

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pembelajaran atau kegiatan pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan terutama dalam dunia Pendidikan, karena dengan belajar seseorang dapat berubah ke arah yang lebih baik. Kegiatan pembelajaran sendiri dapat diartikan sebagai kegiatan komunikasi yang memiliki nilai edukatif, karena pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran proses interaksi yang dilakukan, diarahkan, dan ditujukan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan (Bahri & Zain, 2006). Belajar atau pembelajaran sendiri memiliki definisi lain seperti definisi kuantitatif yang diartikan belajar adalah kegiatan pengisian atau pengembangan kemampuan kognitif dengan fakta sebanyak banyaknya, dalam hal ini siswa dianggap belajar apabila siswa tersebut menguasai banyak materi yang dipelajarinya. Definisi belajar secara insitusional yang diartikan sebagai proses validasi terhadap penguasaan siswa pada materi-materi yang siswa pelajari, dan definisi belajar secara kualitatif yang berarti kegiatan pembelajaran adalah proses memperoleh makna dan pemahaman serta cara menafsirkan dunia di sekeliling siswa atau siswa dapat menyelesaikan masalah yang dihadapinya setelah melakukan kegiatan belajar (Syah, 2013).

Berdasarkan pemaparan sebelumnya mengenai pembelajaran atau kegiatan belajar, dalam hal mencapai tujuan pembelajaran pasti diinginkan ketercapaian yang sesuai setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran, namun dalam kenyataannya pada proses kegiatan pembelajaran tentunya terdapat banyak tantangan yang dialami oleh siswa. Tantangan atau hambatan pada proses kegiatan pembelajaran dapat berasal dari diri siswa (*internal*) maupun dari luar siswa (*eksternal*), faktor *eksternal* yang memberikan pengaruh pada proses kegiatan belajar mengajar adalah media pembelajaran yang digunakan pada kegiatan pembelajaran dan materi atau topik yang dipelajari.

Materi yang menjadi fokus yaitu materi mengenai virus menjadi salah satu materi yang sulit bagi siswa memahami materi tersebut, hal tersebut dikarenakan siswa kurang menyukai materi virus tersebut selain itu materi virus merupakan materi yang didalamnya terdapat penggunaan kata ilmiah dan virus sendiri merupakan sesuatu hal yang abstrak sehingga sulit untuk membayangkan bentuk virus yang sebenarnya (Hasibuan & Djulia, 2017). Faktor lain yang menyebabkan siswa kesulitan dalam mempelajari materi virus muncul dari eksternal diri siswa seperti masalah pada kurangnya interaksi baik antara guru dengan siswa ataupun siswa dengan siswa selain itu media yang digunakan dalam pembelajaran virus juga dirasa kurang mendukung pemahaman siswa pada materi virus (Umiyati dkk., 2014).

Media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi kegiatan pembelajaran dikarenakan dengan media pembelajaran yang tepat dapat memaksimalkan pula perubahan yang dapat dialami khususnya pada siswa. Media pembelajaran sendiri dari masa ke masa mengalami berbagai macam perubahan seperti dari bentuk visual dengan menggunakan gambar cetak, bentuk audio dengan menggunakan lagu atau penjelasan secara langsung, dan atau keduanya dalam bentuk video pembelajaran sebagai media dalam kegiatan pembelajaran.

Perkembangan teknologi dan media pembelajaran pada saat ini sudah semakin maju. Salah satu media pembelajaran yang sering dipergunakan pada saat ini adalah video pembelajaran. Video pembelajaran merupakan suatu media pembelajaran audiovisual yang berisi materi pelajaran yang berkaitan dengan topik atau materi pelajaran tertentu. Video pembelajaran sendiri biasanya digunakan pada metode pembelajaran flipped classroom (Haagsman dkk., 2020), selain itu media pembelajaran yang berbentuk video juga digunakan pada metode pembelajaran video based learning (Sablić dkk., 2020).

Video pembelajaran sendiri merupakan salah satu media yang memiliki pengaruh kuat pada siswa dalam menangkap informasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut karena dalam menggunakan media berupa video pembelajaran, siswa dapat melakukan pengulangan mengenai materi yang belum siswa pahami. Penggunaan video pembelajaran juga dapat

meningkatkan motivasi dan partisipasi keaktifan siswa saat melaksanakan kegiatan pembelajaran di dalam kelas, sehingga siswa akan lebih memahami materi yang dipelajari oleh siswa tersebut (Sablić dkk., 2020).

