

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari lembaga pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tatalaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, cara, perbuatan mendidik (Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2002). Melalui pendidikan seseorang akan terlibat dalam proses komunikasi yang nantinya akan memperkaya pengetahuan. Teknologi informasi sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi maupun metode pembelajaran. Tuntutan pembelajaran yang semakin cepat, efektif, dan efisien tidak dapat dihindari. Sejalan dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang semakin canggih. Pembelajaran yang efektif dan efisien merupakan tujuan pembelajaran yang menekankan pada penguasaan pengetahuan secara tuntas (Maesaroh dkk, 2016)

Dalam penyelenggaraan pendidikan kurikulum merupakan suatu hal yang esensial. Setiap kurikulum memiliki kekhasan dan penekanan aspek yang berbeda, namun pada hakikatnya adalah untuk menyempurnakan kurikulum sebelumnya dalam rangka menyelaraskan dengan tuntutan zaman (Sudarisman, 2015).

Kurikulum 2013 memberikan keluasan kepada sekolah untuk berkreasi dalam mencapai suasana pembelajaran yang inovatif. Keberhasilan penerapan kurikulum pada dasarnya bergantung pada masing-masing guru, dimana guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran biologi merupakan salah satu bidang studi yang sangat kompleks dan terkonsep sehingga saling berkaitan satu dengan yang lainnya. Tujuan pembelajaran biologi adalah agar siswa dapat memahami, menemukan dan menjelaskan konsep-konsep, prinsip-prinsip dalam biologi (Rosmaini, 2004). Seperti yang diketahui saat ini, dalam proses pembelajar biologi yang salah siswa cenderung merasa bosan dan tidak paham mengenai materi yang telah di ajarkan. Peserta didik hanya mengandalkan daya hafalnya dalam mempelajari materi biologi.

Seorang pendidik mata pelajaran Biologi harus dapat memberikan pengalaman belajar yang baik dan bermakna bagi peserta didiknya untuk tiap sub pokok bahasan materi Biologi yang akan diajarkan. Hal ini menjadi tugas utama dan mulia bagi pendidik Biologi untuk membuat inovasi dalam pembelajaran Biologi dengan memperhatikan metode dan pendekatan yang akan dipilih dan digunakan setiap akan melaksanakan pelaksanaan belajar mengajar.

Di dalam pembelajaran, peserta didik difasilitasi untuk terlibat secara aktif mengembangkan potensi dirinya menjadi kompetensi. Guru menyediakan pengalaman belajar bagi peserta didik untuk melakukan berbagai kegiatan yang memungkinkan mereka mengembangkan potensi yang dimiliki. Dengan demikian siswa memiliki keleluasaan mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya untuk mempersiapkan diri menghadapi tantangan di masa depan baik di

masyarakat, lingkungan pekerjaan maupun dunia pendidikan yang lebih tinggi Permendikbud No. 81 A (dalam Suharno, 2014). Sehingga pelajaran Biologi yang selama ini dikenal dengan “pelajaran yang membosankan dan hafalan”, dapat merubah paradigma peserta didik yang demikian menjadi belajar biologi yang belajar tentang makhluk hidup yang perlu dikaji dan dipelajari dengan menyenangkan dan bermakna.

Proses pembelajaran biologi dengan menggunakan media pembelajaran memiliki peran penting dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran saat pembelajaran berlangsung akan lebih mudah untuk merangsang pemikiran dan juga memberikan gambaran yang lebih jelas dan nyata tentang materi yang di ajarkan kepada siswa. Dengan demikian akan merangsang perhatian, minat dan ketertarikan siswa dalam belajar biologi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan hasil wawancara di sekolah SMA Muhammadiyah 3 Jember yang di laksanakan pada tanggal 20 Maret 2018, dengan guru biologi Ir.Sutoyo bahwa di sekolah SMA Muhammadiyah 3 merupakan sekolah yang menggunakan kurikulum 2013. Proses pembelajaran kurikulum 2013 biasanya menggunakan sumber belajar berupa buku guru dan juga buku siswa. Buku paket siswa hanya dapat digunakan saat disekolah karena buku paket hanya dipinjamkan oleh pihak sekolah. Selain itu siswa juga menggunakan sumber belajar berupa LKS (Lembar Kerja Siswa).

