

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar. Pembelajaran memiliki peran penting dalam tercapainya tujuan pendidikan. Dalam proses pembelajaran media menjadi salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Peserta didik diharapkan berperan aktif untuk tercapainya tujuan pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Djamiludin dan Wardana, 2019: 13-14).

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Sumbangsih keberadaan media pembelajaran secara langsung mampu membangun dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Media pembelajaran juga sebagai alat yang digunakan untuk mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar. Media merupakan bahan, alat, dan orang yang diposisikan sebagai saluran komunikasi yang membuat peserta didik menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap. Media memiliki peran penting dalam menentukan suksesnya proses transfer informasi diantara dua orang atau lebih (Batubara, 2020: 1-2).

Media pembelajaran dibagi menjadi tiga jenis yaitu, media visual, audio, dan audio visual. Media audio visual atau video adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang sangat efektif dalam menunjang proses pembelajaran baik pembelajaran massal, individu, dan kelompok. Proses pembelajaran bersifat konkret karena mampu menjangkau seluruh peserta didik (Panggabean, dkk. 2021:3).

Video juga berperan efektif menjadi media pembelajaran karena sifatnya yang mampu diperbanyak, ditonton, serta dapat ditampilkan berulang (Panggabean, dkk. 2021:3-4). Video pembelajaran ialah salah satu media yang mempunyai unsur audio (suara) dan visual gerak (gambar bergerak). Video berfungsi sebagai perantara informasi dari pengajar kepada peserta didik. Kemudahan dalam memutar ulang video dan cara menampilkan informasi secara terstruktur menjadikan video sebagai salah satu media yang dapat memacu kemampuan peserta didik dalam memahami sebuah konsep. Penggunaan media video sebagai bahan acuan belajar peserta didik sangat penting dijadikan opsi yang menunjang kegiatan belajar mengajar (Suminarsih, 2021: 9).

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 4 Tanjung Jabung Timur melalui wawancara tatap muka dengan guru mata pelajaran IPA kelas VII diperoleh informasi bahwa pembelajaran IPA di SMPN 4 Tanjung Jabung Timur menggunakan kurikulum 2013. Terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran diantaranya keterbatasan media pembelajaran. Permasalahan tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi monoton. Sementara ini media pembelajaran yang digunakan hanya berupa *powerpoint*, buku cetak dan lembar kerja peserta didik.

Melalui wawancara juga diperoleh informasi bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat merangsang kreativitas peserta didik. Salah satu materi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik adalah materi pencemaran lingkungan. Materi pencemaran lingkungan merupakan materi yang membahas masalah kerusakan lingkungan yang disebabkan oleh limbah yang terdapat pada tanah, air, dan udara. Selama ini, peserta didik kurang melaksanakan

praktek pada materi tersebut, seperti pemanfaatan limbah yang dapat meningkatkan nilai guna terhadap limbah-limbah tersebut. Kegiatan praktek dalam pemanfaatan limbah dapat mendorong jiwa *entrepreneur* peserta didik.

Melihat permasalahan tersebut, maka perlu diadakannya pengembangan media video yang dapat mendukung proses pembelajaran pada materi pencemaran lingkungan. Video pembelajaran yang berisi langkah-langkah kegiatan berbasis *entrepreneur* diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pencemaran lingkungan dan pengelolaannya. Selain itu media pembelajaran video dibuat dengan berbasis *entrepreneurship* diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran dan menumbuhkan jiwa wirausaha dengan memanfaatkan limbah untuk mengurangi pencemaran lingkungan.

