**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Media Pembelajaran**
3. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2013:3) mengemukakan bahwa “Media berasal dari kata “medius” yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Maksud dari perantara dan pengantar pada kutipan tersebut ialah segala sesuatu yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan (materi pelajaran) ke peserta didik. Dalam proses belajar mengajar guru harus mampu menguasai media yang cocok untuk digunakan dalam proses belajar sehingga melalui penggunaan media pembelajaran tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Menurut Arsyad (2013:4) mengemukakan bahwa ”Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yng bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran.” Sedangkan menurut Karim (2007:6) memberikan pemahaman tentang media pembelajaran “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sibelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.”

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran yang berisi pesan-pesan atau informasi yang menyangkut pembelajaran yang sedang berlangsung sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang sedang diajarkan oleh guru.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan, sebab berhasil tidaknya pendidikan bergantung pada bagaimana proses belajar seseorang terjadi setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar. Dengan demikian proses belajar mengajar dan pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berkaitan satu sama lain untuk membuat peserta didik aktif dalam rangka mencapai tujuan peningkatan pengetahuan dan kemampuan peserta didik.

Menurut Sahabuddin (2007:82) mengemukakan bahwa belajar dapat didefinisikan sebagai:

Suatu proses kegiatan yang menimbulkan kelakuan baru atau mengubah kelakuan lama sehingga seseorang lebih mampu memecahkan masalah dan menysuaikan diri terhadap situasi-situasi yang dihadapi dalam hidupnya.

Berlangsungnya proses pembelajaran tidak lepas dari komponen-komponen yang ada didalamnya. Masing-masing komponen saling berhubungan dan saling berpengaruh dalam setiap kegiatan proses belajar mengajar yang meliputi tujuan, bahan pelajaran, guru, peserta didik, metode, media/alat pendidikan, situasi lingkungan belajar dan evaluasi. Tipe pembelajaran pada dasarnya merupakan pengelolaan dan pengembangan yang dilakukan terhadap komponen pembelajaran. Pada intinya bagaimana guru dapat mengelola dan mengembangkan komponen pembelajaran dalam suatu desain instruksional yang terencana dengan memerhatikan kondisi aktual dari unsur-unsur.

Hal ini juga ditegaskan oleh Yusuf Miarso (Karim,2007:5) bahwa:

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimaannya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Berdasarkan kutipan di atas, Media pembelajaran dapat menciptakan proses belajar mengajar dapat lebih efektif.

1. Manfaat Media Pembelajaran

Media yang dipilih hendaknya menunjang ketercapaian tujuan pengajaran. Guru harus mampu memilih media yang akan digunakan dalam mendukung materi pelajaran yang akan di bawakan. Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri lagi keberadaannya, karena dengan adanya media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran yakni menyampaikan pesan-pesan atau meteri-materi pembelajaran kepada siswanya. Setiap materi pembelajaran mempunyai tingkat kesukaran yang berfariasi. Pada satu sisi ada bahan pembelajaran yang tidak memerlukan media pembelajaran, tetapi disisi lain ada bahan pembelajaran yang memerlukan media pembelajaran. Materi pembelajaran yang mempunyai tingkat kesukaran tinggi tentu akan sukar dipahami oleh siswanya, apalagi oleh siswa yang kurang menyukai materi pembelajaran yang disampaikan. Sehingga kembali kepada kemampuan seorang guru menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Sudjana & Rivai (1992:2) di dalam Arsyad(2013:28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu :

1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran; 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran; 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Karim (2007:22) mengatakan bahwa ada tujuh prinsip-prinsip pemilihan media, yaitu

1) Media harus selalu konsisten dengan tujuan pengajaran yang akan dicapai; 2) Media harus selalu disesuaikan dengan metode mengajar yang digunakan oleh guru; 3) Media harus selalu disesuaikan dengan kemampuan dan gaya belajar siswa; 4) Media harus dapat dipilih secara objektif dan bukan kesenangan pribadi pamakai; 5) Media harus selalu disesuaikan dengan biaya yang tersedia; 6) Media dipengaruhi oleh kondisi fisik lingkungan; 7) Tidak ada satupun media yang baik untuk semua tujuan pengajaran.

