REPOSITORI IAIN KUDUS

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar seseorang sebagai upaya untuk mengubah sikap dan tingkah laku manusia, baik secara individu maupun kelompok melalui proses pengajaran dan pelatihan.[1] Tujuan pendidikan berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003, pasal 3 menyatakan tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab.[2]

Kemajuan teknologi informasi beberapa tahun terakhir ini meningkat dengan sangat pesat, sehingga tidak dapat dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global mengharuskan dunia pendidikan untuk selalu menyesuaikan perkembangan teknologi dengan upaya peningkatan mutu pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran.[3] Proses pembelajaran tidak bisa terlepas dari media pembelajaran, metode pembelajaran, dan minat belajar. Pengalaman belajar siswa di era global saat ini, sangat bergantung pada pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi. Teknologi adalah salah satu solusi dari permasalahan dalam dunia pendidikan, karena dapat menembus batas ruang dan waktu.[4] Pemanfaatan IPTEK di dunia pendidikan akan menghasilkan

---

[1] Munir Yusuf, "*Pengantar Ilmu Pendidikan*", (Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo, 2018), hlm.8.

[2] Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta: Depdiknas, 2003).

[3] Haris Budiman, "*Peran Teknologi dan Komunikasi dalam Pendidikan*", Jurnal Al-Tadzkiyyah, Vol.8, No.1, 2017, hlm.32.

[4] Nurmadiah, "*Teknologi Pendidikan*", Jurnal Al-Afkar, Vol.VII, No.1, 2019, hlm.63.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

sistem pembelajaran yang berbasis teknologi dengan mengembangkan media pembelajaran.[5]

Media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar, sehingga pesan dalam materi pelajaran dapat dipahami dan diterima siswa dengan mudah.[6] Kedudukan media dalam pembelajaran difungsikan sebagai bagian pelengkap dalam pembelajaran. Hal ini harus diperhatikan oleh seorang guru atau pendidik. Dengan adanya media dalam proses pembelajaran, sangat membantu siswa dalam menangkap materi pelajaran yang dipelajari. Oleh karena itu, penggunaan dan pemilihan media harus benar-benar sesuai, supaya tujuan pembelajaran yang disampaikan dapat dengan mudah tercapai sesuai yang diharapkan.[7] Manfaat dari penggunaan media pembelajaran ada banyak, beberapa diantaranya adalah proses pembelajaran menjadi jelas dan menarik, efektif dalam keterbatasan ruang, waktu, dan tenaga, media dapat menciptakan materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret.[8] Firman Allah dalam Surah As-Syuura ayat 51:

۞ وَمَا كَانَ لِبَشَرٍ أَن يُكَلِّمَهُ ٱللَّهُ إِلَّا وَحْيًا أَوْ مِن وَرَآيِٕ
حِجَابٍ أَوْ يُرْسِلَ رَسُولًا فَيُوحِيَ بِإِذْنِهِۦ مَا يَشَآءُ ۚ إِنَّهُۥ
عَلِيٌّ حَكِيمٌ ﴿٥١﴾

Artinya : "Dan tidaklah patut bagi seorang manusia bahwa Allah akan berbicara kepadanya kecuali dengan

[5] Ricardus Jundu, et,al., "*Pengembangan Video Pembelajara IPA Berbasis Kontekstual di Manggarai untuk Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19*", LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA, Vol.10, No.2, 2020, hlm. 66.

[6] Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012), hlm.28.

[7] M.Miftah, "*Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*". Jurnal KWANGSAN Vol.1, No.2, 2013, hlm.96-97.

[8] Iwan Falahudin, "*Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*". Jurnal Lingkar Widyaiswara. Edisi 1 No.4. Oktober-Desember. 2014, hlm.114-116.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

> perantaraan wahyu atau dengan mengutus utusan (malaikat) lalu diwahyukan kepadanya dengan izin-Nya apa yang Dia kehendaki. Sungguh, Dia Maha Tinggi lagi Maha Bijaksana."[9]

Ayat diatas menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran membutuhkan sebuah perantara, sebagaimana Allah SWT menyampaikan wahyu kepada umatnya juga menggunakan perantara. Begitu juga dalam pembelajaran, seorang guru juga membutuhkan media perantara dalam menyampaikan pelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 11 Januari 2021 di MTs Roudlotusysyubban Tawangrejo dengan Ibu Supriyati, sejak bulan Maret 2020 hingga Januari 2021 pembelajaran di Mts Roudlotusysyubban Tawangrejo melakukan pembelajaran jarak jauh dari rumah melalui teknologi komunikasi, informasi dan media lainnya. Dalam pembelajaran jarak jauh, terdapat beberapa permasalahan, yaitu kurangnya pemanfaatan media pembelajaran sebagai penunjang dan pelengkap pembelajaran, dan rendahnya minat belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk membangunkan minat siswa dalam kegiatan belajar mengajar.[10] Minat belajar adalah ketertarikan siswa terhadap belajar yang ditunjukkan melalui perasaan senang, adanya perhatian, dan keaktifan dalam belajar. Minat sangat berpengaruh dalam belajar, karena minat merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan siswa.[11] Media pembelajaran seperti video dapat meningkatkan minat dalam kegiatan belajar.[12] Video pembelajaran bisa mengatasi

---

[9] Al-Qur'an, As-Syuura ayat 51, *Al-Qur'an dan Terjemah Special for Woman*, (Bandung: PT. Sygma Examedia Arkanieema, 2009), hlm.488.

