

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Untuk menghasilkan manusia yang berkualitas, pendidikan memegang peranan yang sangat penting. Pada dasarnya, pendidikan adalah suatu proses yang membantu manusia mengembangkan dirinya untuk mampu menghadapi segala tantangan dan rintangan yang dihadapi suatu bangsa untuk mencapai kemajuan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menyebabkan semakin berkembangnya dunia pendidikan. Beberapa hal yang ikut berkembang yaitu adanya sistem pengolahan data hasil penilaian yang dapat dilakukan dengan lebih mudah dan cepat dengan menggunakan teknologi, pemenuhan kebutuhan fasilitas pendidikan dapat terpenuhi dengan lebih cepat, serta sistem pembelajaran tidak harus selalu dilakukan secara tatap muka. Perubahan-perubahan dalam pendidikan pun dilakukan guna untuk memajukan dunia pendidikan di Indonesia.

Salah satu yang harus selalu dikembangkan dalam proses belajar mengajar yaitu media pembelajaran, karena media pembelajaran berkaitan erat dengan proses belajar mengajar. Menurut Syaiful dan Aswan (2010: 121) media adalah alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan

pengajaran. Banyak sekali jenis media pembelajaran, mulai dari yang ukurannya kecil, sederhana dan murah hingga media yang ukurannya besar, canggih dan mahal harganya. Media pembelajaran dapat dibuat sendiri oleh guru dan ada pula media yang diproduksi oleh pabrik. Media-media pembelajaran yang telah beredar di sekolah hingga saat ini berupa buku, gambar, model, overhead projector (OHP), kaset audio, video, VCD, slide (film bingkai), dan program pembelajaran komputer. Tetapi dari berbagai media pembelajaran yang ada, masih belum merata tersedia di setiap sekolah yang ada di Indonesia. Media pembelajaran yang baik dan sesuai dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah dalam memahami materi pelajaran.

Penelitian pengembangan media pembelajaran video sebelumnya sudah pernah dilakukan, diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Imawati, dkk (2022) dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Pada Materi Sistem Organ Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah”. Menurut Imawati, dkk ada beberapa materi IPA yang tidak dapat diamati secara langsung (abstrak), salah satunya adalah materi sistem pencernaan makanan. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu menjelaskan materi yang bersifat abstrak. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran pada materi sistem organ pencernaan manusia yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan literasi sains siswa. Validitas meliputi validitas media pembelajaran, kepraktisan meliputi pelaksanaan rencana pembelajaran dengan bantuan media dan aktivitas siswa, dan keefektifan meliputi respon siswa serta kemampuan literasi sains siswa.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Pratama, dkk (2018) mengenai “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi Listrik Arus Searah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA”. Penelitian ini dinyatakan layak dari segi media, materi dan pembelajaran. Hasil validasi oleh ahli media diperoleh hasil rata-rata sebesar 79,26%, hasil validasi oleh ahli materi diperoleh hasil rata-rata sebesar 81,78%, sedangkan hasil validasi oleh ahli pembelajaran diperoleh hasil rata-rata sebesar 85,5%.

Penelitian lainnya mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Menggunakan Video untuk Mengukur Kemampuan Berfikir Kritis Siswa” yang dilakukan oleh Endriani, dkk (2018). Penelitian ini didasari oleh kurangnya penggunaan contoh-contoh konkrit dengan kehidupan sehari-hari dalam proses pembelajaran sehingga menyebabkan berkurangnya minat siswa dalam belajar. Serta masih banyak penggunaan sistem belajar satu arah (*one way*) yang kurang bervariasi dan menyebabkan suasana menjadi membosankan dan tidak dapat mengembangkan pola berfikir kritis siswa. Hasil dari penelitian ini didapatkan bahwa 13,3% siswa kurang kritis, 60% siswa cukup kritis, 20% siswa kritis, dan 6,67% siswa sangat kritis.

Ketiga penelitian di atas memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan jenis penelitian pengembangan dan mengembangkan media pembelajaran berupa video. Sedangkan perbedaannya terdapat pada materi, model pembelajaran dan hasil yang ingin dicapai dengan penggunaan media pembelajaran video ini. Pada penelitian ini, peneliti mengambil materi sistem pencernaan manusia dengan model pembelajaran *problem based learning* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik SMA.

