

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan Nasional tercantum dalam UU Sisdiknas No 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 2 adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Sehingga tiga hal inilah yang menjadi nafas dan sistem pendidikan nasional yang akan membentuk kualitas pendidikan yang berahlak, berbudi, dan progresif. Dari tiga hal inilah yang menjadi pusat untuk pendidikan sekarang adalah tuntutan perubahan zaman, dimana artinya harus memahami tuntutan dinamika pendidikan yang terus berkembang. Peranan teknologi saat ini begitu besar karena telah menjadi fasilitas utama diberbagai sektor terutama pendidikan dimana memberikan andil besar terhadap pendidikan. Tuntutan perubahan zaman ialah mencakup penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan, yang mengharuskan demi mencapai kemajuan dan kemudahan dalam dunia pendidikan karena teknologi sangat berperan penting atau dapat memberikan pengaruh besar dalam pendidikan (Ibnu, 2017).

Ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia terutama dalam pendidikan karena pendidikan saat ini membutuhkan adanya pengetahuan dan teknologi. Teknologi diciptakan dan dikembangkan sesuai dengan bidangnya dalam rangka membantu kegiatan sehari-hari. Perkembangan teknologi yang semakin pesat tidak bisa dihindari dan berpengaruh terhadap dunia pendidikan

Dunia pendidikan senantiasa mengikuti perkembangan teknologi dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi. Teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap manusia dalam melaksanakan proses pembelajaran dan memperoleh informasi.

Teknologi mempunyai dampak positif dan negatif dalam bidang pendidikan. Dampak positif dari teknologi adalah munculnya metode-metode pembelajaran yang baru untuk memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran, sistem pembelajaran tidak harus melalui tatap muka dan adanya sistem pengolahan data hasil penilaian yang menggunakan pemanfaatan teknologi. Sedangkan dampaknya negatifnya adalah seringnya mengakses internet dikhawatirkan siswa bukannya benar-benar belajar atau memanfaatkan teknologi informasi dengan optimal, tetapi malah mengakses hal-hal yang tidak baik atau tidak diinginkan sehingga dapat menimbulkan sikap yang apatis pada masing-masing individu<sup>2</sup>, serta rendahnya minat baca buku. Walaupun begitu dalam pelaksanaan pembelajaran daring tidak terlepas dari peran teknologi. Saat ini banyak platform yang dapat membantu pelaksanaan pembelajaran salah satunya video, dan video merupakan media yang dapat menggantikan pendidik ketika para peserta didik ingin mengulang kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya atau mempelajari kembali materi di sekolah kapanpun dan dimanapun sesuai dengan keinginan peserta didik. (Rizqi & Arif, 2020).

Salah satu media pembelajaran yang berbasis teknologi adalah multimedia. Menurut Arsyad, multimedia merupakan kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara, dan video. Salah satu contoh multimedia adalah video. Video merupakan

media yang bersifat audio-visual yang dapat membantu siswa dalam menangkap informasi yang disampaikan. Video sesuai digunakan untuk menjelaskan materi yang bersifat abstrak atau tidak nyata. Hal tersebut karena video memiliki kemampuan untuk memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks serta sulit dijelaskan hanya dengan gambar atau kata-kata. Media pembelajaran video meliputi gambar yang didesain sedemikian rupa sehingga menghasilkan visual dan dilengkapi dengan audio yang dapat memberikan suatu pesan atau dapat menyimpan pesan didalamnya. Pengemasan media video ini dikombinasikan dengan animasi. Animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda diam. Suatu benda diam diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup. Jadi animasi merupakan objek diam yang diproyeksikan menjadi gambar bergerak yang seolah-olah hidup sesuai dengan karakter yang dibuat dari beberapa kumpulan gambar yang berubah beraturan dan bergantian sesuai dengan rancangan, sehingga video yang ditampilkan lebih variatif dengan gambar-gambar menarik dan berwarna yang mampu meningkatkan daya tarik belajar peserta didik. (Mustika S, dkk, 2018)

Media video pembelajaran biasanya digunakan hanya untuk menunjang kegiatan tatap muka dikelas, namun saat ini video pembelajaran media video sangat berperan penting dalam proses pembelajaran karena dapat membantu guru atau pendidik atau dapat menggantikan guru ketika para peserta didik ingin belajar kembali dan ini menjadi tantangan bagi guru untuk memilih media yang tepat untuk pembelajaran karena guru pada era teknologi saat ini tidak lagi sebagai sumber utama pembelajaran

karena informasi berkembang dengan begitu cepat dan peserta didik mampu mengaksesnya dengan begitu mudah, bahkan bisa jadi lebih cepat dari gurunya. (Nizaruddin dkk, 2021).