[10] Iwan Falahudin. "*Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran", Jurnal Lingkar widyaiswara*. Edisi 1 No. 4, Oktober-Desember. 2014, hlm. 10.

[11] Erlando Doni Sirait, "*Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika*", Jurnal Formatif, Vol.6, No.1, 2016, hlm.38.

[12] Hamzah Pagarra, Nur Abidah Idrus, "*Pengaruh Penggunaan Video pembelajaran IPA terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar*", Jurnal Publikasi Pendidikan, Vol.8, No.1, Februari 2018, hlm.39.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

keterbatasan ruang, waktu, dan indera. Selain itu, video dapat dimanfaatkan untuk kondisi belajar jarak jauh.[13]

Penelitian yang dilakukan oleh Ketut Agustini dan Jero Gede Ngarti tentang pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan model R&D, menyatakan bahwa media pembelajaran video sangat membantu siswa untuk mempermudah proses belajar mengajar serta guru lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran.[14] Adapun penelitian yang dilakukan oleh Tumbur Simangunsong dan Mukhtar tentang pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia mata pelajaran IPA di SMP, menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis audiovisual memang sangat dibutuhkan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran.[15]

Dengan kemajuan teknologi informasi saat ini, kekurangan yang kerap diperhitungkan dalam media pembelajaran adalah mahalnya biaya untuk mengembangkan media pembelajaran. Hal ini dapat diminimalisir dengan *smartphone* dan aplikasi yang tersebar di internet, salah satunya adalah aplikasi *KineMaster*. *KineMaster* adalah aplikasi pengeditan video bersifat lengkap untuk perangkat iOS dan android, karena didukung gambar, video, audio, teks, dan efek. Aplikasi *KineMaster* ini sangat mudah digunakan dan memiliki karakteristik yang mirip editor pada komputer. Selain itu, pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *KineMaster* ini dapat diputar berulang secara *offline* dan dapat dipublish secara *online*.[16]

Jenjang SMP/MTs merupakan tingkatan pendidikan menengah, dimana peserta didik dituntut untuk menyesuaikan

[13] Vira Amelia, Arwin, "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi KineMaster pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD Negeri 36 Kota Panjang*", Juornal of Basic Education Studies, Vol.4, No.1, 2021, hlm.1493

[14] Ketut Agustini dan Jero Gede Ngarti, "*Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa menggunakan Model R&D*", Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, Vol.4, No.1, 2020.

[15] Tumbur Simangunsong dan Mukhtar, "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Mata Pelajaran IPA di SMP*", Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan, Vol.2, No.1, 2015.

[16] Hafizatul Khaira, "*Pemanfaatan Aplikasi KineMaster sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT*", Prosiding Seminar Nasional PBSI-III, 2020, hlm.43.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

kurikulum. Pada jenjang SMP/MTs ini, mulai mempelajari materi pelajaran secara spesifik dan terarah. Pembelajaran IPA di SMP/MTs meliputi Biologi, Fisika, dan Kimia. Salah satu pokok bahasan IPA yang dipelajari di kelas VIII SMP/MTs adalah getaran, gelombang, dan bunyi. Berbagai kegiatan dalam kehidupan tidak pernah lepas dari IPA, seperti gerakan bandul jam secara bolak balik yang bisa disebut getaran, alat musik yang dimainkan bisa menghasilkan bunyi, dan banyak hal lainnya yang menarik dalam IPA yang berhubungan dengan getaran, gelombang, dan bunyi. Pengetahuan tentang getaran, gelombang, dan bunyi harus dikuasai oleh siswa SMP/MTs, terutama siswa MTs Roudlotusysyubban Tawangrejo. Pengetahuan tersebut harus diberikan sejak awal pada kelas VIII sebagai pengetahuan persyaratan untuk kompetensi selanjutnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas VIII MTs Roudlotusysyubban Tawangrejo, menyatakan bahwa minat belajar yang dimiliki siswa cukup rendah, terutama pada materi getaran, gelombang, dan bunyi tergolong rendah. Hal ini dilihat dari sikap siswa yang tampak kurang aktif dalam pembelajaran. Hal lain yang di dapatkan peneliti adalah lebih dari 50% siswa memiliki hasil belajar dibawah KKM. Hasil belajar siswa merupakan patokan yang digunakan untuk menentukan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Jika hasil belajar siswa rendah, maka siswa belum memahami materi pelajaran dengan baik. Salah satu penyebab rendahnya belajar siswa dipengaruhi oleh minat belajar.[17] Selain itu, pola pembelajaran yang digunakan masih konvensional, dengan menggunakan buku sebagai sumber belajar dan papan tulis sebagai media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran terlihat membosankan. Hal ini karena keterbatasan waktu yang dimiliki guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

