

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) pada era digital saat ini telah membawa dampak besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Perubahan tersebut mendorong dunia pendidikan untuk menyesuaikan metode, media, dan strategi pembelajaran agar relevan dengan perkembangan zaman. Penyesuaian ini tidak hanya bertujuan meningkatkan daya saing sumber daya manusia, tetapi juga menciptakan proses pembelajaran yang adaptif, bermakna, dan menyenangkan bagi peserta didik. Oleh karena itu, penting bagi sekolah untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran guna menunjang proses belajar yang efektif dan efisien, serta mendorong siswa menjadi pembelajar aktif dan mandiri (Subroto *et al.*, 2023:474).

Salah satu tantangan utama dalam dunia pendidikan adalah bagaimana menyampaikan materi pelajaran yang kompleks dan bersifat abstrak agar mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini terutama dirasakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat SMP, yang banyak memuat konsep dan fenomena alam yang tidak selalu dapat diamati secara langsung di lingkungan sekitar siswa. Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital menjadi sangat penting. Media yang mampu menyajikan materi secara visual, konkret, dan kontekstual diperlukan untuk membantu siswa memahami konsep IPA dengan lebih mudah, sekaligus meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka (Uly & Nugraheni, 2024:134).

Media pembelajaran merupakan saluran atau perantara yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar (siswa) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Wisada *et al.*, 2019:141). Menurut Yendrita & Syafitri, (2019:28) media pembelajaran juga dapat mengatasi beberapa keterbatasan pada dunia nyata seperti keterbatasan waktu, ruang dan indera. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Salah satu media yang relevan dan dekat dengan kehidupan peserta didik saat ini adalah video pembelajaran. Video menggabungkan unsur visual dan audio yang menarik, serta mampu menyajikan informasi secara konkret dan interaktif. Keunggulan video terletak pada kemampuannya dalam menyampaikan materi secara fleksibel dan berulang, memungkinkan peserta didik belajar sesuai kecepatan masing-masing. Guru juga dapat berperan sebagai fasilitator dalam membimbing siswa menggunakan media ini. Serta dukungan teknologi internet turut memperkuat efektivitas video karena memungkinkan akses yang mudah kapan pun dan di mana pun (Gabriela, 2021:105).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi IPA di SMPN 1 Batang hari, didapatkan informasi bahwa dalam pembelajaran IPA, guru masih dominan menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi Pelajaran. Guru juga sudah menggunakan media pembelajaran, namun masih terbatas pada media sederhana seperti gambar, buku teks dan *powerpoint*. Guru mengungkapkan kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih relevan dengan keseharian dan lingkungan peserta didik. Media yang ada saat ini belum mampu menampilkan

fenomena secara nyata dan kontekstual, khususnya pada topik materi interaksi antar komponen penyusun ekosistem. Hal ini membuat siswa tidak tertarik dan kurang aktif dalam pembelajaran. Guru juga membuat pembelajaran dengan mengamati langsung lingkungan sekitar sekolah, tetapi tentu saja contoh dan pengetahuan yang didapatkan peserta didik pun menjadi terbatas hanya pada lingkungan sekolah.

Berdasarkan pengalaman selama kegiatan Kampus Mengajar di SMPN 1 Batang Hari, telah digunakan berbagai media pembelajaran seperti PowerPoint, gambar, poster, video, dan permainan edukatif. Di antara media tersebut, video mendapat respons paling positif. Siswa terlihat lebih antusias, fokus, dan aktif saat belajar menggunakan video. Keunggulan video dalam menyajikan materi secara visual dan interaktif membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik. Hal ini diperkuat oleh hasil angket analisis kebutuhan peserta didik, yang menunjukkan bahwa lebih dari 70% siswa menyatakan menyukai pembelajaran yang menggunakan video. Untuk mendukung penggunaan media video dalam pembelajaran, sekolah juga menyediakan fasilitas yang memadai, seperti proyektor, internet gratis, dan komputer. Selain itu, siswa juga diperbolehkan membawa gadget jika diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran video faktual berbantuan *website* dapat menjadi alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Video faktual adalah jenis video yang umumnya hanya menampilkan fakta tanpa adanya pengolahan atau penyuntingan yang berlebihan. Video faktual dapat menampilkan fenomena nyata yang terjadi di lingkungan, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual. Integrasi *website* sebagai platform penyajian video memberikan kemudahan akses bagi peserta didik untuk belajar kapanpun dan dimanapun (Shobri