Penerapan dari kegiatan pembelajaran menggunakan video pembelajaran sendiri nyatanya belum sesuai dengan proses kegiatan pembelajaran seharusnya. Pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan video pembelajaran sebagai media kebanyakan guru hanya menggunakan video pembelajaran sebagai tontonan satu arah yang mana siswa hanya dibiarkan untuk menonton video tersebut tanpa ada interaksi antara siswa dengan video pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa bingung dan tidak terarah untuk menangkap materi atau informasi yang harus mereka tangkap dan pahami dari video yang mereka tonton. Selain itu siswa cenderung kurang konsentrasi dan kurang aktif dalam berinteraksi dengan materi yang terdapat dalam video dan terkadang penjelasan melalui video tidak memberikan dampak berupa penguasaan konsep secara terperinci dari suatu materi (Batubara & Ariani, 2016). Berdasarkan pemaparan tersebut untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif antara siswa dengan media pembelajaran berupa video dan terarah pada materi yang terdapat pada video maka *pop-up question* dalam video pembelajaran dapat menjadi solusi untuk mengatasi hal tersebut.

Pop-up question merupakan suatu alat berupa pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan video pembelajaran terkait dan nantinya pertanyaan tersebut akan disisipkan pada video pembelajaran untuk menciptakan kegiatan pembelajaran mandiri yang lebih interaktif (Haagsman dkk., 2020). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Haagsmssan dkk., (2020) menyatakan bahwa penggunaan *pop-up question* pada video pembelajaran memberikan dampak yang positif terhadap siswa, baik pada penilaian langsung melalui evaluasi akhir maupun penilaian secara tidak langsung melalui penilaian interaksi siswa pada saat kegiatan pembelajaran di kelas. Penggunaan media pembelajaran *pop-up question* dalam video yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran ini dimaksudkan untuk memfokuskan pemahaman siswa yang lebih spesifik terhadap materi yang dipelajari, membentuk proses kognitif untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mandalam, *question*

digunakan sebagai media klarifikasi mengenai pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, melihat perkembangan proses belajar dari siswa, membentuk siswa yang responsif terhadap permasalahan yang bersifat struktural serta memberikan kontribusi yang baik dalam menciptakan lingkungan belajar yang bermakna lebih dalam (Acree & Dankert, 2011).

Pada kegiatan pembelajaran sehari-hari sendiri penggunaan *pop-up question* atau pertanyaan yang muncul sering kali digunakan oleh guru saat melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas, seperti pada kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan metode ceramah, sesekali pada kegiatan pembelajaran tersebut guru melotarkan pertanyaan terkait penjelasan yang guru paparkan sebelumnya. Selain itu *pop-up question* atau pertanyaan muncul ini juga digunakan dalam kegiatan pembelajaran lain seperti kegiatan pembelajaran praktikum, baik saat melaksanakan kegiatan pembelajaran praktikum maupun setelah pelaksanaan kegiatan pembelajaran praktikum, hal tersebut dilakukan agar siswa dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran secara interaktif baik dengan media ataupun dengan anggota kelas lain seperti guru dan siswa lainnya. Kegiatan pembelajaran dengan disisipkan pertanyaan dalam kegiatan pembelajaran ini juga bertujuan untuk memastikan pada saat kegiatan pembelajaran siswa fokus pada materi yang disampaikan oleh guru atau pada kegiatan praktikum yang mereka laksanakan saat pembelajaran berlangsung.

Pop-up question dalam video pembelajaran dibuat dengan menyisipkan beberapa pertanyaan pada video pembelajaran dalam jarak waktu tertentu dalam video pembelajaran yang digunakan. Biasanya dalam satu video pembelajaran dengan durasi 16 menit terdapat 5 hingga 6 pertanyaan pada *pop-up question* dalam video pembelajaran (Haagsman dkk., 2020).

Kegiatan pembelajaran pada masa pandemi memberikan dampak yang besar pada kegiatan pembelajaran saat ini, hal tersebut dikarenakan pada masa pandemi kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara daring siswa cenderung pendiam dan malu untuk mengajukan pertanyaan atau jawaban terkait kegiatana pembelajaran pada saat di kelas, bisa dikatakan juga dengan

minimnya interaksi baik antara media pembelajaran maupun dengan guru dan teman sekelasnya (Fauziah dkk., 2020).

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, pada penelitian ini pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan *pop-up question* dalam video pembelajaran dilakukan secara langsung di kelas dengan keterlibatan langsung dengan siswa sehingga terjadi proses interaksi antara siswa dengan siswa, siswa dengan media maupun siswa dengan guru yang membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan materi virus.

Berdasarkan pemaparan yang dijelaskan sebelumnya diharapkan *pop-up question* dalam video pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang lebih interaktif antara siswa dengan media pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga siswa dapat lebih memahami konsep mengenai virus baik dari jenis, struktur serta fungsi dari bagian virus, daur hidup virus, serta dampak dan cara menanggulangi dampak negatif dari virus.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat dirumuskan permasalahan yaitu, “Apakah penggunaan *pop-up question* dalam video pembelajaran berpengaruh terhadap penguasaan konsep siswa dalam materi virus SMA kelas X pada topik materi virus?” dengan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan skor penguasaan konsep antara sebelum dan setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *pop-up question* dalam video pembelajaran pada materi virus ?
2. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan *pop-up question* dalam video pembelajaran pada pembelajaran materi virus?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan umum

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *pop-up question* dalam video pembelajaran terhadap penguasaan konsep siswa pada materi virus.

