

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI KELAS VII SMPN 33 MAKASSAR

Husnul Khotimah, Pattaufi, Abdul Hakim

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar (Husnul Khotimah)

Email: Husnulhot4@gmail.com

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar (Pattaufi)

Email: palysakoe@yahoo.com

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar (Abdul Hakim)

Email: hakimtekipend@yahoo.co.id

Abstrak

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: (1) Bagaimanakah Kebutuhan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Biologi Dikelas VII Sekolah SMPN 33 Makassar ? (2) Bagaimanakah Desain Media Video Pembelajaran Yang Dikembangkan Pada Mata Pelajaran Biologi Dikelas VII Sekolah SMPN 33 Makassar? (3) Apakah Pengembangan Media Video Pembelajaran Yang Dikembangkan Pada Mata Pelajaran Biologi Dikelas VII Sekolah SMPN 33 Makassar Valid dan Praktis ?. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau dikenal research and Development (R & D). Penelitian pengembangan ini mengacu pada langkah-langkah model pengembangan Allesi dan Trolip yang terdiri dari tahap perencanaan (planning), tahap desain (design), dan tahap pengembangan (development). Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) Pada tahap Perencanaan telah dilakukan identifikasi kebutuhan . Dan dari hasil identifikasi yang di mana hasil identifikasi peserta didik pada kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran berada pada kualifikasi kurang, sedangkan untuk kebutuhan media video pembelajaran berada pada kualifikasi baik. Dari hasil identifikasi kebutuhan peserta didik maka peneliti merancang media video pembelajaran.(2) Pada tahap desain, berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan dilakukan langkah selanjutnya yaitu, pengembangan ide/gagasan yang bertujuan untuk menentukan objek atau gagasan, analisis tugas dan konsep disertai penyusunan Flowchart untuk memperlihatkan gambaran awal mengenai rancangan multimedia, dan terakhir membuat story board.(3) Pada tahap pengembangan dilakukan pembuatan media pembelajaran. Setelah itu dilakukan uji alpha dan uji beta. pada uji alpha, media video pembelajaran yang dihasilkan menunjukkan hasil yang valid berdasarkan dari hasil validasi ahli isi/materi pembelajaran serta hasil validasi ahli media dan desain pembelajaran yang dilakukan . Kemudian menunjukkan hasil yang praktis pada proses pembelajaran berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, hasil uji coba kelompok besar dan hasil tanggapan guru mata pelajaran sosiologi yang dilakukan pada uji beta.

Kata Kunci : *Media video pembelajaran, Perencanaan (planning), Desain (design), Pengembangan (development), Uji alpha, Uji beta.*

PENDAHULUAN

Pendidikan, seperti sifat sasarannya yaitu manusia, mengandung banyak aspek dan sifatnya sangat kompleks. Karena sifatnya yang kompleks itu, maka tidak sebuah batasan pun yang cukup memadai untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap. Batasan tentang pendidikan yang dibuat para ahli beraneka ragam, dan kandungannya berbeda yang satu dari yang lain. Perbedaan tersebut mungkin karena orientasinya, konsep dasar yang digunakan, aspek yang menjadi tekanan atau karena falsafah yang melandasinya.

Tujuan pendidikan memuat gambaran tentang nilai-nilai yang baik, luhur, pantas, benar, dan indah untuk kehidupan. Karena itu tujuan pendidikan memiliki dua fungsi yaitu memberikan arah kepada segenap kegiatan pendidikan dan merupakan sesuatu yang ingin dicapai oleh segenap kegiatan pendidikan. Sebagai suatu komponen pendidikan, tujuan pendidikan menduduki posisi penting di antara komponen-komponen pendidikan lainnya. Dapat dikatakan bahwa segenap komponen dari seluruh kegiatan pendidikan dilakukan semata-mata terarah kepada atau ditujukan untuk pencapaian tujuan tersebut. Dengan demikian maka kegiatan-kegiatan yang tidak relevan dengan tujuan tersebut dianggap menyimpang, tidak fungsional, bahkan salah, sehingga harus dicegah terjadinya. Disini terlihat bahwa yang bersifat memaksa, tetapi tidak bertentangan dengan hakikat perkembangan peserta didik serta dapat diterima oleh masyarakat sebagai nilai hidup yang baik. Sehubungan dengan fungsi tujuan yang demikian penting itu, maka menjadi keharusan bagi pendidikan untuk memahaminya. Menurut Langeveld (Tirtarahardja dan Sulo, 2010: 41) yaitu

kekurang pahaman pendidik terhadap tujuan pendidikan dapat mengakibatkan kesalahan di dalam melaksanakan pendidikan. Gejala demikian oleh Langeveld disebut salah teoritis.