Berdasarkan kutipan di atas kita harus hati-hati dalam memaknai media dalam pembelajaran yang digunakan guru. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran bukan sekedar bagaimana guru tersebut mahir dalam menggunakan dan mengaplikasikannya, tetapi bagaimana agar media dalam pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh guru dan memberi dampak positif terhadap perilaku dan perkembangan hasil belajar siswa disetiap proses pembelajaran.

1. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Hamalik (Rusman,dkk,2013:172) menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran yakni :

a) Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif; b) Penggunaan media merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran; c) Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran; d) Penggunaan media pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas; e) Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan.

Hal tersebut dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (Arsyad,2007:28) yang dirincikan sebagai berikut :

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, 2.Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, 3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata mata komunikasi verbal melalui penuturan kata kata oleh guru sehingga ssiswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, 4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain lain.

Berdasarkan kutipan di atas, bahwa penggunaan media pembelajaran sangat banyak memberi manfaat bagi siswa dan guru demi meningkatkan kualitas pembelajaran agar media dalam pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh guru dan memberi dampak positif terhadap perilaku dan perkembangan hasil belajar siswa disetiap proses pembelajaran.

1. Jenis Media Pembelajaran

Mengetahui banyaknya media dalam pembelajaran, maka guru perlu memahami jenis-jenis media agar dapat menentukan media mana yang tepat digunakan dan pembelajaran yang sesuai dengan materi yang hendak diajarkan. menurut Arsyad (2013:31) yaitu:

(1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Sejalan dengan pendapat Anderson (1976) dalam Karim (2007:18) yaitu:

(1) media audio, (2) media cetak, (3) media cetak bersuara, (4) media proyeksi(visual), (5) media proyeksi dengan suara, (6) media visual gerak, (7) media audio visualgerak, (8) objek, (9) sumber manusia dan lingkungan, dan (10)media komputer.

Berdasarkan pendapat di atas, media pembelajaran dapat digolongkan menjadi beberapa bagian:

1. *Media berbasis manusia* yaitu media yang langsung dibawakan oleh manusia, seperti guru, tutor,dll.
2. *Media berbasis cetakan* yaitu media yang dikenal adalah buku teks misalnya majalah, koran, dll
3. *Media berbasis visual* yaitu media yang dapat memperlancarkan pemahaman misalnya gambar, lukisan, dll
4. *Media audiovisual,* yaitu jenis media yang selain mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dll.
5. *Media berbasis komputer* yaitu media yang mnggunakan langsung komputer sebagai media

Memilih media pembelajaran yang tepat untuk digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran tidak selalu mudah, pemilihan media memerlukan beberapa pertimbangan dari berbagai aspek dan juga dibutuhkan prinsip-prinsip tertentu agar media yang digunakan dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Karim (2007:22) mengatakan bahwa ada tujuh prinsip-prinsip pemilihan media, yaitu :

1)Media harus selalu konsisten dengan tujuan pengajaran yang akan dicapai; 2) Media harus selalu disesuaikan dengan metode mengajar yang digunakan oleh guru; 3) Media harus selalu disesuaikan dengan kemampuan dan gaya belajar siswa; 4) Media harus dapat dipilih secara objektif dan bukan kesenangan pribadi pamakai; 5) Media harus selalu disesuaikan dengan biaya yang tersedia; 6) Media dipengaruhi oleh kondisi fisik lingkungan; 7) Tidak ada satupun media yang baik untuk semua tujuan pengajaran.

Sedangkan menurut Arsyad (2013:69) bahwa pemilihan media dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor berikut:

