

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Abad ke-21 menjadikan pendidikan semakin penting untuk mendorong peserta didik memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi, serta dapat berkerja dan bertahan dengan menggunakan keterampilan untuk hidup (*life skills*). Kemdikbud merumuskan bahwa paradigma pembelajara pada abad 21 menekankan kemampuan peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber, merumuskan permasalahan, berfikir analitis dan bekerja sama serta berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah (Suarsini dkk, 2020).

Proses kegiatan pembelajaran pada saat ini sudah mengikuti perkembangan teknologi salah satunya adalah pembelajaran melalui internet. Menurut Meutia Puspita (2018) salah satu upaya untuk mengatasi sikap pasif peserta didik adalah dengan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran melalui pemanfaatan media pembelajaran, sehingga peserta didik siap dalam menghadapi tantangan revolusi industri 4.0, yang memiliki tujuan untuk menyiapkan generasi muda menghadapi dunia kerja berbasis teknologi.

Media Pembelajaran adalah sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga membuat tenaga pengajar menjadi lebih kreatif dan lebih inovatif dalam menyapaikan materi dan dapat membuat peserta didik tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran (Ayu dkk, 2019). Media pembelajaran adalah berbagai macam jenis komponen di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar bersifat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, merangsang kemampuan peserta didik dan dapat mendorong teradinya proses belajar mengajar (Kuswanto, 2020).

Mengingat klarifikasi yang dikemukakan oleh para ahli ini, cenderung dianggap bahwa media adalah metode untuk menghubungkan antara pengirim pesan dan penerima pesan. Media di sekolah adalah perangkat khusus antara pengajar dan peserta didik untuk membantu latihan mendidik dan belajar. Alasan pemanfaatan media pembelajaran adalah untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Media pada pembelajaran tidak bisa dipisahkan dalam sistem pembelajaran, karena

media pembelajaran membantu pengajar untuk menyampaikan materi kepada peserta didik agar lebih mudah memahami (Erarslan, 2019). Pemakaian media pembelajaran berbasis internet dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan daya tarik peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan berlanjut pada peningkatan hasil belajar peserta didik (Suarsini dkk, 2020).

Pada proses kegiatan pembelajaran, media pengajaran merupakan wadah dan penyalur pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan. Perkembangan teknologi dan informasi dalam bidang pengetahuan telah mempengaruhi berbagai jenis media pembelajaran termasuk media berbasis internet, sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran (Mardhiah dkk, 2018).

International Telecommunication (ITUTEL) memberikan data bahwa pengguna internet di dunia dari tahun 2005-2019 terus mengalami kenaikan. Pada tahun 2005 sampai 2019 pengguna internet mencapai 1,1 miliar yang mengalami peningkatan 4 miliar pengguna jumlah ini diperkirakan akan terus bertambah setiap tahunnya (Putu dkk, 2021). Berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) bahwa pengguna internet Indonesia pada tahun 2016 mencapai 31,3 juta (25,3%) orang Indonesia menggunakan internet untuk memperoleh informasi (Nurvita dkk, 2020).

Pengguna internet di Indonesia semakin meningkat pada tahun 2020 mencapai kuartal II, pengguna internet mencapai 196,7 juta atau 73,37 dari populasi. Berdasarkan hasil riset Wearesocial Hootsuite, pada Januari 2019 pengguna media sosial di Indonesia mencapai 150 juta atau sebesar 56% dari total populasi. Pengguna media sosial gadget mencapai 130 juta atau sekitar 48% dari populasi (Agung dkk, 2020).

Media sosial adalah alat komunikasi yang digunakan untuk memperoleh informasi dari satu orang atau sekelompok orang ke orang lain, untuk tercapainya tujuan yang ingin dicapai oleh seseorang atau sekelompok orang. Media social merupakan alat komunikasi yang berbasis web dan seluler yang digunakan untuk memperoleh informasi. Perkembangan media sosial dapat dilihat dari perkembangan seseorang dengan media yang diterapkan. Media sosial memiliki berbagai macam fitur dan konten yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran

untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, saat ini banyak media pembelajaran yang digunakan oleh tenaga pendidik, namun belum memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan hasil belajar siswa (Fajar, 2021). Penggunaan media sosial dikalangan anak muda sangatlah umum. Media sosial *instagram* merupakan media sosial dengan pengguna terbesar di dunia, dengan berbagai fitur yang ditawarkan dan mudahnya penggunaan aplikasi *instagram* membuat daya tarik besar bagi anak muda (Maria, 2020).

