

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan Permendikbud No. 22 tahun 2016 tentang proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Menurut M.Sobry (2007:57) "Pembelajaran efektif adalah suatu pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan dan dapat tercapai tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan. Proses pembelajaran yang efektif adalah perubahan yang mampu membawa pengaruh, makna dan manfaat tertentu". Pada dasarnya pendidikan mendorong manusia mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, peran teknologi dalam proses pembelajaran sangatlah penting.

Teknologi adalah sarana, alat maupun cara yang digunakan dalam menyampaikan pesan dan memecahkan suatu masalah. Teknologi sangat berpengaruh besar terhadap aktifitas manusia pada saat ini, khususnya dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang efektif memerlukan suatu media yang mendukung penyerapan informasi sebanyak-banyaknya. Seiring dengan perkembangan zaman, maka teknologi berperan penting sebagai sarana untuk mendapatkan materi pembelajaran yang diajarkan. Sehingga, dapat dikatakan bahwa fungsi media teknologi dalam proses pembelajaran adalah sebagai sarana bantu dalam proses penyaluran ilmu pengetahuan ataupun informasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan seorang Guru mata pelajaran IPA di SMP Swasta Al-Falah Teluk Pakedai, diperoleh informasi bahwa sekolah

tersebut masih menggunakan 1 teknologi dalam proses pembelajarannya, teknologi yang digunakan hanya berupa buku bisa di lihat dari proses pembelajaran dalam menyampaikan materi, sedangkan peserta didik hanya mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh Guru tersebut. Hasil dari pengamatan yang saya lihat selama observasi di sekolah SMP Swasta Al-Falah Teluk Pakedai pada tanggal 14 Februari 2022 peserta didik cenderung tidak mendengarkan materi yang di sampaikan oleh guru. Hal tersebut bisa dilihat dari beberapa siswa yang sedang mengobrol dengan teman sebangku dalam proses pembelajaran.

Kurangnya pemanfaatan media dan variasi metode pembelajaran dalam membuat siswa cenderung kurang bersemangat dalam belajar. Dan permasalahan yang dihadapi Guru dalam proses pembelajaran adalah kurangnya minat belajar peserta didik sehingga nilai peserta didik masih tergolong rendah. Oleh sebab itu, perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah dengan menambahkan media di dalam proses pembelajaran.

Berbagai jenis media dengan berbagai desain dikombinasikan satu sama lain untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran, hal ini disebut Multimedia. Multimedia digunakan dalam lingkungan belajar sehingga dapat membantu guru meningkatkan pemahaman, pengetahuan, dan kepercayaan diri siswa dan mendorong mereka untuk menggunakan multimedia dalam situasi belajar-mengajar. Fitur interaktif dari multimedia juga membantu siswa untuk belajar dan mengingat dengan lebih baik. Investigasi menunjukkan bahwa orang belajar lebih cepat dan berkembang lebih efektif ketika mereka berada di lingkungan multimedia (Hamidi, Kharamideh, & Ghorbandordinejad, 2011).

Media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat menyediakan informasi pendidikan terkini kepada siswa. Penggunaan teknologi dapat menggabungkan semua elemen media seperti teks, video, animasi, gambar, grafik, dan suara menjadi satu presentasi, sehingga semua elemen tersebut dapat dikombinasikan dengan modalitas belajar siswa. Penggabungan ini dapat

mengakomodasi gaya belajar visual, auditori dan kinestetik siswa (Risnawati, 2018). Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran dapat mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Arshad, 2011:15). Apalagi jika media pembelajaran digabungkan dengan video interaktif maka pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan.

Video interaktif merupakan suatu sistem penyampaian pengajaran dimana materi video rekaman disajikan dengan pengendalian komputer kepada siswa yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian (Arsyad, 2015:36). Video interaktif adalah media pembelajaran yang didalamnya dikombinasikan unsur suara, gambar, teks maupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran dengan penggunanya. Keunggulan dalam menggunakan media video interaktif diantaranya siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses belajar mengajar, dapat menumbuhkan minat belajar siswa dan dapat mengembangkan imajinasi siswa.

Dalam penentuan dan pemilihan media pembelajaran ada ketentuan karakteristik media yang harus dilihat. Setiap media pembelajaran mempunyai karakteristik yang berbeda dari setiap media untuk digunakan pada proses pembelajaran. Karakteristik media pembelajaran menurut Rima, dkk (2016) adalah 1) tujuan pembelajaran jelas, 2) materi pelajaran disajikan sesuai dengan kompetensi, 3) kebenaran konsep, 4) alur proses pembelajaran jelas, 5) petunjuk penggunaan jelas, 6) terdapat apersepsi, 7) terdapat kesimpulan, contoh, dan latihan yang disertai umpan balik, 8) mampu membangkitkan motivasi belajar siswa, 9) terdapat evaluasi yang disertai hasil dan pembahasan, 10) memiliki intro yang menarik, 11) gambar, animasi, teks, warna tersaji serasi, harmonis, dan proporsional, 12) interaktif, 13) navigasi yang mudah, dan 14) bahasa yang digunakan bisa dipahami oleh siswa. Berdasarkan uraian ini dapat dijelaskan bahwa setiap media pembelajaran yang bisa digunakan

dalam proses belajar memiliki karakteristik tertentu. Penting halnya memperhatikan karakteristik untuk pemilihan media pembelajaran sebelum diterapkan dalam kegiatan belajar

