**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad ke-21 ini, menyebabkan semakin berkembangnya dunia pendidikan di Indonesia. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam menciptakan manusia berkualitas sekaligus membedakan manusia dengan makhluk lainnya. Pendidikan bertujuan agar manusia memiliki kelengkapan, baik fisik, emosional maupun intelektual yang diperlukan agar dalam proses hidupnya selalu mampu menghadapi segala macam tantangan hidup. Pada hakekatnya pendidikan merupakan usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang.

Menurut Undang-Undang RI No.20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional sebagai berikut:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Semakin berkembangnya pendidikan di Indonesia menimbulkan permasalahan pendidikan, salah satunya adalah rendahnya kualitas pembelajaran di Indonesia, khususnya pada proses belajar mengajar. Seiring pemasalahan pendidikan di Indonesia, pengelolahan alat bantu pembelajaran berupa media sangat dibutuhkan untuk membantu proses belajar mengajar.

1

Cronbach (Ruhimat, dkk, 2012:127) menyatakan “*learning may be defined as the process by which a relativel enduring change in behaviour occurs as a result of esprience or practice”.* Pernyataan tersebut menegaskan bahwa indikator belajar ditentukan oleh perubahan dalam tingkah laku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman atau latihan. Adanya “perubahan” merupakan hasil belajar. Sedangkan, pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh guru agar terjadi proses belajar pada siswa. Di dalam pembelajaran ada kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Pembelajaran lebih menekankan pada cara-cara untuk mencapai tujuan yang berkaitan dengan bagaimana cara mengorganisasikan materi pelajaran, menyampaikan materi pelajaran, dan mengelola pembelajaran.

Biologi merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dilaksanakan pada tiap jenjang pendidikan mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai Perguruan Tinggi. Pembelajaran biologi di SMA sangat penting karena merupakan dasar pengetahuan untuk berbagai profesi, seperti dokter, farmasi, penelitian, riset ilmiah dan botani. Oleh karena itu, perlu upaya agar mata pelajaran ini betul-betul dapat dipahami oleh siswa dengan cara meningkatkan minat belajarnya terhadap mata pelajaran ini.

Pembelajaran biologi dapat tercapai apabila representasi objek pengamatan dapat dihadirkan di dalam kelas. Pengamatan secara langsung bertujuan untuk meningkatkan kualitas belajar siswa karena mereka mendapatkan pengalaman langsung dengan apa yang dipelajari sehingga belajar yang dihasilkan tidak mudah dilupakan. Pencapaian kualitas pembelajaran merupakan tanggung jawab seorang guru melalui penciptaan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa dan fasilitas yang didapat siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Pengalaman yang dimaksudkan berupa bekal untuk memperoleh pengetahuan baru atau mengembangkan pengetahuan yang telah dimilikinya sehingga siswa tahu pentingnya biologi dan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Proses belajar melalui penyampaian materi dengan metode ceramah dari seorang guru kepada siswanya sering kali terjadi dikarenakan, guru tidak memiliki cukup waktu untuk menghadirkan objek pengamatan di dalam kelas dan siswa hanya mendengarkan. Sering kali pelajaran biologi disajikan dalam bentuk teori-teori dan konsep-konsep. Hal ini mengakibatkan ilmu biologi tereduksi menjadi bacaan dan siswa hanya dapat membayangkan. Selain itu konsep-konsep biologi akan terasa asing dalam kehidupan siswa sehingga pelajaran biologi dianggap pelajaran yang membosankan, tidak menarik dan sulit dipahami. Dengan tersedianya media pembelajaran, guru dapat menciptakan berbagai iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang efisien untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran.

Jika dilihat dari perkembangannya, pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru (*teaching aids*). Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya gambar, model objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Menurut Hamalik (Arsyad, 2013: 19) :

Mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan ke penerima pesan. Pesan berupa isi ajaran dan didikan yang ada di kurikulum dituangkan oleh guru atau sumber lain kedalam simbol-simbol komunikasi baik simbol verbal (kata-kata lisan ataupun tertulis) maupun simbol nonverbal atau visual. Selanjutnya penerima pesan (bagi siswa, peserta latihan ataupun guru dan pelatihnya sendiri) menafsirkan simbol-simbol komunikasi tersebut sehingga diperoleh pesan.

