

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar belakang**

Pendidikan mempunyai arti penting didalam kehidupan, baik dalam kehidupan individu, bangsa maupun negara. Salah satu tujuan dari pendidikan adalah mencerdaskan kehidupan. Pendidikan pada dasarnya adalah suatu proses untuk membantu manusia mengembangkan dirinya, sehingga mampu untuk menghadapi segala perubahan dan permasalahan dengan sikap terbuka serta pendekatan-pendekatan yang kreatif tanpa harus kehilangan identitas dirinya. Keberhasilan suatu Bangsa terletak pada mutu pendidikan yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Setiap warga Negara berhak mendapatkan pendidikan yang sama. Menurut St. Fatimah Kadir (2014:16–17) menyatakan bahwa: fokus kegiatan pembelajaran di sekolah adalah: “interaksi pendidik dengan peserta didik dalam mempelajari suatu materi pelajaran yang telah tersusun dalam suatu kurikulum.

Di samping keterbatasan pengetahuan teknis guru menyampaikan materi pelajaran, juga kemampuan guru dalam mengelola kelas. Tuntutan modernitas pendidikan termasuk penggunaan media pendidikan yang tersedia di sekolah dan di kelas mengharuskan guru lebih adaptif, terampil dan profesional agar mampu menjadi pemecah problema belajar yang dihadapi peserta didik. Problematik yang dihadapi peserta didik di sekolah cukup kompleks dan problematik itu erat kaitannya dengan faktor internal dan eksternal peserta didik. Di kelas, guru secara langsung bertatap muka dengan peserta didik, maka problematik peserta didik yang sedang dan akan dihadapi tidak bisa dibiarkan bertumpuk sehingga mengakibatkan dan menimbulkan rasa bosan dan penyesalan peserta didik atas kegiatan pembelajaran yang sedang dihadapi. Kegiatan pembelajaran umumnya terjadi di kelas”.

Di era yang sudah berkembang sekarang ini teknologi juga berperan dalam proses perkembangan pendidikan oleh karena itu pendidikan sekarang tidak hanya dapat di lakukan di kelas saja bias juga di lakukan dimana saja

dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Proses pembelajaran sekarang pun dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan dari teknologi contoh nya seperti *google class room*, *meet room*, *whatsapp*, *you tube*, dan masih banyak lagi. Dengan berkembangnya teknologi diharapkan mampu menunjang prestasi belajar siswa sehingga para siswa juga menjadi termotivasi untuk belajar karena didukung dengan teknologi yang semakin modern. Proses pembelajaran juga dapat dilakukan dengan menggunakan video, sehingga diharapkan para siswa dapat lebih memahami Materi yang di sampaikan dengan video pembelajaran ini siswa juga dapat mengulang kembali video jika ada yang belum dipahami terkait materi yang di sampaikan dan dengan video ini siswa jadi tidak terbatas dalam belajar baik itu waktu maupun tempat karena siswa bias memutar video nya dimana saja dan kapan saja.

Menurut Yana, dkk (Williyana, 2018:75) mengatakan bahwa:” Perkembangan ilmu teknologi dan informasi saat ini, menyebabkan semakin berkembangnya dunia pendidikan di Indonesia. Pelaksanaan pendidikan di Indonesia senantiasa menghadirkan perubahan-perubahan dalam rangka penyempurnaan agar dapat sesuai dengan kebutuhan pembangunan suatu bangsa. Keberhasilan pendidikan dapat dicapai dengan mengoptimalkan komponen-komponen yang ada dalam sistem pendidikan salah satunya adalah media pembelajaran yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran dapat dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang ada saat ini, seperti media pembelajaran berbasis multimedia, namun kenyataannya banyak sekolah yang kurang mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran terutama media berbasis teknologi. Kurangnya variasi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar berdampak pada tingkat pemahaman siswa terhadap suatu materi pelajaran. Ada sebagian siswa yang cepat memahami materi ada pula siswa yang lambat memahami materi pelajaran, karena tingkat pemahaman yang berbeda, sehingga menuntut guru atau pendidik lebih kreatif

dalam menyampaikan materi pelajaran. Oleh karena itu media pembelajaran perlu dikembangkan dan diterapkan di sekolah”.