Berawal dari karakteristik ini, penulis berasumsi bahwa media video interaktif sangat cocok digunakan di sekolah SMPS Al-Falah Teluk pakedai karena video *interaktif* mengabungkan antara suara,gambar,grafik dan juga teks dalam satu media. Media pembelajaran video *interaktif* memiliki keuntungan antara lain, ukuran tampilan video *interatif* sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai kebutuhan, video *interaktif* merupakan bahan non cetak yang kaya informasi dan lugas karna dapat sampai kehadapan siswa secara langsung”. Media video interaktif menambah dimensi baru terhadap pembelajaran untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif, mengatasi keterbatasan media yang digunakan dan kesiapan guru dalam mengintegrasikan unsur pedagogi, materi, dan teknologi pada saat proses pembelajaran. Dan juga guru diharapkan mampu menggunakan media video interaktif dalam setiap pembelajaran, dan juga video interaktif diharapkan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi.

Oleh karna itu media yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis video *interaktif* dengan bantuan aplikasi filmora dalam pembuatan medianya. Aplikasi *Filmora* atau lengkapnya *Wondershare Filmora* Video Editor adalah sebuah aplikasi atau program yang dirancang untuk membuat proses pengeditan video dengan mudah dan sederhana tapi memiliki kualitas yang cukup powerful. Software Video editing ini *combatible* dengan semua format populer video, gambar dan audio sehingga pengguna dapat menambahkan media di hampir semua proyek. Filmora memiliki ratusan efek transisi dan share media sosial terkenal, jadi jika anda menyelesaikan edit video anda bisa langsung, ekspor dan langsung bisa kirim ke akun media social.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka judul penelitian yang dipilih adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video

interaktif Pada Mata Pelajaran IPA kelas VII di SMP Swasta Al-Falah Teluk Pakedai “.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif pada mata pelajaran IPA di SMP Swasta Al-Falah Teluk Pakedai?

Dari masalah di atas diperoleh sub-sub masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif pada mata pelajaran IPA pada kelas VII di SMPS Al-Falah Teluk Pakedai?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis video interaktif pada mata pelajaran IPA pada kelas VII di SMPS Al-Falah Teluk Pakedai?
3. Bagaimana respon siswa setelah diimplementasikan media pembelajaran berbasis video interaktif pada mata pelajaran IPA pada kelas VII di SMPS Al-Falah Teluk Pakedai?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan “untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif pada mata pelajaran IPA di kelas VII SMP Swasta Al-Falah Teluk Pakedai”. Sedangkan, tujuan khusus dalam penelitian adalah:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif pada mata pelajaran IPA pada kelas VII di SMP Swasta Al-Falah Teluk Pakedai
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis video interaktif pada mata pelajaran IPA pada kelas VII di SMP Swasta Al-Falah Teluk Pakedai
3. Untuk mengetahui respon siswa setelah di implementasikan media pembelajaran berbasis video interaktif pada mata pelajaran IPA pada kelas VII di SMP Swasta Al-Falah Teluk Pakedai

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif dalam upaya untuk meningkatkan kualitas dan respon siswa dalam kegiatan belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Siswa mendapatkan hal baru dalam belajar menggunakan video interaktif sehingga memotivasi siswa dalam meningkatkan kualitas dan respon belajar menjadi lebih baik.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan variasi dalam memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih bervariasi sebagai sarana belajar siswa.

c. Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi sumber pengetahuan mengenai penggunaan media video *interaktif* dalam pembelajaran. selesai dan dapat dijadikan referensi atau bahan bacaan bagi penelitian berikutnya.

E. Spesifikasi Produk

Penelitian ini mengembangkan produk dalam bentuk media pembelajaran video *interaktif* dimana dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran yang menarik. Video *interaktif* ini direncanakan akan dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Filmora* yang mana digunakan untuk pembuatan media video interaktif dan aplikasi *Edpuzzle* sebagai aplikasi pembantu dalam menjalankan video. Adapun spesifikasi produk yang peneliti gunakan adalah sebagai berikut:

1. Materi dalam media pembelajaran ini adalah klasifikasi makhluk hidup di kelas VII SMPS Al-Falah Teluk Pakedai.
2. Sistem operasi windows 10 (32 & 64 bit)

3. Ram minimal 4 GB
4. Hardiks space : 2GB
5. Perangkat lunak yang digunakan *Wondershare Filmora, Google Chrome,Edpuzzle.*

F. Definisi Operasional

Definisi Operasional digunakan untuk memperjelas dan mempertegas Makna yang dimaksud oleh peneliti dan untuk menghindari kesalahan persepsi tentang istilah - istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat pengajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang memiliki fungsi yaitu memperjelas, memudahkan dan membuat menarik pesan yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa sehingga memudahkan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Media yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media yang digunakan untuk membantu peserta didik memahami klasifikasi mahluk hidup.

2. Vidio Interaktif

Video interaktif merupakan media atau alat bantu yang menyajikan audio/visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pelajaran.

3. Klasifikasi Mahluk Hidup

Klasifikasi adalah suatu cara memilih dan mengelompokan mahluk hidup menjadi golongan atau unit tertentu. Golongan-golongan ini disusun secara runtut sesuai dengan tingkatannya (hierarkinya), yaitu mulai dari yang kecil tingkatannya hingga ke tingkatan yang lebih besar. Dengan adanya klasifikasi mahluk hidup kita dapat membedakan ciri-ciri yang mereka miliki bagaimana mereka tumbuh, cara hidup, cara makan, serta berkembang biak dan masih banyak lagi.