& Rifqi, 2023:68). Hal ini didukung oleh penelitian (Latifah, 2022:261) yang menyatakan bahwa penerapan media video tidak hanya memenuhi kebutuhan belajar saat ini, tetapi juga membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Farsa *et al.*, (2022) menunjukkan bahwa penggunaan video faktual dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan semangat peserta didik. Daya tarik video faktual yang realistis juga membantu peserta didik dalam memahami materi dengan lebih baik dan memperkaya pengalaman belajar mereka. Ismail (2024:439) juga menyatakan bahwa penggunaan video faktual terbukti cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada materi biologi. Salah satu topik yang sesuai untuk diajarkan menggunakan video faktual ialah asosiasi kupu-kupu dengan tumbuhan.

Asosiasi antara kupu-kupu dan tumbuhan merupakan contoh konkret dari interaksi antar komponen penyusun ekosistem yang penting untuk dipahami oleh siswa SMP. Hutan kota sebagai lingkungan alami, menyediakan beragam spesies kupu-kupu dan tumbuhan yang dapat menjadi sumber belajar ideal untuk topik materi interaksi antar komponen ekosistem (Putri *et al.*, 2022) Asosiasi antara kupu-kupu dan tumbuhan menjadi bentuk interaksi yang menarik untuk dieksplorasi lebih lanjut dan dapat menjadi konten video pembelajaran. Hal ini akan membantu peserta didik untuk memperluas pengetahuan dan pemahaman mereka terhadap pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang tepat sehingga dapat membantu dalam pembelajaran IPA. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian pengembangan berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Faktual Berbantuan**

Website Tentang Asosiasi Kupu-kupu dengan Tumbuhan di Hutan Kota Muhammad Sabki, Jambi”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran video faktual berbantuan *website* tentang asosiasi kupu-kupu dengan tumbuhan di Hutan kota Muhammad Sabki Jambi?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video faktual berbantuan *website* tentang asosiasi kupu-kupu dengan tumbuhan di Hutan kota Muhammad Sabki Jambi?
3. Bagaimana penilaian guru terhadap media pembelajaran video faktual berbantuan *website* tentang asosiasi kupu-kupu dengan tumbuhan di Hutan kota Muhammad Sabki Jambi?
4. Bagaimana respons peserta didik terhadap media pembelajaran video faktual berbantuan *website* tentang asosiasi kupu-kupu dengan tumbuhan di Hutan kota Muhammad Sabki Jambi?
5. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran video faktual berbantuan *website* tentang asosiasi kupu-kupu dengan tumbuhan di Hutan kota Muhammad Sabki Jambi?

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan cara mengembangkan media pembelajaran video faktual berbantuan *website* tentang asosiasi kupu-kupu dengan tumbuhan di Hutan kota Muhammad Sabki Jambi.
2. Menganalisis kelayakan media pembelajaran video faktual berbantuan *website* tentang asosiasi kupu-kupu dengan tumbuhan di Hutan kota Muhammad Sabki Jambi.
3. Menganalisis penilaian guru terhadap media pembelajaran video faktual berbantuan *website* tentang asosiasi kupu-kupu dengan tumbuhan di Hutan kota Muhammad Sabki Jambi.
4. Menganalisis respon peserta didik terhadap media pembelajaran video faktual berbantuan *website* tentang asosiasi kupu-kupu dengan tumbuhan di Hutan kota Muhammad Sabki Jambi.
5. Menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran video faktual berbantuan *website* tentang asosiasi kupu-kupu dengan tumbuhan di Hutan kota Muhammad Sabki Jambi.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Produk yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran video faktual berbantuan *website* dengan spesifikasi pengembangan produk yang diharapkan antara lain sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini berisi teks, audio, dan video dengan durasi kurang lebih 10 menit.