Upaya membuat ketertarikan siswa untuk belajar adalah dengan memanfaatkan semua alat inderanya dalam proses pembelajaran. Guru berupaya menampilkan rangsangan (*stimulus*) yang dapat diproses melalui berbagai indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Dengan demikian, siswa diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses pembelajaran dan hasil belajar yang dicapai dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk belajar adalah media yang bersifat *Audio-Visual.*

Berdasarkan hasil penelitian Augman Baugh, Edgar Dale dan Geofery Wilson (1976) dalam Haling dan Pattaufi (2017: 162) tentang media mengenai penggunaan indera dan memperoleh pengalaman bahwa:

Augman Baugh, mengemukakan teori yang menyatakan bahwa semua pengalaman belajar yang dimiliki seseorang: 90 persen diperoleh melalui indera lihat, 5 persen diperoleh melalui indera dengar, dan 5 persen melalui indera lainnya.

Edgar Dale, berpendapat bahwa pengalaman belajar manusia sebanyak 75 persen diperoleh melalui indera lihat, 13 persen melalui indera dengar, dan 12 persen melalui indera lainnya.

Geofery Wilson, mengemukakan angka-angka yang perbandingannya hampir sama dengan angka-angka yang dikemukakan para ahli di atas. Ia mengatakan sekitar kurang lebih 82 persen pengetahuan seseorang masuk melalui indera lihat, 12 persen melalui indera dengar, dan 6 persen melalui indera lainnya.

 Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa media dipandang penting dalam proses pembelajaran (memperoleh pengalaman). Melalui penggunaan media pembelajaran secara baik diharapkan siswa dapat memahami materi pelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, jelas bahwa peningkatan kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran sangat dipengaruhi oleh faktor penggunaan media dalam pembelajaran yang sesuai tuntutan kurikulum. Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti di SMAN 9 Makassar yang merupakan salah satu sekolah yang tergolong unggulan yang mampu menyediakan berbagai macam fasilitas penunjang proses belajar mengajar, selama ini guru menyampaikan materi dengan metode ceramah, dibantu dengan media gambar dan belum memiliki media pembelajaran yang spesifik untuk *filum porifera* seperti awetan hewan. Siswa merasa kesulitan memahami materi karena cakupannya terlalu luas dan spesies yang sulit dijumpai. Selanjutnya peneliti melakukan observasi terdapat masalah kurang efektifnya proses pembelajaran, masih banyak guru yang menggunakan media yang kurang menarik perhatian siswa, seperti penggunaan media gambar pada materi *filum porifera*, sehingga siswa merasa kurang mengerti dan merasa bosan. Siswa lebih memilih bercerita dengan teman sebangkunya yang mengakibatkan situasi kelas yang kurang kondusif. Melalui aplikasi *cyberlink powerdirector* dibuatlah sebuah media video pembelajaran yang diharapkan dapat membantu menjelaskan konsep *filum porifera.* Hal ini dipertegas oleh hasil identifikasi kebutuhan yang diberikan oleh peneliti kepada 34 orang siswa kelas x, dimana hasil dari identifikasi kebutuhan mengenai kondisi proses pembelajaran didapatkan hasil 45,1% berada pada kualifikasi sangat kurang, sehingga hal ini akan menjadi pertimbangan peneliti dalam mendesain media pembelajaran. Kemudian hasil identifikasi kebutuhan mengenai media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa didapatkan hasil 76,96% berada pada kualifikasi baik, menunjukkan ketertarikan siswa menggunakan media video dalam proses pembalajaran.

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa di SMAN 9 Makassar kurang memanfaatkan media berbasis elektronik seperti video pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, dampaknya, dalam proses pembelajaran siswa terlihat tidak antusias dalam belajar, siswa merasa kesulitan memahami materi yang ditampilkan, siswa merasa bosan sehingga tidak memperhatikan gurunya, dan tidak banyak siswa yang mau bertanya kepada guru dalam proses pembelajaran. Terlebih dalam pelajaran biologi yang sangat membutuhkan konsentrasi karena membutuhkan daya ingat yang tinggi untuk mampu memahami berbagai konsep biologi dalam kehidupan nyata, serta siswa memandang mudah mata pelajaran biologi.

Salah satu jenis media yang dapat mendukung proses pembelajaran adalah dengan penggunaan media video. Manfaat media video dalam pendidikan yaitu mampu menambah minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menyimak sekaligus melihat gambar.

Media video merupakan salah satu jenis media audio-visual. Media audio-visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Media audio-visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran biologi. Arsyad (2013 : 50) menyatakan bahwa :

video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Sedangkan menurut Daryanto (2012:87) menyatakan bahwa “media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial”. Media video dalam proses pembelajaran memiliki keuntungan menurut Rusman, dkk (2012: 222) yaitu:

Dengan menggunakan media video siswa diharapkan dapat memperoleh persepsi dan pemahaman yang sama dan benar, selain siswa dapat menerima materi mata pelajaran. Sedangkan guru diharapkan dapat mengikat siswa selama pembelajaran berlangsung dan membantunya mengingat kembali dengan mudah berbagai pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari.

