

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang berdampak pada berbagai bidang kehidupan, satu diantaranya ialah bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan, muncul berbagai penyempurnaan yang melengkapi sarana dan prasarana sebelumnya. Sarana dan prasarana tersebut membantu pendidik dalam proses pengajaran, sehingga pembelajaran konvensional dapat dimodifikasi menjadi lebih modern dan efektif. Sarana dan prasarana merupakan faktor pendukung yang sangat penting dalam dunia pendidikan selain tenaga pendidik. Pendidikan tidak akan pernah bisa berjalan dengan baik tanpa adanya sarana dan prasarana yang memadai (Nasrudin & Maryadi, 2018:16).

Perubahan dan perbaikan di bidang pendidikan meliputi berbagai komponen, yaitu perangkat kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan, serta manajemen kualitas pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan juga meliputi perubahan model dan strategi belajar yang lebih inovatif. Penyesuaian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik pada satu lingkungan belajar. Proses pembelajaran disusun oleh beberapa faktor, yaitu model pembelajaran, pendekatan pembelajaran, metode pembelajaran, strategi pembelajaran dan taktik pembelajaran (Helmiati, 2012:23).

Model pembelajaran konvensional merupakan transfer nilai-nilai dan pengetahuan berlangsung satu arah dari guru ke siswa. Menurut Sulandari (2020:177), model pembelajaran seperti ini sudah mulai ditinggalkan seiring

dengan munculnya kesadaran bahwa proses pembelajaran akan berjalan efektif hanya jika peserta didik secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Pembaharuan dalam model pembelajaran ini memungkinkan peserta didik berinovasi, berkreasi, dan belajar dalam suasana yang menyenangkan.

Potensi pengalaman belajar akan semakin besar ketika materi pembelajaran disampaikan dengan lebih bervariasi. Ketika informasi disampaikan hanya dalam bentuk verbal, maka potensi pengalaman belajar sangat kecil karena tidak terjadi intraksi. Potensi pengalaman belajar semakin tinggi apabila informasi yang disampaikan ditambah dengan menggunakan media pembelajaran visual (gambar), video dan demonstrasi. Oleh karena itu, agar pengalaman belajar semakin baik, perlu memanfaatkan media dalam proses pembelajaran (Helmiati, 2012:26).

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran yang bersifat abstrak. Menurut Nurfadhillah dkk. (2021:245), media pembelajaran bukan hanya sebagai sarana untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga membantu peserta didik memahami sesuatu yang bersifat abstrak. Media pembelajaran dapat meningkatkan kemandirian belajar dan proses pembelajaran di kelas menjadi lebih hidup. Dalam situasi ini, dapat dikatakan bahwa salah satu tujuan utama media pembelajaran adalah sebagai alat pengajaran yang juga mempengaruhi motivasi siswa, lingkungan belajar, dan keadaan belajar.

Sistem ekskresi merupakan salah satu materi yang dipelajari oleh siswa pada pembelajaran biologi. Menurut Nuroifah & Bachri (2015:3), materi sistem ekskresi

adalah salah satu materi yang berlangsung secara fisiologis di dalam tubuh manusia, sehingga siswa tidak bisa mempelajari secara langsung dengan kasat mata. Sehingga banyak dari siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi yang berhubungan dengan organ internal pada manusia seperti sistem ekskresi. Materi ini membutuhkan pemahaman yang kuat sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang representatif dan bisa diulang-ulang pada saat siswa membutuhkannya.

Hasil wawancara guru biologi pada saat studi pendahuluan, diketahui bahwa terdapat siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan pada beberapa materi yang terdapat di semester genap, salah satu materi tersebut adalah sistem ekskresi. Sebanyak 28% atau 8 orang siswa masih belum mencapai nilai ketuntasan dikarenakan siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan dan kurangnya kesadaran untuk mengulang kembali materi yang telah dipelajari. Pada proses belajar di kelas, guru menggunakan media untuk menunjang proses pembelajaran seperti, buku cetak, LKS, dan *PowerPoint*. Menurut guru media tersebut dinilai cukup efektif, namun akan lebih baik jika terdapat media yang membantu menarik motivasi belajar siswa seperti, video pembelajara atau alat peraga.

Hasil kuisisioner *google form* yang diberikan kepada siswa, beberapa siswa memberikan tanggapan bahwa pembelajaran biologi merupakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Selain itu terdapat juga beberapa siswa yang berpendapat bahwa pembelajaran biologi sedikit membosankan dikarenakan terdapat beberapa materi yang sulit dipahami. Hasil dari kuisisioner yang diberikan terdapat 40,9% siswa memilih sistem ekskresi, 13,6% siswa memilih sistem regulasi, 13,6% memilih sistem reproduksi, dan 31,8% siswa memilih sistem

kekebalan sebagai materi yang belum mereka pahami. Dari uraian tersebut disimpulkan bahwa materi sistem ekskresi masih belum dipahami oleh sebanyak 40,9% atau 9 dari 22 orang siswa.

Siswa memberikan alasan terkait kesulitan dalam memahami materi sistem ekskresi diantaranya sulit memahami mekanisme dan tahapan yang terjadi di dalam sistem ekskresi serta kurangnya variasi media pembelajaran dalam pengajaran materi tersebut. Media yang digunakan oleh guru cukup membantu siswa dalam proses pembelajaran, disamping itu siswa juga berpendapat bahwa jika hanya menggunakan media tersebut materi kurang tergambarkan dengan baik. Dari beberapa contoh media yang ditawarkan kepada siswa, sebanyak 95,5% atau 21 siswa memilih media video pembelajaran.

