

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses belajar mengajar telah berlangsung lama di Indonesia, bukan berarti tidak ada masalah yang ada di dunia pendidikan. Masalah pendidikan dan pengajaran merupakan masalah yang cukup kompleks dimana banyak factor yang ikut mempengaruhinya. Salah satu factor tersebut diantaranya adalah guru. Guru merupakan tokoh utama yang memiliki makna dalam kehidupan siswa, guru memegang peranan lebih dari sekedar pengajar, melainkan pendidik dalam arti yang sesungguhnya. Guru merupakan komponen utama yang sangat berpengaruh bagi terlaksananya pembelajaran, karena keberhasilan proses belajar mengajar itu ditentukan oleh factor guru, dilihat dari cara penyampaian materi, media atau model yang digunakan serta dilihat dari segi komunikasi yang dilakukan oleh guru kepada siswanya (Asnawir, 2002: 01).

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi telah membuka kemungkinan yang luas untuk dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan. Hal ini disebabkan pesatnya teknologi komunikasi dan informasi yang sudah menjadi bagian dari kebudayaan masyarakat Indonesia (Daryanto, 2016:187). Seiring dengan berkembangnya Teknologi Informasi (TI), Pendidikan juga harus mengikuti alur perkembangan zaman ini dengan cara menerapkan konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis Teknologi Informasi. Tak tertinggal pula, pada masa seluruh dunia tak terkecuali kita semua sedang mengalami berbagai krisis diakibatkan pandemi COVID-19 yang mengharuskan tiap orang tetap tinggal di rumah selama masa pandemi ini berlangsung. Solusi yang paling tepat dimasa pandemi COVID-19 dengan Teknologi Informasi (TI) yang sudah berkembang ini ialah memanfaatkan beberapa sarana dan prasarana seperti Zoom, YouTube, Edmodo, dll. Beberapa media tersebut dinamakan *E-Learning*.

Permasalahan yang timbul dari dunia pendidikan salah satunya adalah pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru tidak maksimal, guru masih menggunakan pembelajaran secara konvensional, yakni masih aktif menggunakan metode ceramah dan kurang memaksimalkan media atau alat bantu dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak menyerap pembelajaran secara maksimal. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Maria (2016), bahwa proses pembelajaran yang baik akan meningkatkan prestasi belajar untuk mencapai mutu pendidikan. Keefektifan proses pembelajaran dan menyampaikan pesan dan isi pembelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Permasalahan diatas diharapkan dapat diselesaikan dengan menggunakan alat bantu atau media pengajaran yang berfungsi untuk membantu guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Guru lebih mudah dalam menyampaikan materi pengajarannya, kemudian untuk siswa lebih mudah memahami dan menghayati materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan alat bantu atau media pengajaran akan menghilangkan verbalisme pada diri siswa (Hamzah, 2011:124).

Alat bantu yang dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar salah satunya adalah dengan menggunakan bahan ajar berbasis film pendek. Bahan ajar berbasis film pendek ini mampu menarik perhatian siswa sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi yang disajikan oleh guru. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Muharria, dkk (2016), bahwa penerapan media film pendek dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan karena dalam penerapan media film pendek siswa dituntut menganalisis film yang telah ditayangkan sesuai dengan materi. Selain itu, media ini diharapkan dapat menjadi media alternatif bagi guru dalam memberikan variasi dalam proses belajar mengajar. Penggunaan film pendek sebagai media pembelajaran tidak terlepas dari bimbingan dan arahan guru. Guru berperan penting

