

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Seiring dengan perkembangan ilmu dan teknologi, dunia pendidikan telah menunjukkan kemajuan yang sangat pesat. Kemajuan pesat tersebut menunjang beberapa ilmu pengetahuan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Para pendidik dituntut agar mampu menggunakan teknologi dan sarana di dalam proses belajar mengajar di sekolah (Maria, 2013).

Menurut Sugihartono (2007) pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil optimal. Salah satu alternatif yang dapat mendukung proses pembelajaran adalah pemanfaatan media pembelajaran. Arsyad (2013) menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan belajar, minat yang baru, membangkitkan motivasi, merangsang kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.

Hasil belajar merupakan hal yang berhubungan dengan kegiatan belajar karena kegiatan belajar merupakan proses. Hasil belajar terdiri dari segenap ranah psikologis. Hal itu terjadi sebagai akibat atau dampak dari pengalaman dan proses belajar siswa dalam ruang kelas di sekolah. Adapun menurut (Nasution, 2000) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman pembelajaran. Sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik mencakup ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang

kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar selanjutnya (Nabillah dan Abadi, 2019).

Pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang dapat dipelajari secara nyata di alam, banyak siswa menganggap pelajaran IPA merupakan pelajaran yang sulit dipahami dan bersifat abstrak, pembelajaran IPA berorientasi kepada menghafal konsep dan terbatas kepada ranah berpikir. Terutama pada materi sistem pencernaan manusia, dari hasil observasi yang ditemukan masih banyak siswa yang tidak paham mengenai fungsi makanan yang mereka makan. Siswa juga tidak mengetahui bahwa adanya zat-zat aditif yang ditambahkan pada makanan sehingga tidak baik apabila dikonsumsi terlalu banyak. Sebagian siswa juga masih cenderung membeli jajanan sesuai dengan rasanya, padahal yang memiliki rasa enak belum tentu sehat dan baik untuk tubuh.

Permasalahan yang dihadapi dalam dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran terutama pada sarana dan prasarana. Aktivitas belajar peserta didik dalam proses pembelajaran tergolong rendah, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep dan hanya terpaku pada guru. Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang terlaksana dan terorganisir. Menurut (Maesaroh *et al.*, 2016) menerangkan proses pembelajaran dengan ceramah atau presentasi menyebabkan guru menjadi pusat sumber utama pengetahuan, sehingga peserta didik tidak bisa mengembangkan potensinya dalam proses pembelajaran di kelas. Guru sebagai pengajar mempunyai tanggung jawab besar dalam proses kegiatan belajar peserta didik di sekolah, ini menunjukkan bahwa untuk keberhasilan dalam mengajar tidak terlepas dari upaya guru dalam meningkatkan kreativitas dan kualitas mengajar dikelas diantaranya pemilihan media pembelajaran yang inovatif, menarik dan akurat terhadap materi yang akan dibahas, media pembelajaran memudahkan peserta didik menerima atau mengingat materi yang telah disampaikan serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Sehingga media menjadi sarana penting untuk mendukung dan memudahkan proses pembelajaran dikelas dalam upaya meningkatkan interaksi edukatif dan mengoptimalkan aktivitas maupun hasil belajar peserta didik.

Seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, media pembelajaran menjadi sangat bervariasi. Salah satunya adalah penggunaan media audio-visual, Media audio-visual ini merupakan kombinasi antara gambar dan suara yang secara serentak dapat tampil dalam waktu yang bersamaan. Media audio-visual mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara dan sebagainya. Jenis media audio-visual yang digunakan didalam penelitian itu adalah media audio-visual gerak media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar bergerak seperti film dan video.

Namun perlu diketahui bahwa kemampuan media Audio Visual dianggap lebih baik dan lebih menarik dikarenakan mengandung kedua unsur dari jenis media auditif dan visual. Kemudian media audio visual bisa saja membuat peserta didik lebih cepat mengerti karena kemampuannya dalam penyajian materi melalui pandangan dan pendengaran serta memberikan pengalaman yang lebih nyata dari yang disampaikan media audio maupun visual. Dengan begitu pendidik diharapkan mampu menggunakan media audio visual untuk proses belajar mengajar seperti pembuatan video pembelajaran yang relevan agar sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga terjadinya inovasi dalam pembelajaran (Suryani, *et al.*, 2018).

Aplikasi *Sparkol Videoscribe* merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk video pembelajaran berbasis audio-visual. *Sparkol videoscribe* merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh (Azizah, 2018). *Videoscribe* memiliki karakteristik yaitu dapat menyajikan gambar, suara, animasi, teks (materi pelajaran), serta desain yang menarik sehingga membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang akan diajarkan. Keunggulan yang dimiliki pada media *videoscribe* ini di antaranya: dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan kemampuan siswa dalam belajar sehingga hasil belajar siswa lebih baik dengan menggunakan media *videoscribe* dibandingkan tidak dengan menggunakan *videoscribe* (Taufiq, 2016).

Penelitian yang dilakukan oleh Kholidin (2017) menjelaskan bahwa *Videoscribe* dapat meningkatkan hasil belajar sehingga diperoleh nilai rata-rata postes sebesar 89,6. Bila dilihat dari N-gain yakni sebesar  $>0,81$  dapat

disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran Sejarah kelas XI di SMA memiliki efektivitas yang tinggi bagi peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Sintani (2021) menjelaskan bahwa media *sparkol videoscribe* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil analisis menjelaskan bahwa nilai hasil belajar siswa pada materi sejarah indonesia dikelas yang menggunakan media *sparkol videoscribe* lebih signifikan lebih tinggi daripada nilai hasil belajar siswa kelas yang menggunakan *powerpoint* ( $P < 0,05$ ).

