

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu proses jalannya aktivitas pengembangan pengetahuan, keterampilan ataupun sikap sebagai interaksi antar pelajar dengan informasi dan lingkungannya. Menurut Sunhaji (2014:44) pembelajaran disebut juga dengan suatu kegiatan yang dilakukan oleh setiap pengajar dalam suasana tertentu, sehingga kognitif, afektif dan psikomotor siswa berubah kearah yang lebih baik. Sejalan dengan itu menurut Sudjana & Nana (2010:7) dalam penerapan pembelajaran haruslah dituntun dengan sebuah kombinasi yang terbagi atas unsur unsur material fasilitas, pelengkap maupun prosedur yang saling mempengaruhi yaitu media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan suatu alat penghubung yang mengandung sebuah pesan atau informasi dengan tujuan instruksional atau memiliki pesan-pesan pengajaran bagi pendidik dan peserta didik. Memasuki abad ke-21 teori komunikasi sosial mulai memasuki ranah dunia pendidikan khususnya media dalam pembelajaran. Pengaplikasian media dalam pembelajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang bertujuan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terperinci sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif (Azhar, 2010:4).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMA Al Falah Jambi, melalui wawancara guru biologi. Hasil wawancara menyatakan bahwa penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran khususnya materi sistem rangka masih menggunakan media berupa buku pembelajaran, media sekitar dan penjelasan langsung dengan menggambar di papan tulis. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbentuk *audio-visual* juga sering digunakan dalam proses pembelajaran dimana siswa merespon secara antusias terhadap media tersebut. Selain itu, penyebaran angket juga dilakukan kepada siswa kelas XI IPA didapatkan bahwa sekitar 76,3% dari siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi Sistem Rangka. Permasalahan tersebut tampaknya belum diselingi dengan penambahan penggunaan media pembelajaran yang efektif dan efisien.

Pemahaman akan nilai yang dimiliki sebuah media merupakan hal yang sangat penting agar tujuan-tujuan yang diinginkan dapat terwujud dalam diri peserta didik (Wahid, 2018:3). Melihat begitu pentingnya peran media dalam proses pembelajaran, maka pemanfaatan teknologi pembelajaran perlu didukung dengan media pembelajaran yang efektif dan efisien. Pada pengamatan yang dilakukan pada siswa kelas XI IPA terkait media pembelajaran diantaranya media berbasis video *Tiktok* memperoleh persentase sebesar 72,9% beranggapan media video dengan memanfaatkan aplikasi *tiktok* itu menarik dan disukai oleh siswa.

karakteristik dari sebuah media video adalah mempunyai suatu kemampuan yang lebih baik yang ditandai dengan adanya unsur suara dan unsur gambar (Purwono, dkk, 2014:131). Video merupakan teknologi yang mengkombinasikan gambar dengan menyajikan adegan gerak secara elektronik seperti halnya *Tiktok*

(Munir, 2012:347). Menurut Taubah (2020:57) *Tiktok* merupakan suatu aplikasi video musik yang dikembangkan oleh Toutiao asal China. Escamilla, Fajardo. et. al (2021:10) mengungkapkan dalam penelitiannya bahwa inovasi pendidikan yang dilakukan melalui *Tiktok* telah membawa hasil pendidikan yang positif dimana *Tiktok* menumbuhkan kreativitas dan aspek lain seperti imajinasi dan inovasi. *Tiktok* juga menawarkan beberapa kemungkinan untuk menimbulkan lingkungan belajar yang lebih memotivasi serta menarik perhatian siswa hal ini diperkuat oleh Taubah (2020:57) fakta bahwa jumlah pengguna *Tiktok* yang mencapai 10 juta lebih di Indonesia dan mayoritas merupakan anak usia sekolah (siswa), maka dapat diketahui bahwa aplikasi *Tiktok* menjadi aplikasi primadona, yang sangat digandrungi dan menarik minat para milenial yang mayoritas adalah anak usia sekolah. Dalam hal ini *Tiktok* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa khususnya pada materi sistem rangka pada manusia dimana media pembelajaran yang akan dikembangkan termasuk kedalam jenis media informasi tambahan atau media instruksional pembelajaran, sehingga dalam pembelajaran tetap diperlukan bahan ajar utama dari pendampingan pendidik.

