BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam kehidupan, sebab dengan adanya pendidikan seseorang bisa menjadi lebih baik dan bisa mengembangkan potensi yang dimiliki. Pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran. Selama beberapa tahun, proses pembelajaran di Indonesia dilakukan secara satu arah, seluruh materi disampaikan oleh guru sedangkan siswa hanya mendengarkan dan menerima apa pun yang disampaikan oleh guru, sehingga materi yang diterima oleh siswa terbatas dan interaksi yang terjadi antara guru dan siswa tidak berjalan baik. Proses pembelajaran yang baik itu adalah ketika guru dan siswa bisa saling bertukar pendapat sehingga terjadilah interaksi yang baik antara guru dan siswa.

Menciptakan interaksi yang baik dalam proses pembelajaran merupakan suatu hal yang sulit. Guru dituntut untuk kreatif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan materi yang disampaikan mudah dimengerti oleh siswa. Salah satu upaya yang bisa dilakukan guru untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan adalah dengan menggunakan alat bantu dalam proses pembelajaran, misalnya media pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan, selain itu dapat menumbuhkan minat peserta didik dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Media pembelajaran dibagi menjadi beberapa macam, yaitu; audio, visual, dan audio visual. Masing-masing dari jenis media pembelajaran tersebut memiliki kekurangan

dan kelebihan. Media berbentuk audio hanya bisa menghasilkan suara, media berbentuk visual hanya bisa menghasilkan gambar, dan media audio visual bisa menghasilkan suara dan gambar (Imamah, 2012:34).

Media yang menghasilkan suara dan gambar seperti video umumnya lebih disukai oleh siswa sekolah menengah, sebab peserta didik bisa lebih mudah menyerap informasi yang disampaikan dengan penggabungan antara melihat dan mendengar secara langsung. Selain itu, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mampu membangkitkan semangat belajar peserta didik. Menurut Daryanto (2013:86-88), video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun berkelompok. Video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai ke hadapan peserta didik secara langsung. Media video memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial, video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu. Materi yang berupa gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah, maupun suasana lingkungan tertentu adalah paling baik disajikan melalui pemanfaatan teknologi video.

Video pembelajaran akan menjadi lebih menarik apabila dikombinasikan dengan perkembangan teknologi terkini, seperti *website*. *Website* atau disingkat *web*, merupakan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa teks, gambar, video, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet. *Website* yang dapat

terhubung dengan internet mempunyai jaringan akses yang luas sehingga membuat pembelajaran lebih fleksibel karena siswa dapat mengakses penyajian materi yang sudah disediakan di dalam *website* tersebut tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Sehingga apabila video pembelajaran diintegrasikan dengan *website* maka siswa dapat mengakses video pembelajaran tersebut dimana saja dan kapan saja untuk mengulangi materi pelajaran. Sebab, pengulangan materi kembali diluar jam sekolah sangatlah perlu agar siswa lebih memahami materi secara mendalam, khususnya untuk pelajaran-pelajaran yang sulit dipahami, seperti pelajaran biologi.

Menurut Arsyad (2015:50), video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara menjadikannya memiliki daya tarik tersendiri. Video umumnya digunakan untuk tujuan tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru biologi kelas VII SMP N 17 Kota Jambi pada 7 Februari 2019, ditemukan adanya permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran biologi, guru hanya menggunakan buku paket dan lembar kegiatan siswa sehingga minat siswa terhadap pembelajaran tidak begitu baik. Guru berpendapat bahwa perlu adanya media pembelajaran lain yang berisi materi tambahan yang dapat merangsang penglihatan dan pendengaran siswa sehingga meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran, seperti video pembelajaran berbasis *website*. Selain itu juga ditemukan bahwa rata-rata siswa di SMP N 17 Kota Jambi memiliki gaya belajar audiovisual yang mampu memahami

sesuatu dengan baik dengan melihat sekaligus mendengarkan. Pengaplikasian video berbasis *website* juga didukung oleh sekolah sebab SMP N 17 Kota Jambi telah menyediakan jaringan internet berupa *wifi* sehingga siswa bisa mengakses internet di sekolah melalui laboratorium komputer yang tersedia. Video pembelajaran berbasis *website* memiliki kelebihan jika dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya, yaitu media dilengkapi dengan tulisan, gambar, animasi, penjelasan yang lebih luas, berhubungan dengan dunia nyata, dan bisa diakses tanpa batasan ruang dan waktu.