Berdasarkan data NapoleonCat Indonesia tercatat sebagai Negara pengguna *instagram* terbesar keempat di dunia. Pada tahun 2019 NapoleonCat mencatat jumlah pengguna *instagram* di Indonesia sebanyak 61.610.000 jiwa. Dari jumlah tersebut 10,6% atau sekitar 9.857.000 jiwa pengguna *instagram* di Indonesia dengan rentang usia 13-17 tahun merupakan usia siswa SMP dan SMA (Yusuf, 2020).

Namun, yang menjadi perhatian banyak para pelajar di Indonesia menyalahgunakan media sosial tersebut tidak tepat sasaran, baik aplikasi *instagram, facebook, twitter, whatsapp, path* dan lain sebagainya digunakan untuk menyebarkan sarana hiburan, penyebaran *hoax*, dan untuk melakukan kejahatan. dan lain-lain. Oleh karena itu diperlukan upaya pemanfaatan media sosial dikalangan pelajar khususnya *instagram* untuk media pembelajaran IPA (Yusuf, 2020).

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan peneliti di SMP N 25 Medan di kelas VIII dengan menggunakan *Google form*, diperoleh data dengan persentase, peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran 33,1% peserta didik menyatakan selalu menggunakan media pembelajaran, 28,1% peserta didik menyatakan sering menggunakan media pembelajaran, 33,1% peserta didik menyatakan kadang-kadang menggunakan media pembelajaran, 5,6% peserta didik menyatakan tidak pernah menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan data yang dipaparkan oleh peneliti dapat peneliti simpulkan hal yang membuat peserta didik bosan mengikuti pembelajaran IPA, menyatakan pembelajaran IPA sulit, hal tersebut dikarenakan minimnya penggunaan media yang bervariasi yang digunakan tenaga pendidik serta pembelajaran yang masih berfokus kepada guru.

Peneliti juga melakukan wawancara berbasis online kepada guru IPA kelas VIII SMP N 25 Medan, beliau menyatakan sudah menggunakan media pembelajaran di sekolah berupa video pembelajaran dengan aplikasi *youtobe*, namun guru mengalami kendala dalam pembuatan video tersebut dan mengaplikasikannya dalam pembelajaran, seperti guru kurang memahami pembuatan desain grafis serta peserta didik jarang menggunakan aplikasi media pembelajaran *youtobe* sehingga video yang diberikan oleh guru hanya 20% dilihat oleh peserta didik yang mengikuti pelajaran tersebut.

Hasil penelitian Nugroho & Ruwano (2017) menyatakan bahwa, aplikasi *instagram* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik yang di peroleh dalam kelas eksperimen dengan aplikasi *instagram* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Pada uji gain kelas eksperimen yaitu, 0,73 sedangkan kelas kontrol yaitu 0,61. Hal ini sesuai dengan penelitian White, Williams, England, & Bowe (2017) menyatakan penggunaan multimedia digital pada pendidikan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Hasil penelitian Ali & Dwi (2020) menyatakan bahwa aplikasi *instagram* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA materi fisika. Hasil uji N-gain motivasi peserta didik yaitu 0,55 atau kategori sedang sedangkan hasil belajar diperoleh 0,73 atau kategori tinggi. Hasil respon peserta didik setelah diterapkan belajar berbantuan *instagram* diperoleh presentasi 82,87% dengan kategori “sangat baik” (Muhammad dkk, 2020).

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan mata pelajaran yang dikemas berasal dari berbagai topik atau disiplin ilmu yang mudah di pahami peserta didik. Pada mata pelajaran IPA dapat dibahas makhluk hidup dan proses perkembangan (biologi), energi dan kalor (fisika) serta unsur dan senyawa (kimia) (Sukariasih, 2020).