1. hambatan pengembangan dan pembelajaran yang meliputi faktor-faktor utama dana, fasilitas, dan peralatan yang telah tersedia, waktu yang tersedia (waktu mengajar dan pengembangan materi atau media), sumber-sumber yang tersedia (manusia dan material); 2. Persyaratan isi tugas dan jenis pembelajaran. Isi pelajaran beragam dari sisi tugas yang ingin dilakukan siswa, misalnya penghafalan, penerapan keterampilan, pengertian hubungan-hubungan, atau penalaran dan pemikiran tingkatan yang lebih tinggi. Setiap kategori pembelajaran itu menuntut perilaku yang berbeda-beda, dan dengan demikian akan memerlukan teknik dan media penyajian yang berbeda pula; 3. Hambatan dari sisi siswa dengan mempertimbangkan kemampuan dan keterampilan awal, seperti membaca, mengetik dan menggunakan komputer, dan karakteristik siswa lainnya; 4. Pertimbangan lainnya adalah tingkat kesenangan (preferensi, lembaga, guru, dan pelajar) dan keefetivan biaya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan media ada banyak hal yang perlu dipertimbangkan. Mulai dari ketepatan media terhadap kebutuhan belajar peserta didik, isi materi, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, fasilitas yang tersedia, waktu, biaya dan lain sebagainya. Selanjutnya, sikap berhati-hati dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran juga dibutuhkan, karena dalam pemilihan media bukan sekedar bagaimana seorang guru mahir dalam menggunakan dan mengaplikasikannya, tetapi juga bagaimana agar media yang dipilih dan kemudian digunakan oleh guru dapat memberi dampak positif terhadap perilaku dan perkembangan hasil belajar peserta didik pada setiap proses pembelajaran.

1. **Media Video**

Menurut Arsyad (Rusman, Kurniawan dan Riyana, 2013:218) mengemukakan bahwa:

Video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa video merupakan salah satu jenis media audio visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk.

Video merupakan tentang panduan cara menjelaskan sesuatu, baik materi pembelajaran atau pelatihan (*training)* maupun proses pengoperasian suatu sistem. Video ini merupakan sajian multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan oleh guru atau instruktur.

Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, gambar diam ataupun bergerak, dan grafik. Pada saat yang tepat, yaitu ketika dianggap bahwa pengguna telah menginterpretasikan dan menyerap konsep itu, diajukan serangkaian dan tugas. Jika jawaban atau respon peserta didik benar, kemudian dilanjutkan dengan materi berikutnya. Jika jawaban atau respon peserta didik salah, maka peserta didik harus mengulang memahami konsep tersebut secara keseluruhan ataupun pada bagian-bagian tertentu saja (*remedial*). Kemudian pada bagian akhir biasanya akan diberikan serangkaian pertanyaan yang merupakan tes untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik atas konsep atau materi yang disampaikan.

* 1. *Camtasia* *Studio*

*Camtasia studio* merupakan perangkat lunak (*software*) yang dikembangkan oleh *TechSmith Corporation* khusus bidang multimedia. *Software*  ini sebagaimana *software* pembuat video tutorial lainnya, mampu merekam dengan hasil video yang bagus, selain itu dapat pula disertakan atau dibuat video tutorial dengan format *powerpoint*. *Camtasia studio* . Enterprise (2015: 1) mengemukakan bahwa:

*Camtasia Studio* adalah salah satu *software* yang dapat merekam segala sesuatu yang sedang berlangsung dalam layar monitor dan *software* ini biasanya digunakan untuk membuat video *tutorial* ataupun video presentasi.

*Camtasia studio* dapat membantu dan melatih kita dalam menyampaikan serta berinteraksi dengan audiens secara efektif dan efesien. *Camtasia studio*  merupakan salah satu *software*  multimedia yang sering digunakan untuk membuat video, baik untuk editing film ataupun video tutorial (Adi, 2014:1). Sejalan dengan pendapat tersebut Aripin (2009:2) menyatakan bahwa “*Camtasia studio* adalah program aplikasi yang dikemas untuk *recording, editing,* dan *publishing* dalam membuat video presentasi yang ada pada layar (*screen*) komputer”. *Camtasia studio* memiliki kemampuan untuk merekam suara yang ada dalam layar, termasuk kegiatan di desktop, narasi suara, dan webcam video. Dengan ditambahi audio, *effect*, *transitions,* dan banyak lagi fitur lain yang bisa kita gunakan. Salah satu contohnya kita dapat merekam hasil presentasi *powerpoint* kedalam format video dan kita juga dapat membuat video *tutorial* pada suatu aplikasi pada komputer.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *Camtasia studio* merupakan salah satu solusi lengkap untuk menciptakan video *tutoria*lpembelajaran pada aktivitas desktop PC dengan efektif dan efesien. Siapapun dapat merekam dan menciptakan satu pelajaran penuh video gerak atau presentasi, dengan pasti, dan terbitkan ini pada format dari pilihan mereka.