Berdasarkan paparan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan berjudul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Video Edu-Tok Skeleton Berbasis Aplikasi Tiktok untuk Siswa SMA Kelas XI IPA”***. Dimana penelitian ini perlu dilakukan dan bertujuan membantu permasalahan yang terjadi pada siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran video *Edu-tok Skeleton* berbasis aplikasi *tiktok* untuk Siswa SMA Kelas XI IPA?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video *Edu-tok Skeleton* berbasis aplikasi *tiktok* untuk Siswa SMA Kelas XI IPA?
3. Bagaimana persepsi guru terhadap media pembelajaran video *Edu-tok Skeleton* berbasis aplikasi *tiktok* untuk Siswa SMA Kelas XI IPA?
4. Bagaimana persepsi siswa terhadap media pembelajaran video *Edu-tok Skeleton* berbasis aplikasi *tiktok* untuk Siswa SMA Kelas XI IPA?

1.3 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan media pembelajaran video *Edu-tok Skeleton* berbasis aplikasi *tiktok* untuk Siswa SMA Kelas XI IPA
2. Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran video *Edu-tok Skeleton* berbasis aplikasi *tiktok* untuk Siswa SMA Kelas XI IPA
3. Mendeskripsikan persepsi guru terhadap media pembelajaran video *Edu-tok Skeleton* berbasis aplikasi *tiktok* untuk Siswa SMA Kelas XI IPA
4. Mendeskripsikan persepsi siswa terhadap media pembelajaran video *Edu-tok Skeleton* berbasis aplikasi *tiktok* untuk Siswa SMA Kelas XI IPA

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Adapun bentuk produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Konten di dalam media pembelajaran ini terdiri dari audio dan video.
2. Media pembelajaran ini memuat penjelasan mengenai sistem rangka pada manusia dengan materi pokok pengertian dan fungsi rangka, bagian bagian rangka, macam-macam rangka, sendi, struktur penyusun tulang, dan kelainan pada rangka.
3. Bentuk akhir dari media ini berupa video *Tiktok* berisi materi sistem rangka yang dapat diakses pada akun *Tiktok* dengan username @Educationtiktok_
4. Media terdiri dari 7 video yang memuat materi pokok dan sub materi yang berbeda dalam setiap video
5. Setiap video berdurasi maksimal 3 menit dan disusun berdasarkan sub bab dari setiap materi
6. Media ini dapat digunakan perangkat elektronik seperti *smartphone* sehingga dapat diputar dimana saja dan kapan saja.
7. Media dapat diunggah ke internet seperti *Tiktok* sehingga lebih mudah untuk diakses dan didownload kapan saja.

1.5 Pentingnya Pengembangan

1. Sebagai sumber informasi bagi guru atau calon guru dalam media pembelajaran video dengan menggunakan aplikasi *tiktok*
2. Sebagai pemotivasi siswa dalam belajar biologi khusus pada materi sistem rangka pada manusia
3. Sebagai media mempermudah siswa dalam memahami materi sistem rangka pada manusia

1.6 Asumsi dan Batasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam pengembangan ini adalah:

1. Dengan adanya media pembelajaran ini siswa mampu belajar secara mandiri karena video berbasis *tiktok* inidapat diakses kapan saja dan dimana saja.
2. Pengembangan media pembelajaran video berbasis *tiktok* mampu membangun suasana belajar yang menyenangkan.
3. pengembangan media pembelajaran video berbasis *tiktok* ini layak digunakan dan membantu permasalahan siswa dalam materi sistem rangka.

1.6.2 Batasan Pengembangan

Batasan dalam pengembangan ini adalah:

1. Media pembelajaran yang dirancang hanya untuk materi sistem rangka pada manusia yang mengacu pada materi pokok materi pokok pengertian dan fungsi rangka, bagian bagian rangka, macam-macam rangka, sendi, struktur penyusun tulang, dan kelainan pada rangka.
2. Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI IPA SMA Islam Al Falah Kota Jambi
3. Pengujian video pembelajaran yang dikembangkan hanya meliputi uji coba kelayakan berdasarkan validasi ahli media, ahli materi, persepsi guru dan siswa.

1.7 Definisi Istilah

Berikut merupakan istilah yang perlu didefinisikan secara operasional dalam pengembangan media video berbasis *tiktok* ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran merupakan alat bantu pendidik yang digunakan untuk membantu dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga dapat mempermudah dalam pencapaian tujuan pembelajaran.
2. Media pembelajaran video berbasis *tiktok* merupakan bahan ajar non cetak yang melibatkan perubahan atau menyalin ide ide musik yang ada dan berisi lirik lirik tentang materi pembelajaran.
3. *Tiktok* merupakan aplikasi jejaring sosial dan platform video musik, dimana aplikasi ini memperbolehkan para pengguna untuk membuat video musik pendek dengan sendiri.

4. Pemahaman yang ingin dicapai yaitu pemahaman yang mempermudah siswa dalam mengingat ataupun menghafal nama latin pada materi sistem rangka secara cepat dan dapat disimpan dalam memori jangka panjang.