Materi IPA di SMP khususnya pada materi sistem peredaran darah manusia bersifat abstrak, sehingga memerlukan suatu alat yang dapat membantu proses pembelajaran, alat inilah yang disebut media (Sukariasih, 2020). Peserta didik membutuhkan visualisasi dalam memahami materi yang tidak dapat terlihat misalnya, alat peredaran darah meliputi jantung dan pembuluh darah yang mengedarkan darah, cara kerja jantung dan proses peredaran darah.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dipaparkan, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “pengembangan media pembelajaran IPA berbasis video dengan aplikasi *instagram* pada materi sistem peredaran darah manusia VIII SMP N 25 Medan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil studi kasus yang telah dipaparkan, penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Peserta didik sulit memahami materi sistem peredaran darah yang bersifat abstrak hanya dengan buku dan penjelasan tenaga pengajar.
2. Kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan tenaga pengajar.
3. Guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis video dengan aplikasi *instagram*.
4. Peserta didik lebih tertarik dengan menggunakan sosial media.

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup pengembangan diperlukan peneliti dalam penelitian ini untuk memudahkan peneliti dalam memfokuskan penelitian. Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis video terfokus pada materi sistem peredaran darah manusia.
2. Media pembelajaran video ini ditunjukkan pada siswa kelas VIII SMP N 25 Medan.
3. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini yaitu dengan model Addie.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil studi kasus yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran IPA berbasis video dengan aplikasi *instagram* pada materi sistem peredaran darah manusia menurut ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli media?
2. Bagaimana respon guru dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran IPA berbasis video dengan aplikasi *instagram* pada materi sistem peredaran darah manusia kelas VIII?

3. Bagaimana efektifitas penggunaan media pembelajaran IPA berbasis video dengan aplikasi *instagram* pada materi sistem peredaran darah manusia untuk meningkatkan hasil belajar?

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka peneliti memberikan batasan masalah agar tidak terlalu luas dan tidak menyimpang dari sasaran penelitian, serta lebih terarah dan tujuan dapat tercapai. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Menguji kelayakan media pembelajaran IPA berbasis video dengan aplikasi *instagram* pada materi sistem peredaran darah manusia bagi peserta didik kelas VIII menurut ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli media.
2. Mengetahui respon guru dan respon peserta didik terhadap pembelajaran IPA berbasis video dengan aplikasi *instagram* pada materi sistem peredaran darah manusia kelas VIII.
3. Menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran IPA berbasis video dengan aplikasi *instagram* pada materi sistem peredaran darah manusia untuk meningkatkan hasil belajar.

1.6 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis kelayakan media pembelajaran IPA berbasis video dengan aplikasi *instagram* pada materi sistem peredaran darah manusia bagi peserta didik kelas VIII menurut ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli media.
2. Mengetahui respon tenaga pendidik dan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran IPA berbasis video dengan aplikasi *instagram* pada materi sistem peredaran darah manusia di kelas VIII
3. Mengetahui efektivitas media pembelajaran IPA berbasis video dengan aplikasi *instagram* pada materi sistem peredaran darah manusia untuk meningkatkan hasil belajar.

1.7 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan dapat diperbandingkan melalui penyempurnaan media

pembelajaran berbasis video dengan aplikasi instagram, yang dapat membuat perkembangan baru dalam ilmu pengetahuan yang melekat sehingga peserta didik tidak bosan dan lebih energik dalam mengikuti pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan peneliti sebagai calon pendidik dalam meningkatkan kemampuan pengembangan media pembelajaran bagi peserta didik untuk tercapai tujuan pembelajaran di masa depan.

b. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan inovasi media pembelajaran untuk menaikkan kualitas pembelajaran di sekolah.

c. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan alternative media pembelajaran untuk peserta didik agar tidak bosan pada pembelajaran.

d. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan membantu pendidik pada memanfaatkan media pembelajaran pilihan yang bermanfaat bagi sistem pembelajaran, mendorong pengajar untuk membuat, memakai media yang menarik serta sesuai pada kebutuhan.

1.8 Definisi Operasional

Beberapa istilah pada penelitian ini perlu untuk didefinisikan secara operasional agar tidak adanya kesalah pahaman serta untuk memberikan arah yang jelas pada pelaksanaannya. Istilah-istilah tersebut adalah:

1. Pengembangan adalah suatu penelitian yang menciptakan produk dan menguji kelayakan produk.
2. Media pembelajaran merupakan alat yang dimanfaatkan dalam latihan pembelajaran agar materi pembelajaran dapat tersampaikan
3. *Instagram* adalah media sosial yang dimanfaatkan oleh masyarakat pada umumnya untuk membagikan foto atau rekaman yang seharusnya bisa dilihat pada pengguna *instagram* lainnya.