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti merancang media video pembelajaran menggunakan *Sparkol VideoScribe*. *Software* ini dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran animasi. Menurut Pamungkas dkk., (2018:130) karakteristik unik *Sparkol VideoScribe* adalah mampu menyajikan materi pembelajaran dengan memadukan suara, gambar dan desain yang menarik bagi siswa. *Sparkol VideoScribe* menyediakan fitur-fitur yang sangat beragam sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan media pembelajaran yang diinginkan. Selain itu pengguna dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar sesuai kebutuhan. Pengguna juga dapat melakukan dubbing dan memasukkan suara kedalam video, sehingga video pembelajaran lebih menarik.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, maka perlu untuk dilakukannya pengembangan media pembelajaran menggunakan *Sparkol VideoScribe*. Media ini

dapat menambah variasi media pembelajaran khususnya untuk materi sistem ekskresi di kelas XI SMA. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Sparkol VideoScribe* pada Materi Sistem Ekskresi untuk Manusiis Kelas XI SMA”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan video pembelajaran menggunakan *Sparkol VideoScribe* pada materi sistem ekskresi untuk kelas XI SMA?
2. Bagaimana kelayakan video pembelajaran menggunakan *Sparkol VideoScribe* pada materi sistem ekskresi untuk kelas XI SMA?
3. Bagaimana penilaian guru terhadap video pembelajaran menggunakan *Sparkol VideoScribe* pada materi sistem ekskresi untuk kelas XI SMA?
4. Bagaimana respon siswa terhadap video pembelajaran menggunakan *Sparkol VideoScribe* pada materi sistem ekskresi untuk kelas XI SMA?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di uraikan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan video pembelajaran menggunakan *Sparkol VideoScribe* pada materi sistem ekskresi untuk kelas XI SMA.
2. Mendeskripsikan kelayakan video pembelajaran menggunakan *Sparkol VideoScribe* pada materi sistem ekskresi untuk kelas XI SMA.
3. Mengetahui penilaian guru terhadap video pembelajaran menggunakan

Sparkol VideoScribe pada materi sistem ekskresi untuk kelas XI SMA.

4. Mengetahui respon siswa terhadap video pembelajaran menggunakan *Sparkol VideoScribe* pada materi sistem ekskresi untuk kelas XI SMA.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi pengembangan dalam penelitian ini adalah:

1. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa video pembelajaran.
2. Video pembelajaran dikembangkan menggunakan *Sparkol VideoScribe*.
3. Materi yang terdapat di dalam video pembelajaran menggunakan *Sparkol VideoScribe* ini adalah materi sistem ekskresi ginjal pada manusia.
4. Format penyimpanan video berupa *Windows WMV*, *Quicktime MOV*, dan *AVI* sehingga dapat diputar menggunakan *handphone*, *tablet*, maupun komputer.
5. Kebaharuan pada produk yang dikembangkan adalah *background* video lebih variatif dengan warna tidak hanya putih tetapi ditambahkan dengan *background* menyerupai papan tulis.
6. Produk yang dikembangkan mengurangi penggunaan teks yang berlebihan sehingga di dalam video hanya berupa poin-poin penting ditambah penjelasan yang lebih lengkap melalui *dubbing*.
7. Produk yang dikembangkan memiliki gambar maupun animasi yang digunakan dapat menggantikan teks penjelasan yang berlebihan dengan tidak mengurangi kejelasan materi yang disampaikan.
8. Produk yang dikembangkan memiliki tampilan video tidak kaku sehingga dapat dibedakan dari media lainnya seperti *slide PowerPoint*.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media pembelajaran ini adalah:

1. Mempermudah guru dalam menyajikan materi yang akan diberikan kepada peserta didik, serta dapat menambah variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru.
2. Mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari siswa, serta peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang menarik dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.
3. Media yang dikembangkan diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif dan dapat mengubah pembelajaran konvensional menjadi lebih modern dan efektif.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran menggunakan *Sparkol VideoScribe* adalah:

- a. *Sparkol VideoScribe* dapat digunakan oleh guru tanpa adanya pelatihan.
- b. Siswa dapat menggunakan *Sparkol VideoScribe* sebagai tambahan media pembelajaran di kelas.
- c. Desain media pembelajaran berbentuk video pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan materi pada siswa agar pembelajaran lebih efektif.
- d. Dengan dikembangkannya video pembelajaran siswa dapat secara bebas mengakses video pembelajaran di mana dan kapan saja.

1.6.2 Pembatasan Pengembangan

Adapun batasan dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Sparkol VideoScribe* adalah:

- a. Penelitian ini dibatasi pada siswa kelas XII IPA yang telah mempelajari materi sistem ekskresi di SMA Negeri 15 Muaro Jambi.
- b. Dalam pengembangan ini, peneliti hanya berfokus pada sub materi sistem ekskresi pada manusia yaitu sistem ekskresi ginjal.
- c. Dalam penelitian ini, peneliti hanya menguji kelayakan dari produk yang dikembangkan.
- d. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4-D.

1.7 Definisi Istilah

Adapun beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan peserta didik (Umar, 2014:134)
2. Video pembelajaran adalah media yang menyajikan tayangan bergerak yang memuat unsur gambar dan suara yang disajikan bersama (Khairani, dkk 2019:159)
3. *Sparkol VideoScribe* dikembangkan oleh *adobe flash* dan *flash video*. merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat video dengan konsep papan tulis yang menggunakan gambar tangan dan seolah-olah sedang menggambar atau menulis di papan tulis. Sebuah metode unik dan mudah untuk menghasilkan video animasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, pengetahuan, atau desain yang ada di *VideoScribe* (Ariyati & Nadiar, 2021:3-4).