

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Suatu negara dapat dikatakan maju apabila memiliki Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas (Khotimah et al., 2020). Kualitas SDM dapat dioptimalkan melalui adanya suatu pendidikan. Pendidikan tidak terlepas dari masalah berkembangnya metode, kurikulum, SDM, serta teknologi (Andri, 2017). Kemajuan suatu negara salah satunya dapat dilihat dari kemajuannya di bidang teknologi. Pernyataan tersebut sejalan dengan ungkapan Kemendikbud dalam (Martini, 2018) bahwa pengintegrasian pembelajaran Abad 21 merujuk pada penguasaan terhadap teknologi. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) disebut sebagai salah satu kunci utama yang memiliki peranan penting dalam mengembangkan potensi peserta didik di bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) (Ardianto & Rubini, 2016). Oleh karena itu, pendidikan IPA dapat berperan dalam meningkatkan SDM guna memajukan negara.

Pendidikan nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Sejalan dengan tujuan pendidikan nasional, pendidikan IPA bertujuan untuk mencetak peserta didik yang dapat memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan masyarakat dan lingkungan, mampu berpikir kritis dan logis, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mampu memecahkan masalah, memiliki keterampilan sosial, komitmen, kerja sama, dan mampu berkompetisi di berbagai tingkatan (Jenahut & Hadi, 2020). Tercapainya tujuan pendidikan IPA bergantung pada proses pembelajaran yang dilakukan.

Proses pembelajaran akan berhasil apabila terdapat interaksi antara siswa dengan guru (Suwastika, 2018). Namun, Baharuddin et al. (2018) dalam penelitiannya menyatakan bahwa masih ditemukan guru yang melakukan pembelajaran hanya sebatas memberikan konsep-konsep yang tertuang di dalam buku pelajaran, tanpa berupaya menerapkan konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Adapun penggunaan buku pelajaran (*text book*) sebagai bahan ajar cenderung membosankan dan tidak menarik perhatian siswa (Damayanti et al., 2020). Akibatnya, siswa merasa sulit dalam memahami dan menerapkan materi pembelajaran IPA yang bersifat teoritis. Salah satu materi yang bersifat teoritis adalah materi pencemaran lingkungan (Fitriani, 2019). Husna et al. (2017) menyatakan bahwa materi pencemaran lingkungan sangat berhubungan erat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Pada materi pencemaran lingkungan, siswa akan dihadapkan dengan berbagai permasalahan yang dapat mendorong siswa untuk menyelesaikannya (Kartikawati et al., 2020). Oleh karena itu, cara menyampaikannya harus dikemas dengan menarik agar siswa mampu memahami dan menerapkan materi yang diperoleh terhadap kehidupan sehari-harinya.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif dapat menjadi alternatif solusi mewujudkan proses pembelajaran IPA yang aktif dan menarik bagi siswa. Media pembelajaran dapat menjadi alat bantu untuk memudahkan guru dalam proses penyampaian materi (Rosyid et al., 2019). Perkembangan IPTEK memunculkan beragam metode pembelajaran secara *online* yang dianggap sebagai solusi dari kesulitan dalam pemahaman pembelajaran (Anesia et al., 2018). Terlebih di masa pandemi *covid-19* saat ini yang menuntut dilakukannya

pembelajaran secara daring (dalam jaringan). Pembelajaran daring akan membuat siswa merasa jenuh karena penyampaian materi yang terlalu monoton (Pawicara & Conilie, 2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi terobosan baru dalam mewujudkan keberhasilan proses pembelajaran IPA, baik secara daring maupun luring (luar jaringan). Media pembelajaran yang dapat memberikan efek yang lebih besar dalam proses pemahaman siswa terhadap materi adalah media yang melibatkan indera ganda (penglihatan dan pendengaran) (Arsyad, 2017). Berdasarkan ungkapan tersebut, dapat dinyatakan bahwa media audiovisual dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Media audiovisual yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media *sound slide*. *Sound slide* adalah media pembelajaran audiovisual yang berisi gabungan beberapa *slide* (film bingkai) dengan suara (Murni & Rosita, 2017). Media *sound slide* dalam penelitian ini dikemas dalam bentuk cergam (cerita bergambar) yang kemudian diunggah ke dalam *platform youtube*. Cergam dapat digunakan dalam proses pembelajaran tanpa membuat siswa merasa jenuh karena bersifat menghibur (Ulandari & Afriwan, 2020). Cergam disukai oleh siswa. Begitupun dengan *youtube* yang populer di kalangan remaja sebagai sebuah *platform* media sosial (Arifin, 2019). *Youtube* berisi beragam video yang dapat diakses dengan mudah oleh siswa. Perpaduan keduanya dapat menjadi sebuah media pembelajaran yang mudah diterima di kalangan siswa SMP. Berdasarkan uraian tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Sound Slide* Berbasis Cergam dalam *Youtube Video* pada Materi Pencemaran Lingkungan”.

B. Identifikasi Masalah

1. Penggunaan *text book* sebagai bahan ajar cenderung membosankan dan tidak menarik perhatian siswa.
2. Penggunaan media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran daring jarang sekali dilakukan.
3. Siswa merasa sulit memahami materi pembelajaran IPA karena bersifat teoritis.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *sound slide* berbasis cergam dalam *youtube video*?
2. Bagaimana respons siswa terhadap media pembelajaran *sound slide* berbasis cergam dalam *youtube video*?
3. Bagaimana keterbacaan media pembelajaran *sound slide* berbasis cergam dalam *youtube video*?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *sound slide* berbasis cergam dalam *youtube video*.
2. Untuk mengetahui respons siswa terhadap media pembelajaran *sound slide* berbasis cergam dalam *youtube video*.
3. Untuk mengetahui keterbacaan media pembelajaran *sound slide* berbasis cergam dalam *youtube video*.

E. Manfaat Penelitian

1. Untuk menambah wawasan guru dalam menggunakan media pembelajaran.
2. Untuk menjadikan *sound slide* berbasis cergam dalam *youtube video* sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan inovatif.
3. Untuk menjadikan *sound slide* berbasis cergam dalam *youtube video* sebagai alternatif media pembelajaran daring.

F. Spesifikasi Produk

1. Media yang dikembangkan berupa media pembelajaran *sound slide* berbasis cergam dalam *youtube video*.
2. Materi pelajaran yang dipilih untuk menunjang penelitian ini adalah materi kelas VII KD 3.8 Menganalisis terjadinya pencemaran lingkungan dan dampaknya bagi ekosistem.
3. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*).

G. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran adalah sebuah perantara penyampai informasi dari guru kepada siswa yang bertujuan memberikan rangsangan dan menarik minat siswa dalam proses pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran (Rosyid et al., 2019).
2. *Sound slide* adalah media pembelajaran audiovisual yang berisi gabungan beberapa *slide* (film bingkai) dengan suara (Murni & Rosita, 2017).

3. Cergam adalah suatu kesatuan cerita yang disusun dengan gambar-gambar sebagai pendukung untuk memudahkan pemahaman terhadap isi cerita (Kusumaningtyas, 2017).
4. Youtube adalah sebuah sosial media berupa video *sharing* yang dapat diakses secara gratis oleh para pengguna (Nurislam, 2020).
5. Video adalah media audiovisual yang memuat gambar, gerak, dan suara secara bersama-sama (Alamsyah et al., 2018).