

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Generasi muda mempunyai hak guna memperoleh pendidikan. Pendidikan mendapat perhatian khusus dalam pembukaan UUD yang secara tegas disebutkan pada alinea keempat. Selain itu, merupakan hak asasi manusia bagi setiap anak untuk memiliki akses tidak terbatas terhadap pendidikan.¹ Pendidikan Indonesia juga diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan yang berbunyi bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.²

Salah satu landasan pembentukan bangsa adalah pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi merupakan salah satu hal krusial yang harus dilakukan guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia. Oleh karena itu, pendidikan harus mampu menghasilkan individu yang mampu berpikir mandiri dan kreatif serta mampu mengembangkan dirinya menjadi lebih baik.³

Pendidikan dipandang sebagai hal yang sangat penting dalam Al-Qur'an. Al-Qur'an menjunjung tinggi ilmu pengetahuan dan orang-orang yang berilmu. Tanpa

¹ Asih Widi Wisudawati and Eka Sulistyowati, *Metodologi Pembelajaran IPA* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017). Hlm 1

² Depdiknas, “UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL” (2018).

³ Launa Yenny Abadi Simanjuntak, Reh Bungana Perangin-Angin, and Daulat Saragi, “Development of Scientific Based Learning Video Media Using Problem Based Learning (PBL) Model to Improve Student Learning Outcomes in 4th Grade Students of Elementary School Parmaksian, Kab. Sambair Toba,” *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal* 2, no. 4 (2019): 297–304, <https://doi.org/10.33258/birle.v2i4.517>. hlm 297

pengetahuan, niscaya kehidupan manusia akan menjadi sengsara, sebagaimana firman Allah dalam QS. At-Taubah ayat 122 yang berbunyi:

﴿ وَمَا كَانَ مِنَ الْمُؤْمِنِينَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ

مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ

لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ﴿١٢٢﴾

Artinya: “tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya.”

Ayat tersebut memungkinkan kita untuk memahami nilai pengetahuan bagi keberadaan manusia. Pengetahuan memungkinkan manusia membedakan antara perilaku yang baik dan buruk, benar dan salah, serta perilaku yang bermanfaat dan merugikan. Tak hanya itu, Al-Qur'an bahkan mengangkat derajat orang yang berilmu.⁴

Dalam prosesnya, pendidikan mencakup banyak unsur meliputi, siapa yang menerima pengajaran (peserta didik), siapa yang memberikan instruksi (pendidik), interaksi antara peserta didik dan pendidik, tujuan pengajaran (*educational goals*) dan dampaknya terhadap pendidikan, materi bimbingan yang diberikan (materi pendidikan), metode yang digunakan dalam pembelajaran (alat dan metode), dan tempat di mana berlangsungnya pembelajaran (lingkungan pendidikan).⁵

⁴ Hamzah Djunaid, “Konsep Pendidikan dalam Al Quran,” *Lentera Pendidikan* 17, no. 1 (2014): 139–50, <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v19i1.384>. hlm 140

⁵ Umar Tirtarahardja and La Sulo, *Pengantar Pendidikan (Edisi Revisi)* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008). Hlm51-52

Di era digital saat ini, teknologi dan kehidupan manusia merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Teknologi dan ilmu pengetahuan (IPTEK) saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat, dan hal ini berdampak pada perubahan pendidikan. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran merupakan salah satu dampaknya dalam bidang pendidikan.⁶ Pemanfaatan fasilitas di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya saat ini dipengaruhi oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Berbagai bentuk media kini digunakan sebagai alat pembelajaran sebagai akibat dari kemajuan teknologi informasi. Kemampuan untuk menggunakan sumber daya tersebut secara efektif dan efisien dalam proses belajar mengajar sangat dituntut dari para pendidik.⁷ Terutama setelah munculnya virus *Covid-19*, pembelajaran yang selama ini sering dilakukan di ruang kelas kini harus dilakukan secara online. Hal ini harus memungkinkan pendidik untuk membuat dan menggunakan media pembelajaran dengan benar untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka sendiri.

Media yang dapat memvisualisasikan bentuk, manipulasi dan struktur suatu objek memegang peranan yang sangat penting. Peserta didik dapat menyerap dan menerima pembelajaran yang disampaikan guru karena media berfungsi sebagai penghubung antara guru dan peserta didik. Jenis media yang dipilih hendaknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan jenis materi pelajaran yang menjadi pokok bahasan pembelajaran. Segala bentuk yang dapat dimanfaatkan untuk menyebarkan gagasan, menyampaikan minat, perasaan, dan motivasi siswa, serta meningkatkan

⁶ Yanuari Dwi Puspitarini, Muhammad Akhyar, and Djono Djono, "Developing Powtoon-Based Video Learning Media for Five Grade Students of Elementary School," in *2nd International Conference of Communication Science Research*, vol. 165 (Surabaya: Atlantis Press, 2018), 173–77, <https://doi.org/10.2991/iccsr-18.2018.37>. hlm 173

