

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sangat berpengaruh dalam kehidupan dan merupakan kunci utama dalam membangun dan memajukan suatu bangsa. Bangsa yang memiliki sektor pendidikan yang tinggi mampu bersaing dalam berbagai bidang, baik akademik maupun non akademik. Pendidikan juga merupakan sebuah proses yang memiliki fungsi untuk membentuk dan melatih kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa. Hal tersebut dilakukan atas dasar kemanusiaan yang bersifat fundamental sehingga mampu mengembangkan pengetahuan, intelektual dan juga emosional siswa (Dessty et al., 2018).

Pendidikan merupakan suatu kewajiban bagi manusia baik sebagai makhluk individu maupun sosial, dimana pendidikan dapat dilakukan dan berlangsung di sekolah, keluarga, dan juga masyarakat. Dalam pendidikan terdapat dua peran penting yaitu guru sebagai pengajar dan siswa sebagai pelajar, antara keduanya berinteraksi dan melakukan hak dan kewajiban sebagaimana mestinya (Sudarsana, I, K, 2018). Namun, saat ini dunia pendidikan memiliki suatu permasalahan dalam pengembangan potensi siswa yaitu proses pembelajaran. Proses pembelajaran masih dilakukan di dalam kelas, dimana siswa dituntut untuk menghafal suatu materi tanpa harus memahami dan menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Apalagi dengan adanya pelajaran IPA yang mengaitkan materi dengan lingkungan sekitar maka perlu adanya pembelajaran secara langsung dan mengaplikasikan kedalam kehidupan sehari-hari (Sari et al., 2019).

Pembelajaran IPA merupakan ilmu pengetahuan yang membutuhkan kemampuan literasi sains yang dapat melatih berpikir kritis siswa. Selain itu, juga membutuhkan pola pikir yang kreatif dalam memahami gejala dan fenomena alam sehingga siswa dapat menguasai suatu hal tentang alam dengan baik dan bersikap secara ilmiah. Kemampuan bersikap ilmiah dengan baik dapat meningkatkan berpikir secara kreatif dan memiliki wawasan yang luas sehingga siswa lebih termotivasi dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dalam pembelajaran utamanya dalam pemecahan masalah dalam lingkungan (Prasetyono & Trisnawati, 2018).

Keterampilan dalam pembelajaran juga sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang biasa menggunakan teknik menghafal berdampak pada rendahnya pemahaman siswa dalam sebuah materi khususnya pada materi sistem pencernaan, dimana materi tersebut merupakan sebuah pengetahuan yang penting untuk dipahami karena untuk menjaga dan menangani permasalahan pernapasan. Materi tersebut juga mengajarkan proses dan fungsi organ-organ pernapasan yang berguna untuk pengetahuan dalam menjaga serta mengetahui berbagai kelainan organ pernapasan pada manusia (Fadlilah, 2020).

Pembelajaran IPA juga ilmu pengetahuan yang sangat dasar dan mampu meningkatkan penguasaan teknologi yang merupakan wujud persaingan dan mengindikasikan kemajuan suatu bangsa (Desstya et al., 2018). Proses pembelajaran yang masih monoton dengan penyampaian informasi atau materi yang bersifat konvensional membuat siswa jenuh dan bosan dalam belajar sehingga siswa tidak memiliki sikap rasa ingin tahu yang tinggi. Kurangnya media sangat berpengaruh terhadap capaian pembelajaran, karena penggunaan media

pembelajaran merupakan fasilitas yang disediakan oleh guru dan salah satu faktor dalam pencapaian suatu tujuan pendidikan (Candra Dewi & Negara, 2021).

Media pembelajaran merupakan gambaran yang menarik dan bertugas untuk mempresentasikan materi pembelajaran sehingga dapat membentuk pikiran dan antusiasme siswa (Fitriani et al., 2020). Media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam menyampaikan suatu materi dengan mudah dan cepat dicerna oleh siswa. Penggunaan media dapat mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran sehingga siswa tertarik dan termotivasi dalam belajar. Media yang digunakan dalam pembelajaran menyesuaikan dengan kebutuhan dan minat belajar siswa. Kesesuaian dalam menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan konseptual siswa dalam memahami suatu materi. Media pembelajaran yang digunakan sangat berpengaruh dalam proses berpikir siswa, seperti yang sering kali diterapkan yaitu pembelajaran menggunakan media berupa teks buku dan terpaku pada gambar-gambar sehingga membuat siswa jenuh dan kurang berantusias dalam belajar (Tresnawati, et al., 2021). Banyak penggunaan buku sebagai sumber pembelajaran sehingga menyebabkan beberapa siswa kurang fokus dalam belajar. Hal tersebut diakibatkan oleh kurangnya interaksi siswa terhadap materi, maka guru dapat memberikan inovasi baru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menciptakan sebuah media pembelajaran yang menarik dan memberikan ilustrasi berbasis multimedia (Mair & Supriadi, 2017). Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan prestasi siswa dalam belajar. Media yang baik dapat dinilai dari tampilan dan kombinasi beberapa gambar. Kemenarikan sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran, semakin menarik media pembelajaran

yang digunakan maka semakin tinggi motivasi siswa dalam belajar (Kuswanto & Radiansah, 2018).

