

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Kemajuan teknologi dan pendidikan pada saat ini sedang mengalami perubahan yang sangat pesat. Baik dalam sistem, terobosan, media, kurikulum, bahan ajar dan lain-lain. Berbagai pendekatan baru telah diperkenalkan dan dipergunakan supaya proses belajar menjadi lebih berkesan dan bermakna. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang demikian pesat mengakibatkan perlu media, peran guru dalam pembelajaran, peran guru sebagai sumber pengetahuan berubah menjadi fasilitator, motivator, konsultan, pembimbing, dan mitra belajar, pembelajaran yang berpusat pada guru berubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (Mulyani & Haliza, 2021). Oleh karena itu dituntut untuk mampu memahami setiap kemajuan teknologi yang demikian pesat untuk menunjang proses pembelajaran.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan kompleks. Pembelajaran pada hakikatnya tidak hanya sekedar menyampaikan pesan tetapi juga merupakan aktivitas profesional yang menuntut guru dapat menggunakan keterampilan dasar mengajar secara terpadu dan menciptakan suasana yang kondusif dan strategi belajar yang menarik minat siswa. Tujuan pembelajaran yang dilakukan di sekolah-sekolah secara umum adalah untuk mentransfer ilmu dalam bentuk pengetahuan maupun keterampilan kepada siswa melalui proses. Proses pembelajaran yang dilakukan dengan berbagai metode untuk mencapai tujuan tersebut tidak selalu cocok pada semua siswa. Penyebabnya bisa saja karena latar belakang pendidikan siswa, kebiasaan belajar, minat, sarana, lingkungan belajar, metode mengajar guru, dan sebagainya.

Pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Belajar tidak hanya mencakup penguasaan materi mata pelajaran saja, tapi mencakup kebiasaan, kesenangan, minat bakat, penyesuaian dengan lingkungan, keterampilan, keinginan serta cita-cita (Widayanti dkk., 2020). Hasil belajar merupakan hasil penilaian terhadap kemampuan siswa yang ditentukan dalam bentuk angka setelah menjalani proses pembelajaran (Sahiu & Wijaya, 2017). Penggunaan angka pada hasil tes tertentu dimaksudkan untuk mengetahui daya

serap siswa setelah menerima materi pembelajaran (Bungsu dkk., 2018).

Kenyataan saat ini, komponen yang dapat meningkatkan mutu pendidikan tersebut belum sepenuhnya terpenuhi di setiap sekolah. Hal ini mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan dan kurang bermakna dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Selain itu, hasil belajar siswa pada ranah afektif dan psikomotorik yang masih termasuk ke dalam kategori kurang (Lidyawati dkk., 2017). Pelaksanaan pembelajaran di sekolah, masih terdapat guru yang menggunakan cara konvensional dalam proses kegiatan belajar mengajar yaitu menyampaikan materi hanya dengan metode ceramah di depan kelas. Proses pembelajaran yang secara konvensional dapat membuat siswa kurang minat dan kurang termotivasi untuk belajar (Wahyono dkk., 2020). Akan tetapi lebih bermakna jika guru menggunakan media pembelajaran yang berfungsi sebagai penunjang pembelajaran agar siswa lebih tertarik dan minat dalam mengikuti pembelajaran dan siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan guru dengan jelas.

Manfaat media dalam proses belajar mengajar, yaitu pertama dengan adanya media pembelajaran, maka proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa. Motivasi yang tinggi pada siswa akan membuat siswa lebih semangat dalam belajar, sehingga diharapkan hasil belajar siswa juga akan meningkat, kedua materi pembelajaran yang banyak dengan adanya media pembelajaran maka akan lebih jelas maknanya, sehingga siswa dapat lebih paham dan menguasai materi secara maksimal dengan demikian tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih mudah. Materi pelajaran yang banyak dan sulit dijelaskan oleh guru akan membuat siswa tidak memahami materi, peran media pembelajaran misalnya video dalam materi pembelajaran akan membuat siswa lebih memahami materi, ketiga metode mengajar akan lebih bervariasi dengan menggunakan model-model pembelajaran, mengajar tidak hanya dengan metode ceramah yaitu dengan komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, dengan adanya media pembelajaran akan membuat siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga karena terus menerus menjelaskan, apalagi bila guru dalam sehari mengajar lebih dari lima jam pelajaran. Jadi dapat disimpulkan manfaat media pembelajaran

sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi, dan sebagai variasi guru dalam menyampaikan materi, dan keempat adanya media pembelajaran siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan guru secara konvensional, tetapi siswa juga dituntut untuk ada aktivitas lain seperti mengamati, mensimulasi, memerankan, dan lain-lain (Magdalena dkk., 2021).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 1 Kabanjahe diperoleh informasi bahwa siswa kurang tertarik pada mata pelajaran IPA, hal ini disebabkan bahan kajian yang banyak, sehingga masih terdapat siswa yang menganggap mata pelajaran IPA sebagai mata pelajaran yang sulit, rumit, banyak hafalan, dan membosankan. Kurangnya alat peraga dan media yang mendukung, minimnya penggunaan alat peraga atau media sehingga kurang menarik minat siswa. Hal ini mengakibatkan siswa kurang paham dengan konsep yang dijelaskan guru, sehingga gambaran siswa terhadap suatu konsep menjadi tidak seragam dan pemahaman siswa terhadap konsepnya menjadi tidak utuh.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru bidang studi di SMP Negeri 1 Kabanjahe yang biasanya menggunakan video dari *youtube*. Video dari *youtube* yang diambil tidak terdapat soal latihan sehingga siswa hanya fokus menyimak tayangan video, itu membuat siswa bosan dan video hanya menggunakan tampilan yang sederhana tanpa animasi. Berdasarkan pernyataan guru tersebut maka peneliti akan mengembangkan video pembelajaran IPA yang lebih menarik dan tidak membosankan. Video yang dibagikan oleh peneliti akan terdapat soal latihan, animasi menarik, dan tampilan yang menarik.

Salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan diatas yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran membutuhkan media pembelajaran untuk mendukung proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Media yaitu perantara untuk menyampaikan pesan. Adanya media pembelajaran siswa dapat termotivasi dan menunjukkan minat terhadap memahami materi yang disampaikan oleh guru. Kegiatan belajar mengajar juga diperlukan media pembelajaran agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan oleh guru. Adanya berbagai macam media

pembelajaran, diharapkan guru dapat menggunakannya dalam kegiatan proses belajar mengajar di dalam kelas. Guru seharusnya mampu berinovasi dengan media pembelajaran yang dapat menunjang proses kegiatan pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran berupa video. Video merupakan salah satu media yang memuat unsur audio serta visual. Melalui media video siswa akan dapat memahami materi pelajaran yang masih bersifat abstrak karena sifat video yang dapat mengkonkritkan pesan. Hal ini akan merangsang dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar serta hasil belajar siswa juga akan meningkat. Peneliti memilih aplikasi *KineMaster* karena aplikasi ini mudah digunakan serta banyak fitur yang mendukung dalam proses pembuatannya. Maka diharapkan dari aplikasi ini guru juga bisa berinovasi untuk mengembangkan video pembelajaran agar siswa tidak jenuh dalam belajar dan motivasi minat siswa dapat meningkat serta hasil belajar dari siswa dapat meningkat juga.

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media video dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Indahini dkk., 2018). Media pembelajaran video efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Krishna dkk., 2015). Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran *audia visual* video terhadap hasil belajar siswa (Novita & Pratama, 2019). Pengaruh dari media video terhadap hasil belajar siswa (Busyaeri dkk., 2016). Video pembelajaran dalam proses pembelajaran berpengaruh pada hasil belajar siswa, hasil belajar lebih baik daripada tidak menggunakan video pembelajaran (Jatmiko dkk., 2017). Penelitian yang telah dilakukan terdapat keterkaitan antara media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran yang lebih menarik dari sebelumnya. Media video diharapkan dapat memudahkan serta meningkatkan minat dan motivasi belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Peneliti memilih aplikasi *KineMaster* untuk menyunting video yang mudah digunakan adalah *KineMaster*. Aplikasi *KineMaster* ini banyak digunakan karena praktik dan mempunyai banyak fitur yang mudah diaplikasikan (Nurlina, 2021). *KineMaster* merupakan aplikasi pengeditan video berfitur lengkap dan profesional untuk *android* (Darmawan, 2018). Pada aplikasi *KineMaster* bisa