Software yang dapat digunakan untuk merancang video pembelajaran ini adalah software wondershare Filmora. Perangkat lunak (software) adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Salah satu contoh software pengolah video adalah wondershare filmora. Wondershare filmora merupakan program pengedit video terbaru yang memungkinkan untuk membuat, mengedit, memangkas, dan mengkonversi segala jenis video. Fasilitas pengeditan foto dan video memungkinkan untuk menangani berbagai fungsi pengedit video yang diperlukan agar memberikan sentuhan professional. Video pembelajaran ini dapat memuat berbagai macam materi pembelajaran salah satunya yaitu mata pelajaran kimia khususnya materi minyak bumi (Raymon Reza Punusingon, 2017).

Ilmu kimia merupakan suatu bagian dari ilmu pengetahuan alam yang mempelajari materi mengenai struktur dan sifat materi(zat), perubahan materi(zat) dan energi yang turut serta dalam perubahan suatu zat atau materi. Ilmu kimia tidak dapat dipahami secara parsial karena semuanya saling terhubung satu sama lainnya, oleh karena itu ilmu kimia ini sangat baik dimuat dalam media pembelajaran dalam bentuk video. Salah satu materi yang di ajarkan pada mata pelajaran kimia di SMA adalah minyak bumi. dimana materi minyak bumi merupakan materi yang mempunyai karakteristik konkrit dapat dinyatakan dalam kehidupan nyata sehingga merupakan

materi sederhana dan tidak mengandung banyak kesulitan untuk siswa namun pada kenyataannya siswa terkandang mengalami kesulitan dalam memahami materi ini dengan baik karena banyaknya konsep dan contoh contoh pada materi tersebut.

Oleh karena itu diperlukan media atau aplikasi pembelajaran yang mampu mengatasi kesulitan kesulitan dan mampu membuat siswa tertarik mempelajari materi yang disuguhkan dengan rancangan menarik yang telah disiapkan tersebut. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Meryansumayeka, dan Purwanti bahwa pengembangan video pembelajaran dapat mendukung keefektifan pembelajaran di kelas. dan sesuai dengan hasil observasi peneliti di SMA Negeri 3 Halmahera Selatan, pembelajaran dalam bentuk vidio belum diterapkan, selain itu kelebihan software ini adalah mudah digunakan bagi pemula, memiliki berragam fitur yang menarik sehingga peneliti melakukan peneliitian dengan mendesain dan mengujicobakan vidio pembelajaran menggunakan aplikasi filmora untuk mengetahui tingkat keefektifan siswa dan pengaruh terhadap hasil belajar siswa(Meryansumayeka dkk, 2018).

Vidio Pembelajaran adalah suatu media yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip dalam pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik mencemarti materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik. Berdasarkan Latar belakang yang telah dikemukakan maka perlu dilakukan penelitian yang berjudul **“Desain Dan Uji Coba Video Pembelajaran Dengan**

## **Bantuan Software Wondershare Filmora Pada Materi Minyak Bumi Kelas XI SMA Negeri 3 Halmahera Selatan".**

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka identifikasi masalah yang dapat diambil yaitu :

1. Penggunaan model pembelajaran oleh guru mata pelajaran masih berpusat pada metode ceramah dan tanya jawab
2. Masih belum menerapkan penggunaan video pembelajaran yang menarik

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka masalah hanya dibatasi pada f :

1. Pada penelitian ini materi yang dipakai yaitu minyak bumi di kelas XI SMA Negeri 3 Halmahera Selatan
2. Pembuatan dan kelayakan video pembelajaran dengan bantuan software wondershare filmora pada materi minyak bumi

### **D. Rumusan Masalah**

1. Dari batasan masalah diatas, maka rumusan masalah yang dapat diambil yaitu Bagaimana mendesain video pembelajaran dengan bantuan software wondershare filmora?
2. Bagaimana tingkat validitas video pembelajaran dengan bantuan software wondershare filmora pada materi minyak bumi?
3. Bagaimana tingkat praktikalitas desain video pembelajaran kimia pada materi minyak bumi?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mendesain video pembelajaran dengan bantuan software wondershare filmora
2. Untuk mengetahui tingkat validitas video pembelajaran kimia pada materi minyak bumi?
3. Untuk mengetahui tingkat praktikalitas desain video pembelajaran kimia pada materi minyak bumi?