2. Media pembelajaran video berisi penjelasan mengenai asosiasi kupu-kupu dengan tumbuhan di Hutan Kota Jambi. Asosiasi kupu-kupu dengan tumbuhan hanya akan difokuskan pada pembahasan tentang tumbuhan apa saja yang dikunjungi oleh kupu-kupu untuk hinggap.
3. Media pembelajaran dapat diputar secara *online* disemua jenis perangkat, seperti, *smartphone*, komputer dan perangkat digital lainnya, dengan mengakses link *website* sehingga dapat diputar ulang kapan saja.
4. Tampilan media pembelajaran menggunakan rasio berukuran 16:9 (*landscape*).
5. Latihan soal yang dapat diakses oleh peserta didik yang terdapat pada menu *website*.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan produk yang diharapkan dari pengembangan ini, antara lain sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, menambah pengalaman dan pengetahuan dalam pengembangan media pembelajaran video faktual berbantuan *website*.
2. Bagi guru, dapat digunakan sebagai media atau alat bantu dalam mengatasi permasalahan keterbatasan media sebelumnya untuk lebih mempermudah dalam penyampaian informasi materi.
3. Bagi siswa, sebagai sarana pembelajaran siswa agar lebih mudah dalam memahami materi, sumber referensi dan informasi dalam media pembelajaran audio visual berupa video faktual mengenai asosiasi kupu-kupu dengan tumbuhan inang.

4. Bagi sekolah, sebagai acuan dan bahan rujukan untuk pengembangan video faktual berbantuan *website* sebagai media pembelajaran.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan yang terkait pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran video faktual dapat digunakan guru sebagai sumber belajar dan video pengayaan dalam pembelajaran.
2. Media pembelajaran video faktual yang dikembangkan diharapkan mampu memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara mandiri dimana saja dan kapan saja.
3. Media pembelajaran video faktual berbantuan *website* dapat mudah diakses oleh guru dan peserta didik tanpa latihan khusus
4. Media pembelajaran video factual berbantuan *website* diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik khususnya pada topik interaksi antar komponen makhluk hidup.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Batasan pengembangan terkait dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan ini diakses menggunakan *Smartphone*/perangkat digital lain yang terhubung ke jaringan internet.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya mencakup satu pokok bahasan yaitu tentang asosiasi kupu-kupu dengan tumbuhan inang yang hanya fokus membahas tentang tumbuhan apa saja yang dikunjungi oleh kupu-kupu untuk hinggap.

3. Penelitian ini hanya menguji kelayakan produk dan efektivitas produk sebagai media pembelajaran video faktual berbantuan *website*.

1.7 Definisi Istilah

Penelitian pengembangan ini juga menggunakan definisi istilah, ini bertujuan untuk menghindari kesalahan penafsiran. Definisi istilah yang ada pada penelitian pengembangan ini, antara lain sebagai berikut:

1. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Dalam hal ini, media pembelajaran menjadi salah satu alat pendukung yang efektif dan efisien dalam membantu proses pembelajaran (Junaidi, 2019:470).
2. Video faktual adalah jenis video yang menyajikan informasi atau konten yang berdasarkan pada kenyataan dan fakta. Video ini dapat berupa rekaman asli yang menunjukkan situasi nyata, eksperimen, atau fenomena yang relevan dengan materi yang diajarkan, sehingga dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran.
3. *Website* merupakan kumpulan halaman yang dapat menyediakan berbagai jenis informasi yang bersifat statis atau dinamis dengan membentuk suatu rangkaian yang saling berkaitan yang dihubungkan dengan jaringan (*hyperlink*). *Website* mampu mengolah berbagai jenis konten seperti teks, gambar, audio, dan video (Istiqomah & Hidayat, 2021:20).
4. Asosiasi kupu-kupu dengan tumbuhan inang merupakan hubungan interaksi antara kupu-kupu dan berbagai jenis tumbuhan. Kupu-kupu mengunjungi

bunga untuk mencari nektar sebagai sumber makanan. Interaksi ini sering kali bersifat saling menguntungkan, karena kupu-kupu membantu proses penyerbukan dengan membawa serbuk sari dari satu bunga ke bunga lainnya, yang mendukung reproduksi tumbuhan. Setiap spesies kupu-kupu memiliki hubungan yang spesifik dengan satu jenis tumbuhan. Kupu-kupu memiliki ketertarikan terhadap tumbuhan sebagai tempat hinggap, tumbuhan pakan (*foodplant*), atau tumbuhan inang (*hostplant*) (Rohman et al., 2019:45).