Van der Hans & Jan (2014) menjelaskan hasil penelitian dari penggunaan media video memberikan hasil yang efektif dan signifikan, hasil tersebut lebih baik dibanding metode sebelumnya seperti media cetak. Selain itu penelitian yang lain juga telah dilakukan oleh Irsyad dkk. (2018) yang mengungkapkan bahwa penggunaan video dapat digunakan serta dapat memberi hiburan bagi peserta didik dengan efek yang digunakan sehingga peserta didik tidak merasa bosan selama pembelajaran. Berdasarkan pemaparan penelitian tersebut maka penggunaan media video sebagai alat pembelajaran dalam penyampaian materi pencemaran lingkungan berbasis nilai-nilai *entrepreneurship* sangat tepat.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perlu dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Entrepreneurship* pada Materi Pencemaran Lingkungan dan Penerapannya dalam Pembelajaran IPA Kelas VII SMP”**.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan media video pembelajaran berbasis *entrepreneurship* pada materi pencemaran lingkungan di kelas VII SMP?
2. Bagaimana kelayakan media video pembelajaran berbasis *entrepreneurship* pada materi pencemaran lingkungan di kelas VII SMP?
3. Bagaimana penilaian guru pada pengembangan media video pembelajaran berbasis *entrepreneurship* pada materi pencemaran lingkungan di kelas VII SMP?
4. Bagaimana tanggapan peserta didik pada pengembangan media video pembelajaran berbasis *entrepreneurship* pada materi pencemaran lingkungan di kelas VII SMP?
5. Bagaimana efektivitas dari penerapan media video pembelajaran berbasis *entrepreneurship* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pencemaran lingkungan di kelas VII SMP?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan media video pembelajaran berbasis *entrepreneurship* pada materi pencemaran lingkungan di kelas VII SMP.
2. Mendeskripsikan kelayakan media video pembelajaran berbasis *entrepreneurship* pada materi pencemaran lingkungan di kelas VII SMP.
3. Mendeskripsikan penilaian guru pada pengembangan video pembelajaran berbasis *entrepreneurship* pada materi pencemaran lingkungan di kelas VII SMP.

4. Mendeskripsikan tanggapan peserta didik pada pengembangan video pembelajaran berbasis *entrepreneurship* pada materi pencemaran lingkungan di kelas VII SMP.
5. Mengetahui efektivitas dari penerapan media video pembelajaran berbasis *entrepreneurship* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pencemaran lingkungan di kelas VII SMP.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

1. Produk yang dikembangkan merupakan media video pembelajaran berbasis *entrepreneurship* pada materi pencemaran lingkungan yang dapat membantu peserta didik memahami materi pencemaran lingkungan.
2. Produk media video pembelajaran materi pencemaran lingkungan memiliki keunggulan *entrepreneurship* pada pemahaman peserta didik dengan mendaur ulang limbah untuk menghasilkan produk bernilai ekonomis.
3. Produk media video pembelajaran berbasis *entrepreneurship* pada materi pencemaran lingkungan memuat langkah-langkah cara pengolahan limbah menjadi sebuah produk. Seperti puding dari kulit pisang, keripik dari kulit singkong, manisan dari kulit jeruk, dan peralatan sekolah dari sampah plastik.
4. Produk media video pembelajaran berbasis *entrepreneurship* akan dikembangkan menggunakan aplikasi *Filmora*.
5. Bahasa yang digunakan sederhana dan memudahkan peserta didik dalam memahami video yang dikembangkan.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan media video pembelajaran berbasis *entrepreneurship* pada materi pencemaran lingkungan di kelas VII SMP

diharapkan dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran IPA, yaitu sebagai berikut:

1. Dapat digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran dan membantu menumbuhkan jiwa wirausaha peserta didik.
2. Sebagai media audio visual guru dalam pembelajaran.
3. Memudahkan guru dalam melakukan pembelajaran kepada peserta didik dengan tahapan-tahapan yang membuat pembelajaran lebih berinovasi.

1.6 Definisi Operasional

1. Video Pembelajaran ialah suatu media yang menampilkan audio dan visual yang berisi konsep, materi, prinsip, prosedur, serta teori aplikasi pengetahuan guna mendukung pemahaman terhadap suatu materi yang diajarkan.
2. *Entrepreneurship* ialah proses kegiatan inovasi dan kreativitas dalam menciptakan perubahan dengan memanfaatkan peluang dan sumber-sumber yang ada untuk mendapatkan hasil suatu produk yang bermanfaat bagi diri sendiri maupun orang lain.
3. Materi pencemaran lingkungan ialah materi yang menjelaskan konsep dari kerusakan lingkungan, jenis-jenis pencemaran, dampak bagi makhluk hidup, dan pengelolaannya.