

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi dan informasi pada abad ke-21 masa sekarang menyebabkan dunia pendidikan mengalami perubahan kemajuan yang pesat sehingga memberikan manfaat dan kemudahan pada manusia. Dengan adanya teknologi, manusia dengan mudah menyelesaikan pekerjaan dengan praktis dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi pendidikan dirancang sepraktis mungkin dengan tujuan untuk mempermudah pelaksanaan pembelajaran dalam penggunaan media (Hanifah dkk, 2020: 68). Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran tentunya memiliki kontribusi dan inovasi yang besar pada dunia pendidikan. Adanya teknologi diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi guru untuk meningkatkan kemampuan mengajarnya.

Dampak perkembangan teknologi terhadap media pembelajaran adalah sebagai sistem pengelolaan digital yang mendorong pembelajaran aktif, membangun pengetahuan, memberikan kesempatan peserta didik untuk eksplorasi diri, memungkinkan interaksi jarak jauh dan berbagi data antara guru dan peserta didik saat proses pembelajaran (Susanto dkk, 2023: 131). Menurut Wijayanti dkk (2019: 81), dampak teknologi terhadap media dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik pada media pembelajaran. Media berbasis teknologi memiliki peran penting yang dapat mempermudah guru dalam mengajar, dan memperjelas penyajian informasi. Pentingnya media berbasis teknologi ini dalam proses

belajarmengajar adalah memperlancar interaksi antara guru dengan peserta didik agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Wahid, 2018: 17).

Manfaat teknologi sebagai media pembelajaran yaitu, pembelajaran menjadi lebih interaktif, efisien dalam waktu dan tenaga, dalam penyampaian materi pelajaran dapat disamakan, proses belajar jauh lebih menarik ini bertujuan agar peserta didik tidak perlu merasa bosan, dan menumbuhkan sifat optimis terhadap peserta didik, serta merubah peran pendidik menjadi ke arah yang lebih positif, juga meningkatkan kualitas belajar peserta didik dan dapat melakukan proses belajar dimana saja dan kapan saja (Rahmi & Samsudi, 2020: 361). Media pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan pengalaman lebih konkrit, memotivasi serta meningkatkan daya serap dan daya ingat peserta didik dalam belajar (Firmadani, 2020: 94).

Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu untuk memudahkan guru menyampaikan informasi tentang materi yang diajarkan oleh guru (Arimadona dkk, 2022: 122). Media pembelajaran juga menjadi faktor esensial yang dapat membantu proses pembelajaran terlaksana dengan baik. Media pembelajaran yang baik dan benar yaitu media yang bisa mempercepat cara penyampaian materi pembelajaran sehingga peserta didik dengan mudah memahami materi. Media pembelajaran harus memiliki kemenarikan untuk memberikan motivasi, sehingga meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi dan meningkatkan hasil belajar yang sesuai (Paat dkk, 2022: 22). Hal ini sejalan dengan pendapat yang disampaikan Setyawan dkk (2019: 31) media pembelajaran selain digunakan untuk

proses penyampaian pesan berupa materi pembelajaran, juga membangkitkan motivasi agar peserta didik memiliki minat dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 11 Tanjungpinang didapatkan media pembelajaran di sekolah masih kurang beragam sehingga membutuhkan media yang baru untuk menarik minat belajar peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru IPA di SMP Negeri 11 Tanjungpinang dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat dibutuhkan agar peserta didik dapat termotivasi dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan untuk menunjang proses belajar yaitu video pembelajaran, dan menggunakan lingkungan disekitar sekolah. Selain menggunakan media pembelajaran guru IPA menggunakan beberapa sumber bahan ajar diantaranya, buku paket, LKPD, LKS, dan modul. Hasil wawancara lebih detail terdapat pada Lampiran 2.