Adanya pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif diharapkan dapat memenuhi kebutuhan siswa. Dengan kemasan dan penyajian yang menarik, dapat memunculkan semangat belajar, menarik minat, membantu siswa lebih memahami dan menguasai materi pelajaran dan meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran dapat digunakan langsung dalam proses belajar mengajar di kelas atau laboratorium dan dapat digunakan siswa sebagai pembelajaran secara mandiri.(Arsyad, 2015:35)

Berdasarkan hasil dari praobservasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 6 Juni 2022 dengan mewawancarai guru yang mengajar terdapat beberapa masalah yang di alami oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung, salah satunya yaitu kurangnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran, siswa lebih dominan menjadi pasif saat di kelas yang membuat guru menjadi susah menilai apakah siswa sudah paham atau belum dengan materi yang di sampaikan oleh guru, selain masalah tersebut terdapat juga masalah seperti kurangnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang di sampaikan yang dimana terbukti melalui tugas yang guru berikan rata-rata hasil yang di capai oleh siswa tidak memenuhi standar dari kelulusan mata pelajaran tersebut, kurangnya keaktifan siswa di kelas berdampak pada tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang di ajar oleh guru maka berdampak pada hasil belajar siswa tersebut.

Dalam hal ini peneliti berupaya melakukan pengembangan terhadap media-media pembelajaran yang telah digunakan tersebut untuk meningkatkan pencapaian pembelajaran. Media pembelajaran dapat dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang ada pada saat ini seperti media pembelajaran berbasis video interaktif. Peneliti berharap video ini berdampak positif terhadap pembelajaran siswa yang menyajikan gambaran konsep materi berupa kombinasi visual (gambar) dan audio (suara) untuk membangun ketertarikan dan minat peserta didik terhadap materi yang diajarkan hingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dan meningkatkan

pemahaman siswa pada materi yang di sampaikan oleh guru serta membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer dalam mengimbangi era digital, Selain itu dengan adanya media pembelajaran berbasis video interaktif ini dapat membuat siswa termotivasi kembali dalam belajar.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang juga terintegrasi dengan mata pelajaran yang lain di dalam Kurikulum 2013. Materi-materi yang ada pada mata pelajaran IPA berisi sejumlah fenomena-fenomena yang terjadi di alam dan hal-hal yang terjadi di dalam tubuh manusia itu sendiri. Mata pelajaran IPA telah diajarkan pada tingkat sekolah dasar. Mata pelajaran ini sangat bermanfaat bagi perkembangan peserta didik kelak(Wardani & Syofyan, 2018:17).

Berdasarkan dari latar belakang yang ada maka peneliti mengangkat judul “Pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif pada materi konsep gerak di kelas VIII SMPN 02 Bengkayang”. Adapun materi yang akan di kembangkan dalam media pembelajaran berbasis video interaktif nanti adalah, materi konsep gerak.

## **B. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka rumusan masalah yang muncul adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video interaktif pada materi konsep gerak di kelas VIII SMPN 02 Bengkayang
2. Bagaimana kelayakan video pembelajaran interaktif pada materi konsep gerak di kelas VIII SMPN 02 Bengkayang.
3. Bagaimana respon siswa terhadap video pembelajaran interaktif pada materi konsep gerak di kelas VIII SMPN 02 Bengkayang.

## **C. Tujuan penelitian**

Sesuai permasalahan yang di rumuskan di atas, maka tujuan penelitian yang hendak di capai adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran video interaktif pada materi konsep gerak di kelas VIII SMPN 02 Bengkayang

2. Untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran interaktif pada materi konsep gerak di kelas VIII SMPN 02 Bengkayang.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap video pembelajaran interaktif pada materi konsep gerak di kelas VIII SMPN 02 Bengkayang.

#### **4. Manfaat penelitian**

##### 1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dan menambah pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran video interaktif yang dapat di gunakan di sekolah untuk membantu guru dalam mengajar serta meningkatkan minat siswa dalam belajar

##### 2. Manfaat praktis

###### a. Bagi siswa

Diharapkan siswa lebih termotivasi dalam belajar serta lebih memahami materi yang di sajikan di dalam video interaktif tersebut sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

###### b. Bagi guru

Diharapkan para guru dapat menjadikan video pembelajaran interaktif ini sebagai alternatif dalam memberikan pengajaran serta dapat menjadi referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan bervariasi.

###### c. Bagi sekolah

Sebagai inovasi baru dalam mengembangkan media pembelajaran agar dapat meningkatkan kualitas dan efektifitas dalam proses pembelajaran.

#### **5. Spesifikasi produk yang dikembangkan**

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 Filmora dan power point, dimana aplikasi Wondershare filmora X menjadi aplikasi dalam mengediting video yang telah dibuat dan aplikasi *power point* digunakan

untuk mendukung agar video tersebut dapat menjadi interaktif dengan fitur tambahan seperti fitur kuis dengan fitur ini dapat membuat siswa lebih aktif dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa tidak hanya menonton mendengarkan guru berbicara menjelaskan materi saja. Sugiyono (2017:300) mengemukakan “spesifikasi produk adalah deskripsi detail tentang bagaimana suatu produk di kembangkan”. Penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif. Video pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SMPN 02 BENGKAYANG khususnya pada mata pelajaran IPA yaitu materi konsep gerak.