### **F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah :

1. Mendesain video pembelajaran menggunakan bantuan software wondershare filmora yang diperuntukan bagi siswa sesuai dengan materi yang akan dipelajari
2. Video pembelajaran berbantuan software wondershare filmora berupa rekaman atau penyajian ulasan materi yang dirancang/diedit menggunakan software wondershare filmora diperuntukan oleh siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 3 halmahera selatan
3. Media dikembangkan dalam bentuk video dan didesain menggunakan software wondershare filmora dan didalamnya terdiri atas materi, gambar atau animasi yang berkenaan dengan materi kemudian produknya ditayangkan didepan siswa dengan menggunakan LCD proyektor/laptop.

## **G. Manfaat penelitian**

### 1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat dan dapat mempermudah peserta didik dalam menyerap pelajaran khususnya pada materi minyak bumi dan memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya tentang penggunaan media.

### 2. Secara Praktis

- a. Bagi Guru, Merangsang kreativitas guru dalam mengembangkan multimedia pembelajaran, memberi masukan/bahan pertimbangan guna menciptakan atau mendesain sebuah media pembelajaran yang menarik sesuai perkembangan zaman
- b. Bagi Siswa, Meningkatkan motivasi siswa untuk lebih giat belajar karena kemudahan yang didapat dalam mempelajari materi.
- c. Bagi Sekolah, sebagai masukan dan bahan pertimbangan dalam melaksanakan pembelajaran sehingga bisa meningkatkan mutu pendidikan.
- d. Bagi Peneliti, Mengetahui bagaimana prosedur mendesain video pembelajaran dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran ketika peneliti menjadi tenaga pendidik kelak.

## **H. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan**



Dalam penelitian ini media pembelajaran yang digunakan berbantuan software wondershare filmora dan dikembangkan dengan adanya beberapa asumsi yaitu

1. Media pembelajaran berbasis video dengan materi minyak bumi mampu membuat siswa belajar mandiri apabila ada sarana yang sudah disiapkan
2. Peningkatan kualitas pembelajaran dapat dimulai dari usaha mendesai atau mengembangkan suatu bahan pembelajaran
3. Belum tersedianya sumber pembelajaran berupa video sehingga siswa terbiasa menerima pembelajaran hanya dengan buku atau pembelajaran langsung dari guru. Kemudian keterbatasan dalam penelitian ini adalah
  - a. Produk yang dihasilkan berupa media berbasis video pembelajaran terbatas hanya berisi materi minyak bumi
  - b. Pengembangan ini dibuat dengan pendekatan kontekstual
  - c. Uji validasi dilakukan pada validasi ahli
  - d. Uji coba dilakukan di SMA Negeri 3 halmahera selatan kelas XI Ipa 2.

## **I. Definisi Istilah**

Untuk menghindari kesalahpahaman pembaca maka perlu dijelaskan beberapa istilah pada judul ini :

1. Penelitian pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang diartikan sebagai suatu proses atau langkah langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurkan produk yang telah ada.
2. Video pembelajaran merupakan rekaman gambar hidup dengan tujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran agar peserta didik memperoleh tujuan

pembelajaran.atau merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat mengaktifkan fungsi indera pendengaran dan penglihatan.

3. Filmora atau lengkapnya wondershare filmora/video editor merupakan sebuah aplikasi atau program yang dikeluarkan oleh wondershare yang dirancang untuk memproses atau mengedit video.
4. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dan sumber secara terencana.
5. Desain dan uji coba merupakan suatu proses menciptakan objek baru yang akan di uji/tes sesuatu yang belum dipakai atau dilaksanakan