

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan telah mendapat pengaruh yang besar dari penerapan teknologi di era modern (Ainun *et al.*, 2022). Pengaruh tersebut terlihat dari adanya media pembelajaran berbasis teknologi untuk menunjang proses belajar (Heryani *et al.*, 2022). Tersedianya berbagai macam media di era teknologi ini harus dioptimalkan untuk membuat media yang kreatif dan memudahkan penyampaian materi (Nurfadhillah *et al.*, 2021). Pendidik haruslah terampil dan aktif dalam memilih media pembelajaran yang tepat sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Media menjadi unsur penting dalam pembelajaran sebab perannya mampu memperkaya wawasan dan membantu guru dalam mentransfer ilmu pada siswa (Nurfadhillah *et al.*, 2021). Selain itu, media juga menjadi alat yang berguna untuk menyampaikan informasi dan merangsang minat serta perhatian siswa (Nasution, 1990). Media pembelajaran yang baik haruslah mampu menyampaikan informasi serta merangsang minat dan perhatian siswa.

Beberapa permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran kelas X Agribisnis Perikanan Air Tawar di SMKN 7 Kota Serang, antara lain kurang variatifnya media pembelajaran karena cenderung menggunakan buku dan metode ceramah di dalam kelas. Guru juga kesulitan untuk mengefektifkan penyampaian informasi agar lebih dipahami oleh siswa dengan daya tangkap yang berbeda-beda. Hal tersebut berpengaruh terhadap minat belajar siswa yang kurang. Guru dan siswa mengaku membutuhkan media baru yang lebih efektif, kreatif, dan menarik minat siswa dalam belajar.

Peserta didik di era 4.0 ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi. Salah satu bukti pesatnya perkembangan tersebut adalah kemudahan memperoleh

informasi dari internet serta menerima masukan dari komunitas *online* (Barth *et al.*, 2019). Video juga menjadi salah satu bukti pesatnya perkembangan teknologi, sehingga mampu dimanfaatkan menjadi media pembelajaran yang menarik dan memperkaya penggunaan media yang ada di kelas.

Penelitian membuktikan bahwa video mampu meningkatkan motivasi (Sari *et al.*, 2022) dan motorik siswa (Dini, 2022). Namun demikian, terdapat beberapa alasan yang membuat siswa menjadi kurang tertarik dengan video, misalnya terkait kualitas dan kuantitas video (Choi, 2018), ketidakpercayaan diri (O'Shea *et al.*, 2015), dan pengemasan yang monoton (Guo *et al.*, 2014). Banyak pengajar yang tidak benar-benar mendedikasikan waktunya dalam pembuatan video pembelajaran. Mereka juga cenderung tidak percaya diri untuk menggunakan teknologi digital demi membuat konten yang menarik. Video pembelajaran juga cenderung dikemas dengan monoton, seperti terlalu banyak menampilkan *power point* dan *screenshots* saja yang mengurangi tampilan dari pengajar itu sendiri sehingga mengurangi konektivitas antara guru dan murid (Guo *et al.*, 2014). Permasalahan-permasalahan tersebut dapat diatasi dengan membuat video berbasis *digital storytelling*.

Digital Storytelling merupakan sebuah teknik yang memadukan antara edukasi dan hiburan untuk menarik perhatian dan minat siswa serta membantu menyederhanakan pesan (Choi, 2018). Minat dan perhatian siswa sangatlah penting untuk memotivasinya belajar lebih banyak (Beldarrain, 2006; Bowen, 2005; Henderson, 2012; Middlecamp, 2005). Pengemasan *digital storytelling* menggabungkan antara musik, gambar, suara, narasi yang melibatkan emosi, makna, hiburan, koneksi ke kehidupan nyata, dan dilengkapi alur cerita yang jelas sehingga berpotensi meningkatkan minat belajar siswa (Robin, 2008). Penjelasan materi yang biasanya membosankan dapat menjadi lebih menyenangkan dengan teknik ini. Selain menyenangkan, media berbasis *digital storytelling* seharusnya dapat dengan mudah diakses oleh siswa, salah satunya dengan diunggah ke *platform* YouTube.

YouTube menjadi salah satu situs berbagi video di internet terpopuler,

termasuk dalam hal pendidikan. Terhitung 2 juta orang menggunakan YouTube setiap bulannya (Staziaki *et al.*, 2021) dan video edukasi juga menjadi salah satu jenis video yang banyak dicari, yaitu sebanyak 27.1% dari berbagai jenis video lain seperti tutorial, meme, *livestream*, dan lain-lain. Adapun rentang usia tertinggi pengguna yang menggunakan video *online* sebagai sumber belajar adalah 16-24 tahun dan Indonesia sendiri menempati posisi keempat terbesar sebagai negara yang menggunakan video *online* sebagai sumber belajar (We Are Social, 2023).