Tujuan khusus

1. Menganalisis perbedaan penguasaan konsep sebelum dan setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan *pop-up question* dalam video pembelajaran pada materi virus.
2. Menganalisis pendapat siswa mengenai penggunaan *pop-up question* dalam video pembelajaran pada materi virus.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah

1. Menambah pilihan strategi pembelajaran baru bagi guru saat melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan video pembelajaran sebagai media saat di kelas.
2. Meningkatkan interaksi dengan media pembelajaran bagi siswa pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.
3. Membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran secara mandiri dengan menggunakan *pop-up question* dalam video pembelajaran.

1.5. Batasan Masalah

Batasan masalah yang diterapkan pada penelitian ini terdapat pada penggunaan *pop-up question* dalam bentuk *question* yang diberikan, yaitu dengan menggunakan pertanyaan tertutup berupa pilihan ganda untuk mengatasi sistem yang digunakan pada pembuatan *pop-up question* agar dapat memastikan jawaban benar atau salah dengan lebih tepat selain dengan penggunaan jenis *question* yang digunakan pada penyisipan pertanyaan juga hanya menggunakan aplikasi *hapyak.com* sebagai alat untuk menyisipkan pertanyaannya.

1.6. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. *Pop-up question* dalam video pembelajaran

Pop-up question merupakan pertanyaan-pertanyaan yang disisipkan pada video pembelajaran, pertanyaan yang disisipkan pada video tersebut berupa pertanyaan terarah dan relevan terhadap suatu informasi yang ditampilkan pada video bertujuan untuk meningkatkan interaksi antara media dengan siswa agar dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep terkait

pada suatu topik pembelajaran dan membuat kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas dapat lebih berarti. Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan *pop-up question* tersebut dilakukan pada 2 pertemuan.

Video yang digunakan dibuat sendiri berisi slide yang berisikan materi berupa teks dan gambar yang didapat dari mesin pencari *Google*, kemudian direkam dan diberikan narasi. Selanjutnya dilakukan editing untuk menyisipkan beberapa penjelasan dari video, beberapa penjelasan dari video yang berasal dari *Youtube* pada link berikut ini, <https://www.youtube.com/watch?v=tlzSeg81lk&list=PLIXcdnebMCODpj0X-83dmjMwzb9cO87BD&index=2>, <https://www.youtube.com/watch?v=xMwtGtP8wms&list=PLIXcdnebMCODpj0X-83dmjMwzb9cO87BD&index=3>, https://www.youtube.com/watch?v=ZUgNh9Cyk_w&list=PLIXcdnebMCODpj0X-83dmjMwzb9cO87BD&index=4, <https://www.youtube.com/watch?v=kYyH1F9HVCc&list=PLIXcdnebMCODpj0X-83dmjMwzb9cO87BD&index=8>. Tahap berikutnya adalah menyisipkan pertanyaan dengan menggunakan aplikasi *hapyak.com* yang dapat diakses menggunakan internet pada *Google Chrome*. Pertanyaan yang disisipkan berupa pertanyaan tertutup berbentuk pilihan ganda yang akan muncul setelah penjelasan pada beberapa submateri yang terdapat pada video. Video tersebut digunakan sebagai media pembelajaran yang akan diarahkan langsung oleh guru dalam penggunaannya pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas pada materi virus. *Pop-up question* dalam video pembelajaran dapat diakses pada link berikut ini :

Video 1 virus

<https://www.hapyak.com/portal/viewer/a17b238265386e4b7d874416033803f6>

Video virus 2

<https://www.hapyak.com/portal/viewer/4d3ca2bee126cf75516618aa82a41b29> .

2. Penguasaan Konsep

Penguasaan konsep adalah kemampuan siswa dalam menjawab soal tes sebanyak 25 soal yang terdiri dari 18 soal pilihan ganda dan 7 soal uraian, skor yang didapat dari tes tersebut nantinya dibandingkan antara skor tes sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*). Pertanyaan tersebut akan memuat submateri dari virus antarlain pengertian virus, struktur virus, fungsi bagian virus, ciri-ciri virus, daur hidup virus, serta dampak yang ditimbulkan oleh virus dan cara menanggulangnya.

1.7. Asumsi

Asumsi dalam penelitian ini adalah penguasaan konsep dapat diukur dengan menggunakan pretest dan posttest dan pertanyaan-pertanyaan pada *pop-up question* dalam video pembelajaran dapat memberikan motivasi dan pembelajaran yang lebih interaktif bagi siswa

1.8. Hipotesis

Berdasarkan uraian yang sudah dijelaskan, maka hipotesis dari penelitian ini adalah penggunaan *pop-up question* dalam video pembelajaran dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa mengenai topik materi virus.