

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan secara umum membantu manusia dalam menemukan hakikat kemanusiaannya, artinya pendidikan merupakan suatu proses penyadaran terhadap manusia sehingga manusia mampu mengenal, mengerti dan memahami realitas kehidupan (Siswadi , 2023). Menurut UU No. 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar sehingga siswa dapat aktif mengembangkan potensi, kecerdasan, serta keterampilan diri yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Halawa et al., 2023). Keberhasilan pendidikan ditentukan berdasarkan baik atau tidaknya kerja sama antara komponen yang terkait dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk dapat aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas dan kemandirian juga perkembangan psikologis siswa (Mahfuzah dan Ramdiah, 2020). Dalam hal ini, pendidikan berarti lebih dari sekedar pengajaran transfer ilmu atau pembentukan kepribadian akan tetapi pendidikan juga merupakan suatu upaya memberantas kebodohan dalam memerangi kemiskinan kehidupan bangsa, meningkatkan taraf hidup serta membangun harkat negara dan bangsa (D Pristiwati, 2022)

Menurut Zelin Agusriyani dan Irda Idrus (2021) biologi merupakan bagian dari sains yang mengandung empat hal, diantaranya produk, proses, sikap dan teknologi. Produk pada biologi mencakup konsep kompleks yang memerlukan penguasaan konsep yang komprehensif untuk dapat memahaminya. Penguasaan konsep siswa dapat ditentukan dari cara dan proses belajar siswa. Apabila pembelajaran semakin bermakna maka penguasaan konsep atau hasil belajarnya semakin baik. Agar siswa dapat menguasai konsep dengan mudah maka diperlukan media yang dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar.

Kreativitas dianggap sebagai fasilitator kemajuan manusia di hampir setiap aspek kehidupan, untuk mencapai kreativitas diperlukan diperlukan pemikiran divergen atau wawasan ketika menghadapi suatu permasalahan (Marinšek dan

Lukman, 2022). Sehingga kreativitas dianggap sebagai pendorong dalam kemajuan berbagai aktivitas manusia, seperti sains, teknologi, dan seni. Hal ini dilihat dari definisi standar produk kreatif yang dicirikan oleh kebaruan (orisinalitas, keunikan) dan efektivitas (nilai, fungsionalitas). Kreativitas merupakan pencarian, eksplorasi dalam mencari solusi yang efektif (Jaschek et al., 2023). Pada saat membentuk juga meningkatkan tingkat kreativitas siswa tentunya diperlukan suatu media yang dapat merangsang siswa untuk melihat sejauh mana kreativitas yang dimilikinya. Selain melihat kreativitas siswa tentunya hasil belajar juga berperan penting dalam proses pembelajaran, siswa dengan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya berarti telah mengikuti proses pembelajaran dengan baik sehingga menjadi acuan suksesnya pembelajaran yang dibawakan oleh guru.

Menurut Asriyanti dan Janah (2019) hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh oleh siswa ketika sedang melakukan proses pembelajaran. Setelah proses pembelajaran berakhir maka siswa akan memperoleh suatu hasil dari pembelajarannya. Hasil belajar mempunyai peran penting dalam pembelajaran, dengan melihat hasil belajar siswa maka guru dapat melihat apakah siswa tersebut mengalami peningkatan, kemunduran atau tidak ada peningkatan dan kemunduran sama sekali dalam pembelajaran. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sampai mana siswa mengerti terkait materi yang diberikan guru. Dalam melihat peningkatan hasil belajar tentunya diperlukan media yang mendukung pembelajaran sehingga pembelajaran tidak terkesan monoton jika siswa hanya mendengarkan ceramah dari guru dan melihat buku paket.

Menurut Silmi dan Rachmadyanti (2018) media pembelajaran merupakan alat bantu perantara dalam penyampaian materi guna memaksimalkan peran pendidikan, dalam pemilihan media pembelajaran harus diperhatikan karena pemilihan media pembelajaran tentunya akan berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik kebutuhan siswa akan turut membantu membangkitkan rasa ingin tahu serta sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang akan mempengaruhi psikologis siswa. Siswa cenderung akan lebih terstimulus apabila diberikan media

yang menyajikan gambar dan suara secara bersamaan karena hal tersebut dapat mempengaruhi fokus siswa pada saat pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa (Nurrita 2018).

Salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung hal tersebut adalah *sparkol videoscribe*. *Sparkol videoscribe* merupakan *software* yang digunakan untuk membuat animasi berlatar putih dengan mudah, *sparkol videoscribe* mampu menghasilkan video yang memadukan gambar, suara dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran (Dewi, Suprpto, dan Badriah, 2019). *Sparkol videoscribe* merupakan *software* yang cocok untuk membuat animasi pendek bergaya papan tulis untuk menjelaskan konsep tertentu, gaya menulis pada papan tulis yang disajikan pada *sparkol videoscribe* dapat membuat siswa merasa agar dapat membaca, menganalisis, mendengarkan, dan memahami isi materi dengan cepat (D Almatiana, 2021).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan bersama guru mata pelajaran biologi MAN 1 Ciamis pada tanggal 28 November 2023 diperoleh bahwa, model pembelajaran yang biasa digunakan yaitu pembelajaran konvensional dan model pembelajaran PJBL (*Project Based Learning*). Selain itu guru mata pelajaran biologi MAN 1 Ciamis juga menyatakan bahwa kurang maksimalnya penerapan video saat pembelajaran karena dengan waktu pembelajaran yang singkat akan tetapi video yang diharapkan sulit ditemukan. Siswa kelas XI MAN 1 Ciamis juga belum pernah dilihat tingkat kreativitasnya. Berdasarkan pernyataan tersebut, penulis berupaya untuk melihat kreativitas siswa dengan mengarahkan siswa untuk membuat video pembelajaran menggunakan media *sparkol videoscribe* serta melihat hasil belajar siswa dengan menampilkan video yang dibuat secara ringkas dan kompleks terkait materi pada kelas XI MAN 1 Ciamis dengan menerapkan pembelajaran menggunakan media *sparkol videoscribe*.

Berdasarkan permasalahan diatas diperlukan adanya variasi dalam pembelajaran untuk melihat kreativitas dan peningkatan hasil belajar siswa. Salah

satu media yang dapat digunakan adalah media *sparkol videoscribe*. Berdasarkan uraian tersebut, penulis mengidentifikasi beberapa uraian masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana pengaruh media *sparkol videoscribe* terhadap kreativitas siswa?
- 2) Bagaimana kreativitas siswa setelah pembelajaran menggunakan media *sparkol videoscribe*?
- 3) Apakah media *sparkol videoscribe* dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa?
- 4) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen?
- 5) Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan media *sparkol videoscribe*?

Agar permasalahan tidak terlalu luas dan keberhasilannya dapat diukur, permasalahan yang telah dikemukakan dibatasi sebagai berikut:

- 1) Model yang digunakan dalam penelitian dibatasi dengan model (*PJBL*) *Project Based Learning*;
- 2) Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi sistem koordinasi dibatasi dengan sub materi sistem saraf;
- 3) Pengukuran kreativitas dibatasi dengan menggunakan *non verbal (tes figural)*;
- 4) Pengukuran hasil belajar hanya dibatasi pada ranah kognitif saja meliputi aspek mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), dan mengevaluasi (C5), serta pengukuran dimensi pengetahuan faktual (K1), konseptual (K2), prosedural (K3), dan metakognitif (K4) berupa tes.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media *Sparkol videoscribe* Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Koordinasi (Studi Eksperimen di Kelas XI MIPA MAN 1 Ciamis Tahun Ajaran 2023/2024)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, masalah penelitian yang dapat dirumuskan adalah: “Adakah Pengaruh Media *Sparkol videoscribe* Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Koordinasi di Kelas XI MIPA MAN 1 Ciamis Tahun Ajaran 2023/2024”

1.3 Definisi Operasional

Pada definisi operasional ini penulisakan memberikan beberapa penjelasan tentang beberapa pengertian media pembelajaran, kreativitas, hasil belajar dan media *sparkol videoscribe* menurut pemahaman peneliti, diantaranya sebagai berikut.

1) Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan media yang digunakan sebagai alat bantu untuk mendukung proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai akan membantu siswa dalam proses pembelajaran untuk dapat memahami materi dengan lebih cepat sehingga siswa dapat lebih mudah mengingat materi dengan lebih cepat dalam waktu yang lebih singkat.

Pemilihan penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa, apabila media pembelajaran yang diberikan tidak mendukung pembelajaran yang akan dilakukan oleh siswa maka pemberian media tidak berpengaruh membantu siswa untuk memperoleh informasi dan memahami materi dengan cepat.

2) Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Yang dimaksud dengan data, informasi dan unsur-unsur yang ada adalah sesuatu yang sudah ada sebelumnya termasuk pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya. Pengukuran kreativitas dilakukan dengan menggunakan bentuk tes *non verbal (figural)*.