YouTube dalam pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa untuk mengakses materi yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing (Mawlood Fadhil *et al.*, 2022). Keunggulan lain dari YouTube adalah menjadi *platform open access*, mampu mengombinasikan berbagai jenis media seperti teks, audio, gambar, dan animasi sehingga dapat membuat pemahaman siswa menjadi lebih baik (Asrori *et al.*, 2021). YouTube juga mampu digunakan untuk membangkitkan motivasi siswa (Tanjung *et al.*, 2022). Maka dari itu, *digital storytelling* dan YouTube seharusnya mampu menjawab permasalahan dalam menyediakan sumber pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan layak di SMK Negeri 7 Kota Serang.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengembangkan *Digital Storytelling* sebagai media pembelajaran dan dikatakan mampu memberikan pengalaman belajar yang potensial untuk murid di abad ke-21 karena mampu memacu kemampuan komunikasi dan kreasinya. *Digital storytelling* juga dinilai dapat menarik perhatian dan memotivasi siswa dan guru dalam pembelajaran (Robin, 2008). Selanjutnya, terkait *platform* YouTube. Diketahui bahwa video berbasis edukasi di YouTube mampu untuk menyederhanakan kosakata rumit dalam sains, meringkas waktu belajar (Mawlood Fadhil *et al.*, 2022), fleksibel menjadi sumber utama ataupun mandiri bagi siswa (Shamsti, 2023). Media tersebut juga menunjukkan hasil “Sangat Layak” dan “Layak” sebagai media pembelajaran (Lasabuda, 2017; Nugraha, 2019; Nurul Annisa *et al.*, 2024; Utami & Zanah, 2021)

Terdapat beberapa hal yang membedakan penelitian saya dengan penelitian terdahulu, yaitu dibuat dengan tujuan menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis video *digital storytelling* di YouTube untuk materi osmoregulasi ikan kelas

X SMK. Mengingat dalam penelitian sebelumnya, diketahui bahwa *digital storytelling* efektif dalam penyampaian informasi dan menarik perhatian, namun masih sedikit diangkat dalam pembelajaran (Robin, 2008), Media tersebut ditujukan untuk menjadi referensi tambahan dan mandiri bagi siswa supaya terlebih dahulu merasa dekat dan tertarik dengan pembahasannya. Video edukasi ini juga dapat memperkuat konsep materi yang telah dipelajari sebelumnya.

Materi yang diangkat oleh peneliti dalam pembuatan media ini adalah osmoregulasi ikan. Alasan memilih materi tersebut adalah karna di dalamnya terdapat aspek membedakan antara mekanisme osmoregulasi air tawar dan air laut yang cenderung dapat mengecoh dan membutuhkan pemahaman konsep yang kuat. Selain itu, siswa juga kesulitan dalam memahami konsep osmoregulasi ikan karena kurangnya sumber, penjelasan guru, dan membutuhkan visualisasi yang lebih baik (Ridwan *et al.*, 2024).

Berdasarkan paparan-paparan di atas, peneliti mengangkat judul penelitian “Pengembangan Video Berbasis *Digital Storytelling* di YouTube untuk Materi Osmoregulasi Ikan Kelas X SMK Perikanan”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, dirumuskan masalah-masalah berikut.

- 1.2.1 Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis Video *Digital Storytelling* di YouTube untuk materi Osmoregulasi Ikan di SMKN 7 Serang?
- 1.2.2 Bagaimanakah hasil uji kelayakan materi dan media pembelajaran berbasis Video *Digital Storytelling* di YouTube untuk materi Osmoregulasi Ikan kelas X SMK?
- 1.2.3 Bagaimanakah respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis Video *Digital Storytelling* di YouTube untuk materi osmoregulasi ikan kelas X SMK?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah meneliti secara mendalam mengenai hal-hal berikut.

- 1.3.1 Untuk mengembangkan media berbasis Video *Digital Storytelling* di YouTube pada materi osmoregulasi ikan di SMK
- 1.3.2 Untuk memaparkan hasil uji kelayakan materi dan media berbasis Video *Digital Storytelling* di YouTube untuk materi osmoregulasi ikan kelas X SMK
- 1.3.3 Untuk menganalisis respon siswa terkait media pembelajaran berbasis YouTube pada materi osmoregulasi ikan kelas X SMK

1.4 Manfaat Penelitian

Peneliti berharap penelitian ini mampu memberikan manfaat, baik dari aspek teoritis maupun praktis.