Berdasarkan pendapat di atas penggunaan aplikasi *Cyberlink PowerDirector* sangat mendukung untuk pembuatan video pembelajaran. Pandangan peneliti yang cocok digunakan dalam penelitian ini adalah video pembelajaran jenis *Cyberlink PowerDirector* karena video pembelajaran ini mempunyai fitur-fitur yang sederhana dan berkualitas sehingga mudah digunakan ataupun dipelajari oleh guru, dan tampilannya sangat menarik sehingga mampu menarik minat siswa untuk lebih memerhatikan proses pembelajaran yang diberikan, pembelajaran dalam hal ini adalah pembelajaran biologi. Pembelajaran dalam mata pelajaran biologi dianggap cocok untuk menggunakan media video pembelajaran *Cyberlink Powerdirectore*  karena materi yang akan dibuatkan media adalah materi *Porifera (hewan berpori)*. Dalam materi ini pemahaman yang mendalam karena spesies tersebut sangat jarang dilihat dan guru kesulitan menghadirkan media asli sehingga media video pembelajaran menggunakan *Cyberlink PowerDirector*  sangatlah relevan dengan materi dan pembelajaran yang akan digunakan.

Penelitian menggunakan video pembelajaran *Cyberlink PowerDirector* di sekolah SMAN 9 Makassar, karena peneliti beranggapan sekolah tersebut cukup memadai dalam hal fasilitas seperti tersedianya LCD proyektor, laptop dan perangkat komputer serta tersedianya jaringan wifi yang bisa diakses oleh siswa dan guru. Berdasarkan observasi peneliti di sekolah dan wawancara singkat yang dilakukan dengan siswa sekolah tersebut. Hasil observasi dan wawancara tersebut menghasilkan bahwa di SMAN 9 Makassar pada pembelajaran biologi masih minim penggunaan media berbasis elektronik seperti video pembelajaran, hanya penggunaan media berbasis cetak seperti buku pelajaran yang digunakan sebagai media pembelajaran.

Berkaitan dengan hal tersebut di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih mendalam mengenai *“*Pengembangan Media VideoPembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi *Cyberlink* *PowerDirector* Pada Mata Pelajaran Biologi Siswa Kelas X SMAN 9 Makassar*”.*

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dirumuskan masalah pokok penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah identifikasi kebutuhan media videopembelajaran dengan menggunakan aplikasi *cyberlink powerdirector* pada mata pelajaran biologi Siswa Kelas X SMAN 9 Makassar ?
2. Bagaimanakah desain media videopembelajaran dengan menggunakan aplikasi *cyberlink powerdirector* pada mata pelajaran biologi Siswa Kelas X SMAN 9 Makassar ?
3. Bagaimanakah tingkat validitas dan kepraktisan media videopembelajaran dengan menggunakan aplikasi *cyberlink powerdirector* pada mata pelajaran biologi Siswa Kelas X SMAN 9 Makassar ?
4. **Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut untuk:

1. Mengetahui identifikasi kebutuhan media videopembelajaran dengan menggunakan aplikasi *cyberlink powerdirector* pada mata pelajaran biologi Siswa Kelas X SMAN 9 Makassar.
2. Mengetahui desain media videopembelajaran dengan menggunakan aplikasi *cyberlink powerdirector* pada mata pelajaran biologi Siswa Kelas X SMAN 9 Makassar.
3. Mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan media videopembelajaran dengan menggunakan aplikasi *cyberlink powerdirector* pada mata pelajaran biologi Siswa Kelas X SMAN 9 Makassar.
4. **Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. **Manfaat Teoretis**
2. Bagi akademisi, sebagai bahan masukan/informasi bagi Program Studi Teknologi Pendidikan tentang pembelajaran menggunakan program media video pembelajaran.
3. Bagi peneliti yang lain, sebagai bahan referensi dan sebagai bahan untuk mengkaji permasalahan yang relevan dengan permasalahan seperti peneliti angkat pada penelitian ini.
4. **Manfaat Praktis**
5. Sekolah
6. Memberikan masukan tentang kreatifitas dalam proses pembelajaran yang berjalan di sekolah terutama penggunaan media pembelajaran.
7. Mendorong sekolah untuk selalu mengembangkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan sekolahnya.
8. Memberikan kontribusi dalam mengembangkan pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan bagi siswa.
9. Guru
10. Sebagai sarana dalam mengembangkan diri dan visi pendidikan dengan meningkatkan efektifitas pembelajaran.
11. Sebagai bahan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran terutama dalam penggunaan video pembelajaran pada pembelajaran biologi.
12. Siswa

Sebagai media dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dalam belajar sekaligus meningkatkan prestasi diri.