Hal-hal diatas menjadi dorongan bagi peneliti untuk membantu meningkatkan minat belajar siswa dan membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik dengan mengembangkan media pembelajaran berbentuk video. Berdasarkan

[17] Tasya Nabillah dan Agung Prasetyo Abadi, "*Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa*", Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomeadika. 2019, hlm.661.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

permasalahan diatas, peneliti bermaksud untuk melaksanakan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi *KineMaster* pada Materi Getaran, Gelombang, dan Bunyi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII MTs Roudlotusysyubban Tawangrejo".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video berbasis aplikasi *KineMaster* pada materi getaran, gelombang, dan bunyi kelas VIII di MTs Roudlotusysyubban Tawangrejo?
2. Bagaimana peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran video berbasis aplikasi *KineMaster* pada materi getaran, gelombang, dan bunyi?

C. Tujuan Penelitian

Penyusunan tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, untuk memudahkan peneliti dalam mengolah data. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran video berbasis aplikasi *KineMaster* pada materi getaran, gelombang, dan bunyi kelas VIII di MTs Roudlotusysyubban Tawangrejo.
2. Mengetahui peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran video berbasis aplikasi *KineMaster* pada materi getaran, gelombang, dan bunyi.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik yang bersifat teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

   Sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berupa pengembangan dalam bidang pendidikan, yaitu pengembangan media pembelajaran video berbasis aplikasi *KineMaster* pada materi getaran,

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

gelombang, dan bunyi untuk meningkatkan minat belajar siswa.

2. Manfaat Praktis
   a. Bagi Peneliti

      Penelitian ini memberikan pengalaman langsung pada peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran video pada materi getaran, gelombang, dan bunyi untuk siswa kelas VIII MTs Roudlotusysyubban Tawangrejo.

   b. Bagi Guru
      1) Meningkatkan variasi media pembelajaran menjadi bahan pertimbangan dalam menggunakan media pembelajaran video berbasis aplikasi *KineMaster* sebagai pendukung kegiatan pembelajaran.
      2) Merangsang kreaativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran.
   c. Bagi Siswa
      1) Menambah pengalaman baru siswa dalam pembelajaran IPA pada materi getaran, gelombang, dan bunyi.
      2) Menumbuhkan daya tarik siswa pada pembelajaran IPA materi getaran, gelombang, dan bunyi, sehingga dapat menambah minat dalam pembelajaran IPA.
   d. Bagi Sekolah

      Bagi sekolah, penelitian ini dapat menambah ketersediaan media pembelajaran IPA serta dapat dijadikan sebagai referensi baru dalam pembelajaran, terutama dalam meningkatkan minat belajar siswa.

   e. Bagi Progam Studi Tadris IPA

      Bagi progam studi Tadris IPA memperoleh referensi tambahan terkait pengembangan media pembelajaran video berbasis aplikasi *KineMaster*.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa media pembelajaran video berbasis aplikasi *KineMaster* yang dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran pada materi getaran, gelombang dan bunyi untuk kelas VIII MTs

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

Roudlotusysyubban Tawangrejo. Produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi *KineMaster* pada *smartphone*.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat dijalankan secara *offline* pada *smartphone* atau *personal computer* (PC), yang terdiri dari materi pembelajaran, contoh soal, video, dan gambar-gambar yang berkenaan dengan materi.
3. Materi yang dikembangkan diambil dari materi getaran, gelombang, dan bunyi yang diajarkan di jenjang SMP/MTs kelas VIII Semester 2.
4. Media pembelajaran yang dikembangkan bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa SMP/MTs kelas VIII.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

   Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran IPA materi getaran, gelombang, dan bunyi antara lain sebagai berikut:

   a. Pengembangan media pembelajaran video berbasis aplikasi *KineMaster* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang lebih bervariasi, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa.
   b. Pemanfaatan media pembelajaran video berbasis aplikasi *KineMaster* ini dapat memfasilitasi pemahaman konsep siswa dan meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada materi getaran, gelombang dan bunyi.

2. Keterbatasan Pengembangan

   Pengembangan media pembelajaran video berbasis aplikasi *KineMaster* memiliki beberapa keterbatasan dalam pengembangan ini yaitu:

   a. Pengembangan media pembelajaran video berbasis aplikasi *KineMaster* ini hanya terbatas pada pembelajaran IPA jenjang SMP/MTs materi getaran, gelombang dan bunyi.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

b. Pengembangan media pembelajaran video berbasis aplikasi *KineMaster* ini hanya untuk kelas VIII MTs Roudlotusysyubban Tawangrejo.
c. Uji coba dalam pengembangan media pembelajaran video berbasis aplikasi *KineMaster* terbatas, hanya dilakukan di kelas VIII MTs Roudlotusysyubban Tawangrejo, kemudian diukur hasilnya dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran menggunakan angket/kuesioner.

REPOSITORI IAIN KUDUS