1.4.1 Teoritis

Penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis YouTube untuk Materi Osmoregulasi Ikan Kelas X SMK Perikanan” diharapkan dapat menjadi referensi tambahan dan mandiri untuk materi osmoregulasi dan memberi sumbangsih terhadap pengembangan media *digital storytelling* di YouTube untuk SMK Perikanan dan dunia pendidikan.

1.4.2 Praktis

Penelitian ini dapat memberikan manfaat pada berbagai pihak yang terlibat dalam bidang pendidikan.

1.4.2.1 Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah pendidik untuk menyampaikan materi dan memperkuat konsep materi yang telah dipelajari sebelumnya pada peserta didik. Diharapkan juga media ini dapat memperkaya variasi media pembelajaran di dalam kelas dan menjadi rujukan pendidik dalam mengembangkan media yang menarik, efektif, dan efisien.

1.4.2.2 Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan semangat dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran sehingga lebih cepat memahami konsep serta menjadi referensi belajar yang menyenangkan bagi siswa.

1.4.2.3 Peneliti

- 1.4.2.3.1 Meningkatkan keterampilan dan pengetahuan peneliti dalam membuat video pembelajaran berbasis *digital storytelling* di YouTube
- 1.4.2.3.2 Memperoleh pengalaman dan meningkatkan kemampuan untuk menjadi guru profesional di SMK
- 1.4.2.3.3 Meningkatkan kemampuan membuat video pembelajaran berbasis *digital storytelling* di YouTube terkait osmoregulasi ikan

1.4.2.4 Lembaga Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat menambah rujukan sekolah dan mendorong inovasi-inovasi lain dalam pembuatan media pembelajaran.

1.5 Struktur Organisasi

Sistematika yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 7867/UN40/HK/2019 tentang Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI Tahun 2019. Adapun struktur tersebut terdiri atas BAB I hingga BAB V, beserta daftar pustaka dan lampiran-lampirannya.

BAB I: PENDAHULUAN. Bagian pendahuluan tersusun atas latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi.

Bab II: KAJIAN PUSTAKA. Bagian kajian pustaka berisi kajian literatur mengenai topik yang dibahas dalam penelitian, yaitu: 2.1 Pengembangan Media Pembelajaran, 2.1.1 Jenis-Jenis Media Pembelajaran, 2.1.2 Pemilihan Media Pembelajaran, 2.1.2 Langkah-

Langkah Pengembangan Media Pembelajaran, 2.1.3 Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran ; 2.2 Video Pembelajaran, 2.3 Digital Storytelling, 2.3.1 Sejarah Singkat Digital Storytelling, 2.3.2 Pengertian Digital Storytelling , 2.3.3 Elemen-Elemen dalam Digital Storytelling, 2.3.4 Potensi Digital Storytelling dalam Pembelajaran, 2.3.5 Kelebihan dan Keterbatasan Digital Storytelling ; 2.4 YouTube, 2.4.1 Pengertian YouTube, 2.4.2 Perkembangan dan Potensi YouTube, 2.4.3 Pemanfaatan YouTube dalam Pembelajaran, 2.4.4 Kelebihan Youtube sebagai Media Pembelajaran ; 2.5 Kelayakan ; 2.6 Validasi ; 2.7 Respon ; 2.8 Osmoregulasi Ikan, 2.8.1 Osmoregulasi Ikan dalam Pembelajaran, 2.8.2 Pengertian Osmoregulasi , 2.8.3 Organ Osmoregulasi Ikan (2.8.3.1 Ginjal, 2.8.3.2 Insang, 2.8.3.3 Kulit,)2.8.3.4 Saluran Pencernaan), 2.8.4 Mekanisme Osmoregulasi Ikan, 2.8.4.1 Osmoregulasi Ikan Air Tawar, 2.8.4.2 Osmoregulasi Ikan Air Laut ; 2.9 Kerangka Berpikir ; 2.10 Penelitian Terdahulu

Bab III: METODE PENELITIAN. Bab ini memaparkan proses penelitian yang dimulai dari desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, analisis data.

Bab IV: HASIL DAN PEMBAHASAN. Hasil dan pembahasan terdiri atas 2 hal, yakni 1) Hasil penelitian yang didapat melalui pengolahan dan analisis data serta disesuaikan dengan rumusan masalah, 2) Pembahasan hasil untuk menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah.

Bab V : PENUTUP. Bab ini berisi simpulan yang menjawab rumusan masalah serta implikasinya terhadap generasi, penelitian, ataupun pengembangan berikutnya.