

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah perbuatan mendidik dari seorang pendidik kepada peserta didiknya dalam hal perubahan sikap maupun tingkah laku. Selain itu, untuk cakupan yang lebih luas lagi pendidikan ini merupakan usaha yang diperbuat dari seorang pendidik dengan harapan agar seseorang yang didik kedepannya dapat mencapai cita-cita dalam hidupnya.¹ Kemajuan IPTEK pastinya akan berpengaruh dengan dunia pendidikan yang mengalami peningkatan dan pembaharuan. Peningkatan dan pembaharuan dalam pendidikan ini, dapat diambil contoh media pembelajaran berbasis teknologi. Dimana sebuah media pembelajaran dapat disebut sebagai salah satu perlengkapan bagi seorang pendidik dalam memperoleh keberhasilan proses belajar mengajar.² Maka dari itu, dalam kegiatan pembelajaran pendidik dituntut untuk bisa mempersiapkan media pembelajaran agar kualitas pembelajaran dapat meningkat dan anak didik juga bisa lebih berantusias dalam belajar.

Dari seorang guru biologi kelas X SMA Muhammadiyah 9 Kualuh Hulu atas nama Bapak H. Junaidi, SP diperoleh hasil wawancara yang menyatakan bahwa:

“Dalam proses pembelajaran, khususnya media pembelajaran berbasis audio visual masih sangat jarang dipergunakan. Dikarenakan adanya keterbatasan kemampuan dirinya dalam membuat media pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, dalam kegiatan belajar mengajar beliau masih memanfaatkan papan tulis, dan jika menggunakan media pembelajaran beliau hanya menggunakan media pembelajaran sebatas gambar.”³

Dan dari banyaknya mata pelajaran yang ada, biologi adalah pelajaran yang membutuhkan pendukung dalam penyampaian materinya, seperti halnya dengan media pembelajaran, dimana biologi ini juga terkenal sebagai mata

¹ Mardianto. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing, h. 2.

² Rohani. 2019. *Media Pembelajaran*. Medan: FITK UINSU, h. 19.

³ Wawancara dengan Guru Biologi SMA Muhammadiyah 9 Kualuh Hulu H. Junaidi, SP., 12 Maret 2021.

pelajaran yang memiliki berbagai cabang-cabang ilmu, salah satunya yaitu mikologi (cabang ilmu yang mempelajari mengenai *fungi* atau jamur).⁴ Dimana materi *fungi* atau jamur ini pada tingkat SMA merupakan materi pelajaran kelas X jurusan IPA. Dari fakta yang ditemukan melalui hasil wawancara pada salah satu peserta didik jurusan MIPA (Matematika Ilmu Pendidikan Alam) atas nama Romaita Sari Saragih yang menyatakan bahwa:

“Salah satu pelajaran yang tidak mudah dipahami begitu saja yaitu biologi, dan sama halnya juga yang diakui oleh teman-temannya yang menyatakan hal yang sama. Dengan alasan materi Biologi memiliki pembahasan luas, dan terdapat juga bahasa-bahasa latin didalamnya, seperti pada materi *fungi*. Serta terdapat faktor dari guru yang jarang menggunakan media pembelajaran”⁵

Permasalahan ini juga sama halnya dengan penelitian Muhammad Luqmanul Hakim dan Ulfi Faizah yang memperoleh informasi bahwa 100% pada anak didik jurusan IPA kelas X masih sulit memahami materi jamur, dikarenakan anak didik sulit membedakan berbagai jenis-jenis jamur. Salah satu faktor dari permasalahan ini yaitu kurang menariknya media pembelajaran yang disajikan oleh pendidik, dan pendidik juga hanya memanfaatkan media visual.⁶

Dari fakta-fakta yang ditemukan peneliti, kita ketahui memang dalam keberhasilan pembelajaran yang menjadi peranan penting yaitu dibutuhkan media pembelajaran. Sehingga dengan hal ini guru biologi sebaiknya dalam kegiatan belajar mengajar dapat terlebih dahulu menyediakan media pembelajaran sebagai bahan ajar yang digunakan. Daya tarik dari sebuah media yang digunakan dalam pembelajaran cukuplah tinggi, seperti media audio visual

⁴ Roni Afriadi dan Revita Yuni, (2018), “Pengembangan Jiwa Bioentrepreneur Mahasiswa Biologi”, *Jurnal Biolokus*, Vol.1, No.2, hlm. 126.

⁵ Wawancara dengan Peserta Didik Program Peminatan MIPA SMA Muhammadiyah 9 Kualuh Hulu Romaita Sari Saragih, 12 Maret 2021.

⁶ Muhammad Luqmanul Hakim dan Ulfi Faizah, (2019), “Pengembangan Media Pembelajaran Jamur Dengan Aplikasi *Prezi* Untuk Melatihkan Keterampilan Pendekatan Saintifik Siswa Kelas X”, *Jurnal Bioedu*, Vol.8, No.2, hlm. 86.

berupa video.⁷ Seperti halnya dengan penggunaan video pembelajaran *sparkol videoscribe* yang terkenal sangat baik dipergunakan dalam proses pembelajaran.