* 1. Kegunaan *Camtasia Studio*

Adapun kegunaan dari *software camtasia studio*, menurut Aripin (2009:4) yaitu:

“ (1) Merekam Presentasi *Powerpoint*

Dengan *camtasia studio powerpoint* add-in, kita dapat merekam dan mempublish presentasi secara langsung yang meliputi ketepatan waktu slide, animasi, dan nurasi suara.

(2) Video Pelatihan atau Training

Secara teknis, penempatan *camtasia studio* video secara online dapat mengurangi biaya karena pelanggan dapat mengakses jawaban dari pertanyaan sama yang sering ditanyakan dan muncul setiap hari.

(3) Demo Produk

Perusahaan menggunakan camtasia studio video untuk meningkatkan penjualan dengan membantu konsumen mengenai cara memahami produk atau pelayanan dari perusahaan tersebut.

(4) Materi kursus atau kuliah online

Penempatan video pembelajaran dan presentasi secara online dapat menghapus rentang jarak dan waktu bagi fakultas dan siswa atau mahasiswa. Misalnya, Tom adalah profeser bidang TIK di University os Akrom ia menggunakan camtasia studio untuk membuat materi kuliah. materi kuliah tersebut dapat diakses selama 24 jam/hari sehingga dapat belajar kapan pun dan dimanapun mereka berada.”

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa kegunaan dari *software camtasi studio* yaitu dapat merekam pada layar komputer dan mempublish presentasi secara langsung dalam segi waktu yang lebih efisien, lebih mudah diperlajari, menarik, dan praktis.

* 1. Cara Kerja *Camtasia Studio*

Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya bahwa *camtasia* adalah suatu perangkat lunak yang bisa merekam aktivitas yang ada pada desktop komputer. Selanjutnya akan dijelaskan cara kerja *Camtasia studio* dengan tiga tahap yaitu *recording*, *editing* dan *publishing*.

1. *Recording*

*Camtasia studio* adalah sebuah komponen *screenrecording* sederhana yang *powerfull* untuk mengcapture pergerakan kursor, memilih menu, *pop-up windows, layer windows*, dan teks yang dapat dilihat pada layar. *Camtasia studio* menyediakan fitur untuk menggambar pada *screen*, menambah teks tulisan dan efek ketika merekam (*recording*).

Dengan fitur *camtasia studio recording*, anda dapat:

1. Merekam semua atau beberapa bagian pada layar (*screen*), seperti menekan mouse dan tombol.
2. Merekam presentasi *powerpoint*, seperti narasi, audio, *slide transitions*, animasi dan keterangan lainnya.
3. Merekam suara audio mikrofon dan aplikasi audio, seperti *web* audio, efek suara, menekan *mouse*, dan mengetik dengan keyboard.
4. Menggambar dan *highlight* pada *screen* dengan menggunakan *ScreenDraw*.
5. Merekam keterangan gambar dan *ScreenDraw*, menggunakan *hotkeys* untuk memperkecil dan memperbesar.
6. *Editing*

Pada menu *camtasia studio*, kita dapat mengimport video, audio, dan file gambar kedalam *project*. File dapat di import dengan sangat mudah dan sederhana dengan cara meng-*dragdrop* file yang terletak dalam *clip bin* kedalam *timeline* ataupun memilih menu import pada *software camtasia* studio, serta fitur-fitur yang akan kita gunakan untuk membantu kita dalam pembuatan video ataupun video tutorialkemudian edit sesuai keinginan.

1. *Publishing*

Dalam dukungan video atau animasi, *camtasia studio* dapat menjangkau berbagai audiens. Kita dapat menyampaikan video kita dengan berbagai cara, diantaranya *file* video, *CD atau DVD, Flash, Web,* dan *e-mail*.