Berdasarkan hasil observasi awal yang terdapat pada lampiran 2 mengenai kebutuhan peserta didik, dapat dinyatakan bahwa peserta didik kelas VII.1 lebih tertarik melakukan pembelajaran menggunakan media audio visual dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan menggunakan metode sebelumnya yang hanya bersumber dari buku paket, LKPD, modul dan lingkungan sekitar sekolah. Peserta didik lebih antusias jika pembelajaran menggunakan audio visual. Penggunaan media audio visual membuat peserta didik lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan audio visual sangat berguna bagi peserta didik. Keaktifan peserta didik dapat diciptakan dengan menggunakan audio visual, sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran ke standar yang

lebih baik, dapat menciptakan minat belajar serta memusatkan perhatian murid dalam belajar (Raisa dkk, 2018: 81).

Berdasarkan hasil analisis materi, materi klasifikasi makhluk hidup ini lebih menuntut siswa untuk mengingat dan menghafal sehingga membuat peserta didik kurang memahami. Hal ini didukung dengan hasil ulangan peserta didik pada materi klasifikasi makhluk hidup yang rata-rata mendapatkan nilai dibawah KKM, hasil nilai latihan terdapat pada Lampiran 4. Kemudian dari hasil observasi kebutuhan peserta didik terdapat beberapa sub materi yang ada pada materi klasifikasi makhluk hidup diantaranya pengelompokan makhluk hidup dan klasifikasi makhluk hidup 5 kingdom. Berdasarkan hasil tersebut, peserta didik menyatakan bahwa materi klasifikasi 5 kingdom merupakan materi yang sulit dipahami dengan persentase 67%, sedangkan materi pengelompokan makhluk hidup hanya memiliki tingkat kesulitan dengan persentase 63%. Kesulitan-kesulitan yang terdapat pada sub materi klasifikasi makhluk hidup membuat peserta didik tidak aktif. Untuk lebih detail terdapat pada Lampiran 4.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti paparkan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media berbasis audio visual. Audio yang dimaksud dapat berbentuk musik dan visual dilengkapi dengan video yang berisi gambar sesuai dengan materi. Dari hasil survei kebutuhan peserta didik, siswa di kelas VII.1 lebih menyukai media audio visual yang disertakan dengan musik. Selama ini di sekolah belum pernah menggunakan media audio visual yang disertakan dengan musik video khususnya pada materi klasifikasi makhluk hidup di SMP Negeri 11 Tanjungpinang yang valid, praktis, efektif menjadi suatu hal yang perlu



diungkapkan. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran video klip lagu pada materi klasifikasi makhluk hidup. Media pembelajaran yang peneliti kembang cocok untuk mengatasi permasalahan terhadap peserta didik yang menyukai gaya belajar berbasis audio visual.

Video klip lagu memiliki beberapa kelebihan yaitu mampu memberikan informasi dan memahami materi tanpa terikat dengan bahan ajar, dengan adanya lagu yang diiringi dalam video tersebut peserta didik bisa belajar sambil menyanyi serta dapat mengingat dan memahami proses pembelajaran yang berlangsung (Kusuma & Airlanda, 2022: 8677). Menurut Arimadona dkk (2022: 122), dengan menggunakan media pembelajaran video klip lagu dapat menarik perhatian peserta didik serta membuat peserta didik aktif dalam mengikuti pembelajaran, karena peserta didik tidak hanya mampu melihat tetapi peserta didik bisa mendengarkan, menerima dan memahami apa yang sudah disampaikan. Penggunaan video juga mampu meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar terhadap peserta didik.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan, maka rumusan masalah yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran video klip lagu pada materi klasifikasi makhluk hidup yang valid, praktis, dan efektif untuk siswa kelas VII ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan adalah untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran video

klip lagu pada materi klasifikasi makhluk hidup yang valid, praktis dan efektif dalam proses kegiatan belajar siswa kelas VII.