menggunakan banyak lapisan video, audio, gambar, teks, dan efek dilengkapi dengan macam-macam alat yang memungkinkan pengajar membuat video berkualitas tinggi. Materi pelajaran didesain semenarik mungkin, dapat menampilkan video, serta gambar-gambar animasi yang berhubungan dengan materi pelajaran agar siswa lebih fokus terhadap apa yang disampaikan oleh pengajar (Widoyono, 2021). Video *KineMaster* dapat langsung dibagikan ke platform media sosial seperti *YouTube*, *WhatsApp*, *Facebook*, *Google* dan banyak lagi. Ini memudahkan terutama bagi para guru untuk mempublikasikan video mereka dan menjangkau siswa. Proses pembelajaran menggunakan aplikasi *KineMaster* diharapkan memberikan kemudahan dalam memahami materi yang diajarkan. Aplikasi *KineMaster* ini menghadirkan tampilan yang cukup sederhana, namun menyimpan fitur yang cukup kompleks. Kondisi ini dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran dan meningkatkan hasil belajarnya. (Khaira, 2020).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis akan melakukan penelitian tentang: **“Pengembangan Video Pembelajaran IPA Berbasis Aplikasi *Kinemaster* Pada Materi Usaha dan Pesawat Sederhana dalam Kehidupan Sehari-hari Kelas VIII di SMP Negeri 1 Kabanjahe”**

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas, identifikasi masalah yang muncul dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *Kinemaster*.
2. Pengembangan video pembelajaran ini dilakukan pada materi usaha dan pesawat sederhana dalam kehidupan sehari-hari di kelas VIII.

### **1.3. Ruang Lingkup**

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

1. Media pembelajaran berbasis video terfokus pada materi usaha dan pesawat sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

2. Media pembelajaran berbasis video ini ditunjukkan untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kabanjahe.
3. Model pengembangan yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran ini yaitu dengan model Addie.

#### **1.4. Rumusan masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan maka yang menjadi rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan video pembelajaran IPA berbasis *KineMaster* pada materi usaha dan pesawat sederhana dalam kehidupan sehari-hari bagi siswa kelas VIII?
2. Bagaimana kelayakan video pembelajaran berbasis *KineMaster* yang dikembangkan pada materi usaha dan pesawat sederhana dalam kehidupan sehari-hari?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan video pembelajaran berbasis *KineMaster* pada materi usaha dan pesawat sederhana dalam kehidupan sehari-hari terhadap hasil belajar siswa?

#### **1.5. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, 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. Mengetahui cara mengembangkan video pembelajaran IPA berbasis *KineMaster* pada materi usaha dan pesawat sederhana dalam kehidupan sehari-hari bagi siswa kelas VIII.
2. Menguji kelayakan video pembelajaran berbasis *KineMaster* yang dikembangkan pada materi usaha dan pesawat sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

3. Menguji efektivitas penggunaan video pembelajaran berbasis *KineMaster* pada materi usaha dan pesawat sederhana dalam kehidupan sehari-hari terhadap hasil belajar siswa.

#### **1.6. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan video pembelajaran IPA berbasis *KineMaster* pada materi usaha dan pesawat sederhana dalam kehidupan sehari-hari bagi siswa kelas VIII.
2. Mengembangkan kelayakan video pembelajaran berbasis *KineMaster* yang dikembangkan pada materi usaha dan pesawat sederhana dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mengembangkan efektivitas penggunaan video pembelajaran berbasis *KineMaster* pada materi usaha dan pesawat sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

#### **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, yang dapat membuat perkembangan baru dalam ilmu pengetahuan yang melekat sehingga siswa 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 siswa untuk tercapainya tujuan pembelajaran di masa depan.

- b. Bagi Siswa

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

c. 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.

d. Bagi Sekolah

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

### 1.8. Defenisi Operasional

1. Pengembangan merupakan kegiatan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan untuk memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan.
2. Media pembelajaran adalah alat bantu atau segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan oleh pendidik kepada siswa yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, serta untuk mendorong pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa dalam belajar.
3. Video pembelajaran adalah rangkaian gambar hidup yang dinyatakan oleh seorang pengajar yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran untuk membantu pemahaman terhadap suatu pembelajaran sebagai bimbingan atau bahan pengajaran tambahan kepada sekelompok kecil siswa.
4. *KineMaster* adalah aplikasi seluler yang dirancang khusus untuk membantu pengguna *Andorid* dan *iOS* untuk memodifikasi video dari video biasa menjadi video lebih menarik.