembelajaran biologi di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan. Melalui pendekatan deskriptif kualitatif, penelitian ini melibatkan satu guru biologi dan 31 siswa kelas X-7. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun media pembelajaran seperti laptop dan infocus telah digunakan, masih terdapat tantangan signifikan, seperti rendahnya minat dan antusiasme siswa dalam belajar. Penelitian ini merekomendasikan peningkatan variasi media dan strategi interaktif untuk lebih meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran biologi. Banyak siswa merasa kurang terlibat karena kurangnya variasi media dan interaktivitas dalam pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respon positif dan antusias terhadap penggunaan media tersebut, meskipun masih terdapat sebagian kecil siswa yang kurang berminat.

Kata Kunci : *Antusiasme, Interaktivitas, Media pembelajaran*

Abstract

This study aims to analyze the problems in the use of biology learning media in SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan. Through a qualitative descriptive approach, this study involved one biology teacher and 31 students of grade X-7. The results of the study indicate that although learning media such as laptops and infocus have been used, there are still significant challenges, such as low interest and enthusiasm of students in learning. This study recommends increasing the variety of media and interactive strategies to further increase student engagement in biology learning. Many students feel less involved due to the lack of media variety and interactivity in learning. The results of interviews with teachers also showed that most students gave positive and enthusiastic responses to the use of the media, although there were still a small number of students who were less interested.

Keywords : *Enthusiasm, Interactivity, Learning media*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pengembangan kemampuan seseorang di bidang intelektual, emosional, dan spiritual bertujuan untuk menciptakan individu yang memiliki karakter dan moral yang baik. Hal ini diharapkan menjadi fondasi yang kokoh bagi individu untuk meraih cita-cita dan tujuan hidupnya. Pendidikan memiliki kemampuan untuk membantu orang menjadi pemikir yang lebih kritis, analitis, dan untuk membantu saat memecahkan masalah. Orang menjadi lebih kritis, analitis, dan kreatif saat memecahkan masalah. Menurut Rahman et al. (2020), pendidikan adalah bisnis damai yang mewariskan pengetahuan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan itu sendiri memiliki sifat yang sangat manusiawi (Abdul et al., 2022).

Dalam proses pembelajaran, guru dan siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru memiliki tanggung jawab untuk mencapai tujuan pembelajaran, tidak hanya dengan menyampaikan materi, tetapi juga dengan membimbing siswa agar berkembang secara fisik, mental, dan sikap. Mereka perlu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan agar siswa tidak merasa bosan atau jenuh. Selain itu, seorang guru harus menyadari peran pentingnya

sebagai pendidik yang melaksanakan pendidikan secara langsung dan bertanggung jawab atas keberhasilan proses pembelajaran. Hamalik (dalam Wahyuningtyas,2020:24) menyatakan penggunaan media ajar pada pembelajaran berdampak pada peningkatan kemauan dan minat untuk belajar yang lebih baik, juga meningkatkan motivasi untuk siswa selama proses pembelajaran (Wulandari et al., 2023).

Dunia pendidikan sering menangani masalah pembelajaran yang buruk. Selama kegiatan belajar mengajar, siswa belajar lebih banyak secara teori. Fokus pembelajaran di kelas lebih pada kemampuan siswa untuk memahami pelajaran. Kehadiran guru dalam proses belajar mengajar diharapkan dapat mendorong pengembangan potensi dan kreativitas siswa. Dengan demikian, siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan teoritis, tetapi juga belajar untuk menerapkannya dalam kehidupan di masa depan (Nurrita, 2018).

Guru tetap menggunakan pembelajaran guru-pusat, yang berarti mereka menggunakan metode pembelajaran konvensional, metode ceramah, untuk menjelaskan materi. Akibatnya, beberapa siswa mulai kehilangan minat dalam pelajaran, dan mereka menghadapi kesulitan untuk memahami materi. Selain itu, sumber pembelajaran yang digunakan cenderung monoton, hanya berasal dari buku teks. Hal ini membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti proses belajar. Masalah ini juga berdampak pada hasil belajar yang buruk, dengan nilai yang rendah dan minat siswa untuk belajar yang menurun (Sintaet al., 2022).

Seiring dengan kemajuan teknologi di bidang pendidikan yang semakin menuntut efisiensi dan efektivitas dalam proses belajar, penggunaan media pembelajaran kini menjadi elemen yang sangat penting. Salah satu upaya yang harus dilakukan untuk mengurangi dominasi sistem penyampaian pelajaran verbalistik dengan menggunakan media pembelajaran untuk mencapai tingkat efisiensi dan efektivitas yang paling tinggi. Media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi yang krusial dalam proses belajar. Media ini memudahkan guru untuk menyampaikan materi dan memudahkan siswa untuk memahaminya.