Tes yang diberikan pada siswa merupakan instrumen tes berjumlah 1 soal dengan 8 sub soal dengan menggunakan tes Wartegg yaitu tes potongan gambar yang harus dilengkapi oleh siswa. Setiap siswa diharuskan memberi judul pada setiap gambar yang dibuat serta menuliskan deskripsi terkait mengapa melengkapi potongan gambar dengan gambar tersebut. Alat ukur kreativitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah TTCT-F *Torrance Test of Creative Thinking-Figural* yang mengevaluasi kreativitas *grafis*. Kreativitas siswa diperoleh dengan pengadaaan tes kreativitas gambar. Disediakan komponen gambar dan tugas yang perlu dilengkapi, dikombinasikan bentuknya, dan membuat bentuk baru dari bentuk awal yang telah disediakan. Kriteria penilaian tes tersebut dibuat berdasarkan empat indikator yang kreativitas yang telah disesuaikan yaitu *fluency*, *abstractness of tittle*, *originality* dan *elaboration*.

3) Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu hasil yang diperoleh oleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Hasil belajar dapat mengalami peningkatan, kemunduran, maupun tidak ada perbedaan sama sekali. Hasil belajar siswa akan menjadi lebih baik dari sebelumnya tergantung guru dan siswa itu sendiri. Guru dituntut untuk dapat memberikan materi dengan cara yang dapat membuat siswa penasaran dan tidak cenderung bosan saat pembelajaran. Siswa juga diharuskan untuk dapat aktif dan responsif saat pembelajaran agar materi yang diberikan oleh guru dapat dipahami.

Hasil belajar diukur menggunakan tes yaitu soal pilihan ganda yang berjumlah 22 soal. Pengukuran hasil belajar dibatasi hanya pada ranah kognitif saja dengan menggunakan taksonomi Bloom revisi yang meliputi aspek mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), dan mengevaluasi (C5), serta pengukuran dimensi pengetahuan faktual (K1), konseptual (K2), prosedural (K3), dan metakognitif (K4). Selanjutnya soal yang jawabanya benar akan diberi skor satu (1) dan yang salah diberi skor nol (0).

4) Media *Sparkol videoscribe*

Media *sparkol videoscribe* merupakan media *software* yang bisa menghasilkan video dengan memadukan gambar, *audio* dan desain yang telah terdapat pada fitur dan dapat diakses secara *offline* sehingga pengguna dapat dengan mudah menggunakan *software* tersebut.

Media *sparkol videoscribe* mudah digunakan oleh siswa yang sulit memahami teknologi, karena tools yang ada pada *sparkol videoscribe* mudah dipahami, sederhana dan mudah digunakan. Dalam pembuatan video pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* siswa akan terlatih imajinasi, cara berfikir dengan unik dan mengemukakan gagasan menggunakan bahasa yang mudah dipahami.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *sparkol videoscribe* terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa pada materi sistem koordinasi di kelas XI MIPA MAN 1 Ciamis Tahun Ajaran 2023/2024.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam perkembangan dunia pendidikan. Perkembangan duni tersebut khususnya dalam memperbaiki proses pembelajaran salah satunya dalam pembelajaran biologi. Sehingga dapat menjadi salah satu alternatif dalam dunia pendidikan.

1.6 Kegunaan Praktis

1.6.1 Bagi Penulis

Penulis mampu mendapatkan wawasan dan pengetahuan baru mengenai implementasi media *sparkol videoscribe* pada pembelajaran biologi sehingga menjadi salah satu upaya pengembangan sikap profesionalisme sebagai calon guru.

1.6.2 Bagi Sekolah

Sekolah mendapatkan hasil dari implementasi media *sparkol videoscribe* pada pembelajaran biologi sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas belajar siswa serta kompetensi dari tenaga pendidik yang ada di sekolah.

1.6.3 Bagi Guru

Guru dapat menggunakan penelitian ini sebagai referensi metode pembelajaran yang lebih variatif ditambah dengan bantuan media *sparkol videoscribe* yang memudahkan guru dalam menjelaskan materi yang dirasa sulit untuk dijelaskan secara lisan.

1.6.4 Bagi Siswa

Siswa mendapatkan pengalaman dan suasana belajar baru sehingga mampu meningkatkan kreativitas siswa agar mampu memecahkan masalah sains dalam kehidupan sehari-hari.