Materi yang disajikan dalam video berbasis *website* yang akan meningkatkan minat siswa dapat berupa materi mengenai pola aktivitas harian. Pola aktivitas harian merupakan bentuk dari setiap kegiatan keseharian yang dilakukan oleh individu secara teratur dan tidak berubah-ubah. Pola aktivitas yang disajikan haruslah berupa pola aktivitas yang menarik dan unik serta jarang diketahui oleh siswa sehingga siswa yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu, seperti pola aktivitas harian owa jawa. Sebagian besar siswa masih belum mengetahui tentang owa jawa, mereka masih menganggap bahwa owa jawa itu adalah monyet padahal kedua spesies primata tersebut berbeda. Selain itu, owa jawa juga memiliki pola aktivitas dan bentuk morfologi yang unik dan menarik. Oleh sebab itu, dengan melihat pola aktivitas harian owa jawa siswa akan memperluas pengetahuan mereka dan siswa menjadi lebih berminat mengikuti proses pembelajaran. Sebab video pembelajaran berbasis *website* memiliki kelebihan yaitu terdapat suara, teks, animasi, gambar, penjelasan materi yang lebih luas, dan bisa diakses tanpa batasan ruang dan waktu.

Berdasarkan uraian tersebut, maka perlu dilakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis *Website* tentang Pola Aktivitas Harian Owa Jawa (*Hylobates moloch*) di Kebun Binatang Taman Rimba Jambi untuk Siswa Kelas VII SMP”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan video berbasis *website* tentang pola aktivitas harian owa jawa (*H. moloch*) di Kebun Binatang Taman Rimba Jambi untuk siswa kelas VII SMP adalah sebagai berikut ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran video berbasis *website* tentang pola aktivitas harian owa jawa (*H. moloch*) di Kebun Binatang Taman Rimba Jambi untuk siswa kelas VII SMP ?
2. Bagaimana respon guru terhadap media pembelajaran video berbasis *website* tentang pola aktivitas harian owa jawa (*H. moloch*) di Kebun Binatang Taman Rimba Jambi untuk siswa kelas VII SMP ?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran video berbasis *website* tentang pola aktivitas harian owa jawa (*H. moloch*) di Kebun Binatang Taman Rimba Jambi untuk siswa kelas VII SMP ?

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan media pembelajaran video berbasis *website* tentang pola aktivitas harian owa jawa (*H. moloch*) di Kebun Binatang Taman Rimba Jambi adalah:

1. Mengembangkan media Pembelajaran pembelajaran video berbasis *website* tentang pola aktivitas harian owa jawa (*H. moloch*) di Kebun Binatang Taman Rimba Jambi untuk siswa kelas VII SMP.
2. Mengetahui respon guru terhadap media pembelajaran video berbasis *website* tentang pola aktivitas harian owa jawa (*H. moloch*) di Kebun Binatang Taman Rimba Jambi siswa kelas VII SMP.
3. Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran video berbasis *website* tentang pola aktivitas harian owa jawa (*H. moloch*) di Kebun Binatang Taman Rimba Jambi untuk siswa kelas VII SMP.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi pengembangan dalam penelitian pengembangan video berbasis *website* tentang pola aktivitas harian owa jawa (*H. moloch*) di Kebun Binatang Taman Rimba Jambi untuk siswa kelas VII SMP adalah sebagai berikut:

1. Video yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah video berbasis *website* tentang pola aktivitas harian owa jawa (*H. moloch*) di Kebun Binatang Taman Rimba Jambi untuk siswa kelas VII SMP.
2. Video hanya menampilkan pola aktivitas harian owa jawa di Kebun Binatang Taman Rimba Jambi yang teramati, meliputi; pola aktivitas makan, bergerak, istirahat, dan menelisik.
3. Video berbasis *website* dijalankan secara online.
4. Sajian video berbasis *website* meliputi tampilan background depan, taksonomi, morfologi, dan materi (pola aktivitas harian), evaluasi, referensi, dan profil penulis serta pembimbing, penguji, dan validator.