Asra (2007: 5-5) mengatakan bahwa "media pembelajaran" menggunakan kata "media" secara harfiah berarti "perantara" atau "pengantar", sedangkan "media pembelajaran" menggunakan kata "kondisi" yang dirancang untuk mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan belajar. Istilah "media pembelajaran" sering digunakan bersamaan dengan istilah "media pendidikan". Istilah-istilah ini memiliki arti yang sama dan dapat digunakan berulang kali. Media pembelajaran adalah alat atau perantara yang bermanfaat yang memungkinkan komunikasi yang efektif antara pendidik dan siswa. Hal ini sangat memudahkan guru dalam proses pengajaran dan membuat pengalaman belajar menjadi lebih sederhana dan menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Guru harus menyadari pentingnya media dalam memfasilitasi proses belajar mengajar dan membantu siswa belajar. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran harus dilakukan dengan cermat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih mudah. Penggunaan media yang tepat akan meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan daya tarik dalam proses belajar. Penting bagi guru untuk memahami bahwa tanpa alat pembelajaran yang sesuai, proses belajar bisa menjadi rumit, tidak efektif, dan membuat siswa cepat merasa bosan (Wulandari et al., 2023).

Guru perlu menyadari bahwa setiap siswa memiliki karakteristik dan kemampuan yang unik. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menyiapkan media yang sesuai dan inklusif, agar semua siswa dapat merasakan manfaatnya dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif. Dengan memilih media yang tepat, interaksi antara guru dan siswa dapat diperkuat, dan siswa akan merasa lebih terlibat, sehingga tidak mudah merasa bosan. Media yang menarik dapat memicu minat belajar mereka.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana guru memanfaatkan media pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa. Berdasarkan hal ini, peneliti berencana untuk menyusun artikel berjudul "Analisis Permasalahan Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Biologi Di SMA Negeri 1 Percut pada Kelas X-7." Penulis ingin mendalami lebih lanjut hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan betapa pentingnya peran media dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media yang tepat, peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran, yang pada akhirnya akan memperkaya pengalaman belajar mereka dan membangun fondasi yang kuat untuk pengetahuan mereka di masa depan.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian studi kasus intrinsik (intrinsic case study) melalui pendekatan deskriptif kualitatif. Studi kasus dilakukan untuk memahami secara lebih baik dan mendalam tentang guru dan siswa terkait pemanfaatan media pembelajaran pada pembelajaran biologi. Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret Tahun 2025 di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan. Subjek dalam penelitian ini adalah 1 guru biologi dan 31 siswa SMA kelas X-7. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah non-probability sampling dengan menggunakan teknik sampling insidental. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan sumber primer dan data sekunder. Sumber primer merupakan sumber data yang didapatkan secara langsung tanpa menggunakan perantara orang lain. Sumber sekunder merupakan sumber data yang didapatkan tidak secara langsung namun melalui orang lain atau dokumen (Sugiyono, 2016). Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian yaitu 1) Lembar wawancara kepada guru biologi di SMA 1 Percut Sei Tuan, 2) lembar observasi berupa angket kepada siswa untuk mengetahui jenis dan kondisi media pembelajaran yang dimiliki oleh sekolah. Semua proses yang terlibat dalam pengumpulan data, termasuk pengumpulan data (pengumpulan data), pengurangan data (pengurangan data), dan penampilan data (penyajian data), digunakan untuk melakukan analisis data. Data yang dikumpulkan dikurangi dan dikonsentrasikan pada pertanyaan yang terkait dengan topik penelitian. Berdasarkan indikator penilaian yang digunakan dalam penelitian ini untuk menentukan kelayakan sumber ajar dan media yang digunakan guru saat ini, serta tanggapan guru terhadap pengembangan media ajar yang akan dibuat. Studi ini akan menyelidiki pengetahuan guru tentang kegiatan belajar mengajar di SMA 1 Percut Sei Tuan, media pembelajaran, sumber terbuka, dan pemahaman siswa.