Adapun yang membedakan beberapa penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti saat ini terletak pada materi yang digunakan. Pada penelitian ini menggunakan materi Sistem Pencernaan Manusia, dimana pada materi ini belum pernah digunakan pada media *sparkol videoscribe* oleh penelitian terdahulu. Selain itu media pembelajaran aplikasi *Sparkol Videoscribe* baru pertama kali diterapkan pada mata pelajaran IPA di Kelas VIII MTS N 2 Medan.

Materi sistem pencernaan manusia merupakan salah satu materi pembelajaran IPA SMP/MTs pada semester ganjil kurikulum 2013. Materi sistem pencernaan manusia ini membutuhkan daya hafalan dan pemahaman yang cukup karena siswa akan dikenalkan pada organ-organ pencernaan, fungsi sistem pencernaan, upaya menjaga kesehatan sistem pencernaan manusia.

MTs Negeri 2 Medan merupakan salah satu satuan Pendidikan Menengah Pertama yang berada di Wilayah Kota Medan. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan MTs Negeri 2 Medan, diketahui menggunakan Kurikulum 2013. Pembelajaran pada mata pelajaran IPA yang dilaksanakan di dalam kelas terlihat hanya sebahagian yang aktif sementara sisanya terlihat tidak antusias. Kegiatan belajar dan mengajar yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint*. Media *powerpoint* yang digunakan hanya memuat materi ajar saja, belum dilengkapi dengan animasi yang menarik berkaitan dengan materi pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan siswa hanya sekedar membaca materi yang ada di *powerpoint* dan tidak mencoba untuk memahami materi yang dipelajari. Aktivitas belajar yang teramati ketika guru menjelaskan dengan menggunakan *powerpoint* siswa hanya melihat sekilas, ketika ditanya kembali siswa kelihatan bingung menjawabnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis melakukan penelitian dengan judul: “Pengaruh Media Audio-Visual *Sparkol Videoscribe* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII IPA Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia MTs N 2 Medan T.P 2023/2024.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang timbul, sebagai berikut:

- 1) Guru masih belum sepenuhnya melaksanakan pembelajaran yang aktif dan kreatif dalam melibatkan siswa.
- 2) Guru belum sepenuhnya menggunakan metode atau sarana pengajaran yang menarik dan beragam.
- 3) Guru belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran.
- 4) Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru menggunakan media pembelajaran *powerpoint* (PPT) sehingga siswa pun mudah bosan.
- 5) Siswa kurang percaya diri dalam mengungkapkan pikiran atau pendapatnya dan takut untuk bertanya.

## 1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup pengembangan diperlukan dalam penelitian ini untuk memudahkan penelitian dalam memfokuskan penelitian adapun ruang lingkup dalam penelitian ini adalah:

- 1) Media pembelajaran yang digunakan melingkupi Media *Sparkol Videoscribe*.
- 2) Materi pada penelitian ini melingkupi Sistem Pencernaan Manusia.
- 3) Subjek penelitian melingkupi pada siswa/i kelas VIII IPA MTsN 2 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024.

## 1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan luasnya permasalahan yang ditemukan maka ditentukan batasan masalah agar penelitian ini lebih terarah. Batasan masalah pada penelitian ini yaitu:

- 1) Objek penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII SMP pada semester ganjil 2023/2024.

- 2) Media pembelajaran yang digunakan dibatasi pada Media *Sparkol Videoscribe*.
- 3) Kemampuan yang diukur adalah pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan uji hipotesis dan uji N-gain.
- 4) Materi yang diajarkan pada penelitian ini dibatasi pada Sistem Pencernaan Manusia.

### 1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana hasil belajar siswa kelas VIII IPA MTS N 2 Medan pada materi sistem pencernaan manusia yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran audio-visual *sparkol videoscribe*?
- 2) Bagaimana hasil belajar siswa kelas VIII IPA MTS N 2 Medan pada materi sistem pencernaan manusia yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint*?
- 3) Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran audio-visual *sparkol videoscribe* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII IPA MTS N 2 Medan pada materi sistem pencernaan manusia?

### 1.6 Tujuan Penelitian

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

- 1) Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas VIII IPA MTS N 2 Medan pada materi sistem pencernaan manusia yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran audio-visual *sparkol videoscribe*.
- 2) Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas VIII IPA MTS N 2 Medan pada materi sistem pencernaan manusia yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint*.
- 3) Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran audio-visual *sparkol videoscribe* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII IPA MTS N 2 Medan pada materi sistem pencernaan manusia.

### 1.7 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan bermanfaat sebagai berikut:

- 1) Bagi guru, yaitu dapat menjadikan masukan untuk mengembangkan Model Pembelajaran Media *Sparkol Videoscribe*.
- 2) Bagi siswa, yaitu memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran yang menerapkan Media *Sparkol Videoscribe* dan meningkatkan hasil belajar.
- 3) Bagi sekolah, yaitu penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi sekolah dalam melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran.
- 4) Bagi peneliti selanjutnya, yaitu sebagai bahan referensi tambahan untuk penelitian kedepannya.

