**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Seiring dengan perkembangan zaman, kemampuan akan peningkatan sumber daya manusia semakin meningkat terutama pada era modernisasi serta dalam dunia pendidikan. Salah satu bukti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era ini adalah adanya penemuan dan inovasi baru baik itu perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) pada alat elektronik.

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang pesat, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar meningkatkan kualitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam kualitas guru/pengajar, inovasi pembelajaran, dan kualitas maupun kelengkapan sarana dan prasarana. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran lebih inovatif dan kreatif yang mendorong peserta didik dapat belajar secara optimal baik dalam belajar mandiri maupun dalam pembelajaran di kelas. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, yang membahas tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab III Pasal 4 ayat (4) berbunyi : “Pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran”. Sudarman (2005:68) menjelaskan bahwa “salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran”. Proses pembelajaran di kelas masih diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi. Pendidikan di sekolah terlalu fokus terhadap konsep bahwa bahan ajar yang diajarkan guru harus dihafal oleh peserta didik. Pendidikan tidak di arahkan untuk mengembangkan dan membangun karakter serta potensi yang dimiliki peserta didik.

Mencapai tujuan pendidikan serta mengimbangi perkembangan-perkembangan dalam dunia pendidikan guru diharuskan mengembangkan pembelajaran dengan metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif dengan mengikut sertakan perkembangan teknologi pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas, contohnya seperti pemanfaatan media. Hal ini sesuai dengan pernyataan Badan Standar Nasional Pendidikan Tahun 2007 dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, bahwa: “menggunakan beragam pendekatan pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar lain”. Menurut Barbara & Richey (1994:50) menyatakan bahwa “Pemanfaatan media ialah penggunaan yang sistematis dari sumber untuk belajar”. Proses pemanfaatan media merupakan proses pengambilan keputusan berdasarkan pada spesifikasi desain pembelajaran.

Menurut Arsyad (2013:12) mengungkapkan media pembelajaran yang baik pada umumnya memiliki 3 ciri utama, yaitu bersifat fiksatif, manipulatif dan distributif. Ciri fiksatif ditandai dengan kemampuan media untuk menyimpan, melestarikan atau merekonstruksi suatu peristiwa. Ciri manipulatif ditandai dengan kemampuannya untuk mentransfer beragam peristiwa dalam konteks atau waktu yang beragam dalam satu alur yang menarik dan tidak bertele-tele. Sedangkan ciri distributif ditandai dengan kemampuan media untuk menampilkan suatu hal atau peristiwa secara merata kepada peserta didik tanpa pengecualian dan dapat disajikan secara berulang-ulang tanpa kehilangan esensi dari hal yang hendak disampaikan.

Semua sifat media pembelajaran yang baik tersebut dimiliki oleh media video. Oleh karena itu, penggunaan media ini sangat sesuai dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian Augman Baugh, Edgar Dale dan Geofery Wilson (1976) dalam Karim (2007) tentang media mengenai penggunaan indera dan memperoleh pengalaman bahwa:

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.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. 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 diatas menunjukkan bahwa media visual dipandang penting dalam proses pembelajaran (memperoleh pengalaman).

Manfaat media video dalam pendidikan yaitu mampu menambah minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menyimak sekaligus melihat gambar. 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.

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 menyimak. 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.

Peranan media membantu guru dalam pembelajaran, sehingga ide- ide kreatif suasana belajar yang menyenangkan, membuat pembelajaran lebih menarik. Salah satu aplikasi yang digunakan adalah *sparkol videoscribe*. *Sparkol videoscribe* merupakan sebuah aplikasi video yang dimanfaatkan untuk membuat video pembelajaran animasi yang terdiri dari rangkain gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh, dengan karakteristik yang unik, *sparkol videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran. Fitur yang disediakan oleh *software* ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan mata pelajaran yang diinginkan. Selain menggunakan desain yang telah disediakan di dalam *software*, pengguna dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian di- *import* ke dalam *software* tersebut. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan *dubbing* dan memasukkan suara sesuai kebutuhan untuk membuat video. Pembuatan *videoscribe* juga dapat dilakukan secara *offline* sehingga tidak tergantung pada layanan internet, hal ini pastinya akan lebih memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe*. Pengguna hanya perlu men- *download software* dan di*install* pada PC yang dimiliki.

Pelajaran biologi merupakan mata pelajaran yang termasuk dalam rumpun ilmu pengetahuan alam (IPA atau sains). Ilmu sains berkaitan dengan cara mencari tahu (*inquiry*) tentang alam secara sistematis, sehingga pembelajaran bukan hanya sebagai penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta- fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pembelajaran biologi di sekolah diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam kehidupan sehari-hari yang lebih membutuhkan ketelitian dalam menyimak agar dapat dipahami oleh peserta didik. Hal ini dapat tercapai dengan menggunakan metode- metode pembelajaran yang menarik, diantaranya adalah metode ceramah, metode diskusi, metode demonstrasi dan penggunaan media. Berdasarkan diskusi antara peneliti dan guru mata pelajaran biologi maka media yang cocok digunakan dalam penelitian ini adalah media video jenis *sparkol videoscribe* karena mempunyai fitur animasi yang lengkapi, efek animasi gambar tangan yang menarik juga dapat digunakan untuk menambahkan animasi yang digambar tangan ke presentasi dan membuat konten membosankan itu menjadi lebih menarik.