Pendidikan berlangsung dalam bentuk mengajar dan belajar. Mengajar dan belajar dapat diumpamakan sebagai dua buah sisi dari satu mata uang logam. Keduanya saling melengkapi sehingga dapat dikatakan dua buah kegiatan dari satu proses tunggal. Menurut Elizabeth Perroth (Sahabuddin, 2007: 2) juga berpendapat bahwa mengajar dan belajar dua fungsi yang berbeda, yakni proses mengajar dilakukan oleh seseorang, sedangkan proses belajar dilakukan oleh orang yang lain.

Bila proses mengajar-belajar bekerja secara efektif berarti di dalamnya sudah terjadi hubungan atau jembatan yang menghubungkan antara guru dan siswa. Oleh sebab itu, dalam proses mengajar-belajar yang sangat diutamakan bagi seorang guru adalah keterampilan berkomunikasi, serta mampu menggunakan media pembelajaran ketika proses mengajar sedang berlangsung sehingga siswa mampu menerima pelajaran dengan efektif.

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Menurut Sudjana (Rusman, 2014: 1) belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar. Perilaku mengajar dan perilaku belajar tersebut terkait dengan paham pembelajaran.

Berdasarkan itu, memilih dan menggunakan metode mengajar merupakan salah satu faktor penting dalam proses interaksi edukatif, maka penggunaannya harus memerhatikan beberapa ketentuan sehingga benar-benar fungsional, antara lain meliputi: bahan pelajaran yang akan diajarkan, tujuan yang hendak dicapai, gunakan metode yang dianggap paling tepat dan gunakan alat bantu yang sesuai, dan hubungan antara metode dengan fasilitas, waktu, dan tempat.

Dalam hal menjelaskan setiap materi atau metode ceramah siswa cenderung susah menangkap materi yang ada, sehingga untuk mengatasi agar siswa mudah memahami materi maka guru perlu membuat media pembelajaran. Menurut Gagne' dan Briggs (Arsyad, 2014: 4) yaitu:

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Jadi, penggunaan media sangat penting dalam proses interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Agar media pembelajaran yang guru buat bisa menjadi menarik maka guru harus memiliki keterampilan dalam mengendalikan sebuah aplikasi atau sebuah software pembelajaran. Media juga dapat membangkitkan sebuah motivasi belajar sehingga tak ada lagi kata untuk siswa yang malas mengikuti mata pelajaran karena setiap guru sudah diwajibkan menggunakan media pembelajaran disetiap pertemuan.

Media pembelajaran merupakan komponen dalam proses pembelajaran yang sangat penting dalam menyampaikan materi agar lebih menarik. Media pembelajaran di gunakan oleh pendidik sebagai alat bantu yang berfungsi memperjelas materi yang di sampaikan agar peserta didik dapat mengalami pengalaman langsung mengenai materi yang di sampaikan dapat melalui indera penglihatan, indera pendengaran ataupun pengalaman langsung untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Diharapkan dari penggunaan media pembelajaran peserta didik lebih termotivasi dalam belajar sehingga terjadi perubahan pada diri peserta didik yang bersifat permanen, maka dengan begitu tujuan pembelajaran maupun tujuan pendidikan dapat tercapai.

Pembelajaran IPA adalah pembelajaran yang berisi kegiatan menyimak dan memperhatikan terkhusus pada materi osmosis yang membutuhkan ketelitian terhadap memperhatikan proses terjadinya osmosis itu sendiri. Hal ini dapat tercapai dengan menggunakan metode-metode pembelajaran yang menarik, diantaranya metode ceramah , metode diskusi , metode demonstrasi , dan metode penggunaan media. Salah satunya dengan metode penggunaan media video pembelajarannya nanti siswa akan lebih mudah memahami dan mendapatkan penjelasan yang lengkap mengenai materi osmosis yang akan disampaikan. Dalam materi ini dibutuhkan prosedur atau langkah-langkah pada saat praktikum dimana prosedur tersebut dilakukan secara bertahap sehingga media video pembelajaran sangatlah relevan dengan materi dan pembelajaran yang akan digunakan.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) yaitu suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang ada, yang dapat dipertanggungjawabkan Syaodih (2005). "Penelitian R&D juga dapat diartikan dengan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut" Sugiyono (2016 :297).

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas VII SMPN 33 Makassar, Pelaksanaan penelitian ini pada tahun 2021. Subjek dalam penelitian ini yaitu 2 orang validator yaitu ahli media dan ahli isi/materi media pembelajaran, 6 orang peserta didik sebagai kelompok kecil, 25 orang peserta didik sebagai kelompok besar, dan guru mata pelajaran Biologi di SMPN 33 Makassar. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan yaitu Analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif.