⁷ Eka Indriani, "Efektivitas Media Audio Visual Berbasis Powerpoint Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Sistem Tata Surya Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Salatiga Tahun Pelajaran 2018/2019" (IAIN Salatiga, 2019). Hlm 7

proses belajar mengajar, disebut sebagai media pembelajaran.⁸

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti di SMP Negeri 1 Kalinyamatan, ditemukan bahwa ketrampilan guru dalam membuat media pembelajaran masih kurang. Sebelum muncul virus *Covid-19* kegiatan belajar mengajar dilakukan secara konvensional yaitu dengan menggunakan media papan tulis dan menggunakan metode ceramah. Namun pada masa pandemi guru IPA di SMP Negeri 1 Kalinyamatan menggunakan media pembelajaran berupa media *power point* dan media video yang kemudian dikirim ke *Whatsapp* grup, *web* sekolah, maupun *classroom*. Guru disana ada yang membuat media pembelajaran sendiri dan ada juga yang memanfaatkan media dari internet seperti *youtube*. Video pembelajaran yang dibuat terlihat monoton. Guru tidak menggunakan media pembelajaran lain dikarenakan kurangnya pengetahuan guru mengenai media-media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Selama pembelajaran jarak jauh guru hanya memberikan materi kemudian peserta didik diminta mengerjakan soal dan kebanyakan peserta didik hanya mengerjakan tugas yang diberikan tanpa memahami isi materi pelajaran. Hal ini membuat guru tidak bisa mengawasi dan melihat perkembangan peserta didik. Akibatnya guru tidak bisa mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik, apakah peserta didik memahami mengenai materi yang diajarkan atau tidak.

Materi IPA kelas 8 di SMP salah satunya yaitu materi Sistem Ekskresi. Ruang lingkup materi Sistem Ekskresi di SMP meliputi organ ekskresi, mekanisme serta penyakit pada Sistem Ekskresi. Materi tentang sistem ekskresi pada manusia merupakan contoh fenomena yang prosesnya tidak dapat diamati dengan panca indera, karena kajiannya yang mencakup proses fisiologi yang terjadi di dalam tubuh manusia. Sistem ekskresi merupakan salah satu konsep yang cukup sulit karena banyak hafalan, terlalu banyak istilah, dan

⁸ Muhammad Ali, *Guru dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2000).

beberapa faktor lainnya.⁹ Konsep sistem ekskresi manusia penting untuk dipelajari peserta didik. Namun, karena mempelajari tentang sistem manusia dapat dipandang abstrak, peserta didik merasa bahwa materi tersebut sulit untuk dipahami. Oleh karena itu, untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi sistem ekskresi ini, maka diperlukan penggunaan media.

Media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar agar pembelajaran dapat terjadi dengan lancar di lingkungan kelas. Video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang cocok karena memuat tahapan-tahapan proses pembelajaran yang dibahas secara tepat dan mendalam.¹⁰ Media video dipilih karena tidak hanya menampilkan teks, tetapi juga gambar dan suara yang dikemas secara digital. Dariyanto menyebutkan bahwa video memberikan cara baru dalam pembelajaran karena karakteristik teknologi video yang menyediakan gambar dan suara bergerak dalam media.¹¹ Media yang mengandung unsur visual dan audio (baik visual maupun auditori) meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat materi pelajaran yang disajikan melalui video.¹² Materi tentang sistem ekskresi lebih mudah dipahami saat belajar melalui media video yang dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Deny Hereza, dkk, bahwa pengembangan video pembelajaran sistem ekskresi dapat meningkatkan hasil belajar siswa

⁹ Arini Roichatul Jannah and Novida Pratiwi, "Pengembangan Bahan Ajar Digital pada Materi Sistem Ekskresi Manusia untuk Siswa SMP Kelas VIII" 1, no. 3 (2021): 206–15, <https://doi.org/10.17977/um067v1i3p206-215>.

¹⁰ Liberta Loviana Carolin, I Ketut Budaya Astra, and I Gede Suwiwa, "Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model ADDIE pada Materi Teknik Dasar Tendangan Pencak Silat Kelas VII SMP Negeri 4 Sukasada Tahun Pelajaran 2019/2020," *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)* 5, no. 2 (2020): 12–18, <https://doi.org/10.36526/kejaora.v5i2.934>.

¹¹ Daryanto, *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2016).