1. *Hardware*

- a. *Menggunakan operating System windows 10*
- b. *Intel(R) Core (TM) i3-10110U CPU @ 2.10GHz 2.59 GHz*
- c. *4 GB*
- d. *Tripod*
- e. *Handphone*
- f. *Kain green screen*

2. *Software*

- a. *Microsoft Power point 2010*
- b. *Filmora version 10*

3. Keunggulan produk yang di kembangkan

- a. *Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan*
- b. *Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang di ajarkan*
- c. *Meningkatkan keaktifan siswa*
- d. *Terdapat animasi bergerak*
- e. *Video memungkinkan siswa untuk mengamati peristiwa yang mungkin membayangkan ketika dilihat secara langsung*
- f. *Serta dilengkapi dengan fitur seperti kuis soal untuk mengukur sejauh mana siswa dapat mengerti materi yang di dalam video tersebut dan mengajak siswa menjadi aktif.*

#### 4. Keterbatasan

- a. Memerlukan perangkat seperti *computer/laptop*
- b. Kurang mampu menampilkan detail objek yang disajikan secara sempurna
- c. Memerlukan tenaga listrik

### 6. 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 dapat juga dikatakan sebagai alat bantu pembelajaran, yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran dalam penelitian ini adalah media pembelajaran video interaktif yang membantu kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan suatu materi di sekolah. Adapun media pembelajaran interaktif ini adalah jenis media pembelajaran interaktif *software* mengapa demikian dikarenakan pembuatan media ini menggunakan aplikasi *wondershare Filmora*, *power point*, dan *edpuzzle*.

#### 2. Video Interaktif

Media pembelajaran video interaktif salah satu media yang penyampaian materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik yang menyajikan pesan-pesan audio dan visual, melalui gambar-gambar dalam frame yang diproyeksikan secara mekanis agar terlihat gambar itu lebih hidup, sehingga dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar, meningkatkan referensi belajar siswa, dan membangkitkan daya tarik dan imajinasi siswa. Video interaktif kali ini adalah video yang di buat dengan *software filmora version 10* sebagai pembantu dalam media pembelajaran video interaktif ini, yang mana video interaktif ini akan dilengkapi dengan berbagai fitur-fitur seperti fitur kuis, materi berupa

video ada juga rangkuman materi yang akan di sajikan sehingga membantu siswa lebih memahami materi.

### **3. Pemahaman**

Pemahaman siswa adalah seberapa besar kemampuan siswa untuk memahami arti atau konsep, situasi, serta fakta yang diketahuinya serta menyajikan kembali ke dalam bentuk lain secara sistematis. Pemahaman siswa biasanya dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya faktor proses belajar mengajar di kelas. Jika guru menggunakan metode yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar di kelas maka, sudah pasti pelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa juga dapat dengan mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam penelitian ini, peneliti akan memberikan penjelasan pada jawaban dari soal dengan jelas dan mudah dipahami.

### **4. Edfuzzle**

Edfuzzle merupakan sebuah aplikasi dan media pembelajaran berbasis video yang dapat digunakan oleh semua guru untuk membuat pelajaran semenarik mungkin, video bisa diambil melalui *Youtube*, *Khan Academy* dan *Crash Course* kemudian video dimasukan ke dalam aplikasi *edpuzzle* dan guru bisa memberikan pertanyaan dan melacak apakah muridnya menonton video yang diberikan dan seberapa paham siswa dengan materi yang diberikan. Terdapat beberapa fitur menarik yang ada di *edpuzzle* adalah:

#### a) Dapat melihat keaktifan siswa

Salah satu fitur yang terdapat dalam EdPuzzle adalah *reinforce accountability*, artinya guru dapat memantau seberapa banyak video yang digunakan sebagai materi pembelajaran diakses oleh siswanya dan sejauh mana siswa dapat memahami materi yang disampaikan lewat video. Hal ini dapat menunjukkan seberapa aktif siswa dalam mata pelajaran tersebut.

#### b) Memiliki banyak pilihan bidang studi



Jika telah memiliki akun EdPuzzle, siswa dapat melihat video dari berbagai macam bidang studi pelajaran. Seperti sains, sejarah, hingga matematika.

c) Dapat digunakan di berbagai perangkat

Aplikasi EdPuzzle dapat dipergunakan dalam berbagai macam perangkat, sehingga memudahkan siswa untuk mengakses dimanapun dan kapan pun.

d) Terintegrasi dengan google classroom

Aplikasi ini sudah memiliki fitur tambahan yang memungkinkan untuk terintegrasi langsung dengan google classroom. Tentu saja ini akan memudahkan guru dalam melacak aktivitas murid.

#### **5. Filmora Version 10**

Adalah perangkat lunak yang berguna untuk mengedit semua video yang ada pada *computer*, sehingga *software* ini bisa digunakan untuk membuat video interaktif.