Aplikasi *sparkol videoscribe* adalah aplikasi video animasi papan tulis. Dalam penggunaan aplikasi *sparkol videoscribe*, kita bisa membuat video pembelajaran sekreatif mungkin dengan memadukan desain visual, tulisan, suara dan desain lainnya yang memberikan kesan tidak membosankan. Pada hal ini, guru bisa berinovasi dan menciptakan sendiri sebuah produk berupa video dengan kemampuan yang dipunya dan disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Aplikasi *sparkol videoscribe* ini juga akan membantu pendidik menciptakan sebuah alur cerita dari materi yang akan diajarkan dan desain dalam video pembelajaran tersebut sesuai ide dan kreatifitas masing-masing. Oleh karena itu, pendidik tidak harus dituntut mempunyai kemampuan yang lebih dalam memproduksi video tersebut.⁸

Berdasarkan hal tersebut, peneliti yang ketepatan merupakan calon pendidik terdorong ingin melakukan penelitian yang berkaitan dengan pengembangan sebuah produk berupa video pembelajaran dengan menggunakan *sparkol videoscribe* khususnya pelajaran *fungi*, agar pembelajaran tidak terkesan membosankan, dapat menarik perhatian siswa, menyenangkan, dan materi yang dipelajari juga dapat dipahami oleh siswa. Atas uraian-uraian tersebut, maka peneliti tertarik mengambil judul mengenai “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* pada Materi *Fungi* untuk Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 9 Kualuh Hulu”.

⁷ Miftahul Khairani, dkk., (2019), Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik, *Jurnal Biolokus*, Vol.2, No.1, hlm. 159.

⁸ Adabiyah Khoirotul, dkk., (2018), “Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran Tentang Makhluk Hidup Dan Lingkungannya Pada Siswa Kelas IV SD”, *Jurnal Prosiding FKIP*, hlm. 17-27.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Pendidik masih jarang menggunakan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran yang berbasis audio visual.
2. Pada pembelajaran Biologi, siswa masih sulit memahami materi Biologi. Dikarenakan materi Biologi memiliki pembahasan yang luas ditambah dengan bahasa-bahasa latin didalamnya, seperti pada materi *fungi*.
3. Materi *fungi* harus didukung dengan sebuah media dalam penyampaian materinya.
4. Belum ada dikembangkannya video pembelajaran berbasis *sparkol videoscibe* pada materi *fungi*.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Fokus penelitian ini pada pengembangan video pembelajaran berbasis *sparkol videoscibe* pada materi *fungi*.
2. Materi yang dikembangkan ini khusus materi *fungi* kelas X SMA.
3. Video pembelajaran yang dikembangkan akan dilihat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya.
4. Lokasi penelitian di SMA Muhammadiyah 9 Kualuh Hulu.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kevalidan video pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada materi *Fungi* Untuk Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 9 Kualuh Hulu?
2. Bagaimana kepraktisan video pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada materi *Fungi* Untuk Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 9 Kualuh Hulu?
3. Bagaimana keefektifan video pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada materi *Fungi* Untuk Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 9 Kualuh Hulu?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang diajukan penelitian ini, yaitu:

1. Tingkat kevalidan video pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada materi *Fungi* Untuk Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 9 Kualuh Hulu.
2. Tingkat kepraktisan video pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada materi *Fungi* Untuk Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 9 Kualuh Hulu.
3. Tingkat keefektifan video pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada materi *Fungi* Untuk Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 9 Kualuh Hulu.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan peneliti dari hasil penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diperoleh dari penelitian ini yaitu menambah pengetahuan mengenai pengembangan video pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada materi *Fungi* Untuk Siswa Kelas X SMA, sekaligus memberikan pengalaman baru bagi pembaca mengenai materi *fungi* yang dikembangkan dalam video pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih hidup dan materi yang dipaparkan juga dapat dipahami oleh siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Memberikan manfaat secara tidak disadari mengenai pengetahuan beserta pengalaman dalam mengembangkan video pembelajaran yang sangat bermanfaat bagi keberhasilan kegiatan belajar mengajar.

b. Bagi Sekolah

Penggunaan aplikasi *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran biologi khususnya materi *fungi* dapat meningkatkan mutu pendidikan biologi. Dan juga sebagai masukan bagi sekolah yang menjadi lokasi penelitian dan juga sekolah lainnya.

c. Bagi Guru/Pendidik

Produk yang dikembangkan ini membantu sekaligus mempermudah guru dalam hal penyampaian materi agar dapat dipahami peserta didik, sehingga akan terjadi keberhasilan dalam proses pembelajaran. Karena produk ini memiliki daya tarik tersendiri dalam hal memaksimalkan kegiatan belajar mengajar.

d. Bagi Anak Didik

Agar dapat menggunakan produk sebagai sumber belajar yang menyenangkan, dan memberikan pengalaman baru bagi peserta didik dalam memahami materi biologi.

