

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Teknologi adalah sesuatu yang amat diminati di era revolusi 4.0 ini, apalagi dengan perkembangan zaman dimana orang-orang lebih tertarik untuk menggunakan gadget, internet dan berlama-lama di depan laptop. Fenomena ini membuat para pemerhati pendidikan berlomba-lomba menghasilkan trobosan baru terkait media pembelajaran yang berbasis teknologi (Basri, 2018).

Kemajuan teknologi, khususnya dalam bidang inovasi data, sangatlah mempengaruhi kesiapan dan pelaksanaan prosedur pembelajaran, melalui kecanggihan ini guru dapat mengelola berbagai media yang sejalan dengan tujuan dan persyaratan pembelajaran. Kemajuan inovasi masa kini, tugasnya dapat menunjang proses pembelajaran, khususnya di negara-negara yang sudah lama berkembang. Sehingga dalam hal ini, pemerintah dan masyarakat memberikan perhatian yang khusus dalam dunia pendidikan, karena mereka memahami pentingnya pendidikan yang dilakukan dengan didukung oleh peranan dan kemampuan teknologi (Evi, 2020).

Menurut Schraman, media pembelajaran merupakan suatu inovasi yang dapat dimanfaatkan untuk menjembatani petunjuk yang dapat dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran. Sedangkan Briggs mengatakan, bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang sebenarnya untuk menyalurkan materi pembelajaran seperti film, buku, video dan lain-lain. Brown mengatakan bahwa media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam hal pembelajaran dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran (Hosna,2015). Maka dari teori tersebut, dapat diduga bahwa media pembelajaran adalah alat menyalurkan pesan (materi pelajaran) pada peserta didik. Adanya media pembelajaran ini dipercaya akan memudahkan pendidik dalam menyalurkan materi dan menolong melatih pemahaman siswa saat berkonsentrasi pada materi dan membuat peserta didik tidak lelah memperhatikan

topik yang disalurkan oleh pendidik lewat media pembelajaran yang dipergunakan.

Multimedia berawal dari kata multi adalah banyak dan media adalah alat untuk menyalurkan pesan. Dengan cara ini, multimedia berarti perpaduan dari berbagai media seperti desain, suara, visual, teks, dan lain sebagainya dalam satu perangkat. Fungsi multimedia untuk pembelajaran adalah agar proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif dan efisiensi waktu dengan kualitas hasil belajar yang bisa ditingkatkan dan proses pembelajaran dapat dilaksanakan dimana saja (Mudlofir, 2017).

Hasil belajar merupakan suatu pencapaian yang didapat dari belajar. Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya peserta didik dalam suatu mata pelajaran, maka dilakukan penilaian. Hasil belajar adalah perkembangan tingkah laku yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar adalah tingkat kemampuan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah, yang dikomunikasikan sebagai skor yang diperoleh dari hasil tes terhadap materi atau kompetensi tertentu (Nur, 2016).

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mendapatkan kesempatan belajar dalam proses pembelajaran. Hasil belajar pada dasarnya adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah mengikuti kegiatan belajar. Prestasi belajar umumnya dinyatakan dalam bentuk angka, symbol, huruf ataupun kalimat (Khotimah, 2016).

Berdasarkan wawancara dengan tiga guru mata pelajaran Biologi Bu Sriati S.Pd, Bu Susy Nainggolan, S.Pd dan Bapak Rahmat Nasution, M.Si di SMA Negeri 5 Pematangsiantar diketahui bahwa guru menggunakan media pembelajaran berupa PPT dan sesekali video pembelajaran yang diambil dari youtube. Kemudian wawancara dengan empat orang Peserta didik SMA Negeri 5 Pematangsiantar didapatkan hasil bahwa kurangnya antusias saat belajar dan kurang menangkap pembelajaran yang diajarkan oleh guru saat menyampaikan materi, maka guru memerlukan penggunaan media yang lain untuk meningkatkan antusias dan keaktifan siswa. Siswa juga mengatakan bahwa mereka terkadang merasa pelajaran yang dilakukan terasa bosan dan monoton.

Berdasarkan data hasil belajar biologi siswa semester lalu dari 36 orang siswa terdapat 23 orang siswa yang nilainya tidak memenuhi KKM pada materi sistem saraf. Maka dari itu materi sistem saraf yang akan dijadikan pilihan materi pada penelitian ini. Penggunaan media pembelajaran untuk menciptakan proses pembelajaran yang memotivasi dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga mampu memahami mata pelajaran Biologi dengan baik terutama dalam materi Sistem saraf.

Menurut Riyanto (2017) bahwa kegunaan media dalam proses pembelajaran dapat melancarkan hubungan timbal balik antar guru dan peserta didik agar kegiatan pembelajaran lebih aktif dan partisipatif dalam pengalaman belajar. Penentuan media pembelajaran harus selaras dengan materi yang akan diajarkan. Menurut Suryani (2018) manfaat media pembelajaran idealnya dapat didukung oleh ketepatan pemilihan media yang digunakan oleh guru.

