

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada proses pembelajaran guru berperan sebagai fasilitator di kelas yang mendorong siswa untuk aktif berdiskusi dan menyampaikan pendapatnya. Guru tidak mungkin mengulang materi yang sama berhari-hari, karena pembelajaran berpusat pada peserta didik (Unin & Bearing, 2016). Guru akan terus mencoba untuk menyesuaikan diri dengan gaya belajar siswa yang berubah di era digital ini dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran.

Terkait hal tersebut guru harus menentukan media bahan ajar yang tepat agar dapat memberikan peran yang cukup kuat dalam mengubah sikap dan juga tingkah laku siswa ke arah yang lebih positif dan juga terarah. Karena pemanfaatan media bahan ajar dalam proses pembelajaran di kelas, dapat membangkitkan minat dan juga memicu rasa keingintahuan pada siswa dan bahkan dapat membawa dampak psikologis pada siswa (Arsyad, 2011)

Menurut (Jamun, 2018), media pembelajaran dapat membuat interaksi antara pendidik dan peserta didik tidak hanya sebatas tatap muka, namun dapat pula dilakukan dengan bantuan media – media yang ada. Ada beberapa jenis media pembelajaran mulai dari media visual, media audio sampai dengan media audio visual. Salah satu media Bahan ajar yang dapat diterapkan dengan baik yaitu audio visual, media audio visual tidak hanya sebatas gambaran visual saja, namun bisa di kolaborasikan dengan media audio agar memberikan pengalaman yang lebih nyata kepada siswa khususnya pada mata pelajaran biologi. Sehingga guru dapat memilih bahan ajar sesuai dengan kondisi siswa agar lebih menyenangkan dalam proses belajar.

Pemanfaatan media video pembelajaran seperti ini merupakan hal yang masih jarang diterapkan pada siswa, maka dari itu bahan ajar video pembelajaran akan memberikan suatu pengalaman yang berbeda pada siswa pada saat proses pembelajaran. Selain media yang memberikan pengalaman yang baru, siswa akan mulai tertarik dan mulai berpikir kritis dalam pembelajaran, selaras dengan pendapat Suwiwa dkk (2014) yang menyatakan bahwa Pesan atau materi yang abstrak akan lebih jelas dan baik dipahami apabila berbantuan gambar, video, audio, animasi, atau simulasi. Jadi penggunaan media video pembelajaran yang merupakan gabungan dari gambar/audio/video tersebut berguna untuk mempermudah visualisasi dari materi yang kurang jelas jika hanya dijelaskan melalui ceramah.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh ichsan (2017), Hasil penelitian menunjukan bahwa media pembelajaran berbasis video pembelajaran berkategori baik dan media efektif digunakan dalam pembelajaran dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar sesudah pembelajaran menggunakan video pembelajaran. Kedua, dibuktikan dengan hasil belajar kelas yang diberikan video pembelajaran hasil pengembangan (kelas treatment) lebih baik dari hasil belajar kelas tanpa perlakuan (kelas kontrol). Ketiga, dibuktikan dengan gain skor kelas yang diberikan video pembelajaran hasil pengembangan (kelas treatment) lebih baik dari gain skor kelas tanpa perlakuan (kelas kontrol). Maka dapat disimpulkan bahwa, dengan menggunakan bahan ajar berbasis video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan dibuktikanya hasil belajar yang lebih baik.

Pemilihan media bahan ajar berbasis video pembelajaran di sesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa yang akan diajarkan agar siswa lebih mudah memahami pelajaran yang di ajarkan dan tidak menimbulkann kebosanan. Salah satu pemecahannya yaitu dengan menggunakan bahan ajar berbasis media video pembelajaran. Diharapkan media yang digunakan dapat menarik siswa untuk meningkatkan kemampuan siswa agar bisa melihat secara jelas sehingga mudah untuk

mempelajari materi tanpa harus berpikir abstrak dan lebih efektif untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. (thaariq & yanda, 2018)

Dalam pembuatan video pembelajaran adalah dengan memanfaatkan fitur dari teknologi dan aplikasi – aplikasi android yang bisa digunakan dalam pembuatan video pembelajaran, beberapa aplikasi yang dapat digunakan seperti *kinemaster*, *power point*, *video maker*, *filmorago* dan lain – lain. Aplikasi canva merupakan aplikasi desain online yang menyediakan berbagai macam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamphlet, brosur, spanduk, dan lain sebagainya.

