

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat dari waktu ke waktu. Dalam dunia pendidikan, seorang pendidik dituntut untuk melakukan upaya-upaya pembaharuan terkait pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu upaya pemanfaatan teknologi dalam proses belajar adalah pengembangan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pengajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pengajaran (Sudjana dan Rivai, 2013). Media dalam proses pembelajaran dapat berupa software dan hardware yang merupakan bagian kecil dari teknologi pembelajaran yang harus diciptakan atau dikembangkan, digunakan dan dikelola untuk kebutuhan pembelajaran dalam mencapai efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran (Arsyad, 2014).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang harus diciptakan dalam sebuah strategi pembelajaran, dimana media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Ibrahim, dkk.). Dengan begitu, media pembelajaran dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti di Tidore Kepulauan pada tanggal 05 Januari 2022 di SMP Negeri 16 Tidore Kepulauan, kegiatan belajar

mengajar dikelas VIII guru sudah menggunakan kurikulum 2013 yang sesuai peraturan pemerintah, hanya saja dalam pemanfaatan media pembelajaran guru belum mampu menggunakannya secara maksimal. Peneliti juga menemukan bahwa SMP Negeri 16 Tidore Kepulauan telah memiliki sarana dan prasarana yang sudah cukup memadai, salah satunya ketersediaan LCD proyektor. Namun hal ini tidak diimbangi dengan pemanfaat yang sesuai, tentu saja ini menjadi sesuatu yang disayangkan. Hasil wawancara dengan guru menyatakan bahwa pola pembelajaran yang digunakan masih konvensional. Hal ini dikarenakan guru tidak memiliki cukup kemampuan dalam membuat media pembelajaran yang lebih inovatif, ditambah lagi dengan keterbatasan waktu yang dimiliki guru dalam membuat media pembelajaran.

Media pembelajaran yang kurang kreatif juga menjadi salah satu faktor yang membuat kurang berminatnya peserta didik dalam belajar. Selama observasi ditemukan proses pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah, sehingga menyatakan kualitas belajar yang dimiliki siswa cukup rendah. Setelah di observasi lebih lanjut kebanyakan siswa mengaku bosan dan sering mengantuk di kelas dengan menggunakan metode konvensional menyebabkan penggunaan media pembelajaran kurang optimal sehingga menjadikan proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik. Akibatnya siswa lebih memilih bercerita sendiri atau tidur di dalam kelas.

Di era modern ini, sangat tepat jika media pembelajaran dikemas sesuai dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Hal ini sebagai upaya penyeimbangan terhadap generasi sekarang yang tergolong sebagai generasi *digital native*, dimana generasi sekarang lebih nyaman menggunakan peralatan *digital*. Video merupakan salah satu media pembelajaran berbasis *digital*

yang cukup terkenal di kalangan generasi *digital native*. Media video memiliki kemudahan dalam penggunaannya dan mampu memberikan kemudahan belajar dalam bentuk *visual* maupun *audio* sehingga dapat memfasilitasi karakteristik belajar yang berbeda-beda hanya dengan satu media. Video dapat merangsang keinginan belajar dan memberi motivasi untuk keberhasilan belajar. Hal ini membuat video menjadi pilihan tepat sebagai sumber belajar siswa.

Pembelajaran yang menggunakan media teknologi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran. Salah satu pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran adalah menggunakan *sparkol videoscribe*. *Sparkol videoscribe* merupakan salah satu media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar mati yang disusun menjadi satu video utuh. Dengan karakteristik yang unik, *sparkol videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, grafis dan desain yang menarik sehingga mampu membuat siswa menikmati proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Sparkol Videoscribe* Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 16 Tidore Kepulauan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah:

- 1.2.1 Bagaimana hasil validasi media pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* pada materi sistem pencernaan manusia di kelas VIII SMP Negeri 16 Tidore Kepulauan?
- 1.2.2 Apakah media pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* pada materi sistem pencernaan manusia di kelas VIII SMP Negeri 16 Tidore Kepulauan layak digunakan dalam pembelajaran Biologi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

- 1.3.1 Mengetahui hasil validasi media pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* pada materi sistem pencernaan manusia di kelas VIII SMP Negeri 16 Tidore Kepulauan.
- 1.3.2 Mengetahui penggunaan media pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* pada materi sistem pencernaan manusia di kelas VIII SMP Negeri 16 Tidore Kepulauan sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Biologi.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dibahas di atas, penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan serta dapat digunakan sebagai referensi dalam pembuatan media pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif dan tepatguna.

1.4.2 Manfaat praktis

a. Bagi Peneliti

- 1) Merupakan salah satu usaha dalam menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh di bangku kuliah sebagai kontribusi nyata dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan.
- 2) Menambah pengalaman serta ketrampilan dalam mengembangkan media pembelajaran yang baik dan benar.

b. Bagi Sekolah

- 1) Media yang telah dikembangkan diharapkan mampu memberi manfaat positif dalam meningkatkan proses pembelajaran.
- 2) Menjadi masukan bagi pihak sekolah untuk lebih mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

c. Bagi Jurusan

- 1) Dari penelitian ini diharapkan mampu memberi masukan bagi jurusan dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

- 2) Media pembelajaran yang dihasilkan diharapkan mampu menambah referensi dalam mengembangkan media yang lebih inovatif kedepannya.

d. Bagi Guru

- 1) Mempermudah guru dalam menyajikan informasi terkait ilmu pengetahuan yang akan di berikan pada siswa.
- 2) Membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik agar siswa lebih aktif dan komunikatif dalam proses pembelajaran.

e. Bagi Siswa

- 1) Mempermudah siswa dalam menerima informasi yang disajikan oleh guru karena media yang disajikan mampu mewedahi karakteristik siswa yang beragam.
- 2) Memperoleh pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.