

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Menurut Syafril (2012 : 36) pendidikan adalah suatu kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia karena dimanapun dan kapanpun di dunia terdapat pendidikan. Media pendidikan yaitu salah satu bentuk sarana untuk meningkatkan mutu pendidikan, sehingga mutu pendidikan ini sangat penting penggunaannya dalam proses pembelajaran Rezeki, S (2017). Berdasarkan Undang-undang sistem pendidikan nasional (UUSPN) No.20 tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 menggariskan bahwa pengertian pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulis, serta keterampilan yang diperlukan dirinya masyarakat, bangsa dan negara.

Supaya terlaksananya suatu proses pembelajaran dengan baik di butuhkan suatu media ajar yang dapat membantu dalam proses pembelajaran di sekolah. Menurut Arsyad (2013 :2) media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

Menurut Masykur dkk (2017) kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut seseorang untuk dapat menguasai informasi dan pengetahuan, dengan demikian diperlukan suatu kemampuan memperoleh, memilih dan mengolah informasi sehingga dapat meningkatkan kreatifitas dan minat siswa dalam proses

pembelajaran. Menurut Har E, (2013) siswa yang berketerampilan teknologi akan mempunyai kecekapan dan kedapatan dalam menggunakan teknologi untuk kesejahteraan diri dan masyarakat.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMAN 4 Pariaman dengan salah satu guru biologi yaitu ibu Fitri Suarni, S.Pd, di dapat informasi bahwa hasil belajar siswa di sekolah cukup baik tetapi dalam penyampaian materi pembelajaran masih kurang, terungkap bahwa metode yang mendominasi yang digunakan guru dalam proses pembelajaran adalah metode ceramah, sehingga dalam proses pembelajaran berlangsung siswa terlihat memiliki perilaku yang kurang baik, seperti bercerita dan tertidur saat guru menerangkan pembelajaran dan media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran biologi belum menarik perhatian siswa.

Penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan. Namun tidak semua media yang digunakan dalam proses pembelajaran, media pembelajaran selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan juga dapat memainkan peranan dalam pencapaian hasil belajar. Pada saat ini perkembangan teknologi terutama komputer sangat pesat, sehingga komputer bukan lagi merupakan barang mewah dan hampir ada di setiap rumah, dengan adanya fenomena ini mendorong penulis untuk memanfaatkan teknologi multimedia ini sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Melalui alat bantu ini diharapkan siswa mempunyai kreatifitas dan minat yang lebih tinggi sehingga prestasi belajar mereka menjadi lebih baik.

Salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran yang berisi animasi adalah *movie maker*. Media pembelajaran yang berbasis *movie maker* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk materi ini adalah menggunakan media pembelajaran *windows movie maker*. *Windows movie maker* adalah *software* editing yang menggabungkan beberapa unsur seperti, gambar, musik, tulisan, animasi dan video dengan gaya yang unik dan menarik yang dijadikan satu dalam media pembelajaran. Aplikasi *movie maker* juga merupakan aplikasi yang berisikan pengeditan video yang dibuat oleh *microsoft*, menurut Susanti (2016) salah satu manfaat dari aplikasi *movie maker* yaitu mampu meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis akan melakukan penelitian **pengembangan media ajar biologi berbasis *Movie Maker* pada materi sistem pernapasan kelas XI di SMAN 4 Pariaman**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi bahwa tidak tersedianya media pembelajaran yang mampu meningkatkan kreatifitas dan minat siswa dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran masih rendah. Dilihat dari hasil ulangan harian siswa, pada lampiran 11.

1.3. Batasan masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada pengembangan media ajar berbasis *Movie Maker* pada materi sistem pernapasan kelas XI di SMAN 4 Pariaman.

1.4. Rumusan masalah

1. Bagaimana validitas pengembangan media ajar Biologi berbasis *Movie Maker* pada materi sistem pernapasan kelas XI di SMAN 4 Pariaman
2. Bagaimana praktikalitas pengembangan media ajar Biologi berbasis *Movie Maker* pada materi sistem pernapasan kelas XI di SMAN 4 Pariaman.

1.5. Tujuan penelitian

Menghasilkan media ajar Biologi berbasis *Movie Maker* pada materi sistem pernapasan kelas XI di SMAN 4 Pariaman yang valid dan praktis sehingga dapat di pergunakan sebagai sumber belajar dalam proses belajar mengajar Biologi di kelas XI SMA/MA.

1.6. Manfaat penelitian

1. Bagi sekolah, dengan penelitian ini, diharapkan bisa menjadi bahan pertimbangan untuk mengambil kebijakan dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah.
2. Bagi peserta didik, merupakan pengalaman baru dalam proses belajar Biologi pada materi sistem pernapasan dengan menggunakan media yang berupa video.

3. Bagi guru, sebagai masukan agar lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan pembelajaran, menyampaikan informasi baru sehingga proses pembelajaran belajar Biologi menjadi lebih menyenangkan.
4. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan dan pengalaman sebagai umpan balik untuk kedepanya agar lebih kreatif dan inovatif dalam pengembangan media ajar khususnya di bidang media pembelajaran Biologi.
5. Bagi pembaca, memberikan informasi baru, dan sebagai referensi untuk mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan media dalam materi ajar pada mata pelajaran Biologi.

1.7. Spesifik Produk

Produk pengembangan yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah video pembelajaran yang berbasis media *Movie Maker*. Media pembelajaran ini berisi KI, KD, Indikator, tujuan, materi tentang sistem pernapasan manusia dan disertai dengan soal evaluasi terhadap materi yang disajikan, pembelajaran ini sesuai dengan kurikulum yang ada di sekolah yakni kurikulum 2013, media ajar yang dikembangkan menggunakan aplikasi Windows *Movie Maker* dan juga di bantu oleh aplikasi *photo shop* yang berfungsi sebagai mempercantik gambar yaitu dengan cara menghaluskan objek, dimana dilakukan agar gambar tersebut terlihat lebih menarik, fungsi lain dari aplikasi photo shop yaitu penggabungan media gambar dan untuk meng- *cut* atau memotong video sehingga dihasilkan video yang berkualitas sebagai media pembelajaran serta dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Pada selingan video juga terdapat pertanyaan tentang materi yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan sempurna. Pada video pengembangan materi ajar menggabungkan gambar, video, suara dan tulisan berhubungan dengan materi dan kompetensi dasar yang terdapat pada RPP dan silabus, rancangan durasi pemutaran video 16 menit dengan ukuran video 835 MB dengan hasil akhir video berformat MP4. Tulisan pada video menggunakan font Times New Roman, Comic Sans MS pada video menampilkan warna dan gaya yang menarik.

1.8. Definisi Operasional

1. Video adalah tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara (Prastowo, 2011)
2. Media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan (Susanti, 2016)
3. *Windows Movie Maker* adalah sebuah program editing yang sederhana dan di desain secara menarik yang mampu menggabungkan video, gambar, musik, animasi, dan teks (Safitri, 2018)
4. Validitas adalah kualitas yang menunjukkan hubungan antara suatu pengukuran (diagnosis) dengan arti dan tujuan kriteria belajar dan tingkah laku (Purwanto, 2009 : 137)
5. Praktikalitas adalah suatu kualitas yang menunjukkan kemungkinan dapat dijalankan suatu kegunaan umum dari suatu teknik dan penilaian (Purwanto, 2009 : 137)