Tabel 1. Kisi-kisi Angket Pertanyaan Siswa

No.	Indikator Yang Diukur	Bentuk Pertanyaan	Kategori
1.	Seberapa sering guru menggunakan media pembelajaran.	Pilihan Ganda	a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Jarang e. Tidak Pernah
2.	Pengaruh media berbasis teknologi terhadap motivasi siswa.	Pilihan Ganda	a) Selalu b) Sering c) Kadang-kadang d) Jarang e) Tidak Pernah
3.	Efektivitas media dalam membantu siswa memahami materi sulit	Pilihan Ganda	a) Selalu b) Sering c) Kadang-kadang d) Jarang e) Tidak Pernah
4.	Seberapa jauh media memungkinkan partisipasi aktif siswa.	Pilihan Ganda	a) Selalu b) Sering c) Kadang-kadang d) Jarang e) Tidak Pernah
5.	Apakah media yang digunakan bervariasi dan sesuai dengan kebutuhan siswa	Pilihan Ganda	a) Selalu b) Sering c) Kadang-kadang d) Jarang e) Tidak Pernah
6.	Seberapa sering guru	Pilihan Ganda	a) Selalu

	menggunakan media digital dalam pembelajaran.		b) Sering c) Kadang-kadang d) Jarang e) Tidak Pernah
7.	Penggunaan alat peraga atau bahan fisik dalam pembelajaran.	Pilihan Ganda	a) Selalu b) Sering c) Kadang-kadang d) Jarang e) Tidak Pernah
8.	Kesempatan siswa untuk berperan aktif dalam penggunaan media.	Pilihan Ganda	a) Selalu b) Sering c) Kadang-kadang d) Jarang e) Tidak Pernah
9.	Penggunaan aplikasi atau platform digital oleh guru.	Pilihan Ganda	a) Selalu b) Sering c) Kadang-kadang d) Jarang e) Tidak Pernah
10.	Kesesuaian media dengan materi yang diajarkan.	Pilihan Ganda	a) Selalu b) Sering c) Kadang-kadang d) Jarang e) Tidak Pernah
11.	Dampak media terhadap pemahaman siswa.	Pilihan Ganda	a) Selalu b) Sering c) Kadang-kadang d) Jarang e) Tidak Pernah
12.	Seberapa menarik media yang digunakan.	Pilihan Ganda	a) Selalu b) Sering c) Kadang-kadang d) Jarang e) Tidak Pernah
13.	Apakah semua siswa dapat mengakses media tanpa hambatan.	Pilihan Ganda	a) Selalu b) Sering c) Kadang-kadang d) Jarang e) Tidak Pernah
14.	Upaya guru dalam menyediakan variasi media.	Pilihan Ganda	a) Selalu b) Sering c) Kadang-kadang d) Jarang e) Tidak Pernah
15.	Apakah guru memberikan instruksi sebelum menggunakan media.	Pilihan Ganda	a) Selalu b) Sering c) Kadang-kadang d) Jarang e) Tidak Pernah
16.	Kesiapan guru membantu siswa dalam menggunakan media.	Pilihan Ganda	a) Selalu b) Sering c) Kadang-kadang d) Jarang

			e) Tidak Pernah
17.	Dorongan guru agar siswa mengeksplorasi media secara mandiri	Pilihan Ganda	a) Selalu b) Sering c) Kadang-kadang d) Jarang e) Tidak Pernah
18.	Seberapa terbuka guru dalam menerima pertanyaan tentang media.	Pilihan Ganda	a) Selalu b) Sering c) Kadang-kadang d) Jarang e) Tidak Pernah
19.	Penggunaan media dalam tugas atau latihan untuk meningkatkan pemahaman siswa.	Pilihan Ganda	a) Selalu b) Sering c) Kadang-kadang d) Jarang e) Tidak Pernah

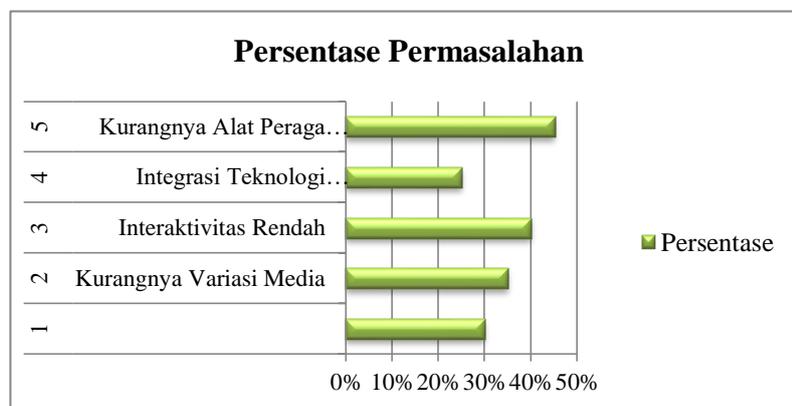
Tabel 2. Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Wawancara Guru

