

# **PENGEMBANGAN MEDIA AJAR BERBASIS *MOVIE MAKER* PADA MATERI SISTEM PERNAPASAN KELAS XI DI SMAN 4 PARIAMAN**

Frismeila <sup>1)</sup>, Erman Har <sup>2)</sup>, Azrita <sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Mahasiswa Progam Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Bung Hatta

<sup>2)</sup>Dosen Progam Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Bung Hatta

E-mail : [frismeila08@gmail.com](mailto:frismeila08@gmail.com)

## **PENDAHULUAN**

Menurut Syafril (2012 : 36) pendidikan yaitu suatu kegiatan yang menyeluruh pada kehidupan manusia, dimanapun serta kapanpun berada terdapat sebuah pendidikan. Media pendidikan yaitu salah satu bentuk sarana untuk meningkatkan mutu pendidikan, sehingga mutu pendidikan ini sangat penting penggunaannya dalam proses pembelajaran Rezeki, S (2017). Berdasarkan Undang-undang sistem pendidikan nasional (UUSPN) No.20 tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 bahwa pengertian pendidikan merupakan suatu usaha agar terwujudnya suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif serta dapat mengembangkan potensi dirinya berdasarkan kecerdasan serta keterampilan.

Menurut Har E, (2013) siswa yang berketerampilan teknologi akan mempunyai kecekapan dan kedisiplinan dalam menggunakan teknologi untuk kesejahteraan diri dan masyarakat.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan di SMAN 4 Pariaman pada kelas XI. IPA 2 yang dilakukan dari bulan Februari sampai Maret Semester Genap Tahun 2020.

Penelitian ini menggunakan Penelitian pengembangan R&D (Research and Development). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 2 di SMAN 4 Pariaman. Jumlah dari siswa kelas XI IPA 2 di SMAN 4 Pariaman adalah 25 orang siswa. Sampel yang digunakan adalah semua jumlah populasi karena jumlah populasi yang kurang dari 100 siswa. Jadi jumlah sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini ada satu kelas dengan jumlah keseluruhan sampel sebanyak 25 orang siswa.

Bahan ajar berbasis *movie maker* ini di kembangkan dengan menggunakan 3-D (*three-D-model*) yang di modifikasi yaitu melalui tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengembangan media ajar berbasis *Movie Maker* dilaksanakan dengan tiga tahapan yaitu, pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*)

Secara keseluruhan, media pembelajaran yang dihasilkan dikategorikan sangat praktis oleh guru dengan nilai rata-rata 97,14% dan dikategorikan praktis oleh siswa dengan nilai rata-rata 85,84%. Hal ini menunjukkan bahwa media

pembelajaran mudah digunakan oleh guru dan siswa, bermanfaat dan waktu pembelajaran menjadi efisien.

Dari keseluruhan hasil uji validitas dan praktikalitas dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Movie Maker* yang dihasilkan sudah valid dan praktis. Hal ini telah menjawab permasalahan yang ada pada identifikasi masalah. Permasalahan tersebut adalah tidak tersedianya media pembelajaran yang mampu meningkatkan kreatifitas dan minat siswa dalam proses pembelajaran, sehingga Hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran masih rendah. Dalam proses pembelajaran, fungsi media pembelajaran itu iyalah sebagai pembawa informasi dari suatu sumber (guru) menuju ke penerima yaitu siswa (Har E, 2015).

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Telah dihasilkan media pembelajaran berbasis movie maker pada materi sistem pernapasan yang sangat valid dan praktis untuk siswa kelas XI SMAN 4 Pariaman. Media ajar yang berbasis movie maker yang dihasilkan mempunyai nilai validitas (91,45%) dengan kriteria sangat. Sedangkan nilai praktikalitas media ajar berbasis *Movie Maker* pada materi sistem pernapasan manusia didapat dengan kriteria sangat praktis bagi guru (91,14%), dan praktis bagi siswa (85,84%).

### **Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyatakan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi guru, hendaknya dapat menjadikan media pembelajaran berbasis *Movie Maker* sebagai

media pembelajaran pada materi sistem pernapasan manusia.

2. Bagi siswa, hendaknya dapat menjadikan media pembelajaran berbasis *Movie Maker* sebagai media pembelajaran untuk belajar di sekolah maupun di rumah.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Febriani, Y. Har, E & Gusmaweti. 2015. Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Bernuansa Dialog Bergambar Dengan Tampilan Power Point Pada Materi Pengelolaan Lingkungan Pada Siswa Kelas VII SMPN 1 Lubuk Alung. *Ejurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta*, 4(5) : 1-13.
- Har, E. 2013, July. Pengaruh Pembelajaran IPA Terhadap Keterampilan Teknologi Siswa Sekolah Menengah Atas di Sumatera Barat. In *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning*, 10(1) : 1-12.
- Syafril., Zelhendri, Z. 2012. *Pengantar Pendidikan*. Padang : sukarbina press.