

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini merupakan salah satu bukti semakin besarnya perkembangan pola pikir manusia. Dalam dunia pendidikan, teknologi sangat dibutuhkan untuk pembuatan media pembelajaran gunanya untuk menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan media dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta menghemat waktu. Selain itu siswa dapat terfokus menyimak materi yang disampaikan dengan jelas dan meningkatkan minat, kemandirian belajar siswa dalam memahami serta mampu meningkatkan kemampuan pemahaman terhadap materi pembelajaran.

Menurut Arsyad (2006:4), penggunaan media dalam pembelajaran bertujuan mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu penggunaan media juga menjadikan suatu yang abstrak menjadi konkrit. Penggunaan media pembelajaran di kelas dapat mengoptimalkan, mengefektifkan dan mengefisienkan proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.

Dengan berjalannya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, membantu mempermudah penggunaan media pembelajaran khususnya video . Hal ini disebabkan sifat pembelajaran yang kompleks. Terdapat berbagai tujuan pembelajaran yang sulit dicapai hanya dengan mengandalkan penjelasan guru. Oleh

karena itu, agar pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal diperlukan adanya pemanfaatan media, salah satunya video. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik seperti tayangan atau tampilan yang dihasilkan dari media pembelajaran siswa akan mudah mengingat dan menyerap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru (Ekayani, 2017:2).

Media yang dikembangkan berupa video pembelajaran dikarenakan pada saat *study* pendahuluan siswa lebih tertarik belajar menggunakan tayangan seperti video pembelajaran dibandingkan dengan hanya menjelaskan di papan tulis atau menjelaskan ppt. Di sekolah tersebut telah tersedia fasilitas seperti lab komputer, *LCD Proyektor*, speaker. Namun fasilitas tersebut belum dimanfaatkan dengan baik dalam proses pembelajaran. Untuk membantu siswa memahami materi daur ulang limbah salah satunya dengan menggunakan *software sparkol videoscribe*.

Penggunaan video dalam pembelajaran dapat mengatasi kesulitan guru dalam menjelaskan cara memanfaatkan limbah pada saat pembelajaran. Materi daur ulang limbah merupakan salah satu pokok bahasan yang wajib dan merupakan materi terakhir pada semester genap yang terkadang tidak dijelaskan secara rinci. Untuk memahami materi daur ulang limbah perlu adanya media pembelajaran yang mendukung. Salah satu media yang digunakan untuk mendukung pembelajaran yaitu dengan menggunakan video pembelajaran. Salah satunya dengan *software sparkol videoscribe* yang dapat digunakan oleh siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

Menurut Suryani *dkk* (2018:84), *Sparkol videoscribe* merupakan *software* yang mampu menggabungkan beberapa unsur media seperti teks, audio maupun

gambar dalam satu media pembelajaran, Informasi yang dipaparkan menggunakan *videoscribe* ini secara bertahap sehingga dapat memicu rasa ingin tahu dan antusias siswa. selain itu juga mampu memberikan stimulus yang baik kepada siswa karena siswa akan tertarik dengan tampilan animasi yang menarik serta mampu memusatkan perhatian siswa pada saat kegiatan belajar mengajar sehingga pesan dapat tersampaikan dengan lebih efektif.

Kelebihan *sparkol videoscribe* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran audio visual yaitu setiap penjelasan disertai gambar, *background* dibuat berwarna hijau dan menarik serta terdapat beberapa gabungan antara musik *instrument*, suara, gambar dan teks dalam satu media. Kelemahan dari *videoscribe* ini yaitu ukuran *file* terlalu besar sehingga akan sedikit melambat jika dijalankan pada komputer atau laptop dengan spesifikasi minimum, selain itu dalam pembuatannya tidak dapat mengimport video sehingga untuk menampilkan video contoh daur ulang limbah dibantu dengan *software wondershare filmora video editor*.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, sangat perlu untuk dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Biologi Menggunakan *Software Sparkol Videoscribe* Pada Materi Daur Ulang Limbah Untuk Kelas X SMA”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengembangkan video pembelajaran menggunakan *software sparkol videoscribe* pada materi daur ulang limbah untuk kelas X SMA?
2. Bagaimana kelayakan video pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* pada materi daur ulang limbah untuk kelas X SMA?
3. Bagaimana persepsi guru terhadap video pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* pada materi daur ulang limbah untuk kelas X SMA?
4. Bagaimana persepsi siswa terhadap video pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* pada materi daur ulang limbah untuk kelas X SMA?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan media pembelajaran video menggunakan *software sparkol videoscribe* pada materi daur ulang limbah untuk kelas X SMA.
2. Mengetahui tingkat kelayakan video pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* yang dikembangkan pada materi daur ulang limbah untuk kelas X SMA.
3. Mengetahui persepsi guru Biologi terhadap media video pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* yang dikembangkan pada materi daur ulang limbah untuk kelas X SMA.
4. Mengetahui persepsi siswa terhadap media video pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* yang dikembangkan pada materi daur ulang limbah untuk kelas X SMA.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Video pembelajaran menggunakan *software sparkol videoscribe*.
2. Produk berisi informasi mengenai materi daur ulang limbah plastik yaitu pengertian pencemaran lingkungan, macam-macam pencemaran lingkungan, pengertian limbah dan daur ulang limbah plastik.
3. Format penyimpanan video dapat berupa AVI sehingga dapat diputar dengan menggunakan komputer, *tablet* maupun *handpone*.
4. Tingkat pengguna media adalah siswa kelas X SMA.
5. Video berdurasi 12 menit 24 detik
6. *Background* pada video berwarna hijau.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan video pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* pada materi daur ulang limbah untuk siswa kelas X SMA ini dianggap penting karena:

1. Tersedianya video pembelajaran menggunakan *software sparkol videoscribe* untuk pembelajaran biologi
2. Video pembelajaran menggunakan *software sparkol videoscribe* dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran.
3. Mendukung pembelajaran daur ulang limbah dengan video pembelajaran menggunakan *software sparkol videoscribe*.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dari pengembangan media video pembelajaran menggunakan *software sparkol videoscribe* ini yaitu:

1. Materi pembelajaran didasarkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar, sehingga sesuai untuk siswa SMA kelas X
2. Video sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran.

Keterbatasan pengembangan media video pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* ini yaitu :

1. Penelitian ini hanya mengembangkan video pada materi daur ulang limbah menggunakan *software sparkol videoscribe* dan *wondershare filmora*
2. Penelitian hanya sampai pada ujicoba produk yang dilakukan pada siswa kelas X SMAN 6 Kota Jambi
3. Resolusi pada perangkat pengguna minimal HD 720
4. Digunakan pada komputer/ laptop, *tablet* dan *smarphone* spesifikasi minimal layar 5inch.

1.7 Definisi Istilah

Dalam penelitian pengembangan yang dilakukan, terdapat beberapa istilah yang perlu didefinisikan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran biologi merupakan sarana perantara informasi pesan dari pengirim (guru) kepada penerima (peserta didik).
2. Video pembelajaran biologi adalah suatu media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat berupa tayangan bergerak antara gabungan

beberapa unsur seperti gambar, animasi atau suara untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

3. *Sparkol videoscribe* adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat desain presentasi animasi berupa tangan yang menjelaskan materi berupa teks, gambar secara bertahap sehingga dapat memicu rasa ingin tahu dan antusias siswa.