No.	Indikator Yang Diukur
1.	Media yang digunakan dalam pembelajaran Biologi.
2.	Menilai keterlibatan dan reaksi siswa terhadap media pembelajaran.
3.	Mengukur sejauh mana media membantu dalam proses pembelajaran.
4.	Mengidentifikasi hambatan yang dihadapi guru dalam menerapkan media pembelajaran
5.	Persepsi guru mengenai peran media dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil analisis jawaban angket dan wawancara yang dilakukan pada peserta didik dan guru bidang studi biologi mendapat hasil pada gambar 1.



Gambar 1. Hasil Analisis Jawaban dari Permasalahan Media Pembelajaran Biologi

Berdasarkan gambar 1 menunjukkan hasil penelitian yang melibatkan 31 siswa dan 1 guru bidang studi biologi sebagai reponden, ditemukan beberapa permasalahan terkait penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Dari wawancara dengan guru, diketahui bahwa media yang digunakan meliputi laptop, infokus, dan media praktikum. Sebagian besar siswa merespons dengan antusias, namun masih ada sebagian kecil yang menunjukkan kurangnya minat belajar. Dari hasil angket, diketahui bahwa 30% siswa masih kurang tertarik dalam pembelajaran meskipun media berbasis teknologi telah digunakan. Selain itu, sebanyak 35% siswa merasa bahwa variasi media yang digunakan belum cukup, sehingga dapat menyebabkan kebosanan dalam belajar. Interaktivitas media juga menjadi perhatian, dimana 40% siswa merasa

bahwa media yang digunakan kurang memungkinkan mereka untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Integrasi teknologi dalam pembelajaran masih terbatas, dengan hanya 25% siswa yang menyatakan bahwa guru sering menggunakan platform seperti Google Classroom atau aplikasi edukatif lainnya. Selain itu, sebanyak 45% siswa mengungkapkan bahwa guru jarang menggunakan alat peraga fisik, padahal alat tersebut dianggap penting untuk membantu pemahaman materi.

Pembahasan

Keterbatasan Minat Belajar Siswa

Minat dalam belajar adalah salah satu elemen yang sangat krusial bagi keberhasilan pendidikan siswa, dan minat ini berasal dari dalam diri masing-masing siswa. Minat diartikan sebagai perasaan suka dan ketertarikan terhadap suatu hal atau aktivitas, yang timbul tanpa adanya paksaan untuk melakukannya. Karena sifatnya yang bisa muncul secara alami, hal ini dapat diungkapkan melalui pernyataan yang menunjukkan preferensi siswa terhadap satu hal dibandingkan dengan hal lainnya. Minat dan perhatian dalam belajar saling berkaitan dengan sangat erat, sehingga minat belajar juga menjadi salah satu faktor yang mendorong siswa untuk belajar (Mohzana, 2023).

Keterbatasan minat belajar siswa di SMA Negeri 1 Percut menjadi tantangan tersendiri dalam usaha meningkatkan efektivitas pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa meskipun berbagai media pembelajaran seperti laptop, proyektor, dan alat praktikum telah digunakan, masih terdapat sekelompok siswa yang kurang antusias terhadap proses belajar. Salah satu penyebab utamanya adalah kurangnya interaktivitas dalam penggunaan media, yang membuat pengalaman belajar terasa pasif dan kurang menarik. Selain itu, variasi media yang digunakan masih terbatas, sehingga tidak semua siswa merasa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dampaknya, motivasi siswa untuk memahami dan menyerap materi pelajaran menjadi rendah. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif cenderung menunjukkan tingkat interaksi yang lebih tinggi dibandingkan mereka yang hanya menerima informasi melalui ceramah atau teks tertulis (Amaliyah, 2024).