1. **Mata Pelajaran Biologi**

Pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya yang dilakukan untuk membantu seseorang atau sekelompok orang dalam menciptakan suasana belajar yang efektif yang didalamnya terdapat interaksi antara siswa dan sumber belajar dalam rangka mengembangkan potensi yang dimiliki individu. Gagne, dkk (Mappasoro,2014:3) mengemukakan bahwa:

Istilah pembelajaran mengandung makna yang lebih luas dari pada istilah pengajaran. Pengajaran hanya merupakan upaya transfer knowledge semata dari pihak guru kepada siswa, sedangkan pembelajaran memiliki makna yang lebih luas yaitu kegiatan yang dimuulai dari mendesain, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi kegiatan yang dapat mencipatkan terjadinya proses belajar.

Menurut Suparman (gurupendidikan:2012) pembelajaran mengandung makna serangkaian peristiwa yang didesain sedemikian rupa sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan maksud agar proses pembelajaran berlangsung secara terarah sehingga siswa memperoleh perubahan perilaku. Pendapat lain tentang pembelajaran juga dikemukaan oleh Mappasoro (gurupendidikan:2013) bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai segala segala upaya yang dilakukan untuk membantu seseorang atau sekelompok orang dengan cara sedemikian rupa dengan agar tercipta proses belajar sekaligus supaya proses belajar itu menjadi lebih efisien dan efektif

Biologi merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan dalam setiap jenjang pendidikan di Indonesia, baik pada jenjang pendidikan dasar, menengah, maupun tinggi. Ilmu Pengetahuan Alam sebagai proses, menyangkut proses atau cara kerja untuk memperoleh hasil (produk), inilah yang kemudian dikenal sebagai proses ilmiah. Melalui proses-proses ilmiah akan didapatkan temuan-temuan ilmiah

Biologi sebagai produk merupakan akumulasi hasil upaya para perintis Biologi terdahulu dan umumnya telah tersusun secara lengkap dan sistemasis dalam bentuk buku teks. Dalam pengajaran Biologi seorang guru dituntut untuk dapat mengajak anak didiknya memanfaatkan alam sekitar sebagai sumber belajar. Alam sekitar merupakan sumber belajar yang paling otentik dan tidak akan habis digunakan.

Biologi berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga Biologi bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Biologi diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari

Biologi pada tingkat SMP yang Buku paket yang digunakan oleh siswa juga didesain sebaik mungkin agar tercipta hubungan antara mata pelajaran satu dan lainnya agar, tidak membuat siswa bingung dalam mempelajari satu mata pelajaran dengan pokok pembahasan yang berbeda tetapi tetap dalam kajian yang singkron.

Mengacu pada pendapat di atas, ilmu pengetahuan alam bisa disebut sebagai disiplin ilmu sudah dapat diterapkan kepada siswa ditingkat menengah pertama. Namun demikian Biologi sebagai mata pelajaran yang harus dipahami secara utuh dan saling terkait antar disiplin ilmu masih tetap terlihat. Oleh sebab itu, pengorganisasian materi untuk tingkat SMP adalah bersifat terpadu. Dalam pengorganisasiannya, setiap disiplin ilmu masih tetap tampak. Akan tetapi materi yang dikembangkan harus memiliki hubungan antar disiplin ilmu. Dengan pengorganisasian seperti ini, maka materi dapat dikemas dengan menampilkan pokok-pokok pembahasan tertentu yang saling berkaitan. Misalnya, pembahasan materi kimiaharus memiliki pokok pembahasan yang bisa dikaji dari aspek fisika dan biologi, begitu pula materi pada mata pelajaran lainnya.

Pembelajaran merupakan nilai luhur tertinggi yang penting diajarkan guru kepada para siswa di sekolah. Selain nilai siswa yang tinggi dan cakap dalam belajar, tidak akan bermakna tanpa adanya perubahan sikap yang muncul dari diri siswa sendiri sebagai bentuk implementasi dari proses belajar mengajar yang telah lalui siswa di lingkungan sekolah, tujuan mata pelajaran Biologi akan menjadi lebih sempurna apabila kemudian tercipta dalam kehidupan sehari-hari siswa dan menjadi kebiasaan yang tentunya bernilai positif bagi dirinya sendiri maupun orang lain. Inilah kemudian yang menjadi harapan kita demi terciptanya generasi penerus yang akan memajukan bangsa dan bijak dalam bertindak.