Salah satu media yang dapat digunakan yaitu video pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang baik dan berorientasi pada siswa dapat meningkatkan proses dalam pembelajaran dan dapat membangkitkan minat, keinginan, dan rangsangan kegiatan belajar (Mutia et al., 2017). Media tersebut juga dapat memperkuat stimulus siswa, meningkatkan motivasi belajar dan menambah pemahaman siswa terhadap suatu materi. Selain itu, juga dapat meningkatkan prestasi siswa (Kuswanto & Radiansah, 2018). Filmora merupakan sebuah aplikasi yang dapat membantu proses pembuatan video pembelajaran. Dalam aplikasi tersebut terdapat beberapa fitur yang dapat mengedit sebuah video supaya menjadi lebih menarik (Candra Dewi & Negara, 2021). Aplikasi filmora dapat membantu dalam mengedit video yang akan dikembangkan dengan mudah. Aplikasi tersebut juga dapat mengedit audio dan dapat menempelkan gambar-gambar yang ingin disajikan. Selain itu, aplikasi filmora juga dapat diakses dengan tanpa berbayar namun memiliki kualitas hasil yang bagus.

Berdasarkan permasalahan diatas diantaranya pembelajaran yang bersifat konvensional sehingga siswa merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran dan kurangnya penggunaan media pembelajaran maka solusi dalam beberapa permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa video pembelajaran yang sangat menarik dan mudah dipahami oleh siswa dalam menyampaikan sebuah informasi. Video tersebut disusun dengan adanya beberapa gambar bergerak dan audio sebagai bahan dalam menyampaikan materi sistem pernapasan. Sistem pernapasan merupakan materi yang memungkinkan

dalam penggunaan media berupa video, dimana terdapat beberapa penjelasan tentang sistem pernapasan, organ-organ pernapasan dan kelainan pada sistem pernapasan. Dengan demikian, siswa dapat termotivasi untuk mengetahui suatu hal khususnya dalam materi sistem pernapasan. Oleh karena itu guru dapat menciptakan sebuah media penyampaian informasi yang menarik supaya siswa dapat menerimanya dengan baik dan kemudian dapat diimplementasikan pula dengan baik. Salah satu media untuk menyampaikan informasi yang menarik yang video pembelajaran yang dapat diakses oleh berbagai kalangan utamanya siswa jenjang SMP. Adapun penggunaan video pembelajaran juga dapat memotivasi siswa dalam membangun ide baru (Panjaitan et al., 2020).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran pada materi sistem pernapasan bersifat konvensional.
2. Siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran pada materi sistem pernapasan.
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan video pembelajaran berbantuan aplikasi filmora pada materi sistem pernapasan?
2. Bagaimana respons siswa terhadap video pembelajaran berbantuan aplikasi filmora pada materi sistem pernapasan?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui kelayakan video pembelajaran pada materi sistem pernapasan
2. Mengetahui respons siswa terhadap video pembelajaran pada materi sistem pernapasan.
3. Mengetahui kemampuan siswa dalam menerima materi pembelajaran sistem pernapasan.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Video pembelajaran, di harapkan dapat meningkatkan memotivasi siswa dalam belajar pada materi sistem pernapasan.
2. Siswa dapat mengetahui gangguan sistem pernapasan yang ada pada lingkungan sekitar.
3. Siswa dapat mengetahui proses pernapasan dengan menggunakan video pembelajaran.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian hanya mengembangkan video pembelajaran berkaitan dengan sistem pernapasan.
2. Video pembelajaran yang digunakan dapat diakses melalui *YouTube* yang terdiri dari 3 video diantaranya yaitu berisi tentang organ-organ sistem pernapasan, mekanisme sistem pernapasan, dan gangguan sistem pernapasan.

3. Model pengembangan dengan menggunakan Borg and Gall

G. Definisi Istilah

Definisi istilah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu untuk menyampaikan suatu informasi khususnya dalam penyampaian terkait dengan materi pembelajaran, dimana media dapat digunakan sebagai penyalur informasi dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam mempermudah penyampaian dan pemahaman siswa terhadap suatu materi pembelajaran (Apriansyah, M, R., at al, 2019).
2. Video adalah suatu media yang meliputi beberapa ilustrasi-ilustrasi dan audio yang menarik. Video tersebut berfungsi untuk membantu proses pembelajaran dan mempermudah pemahaman siswa dalam suatu materi. Selain itu, video pembelajaran juga dapat meningkatkan kreatifitas guru maupun siswa dalam berkreasi dan terampil dalam berpikir (Kuswanto & Radiansah, 2018).
3. Aplikasi filmora adalah sebuah *software* yang memiliki beberapa fitur yang digunakan untuk mengedit video dalam bentuk tutorial yang dapat disampaikan secara langsung oleh pemateri (Cahyanti, at al, 2020). Fitur dalam aplikasi filmura diantaranya yaitu menggabungkan dan memotong gambar. Selain itu, juga terdapat pengubah suara atau audio sehingga menjadi lebih sempurna.