5. Video berbasis *website* berdurasi 13 menit, proses pengambilan video menggunakan kamera *handphone* Samsung Galaxy J7 Prime dan dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Sony Vegas Pro 13* dan *Kinemaster* dengan hasil video berformat Mp4.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan dalam penelitian pengembangan video berbasis *website* tentang pola aktivitas harian owa jawa (*H. moloch*) di Kebun Binatang Taman Rimba Jambi untuk siswa kelas VII SMP adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, dapat mengembangkan video berbasis *website* tentang pola aktivitas harian owa jawa di Kebun Binatang Taman Rimba Jambi dan mengetahui cara mengoperasikan aplikasi *Sony Vegas Pro 13* dan *Kinemaster*.
2. Bagi guru, sebagai salah satu alternatif media untuk memperluas pengetahuan guru tentang pola aktivitas harian owa jawa (*H. moloch*) di Kebun Binatang Taman Rimba Jambi dan sebagai referensi untuk mengembangkan video pembelajaran.
3. Bagi siswa, sebagai salah satu alternatif media untuk memperluas pengetahuan siswa tentang pola aktivitas harian owa jawa (*H. moloch*) di Kebun Binatang Taman Rimba Jambi dan membangkitkan semangat siswa dalam belajar.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Upaya yang dapat dilakukan untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kondusif, efektif, dan menyenangkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran kontekstual berupa video berbasis *website* tentang pola aktivitas harian owa jawa (*H. moloch*) di Kebun Binatang Taman Rimba Jambi sebagai

materi tambahan. Video pembelajaran berbasis *website* tentang pola aktivitas harian owa jawa (*H. moloch*) di Kebun Binatang Taman Rimba Jambi mampu menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan minat belajar siswa, dan meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan video berbasis *website* tentang pola aktivitas harian owa jawa (*H. moloch*) di Kebun Binatang Taman Rimba Jambi untuk siswa kelas VII SMP adalah sebagai berikut:

1. Video hanya bisa diakses apabila ada koneksi internet (bersifat online).
2. Video hanya bisa diakses pada *website* yang telah disediakan.
3. Video hanya menampilkan pola aktivitas harian owa jawa di Kebun Binatang Taman Rimba Jambi yang teramati, yaitu: pola aktivitas makan, bergerak, istirahat, dan menelisik.
4. Video hanya sebagai materi tambahan untuk memperluas pengetahuan siswa tentang pola aktivitas harian owa jawa di Kebun Binatang Taman Rimba Jambi dan memotivasi minat siswa dalam belajar.

1.7 Definisi Istilah

Adapun definisi istilah dalam penelitian pengembangan video berbasis *website* tentang pola aktivitas harian owa jawa (*H. moloch*) di Kebun Binatang Taman Rimba Jambi untuk siswa kelas VII SMP adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah proses yang dilakukan untuk mengembangkan suatu produk dalam proses pembelajaran.

2. Media video adalah seperangkat komponen yang secara bersamaan bisa menghasilkan gambar, suara, dan gerakan. Selain itu, bisa menampilkan keadaan asli dari suatu keadaan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.
3. *Website* adalah kumpulan halaman yang berisi informasi berupa tulisan, gambar, video, dan suara yang dapat dilihat dengan menggunakan koneksi internet.
4. Owa jawa adalah salah satu spesies primata yang berukuran kecil tanpa ekor dengan rambut berwarna abu-abu dan muka berkulit hitam pekat.
5. *Sony Vegas Pro* adalah paket *software* editing video untuk *non-linear editing*.
6. *KineMaster* adalah aplikasi *mobile* yang secara khusus dirancang untuk membantupengguna Android dan *iOS* untuk memodivikasi video dari video biasa menjadi video yang lebih menarik.