1. **Penggunaan Media Video Pembelajaran Berbasi *Camtasia Studio* dalam Pembelajaran Biologi.**

Pembelajaran Biologi dengan memanfaatkan media video *camtasia studio* dapat dilakukan dengan berpedoman pada langkah umum pembelajaran pada pembelajaran langsung. Dimana pada Mata Pelajaran Biologi dengan menggunakan media video *camtasia studio* tergolong dalam model pembelajaran langsung yang berbasis siswa yang bersifat *Student Center Learning*. Pembelajaran berbasis *Student Centered Learning* menuntut murid aktif, serta melakukan diskusi dengan guru sebagai fasilitator jika menemui kesulitan. Aktifnya siswa diharapkan mampu menumbuhkan rasa kreatifitas siswa. Dalam menerapkan model pembelajaran langsung, guru harus mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan yang akan dilatihkan pada siswa secara langkah demi langkah.

Pembelajaran langsung dibutuhkan keaktifan, kelihaian, keterampilan dan kreatifitas guru tanpa menghilangkan peran siswa sebagai subyek didik. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi Hamalik, (Arsyad 2013:2) yaitu :

1) Media sebagai alat komunikasi guna lebh mengefektifkan proses belajar mengajar; 2)fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan; 3) seluk-beluk proses belajar; 4) hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan dalam pengajaran;5) nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran;6) pemilihan dan penggunaan media pendidikan; 7)berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan;8) media pendidikan dalam setiap mata pelajaran; 9) usaha inovasi dalam media pendidikan.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan langkah – langkah pembelajaran Biologi dengan menggunakan media video pembelajaran berbasis *camtasia studio* adalah sebagai berikut :

1. Persiapan Pembelajaran

Guru melakukan apersepsi

(a) Mempersiapkan kelas dalam pembelajaran (absensi, kebersihan kelas, dan lain-lain)

(b) Guru menghubungkan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari.

Guru memotivasi siswa agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

1. Penyajian Materi
2. *Eksplorasi*

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

(a) Menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan media video *Camtasia studio.*

(1) Guru terlebih dahulu membuka file dari *Camtasia* pada laptop.

(2) Guru mengklik icon fullscreen agar tampilan dari presentasi *Camtasia* terlihat dengan ukuran satu layar monitor.

(3) Guru menggunakan tombol panah pada keyboard untuk mengoperasikan materi presentasi dari section ke section lainnya.

(b) Melibatkan siswa mencari informasi tentang materi pelajaran.

1. *Elaborasi*

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

(a) Memfasilitasi siswa melalui pemberian tugas.

(b) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terhadap materi yang belum dipahami.

(c) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menganggapi pertanyaan yang diberikan oleh teman.

1. *Konfirmasi*

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

(a) Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.

(b) Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, dan memberikan penguatan.

1. Kegiatan Penutup
2. Guru dan siswa sama-sama menarik suatu kesimpulan dengan kata-kata sendiri.
3. Guru memberi tugas rumah kepada siswa.
4. Guru menutup pembelajaran.
5. **Hasil Belajar**

a. Pengertian Hasil Belajar

Melalui belajar selain ranah kognitif dan psikomotor, ranah afektif juga salah satu tolak ukur dimana siswa dikatakan berhasil dalam mengikuti suatu pembelajaran. Perubahan sikap dan prilaku yang terjadi pada diri setiap manusia sebagai hasil dari aktivitas tertentu. Terjadinya perubahan sikap dan perilaku dalam belajar tentu menjadi kepuasan tersendiri bagi pengajar atau guru yang bersangkutan, tentu kearah yang positif dan bersifat relatif permanen.

Sahabuddin(2007:82) mendefinisikan belajar sebagai “suatu proses kegiatan yang menimbulkan kelakuan baru atau mengubah kelakuan lama sehingga seseorang lebih mampu memecahkan masalah dan menyesuaikan diri terhadap situasi-situasi yang dihadapi dalam hidupnya”. Pendapat yang sama dikemukakan oleh MC Geoh (Sahabuddin, 2007:81) bahwa “belajar adalah suatu perubahan dalam perbuatan sebagai hasil dari latihan”.