¹² Puspitarini, Akhyar, and Djono, "Developing Powtoon-Based Video Learning Media for Five Grade Students of Elementary School." Hlm 173

dilihat dari nilai pre test yang mendapat rata-rata sebesar 49 dan nilai post tes dengan rata-rata 92.¹³

Pemanfaatan aplikasi *Videoscribe* merupakan salah satu upaya untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis video yang inovatif, kreatif, dan mudah dibuat pada materi sistem ekskresi. *Videoscribe* merupakan salah satu aplikasi untuk membuat video dengan konsep papan tulis yang menggunakan gambar tangan seolah-olah sedang menggambar atau menulis di papan tulis. Untuk membantu peserta didik dalam memahami pelajaran yang akan diajarkan, *Videoscribe* mempunyai kemampuan menyajikan gambar, audio, animasi, teks, dan desain yang menarik.¹⁴ Selain memiliki keunggulan tersebut *Videoscribe* juga memiliki keunggulan dimana fitur-fiturnya dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.¹⁵ Penggunaan aplikasi *Videoscribe* sebelumnya telah dilakukan oleh Erlia Dwi, dkk yaitu tentang pengembangan media pembelajaran fisika menggunakan *Sparkol Videoscribe* yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori layak.¹⁶

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti mempunyai keinginan untuk melakukan penelitian dan pengembangan media berbasis video yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Aplikasi *Videoscribe* pada Materi Sistem Ekskresi di SMP Negeri 1 Kalinyamatan”

¹³ Denny Hereza, Agus Salim, and Rafiudin, “Pengembangan Video Pembelajaran Sistem Ekskresi pada Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMPN 21 Banjarmasin,” *J-INSTECH* 2, no. 1 (2021): 132–38, <https://doi.org/10.2057/j-instech.v2i1.9447>.

¹⁴ Neny Ismiyanti, “Perancangan Pembelajaran IPA Menggunakan Software *Videoscribe*,” *VEKTOR: Jurnal Pendidikan IPA* 1, no. 2 (2020): 50–58, <https://doi.org/10.35719/vektor.v1i2.11>.

¹⁵ Luh Eka Ratna Widiari and I Gede Astawan, “Ecosystem Learning with *Sparkol Videoscribe*-Based Learning Media,” *International Journal of Elementary Education* 5, no. 2 (2021): 231, <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i2.34731>.

¹⁶ Erlia Dwi Pratiwi, Sri Latifah, and Mukarramah Mustari, “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan *Sparkol Videoscribe*,” *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 2, no. 3 (2019): 303–9, <https://doi.org/10.24042/ij sme.v2i3.4355>.

B. Rumusan Masalah

Berdasar pemaparan yang telah disampaikan, maka berikut permasalahan yang dirumuskan, antara lain:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi *Videoscribe* pada materi sistem ekskresi di SMP Negeri 1 Kalinyamatan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi *Videoscribe* pada materi sistem ekskresi SMP Negeri 1 Kalinyamatan?
3. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi *Videoscribe* pada materi sistem ekskresi SMP Negeri 1 Kalinyamatan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi *Videoscribe* pada materi sistem ekskresi SMP Negeri 1 Kalinyamatan.
2. Menganalisis tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi *Videoscribe* pada materi sistem ekskresi SMP Negeri 1 Kalinyamatan.
3. Menganalisis respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi *Videoscribe* pada materi sistem ekskresi di SMP Negeri 1 Kalinyamatan.

D. Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
 - Memberikan inovasi media pembelajaran dengan teknologi dalam dunia pendidikan khususnya pada pembelajaran IPA.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi Sekolah
 - 1) Memberikan informasi dan masukan kepada sekolah agar dapat menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

- 2) Diharapkan media tersebut dapat membantu membuat pembelajaran menjadi lebih efektif .
- b. Bagi Guru
- 1) Mengembangkan keahlian dan pengetahuan praktis dalam menggunakan media video untuk melaksanakan pembelajaran.
 - 2) Memiliki kemampuan untuk membandingkan hasil pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media video.
 - 3) Dapat dijadikan sebagai sumber untuk kegiatan belajar mengajar selanjutnya
- c. Bagi Peserta didik
- 1) Membantu peserta didik meningkatkan pemahaman mengenai materi IPA
 - 2) Membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mempelajari IPA

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Berikut adalah spesifikasi produk yang akan dikembangkan melalui penelitian ini yaitu berupa:

1. Media video yang dibuat sesuai dengan kurikulum IPA SMP kelas VIII.
2. Media video dimaksudkan untuk digunakan sebagai sumber belajar yang fleksibel dan mandiri untuk pembelajaran IPA.
3. Media video dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi *Videoscribe*.
4. Media video yang dibuat dapat diakses dengan mudah kapan saja dan di mana saja.
5. Tampilan media video lebih menarik dengan gambar-gambar dan animasi yang sesuai dengan materi yang dibuat.
6. Peserta didik kelas VIII SMP merupakan sasaran dari produk ini.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Asumsi pengembangan
 - a. Sekolah sudah memiliki fasilitas yang lengkap berupa komputer dan proyektor.

- b. Mayoritas peserta didik dan guru dapat mengoperasikan komputer dan *smartphone* dengan baik
 - c. Mayoritas peserta didik memiliki kemudahan mengakses video dan memiliki perlengkapan yang diperlukan.
2. Keterbatasan pengembangan
- a. Materi yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini hanya terbatas pada materi sistem ekskresi karena peneliti memiliki keterbatasan waktu, biaya dan tenaga.
 - b. Uji coba hanya terbatas pada beberapa peserta didik kelas VIII.