HASIL PENELITIAN

Hasil Penelitian Yang Dicapai

Penelitian ini menghasilkan media video pembelajaran menggunakan aplikasi filmora pada Mata Pelajaran Biologi dengan pokok bahasan tentang osmosis yang layak untuk digunakan.

Media video pembelajaran dikatakan valid berdasarkan hasil validasi dari dua ahli yaitu ahli media pembelajaran dan ahli isi atau materi media pembelajaran. Media video pembelajaran telah dinyatakan praktis untuk digunakan setelah melalui uji coba kelompok kecil berjumlah 6 orang peserta didik dengan hasil kualifikasi cukup, uji coba kelompok besar berjumlah 25 orang peserta didik dengan hasil kualifikasi baik

dan hasil penilaian tanggapan guru Mata Pelajaran biologi dengan hasil kualifikasi baik.

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba yang telah dilakukan, produk media video pembelajaran dinyatakan valid dan praktis. Dengan tercapainya media video pembelajaran yang valid dan praktis, tentunya hal ini dapat menjadi sarana yang dapat membantu proses pembelajaran sehingga memberikan pengaruh baik bagi peserta didik maupun guru.

Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini merupakan Media video pembelajaran dengan menggunakan Software Filmora. Media video pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alat untuk mempermudah pendidik dalam mempersiapkan bahan ajar untuk pembelajaran dengan materi Osmosis yang sarannya adalah siswa kelas VII SMP.

Adapun kelebihan media video pembelajaran yang telah dikembangkan antara lain :

- a. Isi materi yang dikemas menjadi media video pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam hal memahami materi pembelajaran.
- b. Tampilan media video pembelajaran dibuat semenarik mungkin sehingga peserta didik tidak mudah bosan pada saat mengikuti proses pembelajaran.
- c. Media video pembelajaran tidak hanya dapat digunakan klasikal atau oleh guru tetapi dapat digunakan sebagai pembelajaran mandiri oleh siswa.

Adapun kekurangan media video pembelajaran ini yaitu :

- a. Pembuatannya memakan waktu yang cukup lama, karena harus merekam video dulu, yang dilakukan beberapa kali agar mendapatkan hasil rekaman video yang maksimal.

b. Media ini juga memerlukan alat bantu seperti sound agar peserta didik dapat mendengarkan penyampaian materi pembelajaran dengan jelas.

Adapun secara spesifik Media video pembelajaran yang peneliti kembangkan memiliki tampilan yang memudahkan siswa untuk memahami materi pembahasan, yaitu :

- 1) Media video pembelajaran ini dibagi dalam dua penyajian video, yaitu teori dan praktek.
- 2) Video pertama disajikan secara menarik yang menggabungkan antara Software Sparkol videoscribe sebagai presentasi materi dan diedit melalui Software Filmora untuk memasukkan animasi opening, closing dan musik.
- 3) Video kedua disajikan dengan menggabungkan hasil rekaman video yang diedit semenarik mungkin dengan Software Filmora.
- 4) Video pertama membahas mengenai osmosis dalam bentuk teori sedangkan video kedua membahas osmosis dalam bentuk praktek.

Dalam mengembangkan media video pembelajaran ini, peneliti banyak mengalami kendala namun kendala-kendala tersebut dapat terselesaikan sehingga dihasilkan sebuah media video pembelajaran pada Mata Pelajaran Biologi yang sudah teruji kualitasnya.

Pengembangan media video pembelajaran ini, peneliti mendapatkan perbaikan dari ahli media pembelajaran yaitu tayangan materi perlu diatur waktunya. Merealisasikan hal tersebut tidaklah mudah, dikarenakan saat mengubah satu komponen dan menambahkan atau mengubah komponen lain berarti harus mengubah komponen lainnya juga.

Pengembangan media video pembelajaran ini tidak sepenuhnya bisa

berjalan dengan baik, adapun keterbatasan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini antara lain:

- a. Uji coba lapangan media video pembelajaran hanya pada SMPN 33 Makassar.
- b. Pengembang hanya mengetahui kepraktisan media video pembelajaran pada materi Osmosis tanpa mengetahui keefektifannya dalam proses belajar mengajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Media video pembelajaran pada mata pelajaran biologi kelas VII di SMPN 31 Makassar sangat dibutuhkan oleh siswa berdasarkan koisioner online yang telah diisi oleh siswa. Koisioner yang dibagikan ke siswa berupa koisioner mengenai situasi pembelajaran, kebutuhan media dan pemahaman materi. Hasil pada koisioner ini menyatakan bahwa siswa merasa bahwa materi biologi tergolong mudah dipelajari tetapi siswa ingin suasana pembelajaran yang baru dengan adanya media berupa video pembelajaran dengan alasan pembelajaran saat ini tidak dilakukan tatap muka dengan dikarenakan Covid-19 yang mengharuskan pembelajaran di rumah masing-masing, dengan adanya media video pembelajaran khususnya membahas materi osmosis yang mana sangat dibutuhkan pemahaman praktik tidak hanya teori yang membuat siswa hanya dapat membayangkan tanpa melakukannya sendiri. Itulah mengapa media video pembelajaran pada mata pelajaran biologi kelas VII di SMPN 33 sangat dibutuhkan siswa.

