

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan dasar dalam memajukan suatu negara (Harianto, 2017) hal tersebut berbanding lurus dengan salah satu tujuan negara yang tercantum dalam Pembukaan UUD 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan IPA sebenarnya sesuatu yang menyenangkan dan menggembirakan tetapi juga bisa berbalik menjadi membosankan (Suryadin et al., 2017). Proses pembelajaran tidak terlepas dari adanya media pembelajaran yang akan mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran.

Mengingat media pembelajaran berperan penting dalam pembelajaran, media pembelajaran yang kurang menarik dapat menjadikan siswa merasa bosan, sehingga siswa tidak akan maksimal dalam menerima materi yang diberikan. Sedangkan media pembelajaran yang menarik dapat menjadi daya tarik sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan (Sugiyanto et al., 2018). Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan media dari unsur gambar dan suara, dimana dalam proses penyerapan materi melibatkan indera penglihatan dan indera pendengaran (Harianto, 2017).

Setiap siswa memiliki perbedaan dalam gaya belajar. Sebagian siswa akan lebih memahami materi hanya dengan mendengarkan sedangkan yang lain dapat memahami materi setelah melihat hal tersebut (Kurniati et al., 2019). Guru

diharuskan untuk mengajar sesuai dengan karakteristik siswa yang dihadapi, agar memudahkan siswa untuk menyerap pembelajaran yang disampaikan. Penggunaan media audio visual sesuai dengan konsep pembelajaran piramida pengalaman yang ditulis Edgar Dale yaitu orang belajar lebih dari 50% nya adalah dari apa yang telah dilihat dan didengar. Media pembelajaran berupa audio visual akan lebih mudah diterima oleh siswa. (Aeni & Yuhandini, 2018). Oleh karena itu, media pembelajaran audio visual tepat untuk menarik fokus dan minat siswa.

Aplikasi yang mendukung untuk pembuatan media pembelajaran salah satunya adalah *wondershare Filmora*. Aplikasi tersebut digunakan sebagai editor yang dirancang untuk untuk membuat video dengan sederhana dan mudah (Erlansyah, 2020). Aplikasi *wondershare filmora* dikenal sebagai aplikasi yang mudah dioperasikan, selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan secara gratis. Banyaknya fitur yang terdapat di dalam aplikasi ini yang dapat memudahkan dalam pembuatan video pembelajaran seperti efek transisi, dapat dimasukkan audio, selain itu *watermark* dapat dihapus secara gratis sehingga video yang dihasilkan lebih baik dan siswa dapat fokus dengan materi pembelajaran (Sugiyanto et al., 2018).

Teknologi yang semakin canggih menyebabkan eksistensi media sosial semakin meningkat pula. Ditambah sekarang ini siswa lebih sering membuka media sosial daripada *textbook* (Drakel et al., 2018) Pembelajaran yang baik harus memperhatikan situasi yang ada, dalam era digital seperti sekarang ini menjadikan media sosial sebagai tempat pembelajaran sangat memungkinkan. Sebagai penerus bangsa siswa tidak seharusnya menghindari adanya kemajuan teknologi,

mengisi media sosial dengan materi pembelajaran merupakan langkah awal menumbuhkan kebiasaan bijak dalam media sosial. merupakan salah satu media sosial yang digunakan sebagai sarana berbagi video secara online dan dapat memberikan informasi secara lebih luas dan dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Berdasarkan kemudahan yang ada membuat kebanyakan orang lebih menyukai belajar dengan media sosial (Luhsasai & Sadjarto, 2017).

Materi pemanasan global memuat isu-isu global yang melibatkan siswa untuk turut serta dalam membuat keputusan akan isu tersebut. Kompetensi dasar tersebut menuntut siswa dapat mengidentifikasi tentang penyebab pemanasan global, gas rumah kaca dan sumbernya, dampak pemanasan global dan upaya penanggulangannya (Yaumi et al., 2017). Materi pemanasan global terdapat dalam KD 3.9 Menganalisis perubahan iklim dan dampaknya bagi ekosistem, di era yang semakin modern serta segalanya serba instan memiliki dampak baik maupun buruk bagi kehidupan. Segala kegiatan menjadi lebih mudah dan cepat tetapi tidak dapat dipungkiri pula berdampak bagi ekosistem yang ada di bumi maka materi pemanasan global penting diberikan, dengan media audio visual yang menarik serta yang mudah diakses diharapkan dapat membantu siswa memahami materi pemanasan global.

B. Identifikasi Masalah

1. Media pembelajaran yang kurang menarik dapat membuat siswa merasa bosan.
2. Perbedaan gaya belajar siswa.
3. Ketertarikan siswa membuka media sosial lebih besar dibandingkan *textbook*.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kelayakan video pembelajaran berbasis aplikasi *wondershare filmora* pada materi pemanasan global ?
2. Bagaimana respon siswa terhadap video pembelajaran berbasis aplikasi *wondershare filmora* pada materi pemanasan global ?
3. Bagaimana keterbacaan dari video pembelajaran berbasis aplikasi *wondershare filmora* pada materi pemanasan global ?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui kelayakan video pembelajaran berbasis aplikasi *wondershare filmora* pada materi pemanasan global
2. Mengetahui respon siswa terhadap video pembelajaran berbasis aplikasi *wondershare filmora* pada materi pemanasan global
3. Mengetahui keterbacaan dari video pembelajaran berbasis aplikasi *wondershare filmora* pada materi pemanasan global

E. Manfaat Penelitian

1. Sebagai alternatif media pembelajaran IPA yang menarik sehingga siswa tidak bosan
2. Memudahkan siswa memahami materi dengan tidak hanya melihat gambar
3. Membiasakan siswa untuk bijak dalam bersosial media

F. Batasan Penelitian

1. Penelitian ini adalah pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *wondershare filmora*
2. Penelitian ini menggunakan materi pemanasan global kelas VII KD 3.9 menganalisis perubahan iklim dan dampaknya bagi ekosistem
3. Pengembangan ini dengan menggunakan model ADDIE

G. Definisi Istilah

1. Video Pembelajaran adalah salah satu media pembelajaran yang unsur audio atau suara dan visual gerak (Hadi, 2017).
2. *Wondershare filmora* merupakan sebuah aplikasi atau software yang digunakan untuk membuat video (Erlansyah, 2020).