Sebelum peneliti turun ke lapangan melakukan observasi, peneliti mendapatkan data awal tentang informasi keberadaan sekolah SMAN 2 Bantaeng. Berdasarkan penuturan dari narasumber bahwa di SMAN 2 Bantaeng sebelumnya beberapa guru mengikuti pelatihan yang dilaksanakan oleh beberapa mahasiswa dari salah satu perguruan tinggi swasta yang ada di Makassar. kegiatan tersebut memuat pelatihan tentang media video. Peserta dari pelatihan tersebut diikuti oleh beberapa guru yang ada di SMAN 2 Bantaeng. maka dilakukan tindak lanjut dengan melakukan observasi di sekolah dengan maksud melakukan wawancara bebas dengan pihak guru. Diperoleh data berupa masalah-masalah yang ada di sekolah itu meliputi guru kesulitan dalam menggunakan media video. Selain itu siswa cenderung kurang termotivasi dengan materi pembelajaran yang menggunakan metode ceramah.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 2 Bantaeng sekaligus juga merupakan salah satu sekolah yang tergolong kurang maksimal dalam penerapan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, hal ini ditandai dengan kurangnya pemanfaatan media yang digunakan dalam proses pembelajaran terkhusus pada mata pelajaran biologi sehingga berdampak kurang baik pada semangat serta perhatian peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar. Terlebih pada mata pelajaran biologi yang membutuhkan konsentrasi penuh karena lebih banyak menggunakan daya ingat yang tinggi.

Pencapaian tujuan dalam proses pembelajaran harus didukung dengan kerja keras, semangat dan kerja sama dari semua pihak yang ada di sekolah. Salah satu indikator keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas adalah dengan melihat ketercapaian nilai batas minimal keberhasilan belajar siswa. Berdasarkan data yang diperoleh pada saat wawancara di SMAN 2 Bantaeng, siswa dapat dikatakan tuntas belajar apabila telah mencapai skor minimal dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75%, berdasarkan nilai evaluasi, dari 114 peserta program ilmu pengetahuan alam, 70% telah tuntas belajar, namun dari ketidak tuntasan itu paling banyak ditemui di kelas XI IPA 4 yaitu sebesar 59% (20 dari 28 peserta didik).

Kemudian peneliti melakukan observasi kedua kalinya yang di lakukan saat kegiatan belajar mengajar di kelas, peran guru mendominasi. Guru menjelaskan materi menggunakan metode ceramah. Siswa berkewajiban memperhatikan penjelasan guru, menulis materi dan menanyakan yang belum dipahami. Akan tetapi kewajiban tersebut tidak sepenuhnya dilaksanakan karena respon siswa yang bermacam-macam. Beberapa siswa nampak antusias mengikuti pembelajaran, sedang yang lain nampak kurang antusias. Melihat fenomena pembelajaran yang kurang efektif dan efisien itu, peneliti menyatakan bahwa untuk mencapai tujuan instruksional dalam pembelajaran, diperlukan perancangan media interaktif yang baik sehingga terjadi peningkatan prestasi pada peserta didik.

Peneliti menggunakan video pembelajaran dengan *software sparkol videoscribe* di sekolah SMAN 2 Bantaeng. Karena peneliti beranggapan sekolah tersebut cukup memadai dalam hal fasilitas. Berdasarkan observasi peneliti di sekolah dan wawancara singkat yang dilakukan dengan guru dan siswa di sekolah tersebut. Hasil observasi dan wawancara tersebut menghasilkan bahwa di SMAN 2 Bantaeng pada mata pelajaran IPA Biologi masih minim penggunaan media video sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas hal tersebut menjadi pertimbangan utama bagi peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran biologi kelas XI SMA Negeri 2 BANTAENG”.

1. **Rumusan Masalah**
2. Bagaimanakah tahap *define* media videopembelajaran pada mata pelajaran biologi kelas XI SMA Negeri 2 Bantaeng?
3. Bagaimana *desain* media video pembelajaran pada mata pelajaran biologi kelas XI SMA Negeri 2 Bantaeng?
4. Bagaimanakah tingkat validitas, kepraktisan dan keefektifan media video pembelajaran pada mata pelajaran biologi kelas XI SMA Negeri 2 Bantaeng?
5. **Tujuan Penelitian**
	1. Untuk mengetahui tahap *define* media video pembelajaran pada mata pelajaran biologi kelas XI SMA Negeri 2 Bantaeng.
	2. Untuk mengetahui *desain* media video pembelajaran pada mata pelajaran biologi kelas XI SMA Negeri 2 Bantaeng.
	3. Untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan dan keefektifan media video pembelajaran pada mata pelajaran biologi kelas XI SMA Negeri 2 Bantaeng.
6. **Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. **Manfaat Teoritis**
2. Bagi Akademis

Sebagai bahan masukan/informasi bagi program studi Teknologi Pendidikan tentang pembelajaran menggunkan media interaktif.

1. Bagi peneliti yang lain

Sebagai bahan referensi dan sebagai bahan untuk mengkaji permasalahan yang relevan mengenai pembelajaran yang menggunakan media interaktif.

1. **Manfaat Praktis**
2. Sekolah
3. Memberikan masukan tentang kreatifitas dalam proses pembelajaran yang berjalan di sekolah terutama penggunaan media pembelajaran.
4. Mendorong sekolah untuk selalu mengembangkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan sekolahnya.
5. Guru

Sebagai bahan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran terutama dalam penggunaan media pada pembelajaran Biologi

1. Siswa

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