Hasil dari grafik menunjukkan bahwa meskipun penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan ketertarikan siswa, masih ada sebagian yang tidak merasa tertarik karena media yang digunakan tidak cukup interaktif dan tidak mendukung partisipasi aktif. Beberapa siswa merasa bahwa variasi media yang diterapkan tidak sepenuhnya sesuai dengan cara mereka belajar, yang menyebabkan kebosanan dalam proses belajar. Selain itu, kurangnya penggunaan teknologi pendidikan seperti Google Classroom, Kahoot, atau aplikasi lainnya turut berkontribusi pada rendahnya motivasi siswa untuk belajar. Dalam penelitian lain, ada yang menyatakan bahwa setiap siswa mempunyai cara belajar yang berbedabeda, dan penggunaan media yang tidak sesuai dengan gaya belajar mereka dapat mengakibatkan penurunan motivasi serta kebosanan. Media yang tidak mempertimbangkan preferensi individu juga dapat menghambat keterlibatan siswa dalam belajar, terutama bila mereka merasa kesulitan untuk memahami materi yang disajikan melalui media yang tidak cocok dengan cara mereka belajar. Oleh karena itu, pembelajaran yang efektif membutuhkan pemakaian media yang dapat memenuhi berbagai gaya belajar, contohnya dengan menggabungkan elemen visual, audio, dan kinestetik agar siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan (Heryana et al. , 2024).

Kurangnya Variasi Media

Berdasarkan hasil analisis permasalahan pada angket yang diberikan kepada siswa kelas X – 7 SMA Negeri 1 Percut dapat disimpulkan bahwa variasi media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar masih kurang optimal. Hal ini terlihat dari masih banyaknya siswa yang merasa bahwa media pembelajaran yang digunakan guru belum cukup bervariasi dan cenderung monoton. Sebagian besar siswa memberikan respons positif terhadap media yang digunakan, namun penggunaan media masih terbatas pada alat seperti laptop dan infokus, tanpa banyak inovasi interaktif. Selain itu, media berbasis teknologi seperti video pembelajaran dan aplikasi edukasi belum dimanfaatkan secara maksimal. Kurangnya variasi ini dapat membuat siswa merasa bosan dan menurunkan motivasi, khususnya bagi mereka yang lebih menyukai

metode pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar mampu memberikan pengalaman yang nyata karena seluruh indra dan pikiran akan ikut bekerja (Aryanti & Sitompul, 2023). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran dengan mengombinasikan berbagai jenis media agar lebih menarik, memotivasi siswa, serta membantu mereka dalam memahami materi secara lebih efektif. Kurangnya variasi media pembelajaran di SMA Negeri 1 Percut masih menjadi tantangan dalam menciptakan proses belajar yang efektif dan menarik bagi siswa. Variasi media pembelajaran mencakup berbagai jenis alat untuk menyampaikan materi, yang dibagi menjadi tiga kategori: visual, audio, dan audio-visual. Media visual meliputi gambar, diagram, grafik, papan, buletin, slide, ukiran, dan peta, yang dapat digunakan oleh guru sesuai dengan topik, karakteristik siswa, tujuan pengajaran, ketersediaan alat, dan kemampuan guru. (Udin S. Winataputra, 2005). Meskipun telah digunakan beberapa media seperti laptop, infokus, dan media praktikum, namun masih banyak siswa yang merasa kurang tertarik karena pembelajaran cenderung monoton dan tidak cukup interaktif. Ketidakberagaman media yang digunakan menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan pemahaman mereka terhadap materi. Rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk kurikulum yang terlalu padat, materi dalam buku pelajaran yang dianggap sulit dipahami, serta efektivitas media pembelajaran yang kurang memadai. Proses pembelajaran yang bersifat konvensional, di mana siswa tidak terlibat secara aktif dan keaktifan kelas lebih didominasi oleh guru, juga menjadi penyebab utama (Supardi et al., 2015).

Dengan menggunakan variasi dalam proses pembelajaran, aktivitas siswa menjadi lebih baik. Tujuan variasi pembelajaran adalah untuk mendorong dan meningkatkan perhatian siswa pada elemen belajar - mengajar yang relevan, memberikan kesempatan bagi bakat untuk mengembangkan dan mengeksplorasi hal-hal baru, dan mendorong perilaku positif terhadap guru dan sekolah melalui penggunaan metode pembelajaran yang lebih lingkungan dan kehidupan (Rusiadi, 2020).

Interaktivitas Yang Rendah

Salah satu faktor yang mempengaruhi interaktivitas adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik oleh guru, yang seharusnya dapat membangkitkan minat siswa. Hal ini sering terjadi karena keterbatasan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran, sehingga mereka cenderung hanya memberikan tugas dari lembar kerja siswa. Akibatnya, minat belajar siswa menjadi rendah (Anggreani et al., 2021).