Menurut Sudjana (Jihad, 2012:15) “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Berdasarkan hal tersebut, belajar merupakan suatu kebutuhan dari peserta didik yang dipacu oleh sikap ingin tahu dan didukung oleh kemampuan untuk mengetahui. Maka dari itu, Siswa harus merasakan adanya suatu kebutuhan untuk belajar dan berprestasi dengan kemampuan dan kualitasnya sendiri sehingga mendapat hasil belajar yang memuaskan. Hasil belajar yang dapat diraih masih juga bergantung dari lingkungan dan pengalaman belajar yang diperolehnya. Artinya, ada faktor lain yang dapat membantu peserta didik belajar sehingga dapat mempengaruhi dan menentukan hasil belajar yangdicapai. Salah satunya adalah yang bisa mempengaruhi di lingkungan sekolah ialah kualitas pengajaran. Yang dimaksud dengan kualitas pengajaran adalah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pengajaran.

Melalui belajar tentu akan ada hasil yang ingin dilihat, telah di singgung sebelumnya bahwa belajar dengan serius akan membawa dampak positif dari segi sikap. Tidak hanya itu, belajar juga tentu memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan atau kognitif dan psikomotor. Ketika proses belajar mengajar telah usai, hal utama yang di harapkan oleh guru adalah tujuan pembelajarannya dapat tercapai secara optimal dan menciptakan pengalaman belajar yang bermanfaat bagi peserta didik serta menunjukkan prestasi hasil belajar yang meningkat secara signifikan.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan, sikap, dan keterampilan siswa yang dapat ditunjukkan dengan nilai yang diberikan oleh guru setelah memberikan materi pelajaran. Oleh sebab itu, hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran terdapat berbagai hal yang berpengaruh atau faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang telah dicapai tersebut. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, menurut Wasliman (Susanto, 2014:12) diklasifikasikan menjadi dua yaitu sebagai berikut:

1. Faktor Internal
2. Faktor Eksternal

Adapun uraian mengenai faktor internal dan faktor eksternal adalah sebagai berikut :

1. Faktor internal; faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi : kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
2. Faktor eksternal; faktor eksternal yang berasal dari diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

**B. Kerangka Pikir**

Biologi dianggap salah satu mata pelajaran yang agak rumit oleh siswa, dikarenakan mata pelajaran tersebut berisikan materi yang umumnya mengandalkan kemampuan mengingat siswa, sekaligus kemampuan berpikir siswa. Salah satu upaya untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa agar lebih baik adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media video merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran juga mengalami perkembangan tidak terkecuali dengan media video.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan manarik diharapkan mampu membangkitkan minat dan antusias siswa untuk belajar, membangkitkan motivasi, dan dapat memahami secara optimal materi pelajaran yang diajarkan sehingga hasil belajar siswadapat meningkatkan.

Hasil belajar siswa di sekolah merupakan salah satu tolak ukur dalam mengetahui tingkat keberhasilan dalam proses pembelajaran, seperti pada Mata Pelajaran Biologi. Proses pembelajaran Biologi seharusnya didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, karena hal tersebut akan lebih efektif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran.

Lebih jelasnya kerangka pikir di atas digambarkan dalam bentuk bagan berikut:

Rendahnya hasil belajar mata pelajaran Biologi pada siswa kelas VIII disebabkan kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi

Penggunaan Media Video Pembelajaran berbasis Camtasia Studio pada Mata Pelajaran Biologi

Hasil Belajar Siswa

**Gambar: 2.1 Skema kerangka pikir**

* + - * 1. **Hipotesis**

Hipotesis merupakan jawaban sementara dalam penelitin terhadap permasalahan penelitian, sampi terbukti melalui data yang terkumpul. Dalam penelitian ini hipotesis yang diajukan yaitu “Adanya pengaruh penggunaan media video *Camtasia Studio* terhadap hasil belajar Mata Pelajaran Biologi pada Siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Marang Kabupaten Pangkep”.