#### **D. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan**

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah :

1. Materi yang terdapat pada media pembelajaran video klip lagu ini adalah sub materi Klasifikasi Makhluk Hidup yang mengacu pada Kurikulum Merdeka yang terdiri dari, capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP).
2. Bentuk media yang dikembangkan berupa media audio visual yang berbentuk musik dan dilengkapi dengan video klip yang berisi beberapa potongan gambar/foto sesuai dengan materi yang telah dipilih yaitu materi Klasifikasi Makhluk Hidup kelas VII SMP.
3. Media lagu yang dikembangkan adalah lagu “Urutan Takson Makhluk Hidup, dan Klasifikasi Makhluk Hidup 5 Kingdom” ciptaan dari Khairani.
4. Media Pembelajaran Video Klip Lagu dihasilkan dalam bentuk musik dengan format MP3, dan video klip berupa gambar/foto dalam format MP4 serta terdapat lirik didalamnya.
5. Aplikasi yang digunakan dalam proses perekaman yaitu menggunakan aplikasi Cubase 12 sedangkan pembuatan video menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro.
6. Hasil video dari media pembelajaran video klip lagu ini terdiri dari 2 materi. Video pertama materi tentang “Pengelompokan Makhluk Hidup” yang berdurasi 3:39 detik . Untuk video kedua berisi materi tentang “Klasifikasi Makhluk Hidup 5 kingdom” yang berdurasi 3:39 detik.

## **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian pengembangan media pembelajaran video klip lagu pada materi “Klasifikasi Makhluk hidup” ini adalah sebagai berikut:

### **1. Bagi Guru**

Menyediakan media pembelajaran berupa video klip lagu yang dapat membantu guru biologi dalam menjelaskan materi sehingga dengan adanya media ini pembelajaran menjadi menyenangkan, menarik, dan kreatif.

### **2. Bagi Siswa**

- a. Menyediakan media pembelajaran yang mudah dan alternatif selain menggunakan buku teks. Dengan adanya media ini gaya belajar menjadi menyenangkan sesuai dengan perkembangan zaman sekarang.
- b. Sebagai media pembelajaran mandiri yang dapat menjadikan siswa lebih fokus serta aktif dan dapat mengembangkan kreatifitas peserta didik.
- c. Melalui media pembelajaran video klip lagu dapat membantu siswa dalam proses belajar memahami materi dengan menggunakan musik yang ber lirik materi Klasifikasi Makhluk Hidup yang di kembangkan.

### **3. Bagi Peneliti lainnya**

Dengan mengembangkan media pembelajaran video klip lagu diharapkan bisa menambahkan wawasan baru, pengetahuan, meningkatkan kreatifitas untuk peneliti serta mendapatkan beberapa pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran video klip lagu pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup untuk kelas VII.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian**

### **1. Asumsi Penelitian**

Adapun asumsi penelitian pengembangan yaitu:

- a. Media video klip lagu yang dihasilkan dapat berguna dan bermanfaat bagi pendidikan dan peserta didik dalam pembelajaran IPA materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII SMP.
- b. Media video klip lagu yang dikembangkan valid setelah dilakukan validasi oleh ahli media dan materi.
- c. Media video klip lagu yang dikembangkan praktis setelah diujikan guru IPA dan siswa.
- d. Media video klip lagu yang dikembangkan efektif setelah dilakukan pengujian oleh guru IPA dan siswa.

### **2. Keterbatasan Penelitian**

Media pembelajaran video klip lagu pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup untuk kelas VII SMP juga memiliki keterbatasan yaitu, media video klip lagu yang dikembangkan 3 sub materi, yaitu pada sub materi karakteristik makhluk hidup, pengelompokan makhluk hidup dan keanekaragaman makhluk hidup.

## **G. Definisi Operasional**

Untuk menghindari kesalahan yang telah peneliti paparkan. Berikut beberapa yang perlu diperjelaskan sebagai berikut:

### **1. Media Pembelajaran Video Klip Lagu**

Video klip lagu merupakan sebuah lagu yang dinyanyikan sebagai media pembelajaran. Lirik lagu yang berasal dari materi klasifikasi makhluk hidup dan



disertakan video klip dilengkapi gambar materi klasifikasi makhluk hidup yang sesuai dengan capaian pembelajaran (CP) , Pada akhir fase D, Peserta didik mampu melakukan **klasifikasi makhluk hidup dan benda berdasarkan karakteristik yang diamati**, mengidentifikasi sifat dan karakteristik zat, membedakan perubahan fisik dan kimia serta memisahkan campuran sederhana.