Pada tahun (2001), Pena, Martin, dan Gay menggambarkan interaktivitas sebagai sebuah kegiatan diskusi di mana individu bertanya dan menjawab satu sama lain. Dalam proses ini, mereka saling mendukung, memperjelas gagasan, dan membangun kesepakatan saat berinteraksi. Sementara, Vrasidas dan Mclsaac menyebut interaktivitas sebagai "aksi timbal balik dari dua orang atau lebih dalam suatu konteks tertentu". Hal ini menunjukkan bahwa interaktivitas melibatkan seberapa banyak partisipasi yang terjadi antara individu untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam interaksi tersebut (Wahyuningsih dan Sungkono, 2017).

Dalam dunia pendidikan, kita mengenal istilah "pengalaman belajar yang bermakna" atau "meaningful learning experience". Ini merujuk pada pengalaman belajar yang memiliki arti mendalam sebagai hasil dari proses pembelajaran. Salah satu strategi yang efektif untuk mencapai hal ini adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang variatif. Sebagai contoh, jika kita memiliki poster yang menggambarkan susunan anatomi tubuh manusia dalam bentuk gambar statis, kita dapat mengubahnya menjadi media pembelajaran yang dapat dibongkar pasang. Dengan cara ini, siswa dapat berinteraksi secara langsung melalui aktivitas seperti membongkar, menyusun kembali, bahkan bermain game yang terkait dengan materi tersebut (Pagarra et al., 2022).

Media pembelajaran interaktif berbasis komputer seperti Macromedia Flash dapat membantu siswa berinteraksi satu sama lain dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Dengan memasukkan elemen interactive media seperti video, gambar, dan animasi, serta menyediakan evaluasi interaktif yang memberikan umpan balik langsung (benar/salah), siswa dapat terlibat lebih aktif dalam proses belajar (Arda et al., 2015).

Berdasarkan grafik yang menunjukkan rendahnya interaktivitas dalam pembelajaran, hal ini menjadi salah satu hambatan utama dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik tidak terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran yang mungkin disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Ketika guru hanya mengandalkan metode konvensional tanpa menggunakan media yang mediasi dan interaktif, peserta didik menjadi kurang termotivasi dan kurang antusias untuk berpartisipasi. Oleh karena itu untuk memperbaiki interaktivitas, sangat penting bagi guru untuk memanfaatkan media yang lebih menarik dan yang bisa melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran.

Integrasi Teknologi Terbatas

Teknologi Berdasarkan permasalahan terkait angket selanjutnya yaitu terbatasnya integritas teknologi menurut siswa pada kelas X-7 di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan yang merupakan salah tantangan yang terjadi dalam menciptakan proses pembelajaran biologi yang efektif dan dapat menarik bagi siswa. Dalam hal ini siswa kelas X-7 hanya sebanyak 25% menyatakan bahwa guru sering menggunakan teknologi pembelajaran google classroom dalam kelas. Hal ini berarti, penggunaan teknologi seperti google classroom memang tidak begitu maksimal, dikarenakan terkait tugas dan hal lainnya terkait pembelajaran sudah bisa disampaikan secara langsung tanpa bantuan dari teknologi lain seperti google classroom. Teknologi memberikan banyak manfaat, membuat proses pengajaran lebih menarik dan efisien. Dengan teknologi, siswa dapat lebih aktif dan belajar sesuai minat mereka. Di kelas, teknologi dapat memperlancar komunikasi, membantu dalam menyampaikan materi, dan mendorong siswa untuk mengekspresikan diri. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk memahami alat-alat terbaru dan cara penerapan teknologi dalam berbagai situasi. Baik siswa maupun guru harus menguasai teknologi baru, mengingat perkembangan yang cepat dan dampaknya yang besar terhadap proses pembelajaran (Hambali, Natsir & Nasir, 2023).

Maka dalam hal ini, hasil angket menunjukkan bahwa teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran masih kurang optimal. Pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan minat siswa, tetapi masih ada yang kurang tertarik karena media teknologi yang digunakan belum cukup interaktif dan tidak dapat memungkinkan partisipasi aktif. Kurangnya integrasi teknologi edukasi seperti Google Classroom dan Kahoot juga mengurangi motivasi siswa untuk belajar. Setiap siswa memiliki preferensi belajar yang berbeda, dan jika media tidak sesuai, bisa menurunkan motivasi dan keterlibatan siswa. Pembelajaran yang efektif perlu memanfaatkan media yang mengakomodasi berbagai gaya belajar, seperti menggabungkan elemen visual, audio, dan kinestetik.