Aplikasi Canva ini memiliki beberapa kelebihan, yaitu (1) memiliki beragam desain yang menarik, (2) mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah

disediakan, (3) menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis, (4) dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai. (Tanjung & Faiza, 2019). Selain kelebihan yang dimiliki, aplikasi Canva ini juga memiliki kekurangan mendasar antara lain pemakai yang mau menggunakan Canva harus mempunyai paket data agar bisa terhubung dan dapat menikmati macam – macam fitur yang terdapat pada Canva.

Selain itu, desain yang disajikan dalam aplikasi Canva terdapat beberapa template yang berbayar, tetapi hal ini tidak menjadi masalah karena banyak template yang bagus dan gratis untuk dipakai. Alasan pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Canva pada pembelajaran biologi yaitu dampak dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dimana siswa diarahkan untuk memiliki keterampilan dalam menggunakan teknologi.

Berdasarkan pemaparan diatas, diharapkan proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media bahan ajar berbasis video pembelajaran akan mampu mencapai tujuan belajar. Penggunaan media bahan ajar berbasis video pembelajaran sangat cocok diterapkan pada

pokok bahasan keanekaragaman hayati yang terdapat banyak fakta menarik didalamnya, sehingga dibutuhkan media yang terdapat gambar maupun video dan juga narasi untuk menyampaikan materi ini, dan diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan diatas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Pembelajaran Pada Materi Keanekaragaman hayati Menggunakan Aplikasi Canva”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di kemukakan maka ada beberapa masalah yang peneliti identifikasi yaitu :

1. Jenis masalah dalam penelitian ini yaitu guru jarang menggunakan media bahan ajar dan bagaimana mengembangkan media bahan ajar
2. Media bahan ajar yang digunakan pendidik didalam proses belajar mengajar hanya menggunakan metode ceramah
3. Media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran disekolah masih kurang bervariasi

C. Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini pengembangan bahan ajar berbasis video pembelajaran pada materi keanekaragaman hayati menggunakan aplikasi canva menggunakan metode ADDIE yaitu yang meliputi analisis, desain, development, implementasi, evaluasi. Namun penelitian ini dibatasi sampai tahap analisis, desain, dan development pada materi keanekaragaman hayati.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan beberapa permasalahan yang akan dikaji dan dapat di rumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah hasil tahapan analisis pengembangan bahan ajar berbasis video pembelajaran pada materi keanekaragaman hayati menggunakan aplikasi canva?
2. Bagaimanakah hasil tahapan desain pengembangan bahan ajar berbasis video pembelajaran pada materi keanekaragaman hayati menggunakan aplikasi canva?
3. Bagaimanakah hasil tahapan pengembang bahan ajar berbasis video pembelajaran pada materi keanekaragaman hayati menggunakan aplikasi canva?
4. Bagaimana tingkat validitas bahan ajar berbasis video pembelajaran pada materi keanekaragaman hayati menggunakan aplikasi canva?
- 5.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang diteliti, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis hasil tahapan analisis pengembangan bahan ajar berbasis video pembelajaran pada materi keanekaragaman hayati menggunakan aplikasi canva
2. Untuk menganalisis hasil tahapan desain pengembangan bahan ajar berbasis video pembelajaran pada materi keanekaragaman hayati menggunakan aplikasi canva
3. Untuk menganalisis hasil tahapan pengembangan bahan ajar berbasis video pembelajaran pada materi keanekaragaman hayati menggunakan aplikasi canva
4. Untuk menganalisis tingkat validitas pengembangan bahan ajar berbasis video pembelajaran pada materi keanekaragaman hayati menggunakan aplikasi canva

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu :

1. Bagi Siswa

Siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui pengembangan media berbasis video pembelajaran

2. Bagi Guru

Guru memperoleh wawasan baru tentang penggunaan media bahan ajar berbasis video pembelajaran serta guru dapat memperoleh informasi dalam memilih alternatif media pembelajaran agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam proses belajar

3. Bagi lembaga pendidikan

Diharapkan dengan adanya produk penelitian ini bisa sebagai masukan dan evaluasi dalam peningkatan keefektifan pembelajaran dan bahan pertimbangan dalam perbaikan media pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan sekolah.