untuk mengintegrasikan media dalam rencana pembelajaran, agar penggunaan media ini tidak sekedar menjadi hiburan saja. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ramos, dkk (2015) menjelaskan bahwa film pendek sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka disarankan bagi siswa untuk menggunakan media pembelajaran ini secara mandiri, sehingga siswa dapat mempelajarinya kapan pun dan dimana pun. Siswa juga disarankan untuk lebih aktif dan semangat dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran di sekolah maupun di rumah.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam penelitian ini sebagai wadah untuk mengembangkan bahan ajar berbasis video adalah Youtube. Media pembelajaran *E-Learning* ini bisa meningkatkan aktivitas belajar siswa, karena siswa secara mandiri mencari bahan materi atau melaksanakan pembelajaran dengan bantuan akses internet. Menurut Daryanto (2016), E-Learning adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran. Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE untuk menghasilkan bahan ajar berbasis film pendek yang dirancang tahap-pertahap. Penelitian pengembangan bahan ajar ini dilakukan dengan langkah-langkah sesuai dengan langkah dalam model pengembangan ADDIE. Penelitian ini dilakukan dengan diawali tahapan analisis, design, dan hanya sampai pada tahap development atau pada tahap validasi, ini dikarenakan keterbatasan waktu yang membuat penelitian ini hanya sampai pada tahap ini. Penelitian ini disarankan untuk ditindaklanjuti sampai semua tahapan selesai. Materi dalam bahan ajar yang akan didesain oleh peneliti merupakan materi Virus kelas X IPA.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini dengan pokok bahasan yang dipilih dalam penelitian ialah mengenai materi Virus kelas X IPA. Materi ini merupakan materi yang konsepnya harus dipelajari secara rinci untuk bisa dipahami. Dengan adanya media Film Pendek diharapkan siswa menjadi paham terkait materi ini. Pentingnya penelitian ini dilakukan supaya

siswa bisa belajar dimanapun dan kapanpun melalui Film Pendek yang telah disediakan serta untuk mengukur sejauh mana siswa dapat memahami materi yang diberikan melalui media Film Pendek.

B. Rumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut :

- a. Kurangnya pemahaman siswa terkait materi yang diajarkan di kelas.
- b. Terbatasnya media pembelajaran yang disediakan di sekolah.
- c. Kurangnya ketertarikan siswa dalam pembelajaran di kelas.

2. Pembatasan Masalah

Mengingat keterbatasan yang ada pada penulis, baik waktu, biaya, dan tenaga serta untuk menghindari ketidakjelasan dan memudahkan dalam melaksanakan penelitian, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu :

- a. Media audio visual yang digunakan dalam penelitian ini adalah Film Pendek yang dirancang oleh peneliti dengan menggabungkan beberapa video baik dari dokumentasi pribadi dan video dari sumber lainnya yang kemudian diolah dengan menggunakan aplikasi CapCut, VN, dan Kine Master.
- b. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pada pokok bahasan Virus kelas X IPA. Uji coba dilakukan pada siswa kelas X IPA di MAN 1 Cirebon.
- c. Tahapan ADDIE yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation.

3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan data permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka dapat dikemukakan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- a. Bagaimana tahapan dalam pengembangan bahan ajar berbasis film pendek pada pokok bahasan virus?
- b. Bagaimana kelayakan pengembangan bahan ajar berbasis film pendek pada pokok bahasan virus?
- c. Bagaimana kepraktisan pengembangan bahan ajar berbasis film pendek pada pokok bahasan virus?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengkaji tahapan dalam pengembangan bahan ajar berbasis film pendek pada pokok bahasan virus.
2. Untuk menganalisis kelayakan pengembangan bahan ajar berbasis film pendek pada pokok bahasan virus.
3. Untuk menguji kepraktisan pengembangan bahan ajar berbasis film pendek pada pokok bahasan virus.

D. Manfaat dan Kegunaan Penelitian

Dengan tercapainya tujuan diatas, penulis berharap dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, dan lembaga yang bersangkutan antara lain sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Siswa menjadi lebih semangat dan tidak merasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung, serta siswa menjadi lebih mudah menguasai konsep pelajaran.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan rekomendasi mengajar dalam hal meningkatkan pemahaman konsep siswa dan menjadikan siswa ikut berperan aktif dalam pembelajaran.

3. Bagi Lembaga

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan untuk perbaikan mutu pendidikan dan memperkaya model pembelajaran biologi di MAN 1 Cirebon.