Penerapan media pembelajaran khususnya video pada saat pembelajaran kepada peserta didik dalam kurikulum 2013 menuntut peserta didik untuk belajar aktif dan mandiri walaupun masih diperlukan pendampingan dari guru. Dengan memanfaatkan media video saat mengajar di kelas maka peserta didik akan lebih tertarik untuk menonton video dan melihat isi video tersebut (Musfiqon, 2015). Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah *Sparkol videoscribe*.

Media *Sparkol Videoscribe* merupakan produk yang dapat dimanfaatkan untuk membuat desain animasi berlatar putih (Wijayanti, 2018). Media ini mampu memperkenalkan konten pembelajaran dengan memadukan suara, gambar dan desain yang menarik sehingga siswa dapat menikmati proses pembelajaran (Pamungkas et al., 2018). Kelebihan *Videoscribe* ini dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran yang menarik sehingga siswa dapat menikmati proses pembelajaran. Media *Sparkol Videoscribe* dapat mengilustrasikan konsep yang kompleks dalam pembelajaran dan meningkatkan minat dan inspirasi siswa. Media *Sparkol Videoscribe* juga dapat meningkatkan pembelajaran dengan mengkombinasikan audio dan visual (Rahmawati et al., 2016). Fitur yang disediakan oleh produk ini sangat beragam dan dapat disesuaikan dengan materi, serta mudah diterapkan oleh para guru. Maka, media *sparkol Videoscribe* dapat

dimanfaatkan oleh para pendidik untuk mengurangi rendahnya hasil belajar siswa terutama siswa biologi.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dianggap perlu untuk mengkaji lebih lanjut terhadap permasalahan tersebut dan dituangkan dalam bentuk skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VideoScribe* Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi Sistem Saraf Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 5 Pematangsiantar T.A. 2021/2022.”

## **1.2. Identifikasi Masalah**

1. Siswa kurang aktif dalam belajar dan tidak menangkap materi yang di berikan oleh guru saat pembelajaran
2. Pembelajaran biologi di SMA Negeri 5 Pematangsiantar kurang beragam masih menggunakan media pembelajaran berupa PPT saja.
3. Pembelajaran biologi di SMA Negeri 5 Pematangsiantar masih terbilang jarang menggunakan media video dalam pembelajaran.

## **1.3. Ruang Lingkup**

Ruang lingkup penelitian ini yaitu Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VideoScribe* Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi Sistem Saraf Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 5 Pematangsiantar T.A. 2021/2022.

## **1.4. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana hasil belajar biologi pada materi sistem saraf siswa yang diajar menggunakan media *Sparkol videoscribe*?
2. Bagaimana hasil belajar biologi pada materi sistem saraf siswa yang diajar tanpa menggunakan media *Sparkol videocribe*?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Sparkol Videoscribe* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem saraf siswa SMA N 5 Pematangsiantar?

### 1.5. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, terfokus dan tidak meluas maka penulis membatasi penelitian pada:

1. Hasil Belajar Biologi Pada Materi Sistem Saraf Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 5 Pematangsiantar
2. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VideoScribe* Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi Sistem Saraf Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 5 Pematangsiantar

### 1.6. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar biologi pada materi sistem saraf siswa yang diajar menggunakan media *Sparkol videoscribe*
2. Untuk mengetahui hasil belajar biologi pada materi sistem saraf siswa yang diajar tanpa menggunakan media *Sparkol videocribe*
3. Untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VideoScribe* Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi Sistem Saraf Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 5 Pematangsiantar T.A. 2021/2022.

### 1.7. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah:

1. Memperoleh pemanfaatan *sparkol videoscribe* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya dalam materi Sistem saraf.
2. Dapat memberikan saran yang bermanfaat dalam pemilihan media pembelajaran di sekolah dan untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah khususnya dalam belajar Biologi pada materi Sistem saraf.
3. Dapat dijadikan salah satu bahan evaluasi untuk membantu mengembangkan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Biologi materi Sistem saraf..
4. Dapat memotivasi pendidik untuk meningkatkan potensi kreatifnya agar dapat memenuhi kebutuhan peserta didik baik kebutuhan pribadinya maupun kebutuhan di masyarakat.

5. Dari penelitian ini penulis berharap dapat digunakan untuk refrensi bahan penelitian selanjutnya.

### **1.8. Definisi Operasional**

1. Media *Sparkol VideoScribe* adalah salah satu media video animasi berlatar putih dengan tulisan tangan. *VideoScribe* yang akan digunakan dalam penelitian ini memuat gambar, suara, animasi, teks materi pelajaran dan disesuaikan dengan indikator pembelajaran yang akan dicapai berdasarkan kurikulum yang digunakan.
2. Hasil Belajar adalah kemampuan yang didapatkan siswa setelah melalui latihan belajar. Karena belajar itu adalah perjalanan individu yang mencoba untuk mendapatkan jenis perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan pembelajaran. Anak-anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional dengan nilai yang baik.
3. Materi Sistem Saraf adalah materi pelajaran Biologi yang membahas mengenai Sistem saraf pusat, Sistem saraf tepi dan gangguan yang terjadi pada sistem saraf manusia.