2. Desain Media video pembelajaran pada mata pelajaran biologi kelas VII di SMPN 31 Makassar dilakukan dengan berdasarkan informasi yang telah didapatkan yaitu menentukan objek-objek yang akan dikembangkan pada media video pembelajaran berupa penggunaan teks, pengambilan gambar, audio, video. Adapun media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber belajar yang valid dan praktis yang berisi tujuan pembelajaran untuk Osmosis. Flowchart untuk memperlihatkan gambaran awal mengenai rancangan media video, dan terakhir membuat story board untuk mempermudah dalam merancang media yang mengacu pada Flowchart yang merupakan gambaran awal pengembangan. Mendesain Media video pembelajaran, pada tahap ini pengembang merancang multimedia dengan berpedoman pada naskah pembelajaran yang telah disusun sebelumnya.

3. Media video pembelajaran pada mata pelajaran biologi kelas VII SMPN 33 Makassar dinyatakan valid berdasarkan hasil uji coba alpha atau revisi media yang dilakukan oleh ahli media dan ahli isi/materi media yang mendapatkan hasil angket dinyatakan layak diuji cobakan di lapangan dengan revisi. Dan Media video pembelajaran pada mata pelajaran biologi kelas VII SMPN 33 Makassar dinyatakan praktis berdasarkan hasil uji coba beta yang diujikan pada kelompok besar, kelompok kecil dan pada guru mata pelajaran, yang mendapatkan hasil angket dengan kualifikasi baik dan sangat baik.

SARAN

Adapun beberapa saran pemanfaatan produk multimedia pembelajaran interaktif ini, di antaranya :

a. Bagi peserta didik, untuk lebih aktif dan semangat dalam belajar dan mengembangkan pengetahuan yang lebih

luas dengan berbagai sumber belajar yang dapat dimanfaatkan.

b. Bagi guru, untuk mempertimbangkan dan menerapkan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran, maupun media presentasi dengan lain, yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

c. Bagi kepala sekolah, untuk dapat melengkapi sarana dan prasarana pembelajaran terkhusus fasilitas LCD agar lebih mudah memproyeksikan media sesuai kebutuhan guru.

d. Bagi peneliti, perlu mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik agar media yang dikembangkan dapat diketahui keefektifitas untuk mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2014. *“Media Pembelajaran”*. Jakarta: Rajawali Pers.

Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Tentang Standar Nasional Pendidikan.

Purwanti, Budi. 2015. *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial”*. Jurnal Ilmiah. Vol. 6 No.2. Halaman 3. <http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/efektor-e/issue/view/133>, (diakses 22 Juli 2021).

Cangara, Hafield. 2007. *“Pengantar Ilmu Komunikasi”*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Djamarah, Syaiful, Bahri. Zain Aswan. 2002. *“Strategi Belajar Mengajar”*. Jakarta: PT Aneka Cipta

Emzir. 2017. *“Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif”*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Munir. 2013. "MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan". Bandung: CV. Alfabeta.
- Mawarni, Sella. Muhtadi, Ali. 2017. "Pengembangan Digital Book Interaktif Mata Kuliah Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan". Jurnal Inovasi Pendidikan, (Online), Vol.4 No.1, <http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp>, (diakses 22 Juli 2021).
- Rusman. 2014. "Model-Model Pembelajaran". Jakarta: Rajawali Pers.
- Rohani, Ahmad. 1997. "Media Instruksional Edukatif". Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sahabuddin. 2007. "Mengajar dan Belajar". Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Sadiman, Arif, S. R. Haryono, Agung. Rahardjito. 2010. "Media pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya". Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- Syaefuddin Sa'ud, Udin. 2010. "Inovasi Pendidikan". Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata Syaodih. 2005. "Metodologi Penelitian Pengembangan". Bandung: PT Rosda Karya.
- Sutisno. 1993. "Pedoman Praktis Penulisan Skenario Televisi dan Video". Jakarta: PT. Grasindo.
- Sumantri, Mohammad, Syarif. 2015. "Strategi Pembelajaran Teori Dan Praktek Di Tingkat Pendidikan Dasar". Jakarta: PT Rajagrafindo Persada. 80
- Sugiyono. 2016. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D". Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana, Syaodih. 2005. "Metode Penelitian Pendidikan". Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tirtarahardja, Umar. dan La Sulo, S. L. 2010. "Pengantar Pendidikan". Jakarta: Direktur Jendral Pendidikan Tinggi.