Perbedaan media pembelajaran video pada sistem pencernaan manusia untuk peserta didik SMA yang akan peneliti kembangkan dengan media pembelajaran video yang telah ada yaitu memiliki durasi yang tidak lebih dari 10 menit, karena durasi video yang terlalu panjang dapat membuat peserta didik yang menonton menjadi bosan disebabkan rentang perhatian (*attention span*) peserta didik yang semakin berkurang. Sebagian besar video yang telah ada memiliki durasi lebih dari 10 menit, bahkan ada yang mencapai 1 jam. Selanjutnya, media pembelajaran video yang akan peneliti kembangkan akan berisi animasi, gambar, audio dan teks. Komposisi animasi, gambar dan audio akan lebih banyak dari pada teks.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti di SMA Adhyaksa Jambi didapatkan hasil bahwa penggunaan video pembelajaran untuk materi sistem pencernaan belum ada. Biasanya dalam proses pembelajaran biologi, media yang digunakan masih sebatas buku, gambar dan power point. Di dapatkan informasi bahwa peserta didik masih pasif selama proses pembelajaran. Didapatkan juga informasi bahwa peserta didik masih kesulitan dalam memahami proses pencernaan pada manusia dan organ-organ yang terlibat. Kesulitan yang dialami oleh peserta didik dikarenakan materi yang abstrak, sehingga dalam memahami materi sistem pencernaan peserta didik membutuhkan media tambahan yang dapat membantu peserta didik lebih memahami materi tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dilakukan penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses mengembangkan media pembelajaran video berbasis *problem based learning* pada materi sistem pencernaan manusia terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik?
2. Bagaimana kelayakan konseptual dan prosedural media pembelajaran video berbasis *problem based learning* pada materi sistem pencernaan manusia terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik?
3. Bagaimana penilaian praktisi/guru terhadap media pembelajaran video berbasis *problem based learning* pada materi sistem pencernaan manusia terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik?
4. Apakah media pembelajaran video yang dikembangkan dapat digunakan oleh semua tingkat kemampuan peserta didik?
5. Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran video berbasis *problem based learning* pada materi sistem pencernaan manusia terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik yang dikembangkan?
6. Bagaimana efektivitas media pembelajaran video berbasis *problem based learning* pada materi sistem pencernaan manusia terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran video berbasis *problem based learning* pada materi sistem pencernaan manusia terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.
2. Untuk mengetahui kelayakan konseptual dan procedural media pembelajaran video berbasis *problem based learning* pada materi sistem pencernaan manusia terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik SMA.
3. Untuk mengetahui penilaian praktisi/guru terhadap media pembelajaran video berbasis *problem based learning* pada materi sistem pencernaan manusia terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik SMA.
4. Untuk mengetahui media pembelajaran video berbasis *problem based learning* pada materi sistem pencernaan manusia terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik SMA yang dikembangkan dapat digunakan oleh semua tingkat kemampuan peserta didik.
5. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran video berbasis *problem based learning* pada materi sistem pencernaan manusia terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik SMA yang dikembangkan.
6. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran video berbasis *problem based learning* pada materi sistem pencernaan manusia terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran video berbasis *problem based learning* pada pokok bahasan sistem pencernaan manusia yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik, dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran berbasis video pada materi sistem pencernaan manusia yang dapat diakses secara online maupun offline.
2. Secara online produk ini dapat diakses melalui aplikasi youtube, sedangkan secara offline dapat disimpan diperangkat smartphome maupun laptop/pc dengan ekstensi .Mp4.
3. Produk media pembelajaran video berbasis *problem based learning* ini dikembangkan menggunakan aplikasi flipaclip dan capcut.
4. Produk media pembelajaran berbasis video pada materi sistem pencernaan manusia ini berisi animasi dan teks.
5. Produk media pembelajaran berbasis video pada materi sistem pencernaan manusia ini disertai dengan audio berupa rekaman suara dan instrumen musik.
6. Media pembelajaran berbasis video pada materi sistem pencernaan manusia ini berdurasi.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Manfaat yang didapatkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video yang akan dikembangkan pada proses pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Video pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam menjelaskan materi sistem pencernaan pada manusia.
2. Memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memahami materi sistem pencernaan pada manusia.

1.6 Asumsi dan Batasan Pengembangan

Dalam penelitian ini, peneliti mengemukakan asumsi bahwa dengan media pembelajaran berbasis video dapat membantu peserta didik dalam memahami materi sistem pencernaan pada manusia dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Produk ini memiliki batasan pengembangan yaitu hanya mengembangkan video pembelajaran sebatas materi sistem pencernaan pada manusia.

1.7 Definisi Istilah

Berikut definisi dari istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan untuk menghindari penafsiran yang berbeda:

1. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.
2. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik untuk belajar.
3. Video pembelajaran adalah sebuah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi materi pembelajaran berupa konsep, prinsip, prosedur, dan teori aplikasi pengetahuan untuk membantu memahami suatu materi pembelajaran.
4. PBL (*problem based learning*) merupakan pembelajaran berbasis masalah. PBL menempatkan peserta didik sebagai pemeran utama dalam pembelajaran dan keterampilan berpikir. Peserta didik dilatih untuk berpikir mandiri dan mengembangkan kepercayaan diri serta menghargai aktivitas yang sedang terjadi.

5. Berpikir kritis merupakan proses menganalisis atau mengevaluasi informasi pada suatu masalah dan mengambil keputusan berdasarkan pemikiran yang logis.