Teknologi dipandang sebagai alat yang bermanfaat dalam pendidikan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan komputer, pembelajaran, dan pemecahan masalah. Di sisi lain, integrasi teknologi juga didefinisikan sebagai penerapannya untuk meningkatkan keseluruhan lingkungan pendidikan. Dengan menggunakan teknologi di kelas, proses pengajaran dapat diperkaya, memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyelesaikan tugas menggunakan komputer alih-alih alat tulis tradisional dan buku (Sutrisna, 2021).

Kurangnya Alat Peraga Fisik

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis terhadap permasalahan selanjutnya, yaitu tentang kurangnya penggunaan alat peraga fisik dalam pembelajaran adalah, sekitar 45% dari 31 siswa pada kelas X-7 menyatakan bahwa guru jarang menggunakan alat peraga fisik dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan kurangnya variasi media pembelajaran atau terlalu berpatokan pada media ajar yang berupa laptop, infokus, dan buku ajar yang digunakan, dan dapat berdampak pada minat siswa dalam proses pembelajaran, yang dikhawatirkan akan berdampak pula pada hasil belajar siswa.

Alat peraga fisik sebagai media ajar bisa diterapkan sebagai suatu upaya peningkatan efektivitas kegiatan pembelajaran, dikarenakan dapat membantu peserta didik dalam peningkatan pemahaman peserta didik. Penerapan dalam pembelajaran dibutuhkan bantuan sarana media ajar, yang mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran (Ahmad et al., 2024). Dalam hal ini, peserta didik SMAN 1 Percut Sei Tuan tepatnya

pada kelas X-7 sebanyak 45% merasa masih kurangnya guru Biologi dalam menggunakan media ajar berupa alat peraga fisik dalam proses pembelajaran. Minimnya penggunaan alat peraga fisik kemungkinan disebabkan oleh kecenderungan guru untuk lebih mengandalkan media digital seperti laptop dan infokus. Akibatnya beberapa peserta didik merasa pembelajaran menjadi kurang interaktif, terutama bagi peserta didik yang lebih mudah memahami materi melalui pengalaman langsung dan eksplorasi visual. Jika dibiarkan, kondisi ini dapat mengurangi efektivitas pembelajaran dan menurunkan minat belajar siswa dalam jangka panjang.

Alat peraga dapat digunakan dengan media tubuh manusia, dan tidak memerlukan perhatian khusus saat menggunakan alat dan bahan. Alat peraga dapat menjelaskan, mengklarifikasi, dan mendukung konsep dan organ yang diajarkan dapat digunakan dengan media batang tubuh manusia, dan tidak memerlukan perhatian khusus saat menggunakan alat dan bahan. Dapat menjelaskan, mengklarifikasi, dan mendukung konsep dan organ yang diajarkan. Ada beberapa hal penting yang perlu diperhatikan dalam pendidikan biologi, seperti tersedianya sarana dan prasarana sebagai alat peraga yang tepat. Kegiatan pembelajaran alat peraga merupakan perwujudan perpaduan konsep abstrak dengan dunia nyata, sehingga tidak terjadi korelasi antara apa yang diajarkan kepada siswa dengan pengetahuan teoritisnya, sehingga proses pendidikan menjadi lebih efektif dan meningkatkan hasil belajar biologi siswa. Pada tahap ini, guru bisa melihat serta mencari alternatif lain sebagai cara agar proses pembelajaran berjalan lancar. Hal ini karena pendidikan biologi mendorong guru untuk aktif dan kreatif dalam menggunakan berbagai media pembelajaran, meskipun media yang digunakan sederhana untuk alternatif lain sebagai cara agar proses pembelajaran berjalan lancar (Nababan, 2023).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran di SMA Negeri 1 Percut, tepatnya pada kelas penelitian kami yaitu kelas X-7, masih menghadapi berbagai kendala. Kurangnya variasi media, interaktivitas yang rendah, dan keterbatasan integrasi teknologi menjadi faktor utama yang menghambat proses belajar siswa. Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, guru perlu mengembangkan keterampilan dalam memanfaatkan berbagai jenis media, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, dukungan dari pihak sekolah dan pemerintah dalam penyediaan fasilitas yang memadai juga sangat diperlukan. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan minat dan motivasi siswa dalam belajar biologi dapat meningkat, sehingga hasil belajar mereka pun akan lebih optimal. Namun harus diingat bahwa, kelas yang kami jadikan sebagai objek penelitian merupakan kelas 10, yang dimana merupakan kelas awal yang belum lama di sekolah tersebut, mungkin saja akan terjadi peningkatan dalam penggunaan media pembelajaran kedepannya, baik dalam semester berikutnya atau bahkan kelas selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Jurnal Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Ahmad, L. S., Utami, D., Naryamastri, T. Z., & Anggito, H. (2024). Dampak Pembelajaran Fisika Menggunakan Alat Peraga Venturimeter pada Materi Fluida Dinamis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 222-234.
- Amaliyah, F. (2024). LITERATURE REVIEW: GAMIFICATION-BASED WORDWALL APPLICATION AS AN EVALUATION OF ELEMENTARY SCHOOL MATHEMATICS LEARNING. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 73-81.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313-5327.
- Arda, A., Saehana, S., & Darsikin, D. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komputer untuk siswa SMP Kelas VIII. *Mitra Sains*, 3(1), 69-77.

- Aryanti, C. D., & Sitompul, H. (2023). Penggunaan Variasi Media Pembelajaran untuk Menstimulus Sikap Aktif Siswa Kelas 5B Selama Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran dan Riset Fisika (JPPRF)*, 1(2), 48-56.
- Faradila, S. P., & Aimah, S. (2018, November). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMA N 15 Semarang. In *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Unimus* (Vol. 1).
- Fitriyanti, M., Maasawet, E. T., & Boleng, D. T. (2021). Analisis permasalahan guru terkait media pembelajaran biologi berbasis aplikasi mobile learning menggunakan teknik mnemonik verbal. *Jurnal Pendidikan*, 9(2), 67-72.
- Hambali, U. N., Natsir, R. Y., & Nasir, N. (2023). Tinjauan Literatur tentang Integrasi Teknologi dalam Proses Pembelajaran Keterampilan Bahasa Inggris. *Jurnal Dieksis Id*, 3(2), 128-141.
- Heryana, N., Kom, M., Junaidin, M. P., Nugroho, I., Metha Fahriani, S. S. T., Nurlaila, M. P., & Kom, M. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran di Era Digital. Cendikia Mulia Mandiri.
- Kamsina, K. (2020). Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran Implementasi Pembelajaran Ilmu Teknologi Dan Masyarakat. *Eduksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 9(2).
- Maulani, G., Septiani, S., Mukra, R., Kamilah, A., Utomo, E. N. P., Dayurni, P., ... & Evenddy, S. S. (2024). Pendidikan di Era Digital. Sada Kurnia Pustaka.
- Mohzana, M. (2023). Penerapan Pembelajaran E-Learning terhadap Minat Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19. *Journal of Education and Instruction*, 6(1).
- Nababan, F. C (2023). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI MELLUI PENGGUNAAN ALAT PERAGA TORSO UNTUK SISWA KELAS XI DI SMAN 12 BUNGO. *Jurnal Tunas Pendidikan* , 6 (1), 222-229.
- Ningsih, W., Arwita, W., Hadinata, A., & Purwanto, E. (2022). Pembuatan E-Book Interaktif Berbasis Proyek dengan Video Tutorial. Dalam Konferensi Internasional ke-4 tentang Inovasi dalam Pendidikan, Sains, dan Budaya (ICIESC) (hlm. 1-8).
- Ningsih, W., Arwita, W., Hardinata, A., Rahmawati, S., & Purwanto, E. (2024). Buku Ajar Media Pembelajaran.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Wawan. K., & Sayidiman. (2022). MEDIA PEMBELAJARAN. Badan Penerbit UNM.
- Rusiadi, R. (2020). Variasi metode dan media pembelajaran guru pendidikan agama Islam. *Jurnal AlwatziKhoebillah: Kajian Islam, Pendidikan, Ekonomi, Humaniora*, 6(2), 10-21.
- Sinta, M., Sakdiah, H., Novita, N., Ginting, F. W., & Syafrizal, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Hukum Gravitasi Newton di MAS Jabal Nur. phi: jurnal pendidikan fisika dan terapan, 8(1), 24-28.
- Supardi, S. U., Leonard, L., Suhendri, H., & Rismurdiyati, R. (2015). Pengaruh media pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar fisika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(1).
- Sutrisna, I. P. E. (2021). Integrasi Teori Krashen dalam Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Inggris Pada Pembelajaran Daring di Perguruan Tinggi. Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan, 1(01), 46-55
- Wahyuningsih, D., & Sungkono, S. (2018). Peningkatkan interaktivitas pembelajaran melalui penggunaan komunikasi asynchronous di Universitas Negeri Yogyakarta. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 227-237.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.