Sarana dan prasarana di sekolah cukup memadai ditandai dengan tersedianya Laboratorium biologi dan LCD proyektor di setiap kelas. Saat proses pembelajaran biologi penggunaan IT seperti fasilitas LCD (*Liquid Cristal*

Display) sudah digunakan namun penggunaannya belum maksimal. Biasanya guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa power point, untuk penggunaan media pembelajaran berbasis video masih belum dimanfaatkan.

Kondisi siswa kelas X di SMA Muhammadiyah 3 Jember saat pembelajaran biologi sangat bervariasi bergantung jenis materi yang sedang di pelajari. Saat proses pembelajaran siswa lebih cenderung mencari materi di internet dari pada membaca buku. Beberapa siswa berpendapat bahwa mata pelajaran biologi merupakan pembelajaran yang abstrak dan sebagian besar kurang memahami yang disampaikan oleh guru. Sehingga mereka kurang berminat dan merasa bosan dengan pembelajaran biologi. Siswa berfikir bahwa belajar biologi hanya dengan mendengarkan dan menghafal. Sehingga siswa kurang antusias dan kurang berminat dalam pembelajaran Biologi.

Guru berpendapat bahwa materi yang cenderung siswa merasa kesulitan saat belajar adalah materi kingdom animalia terutama pada sub bab *Invertebrata*. Selain cakupan materi yang luas siswa juga kesulitan dalam mengklasifikasikan masing-masing kelas. Siswa merasa sulit membedakan ciri-ciri dari masing-masing kelas dari masing-masing filum pada materi *invertebrata*.

Peserta didik merupakan generasi yang tidak lepas dari perkembangan teknologi sehingga, media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan TI sangat diperlukan. Selain itu, tersedianya media berbasis TI tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, namun juga mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi siswa (Ibrahim, 2012). Kecenderung siswa mencari materi di internet dari pada membaca buku, penggunaan media pembelajaran berbasis video

akan menjadi solusi yang tepat untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pendukung saat kegiatan pembelajaran berlangsung .

Videoscribe merupakan sebuah media pembelajaran video 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 (Wulandari, 2016). Menyaksikan *videoscribe* dapat lebih meningkatkan pemahaman karena tidak hanya melibatkan visual tetapi juga audio. *Videoscribe* memaparkan informasi secara berangsur-angsur sehingga memicu rasa ingin tahu seseorang serta menumbuhkan sikap antusias (Air dkk, 2015).

Musyadat (2015) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *videoscribe* yang telah dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran, meningkatkan hasil belajar, membantu siswa dalam memahami materi, dan menarik perhatian siswa. Wulandari (2016), media pembelajaran dengan menggunakan *Sparkol Videoscribe* dapat menjadi salah satu alternatif media yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Making dan Hariyanto (2016) minat belajar mahasiswa setelah menggunakan media pembelajaran yang berbasis *videoscribe* dan aurora 3D meningkat sebesar 12,16%.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan membuat media pembelajaran berupa *videoscribe* dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* Pada Pokok Bahasan *Filum Mollusca* SMA Kelas X “.**

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Pada penelitian ini, tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :
Berdasarkan latar belakang dari penelitian ini, tujuan yang ingin dicapai adalah menghasilkan produk berupa *videoscribe* sebagai media pembelajaran biologi pada pokok bahasan *Filum Mollusca* SMA kelas X.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Hasil penelitian ini, diharapkan menghasilkan produk dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. *Videoscribe* yang di desain dengan menggunakan aplikasi *sparkol*.
2. Produk *videoscribe* ini berisi mengenai konsep tentang materi *Mollusca* yang didesain menarik dengan menyajikan gambar animasi dan dari masing-masing kelas dari *Filum Mollusca*. Sehingga dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik dan efisien bagi siswa
3. Produk berisi uraian materi *Filum Mollusca* yang di dalamnya mencakup karakteristik secara umum, klasifikasi, ciri-ciri dari masing-masing kelas, habitat serta peranan dari *Filum Mollusca*
4. Format penyimpanan video dapat berupa *MP4, MKV* dan *AVI* sehingga dapat di putar menggunakan laptop dan juga *handphone*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang di harapkan bisa di peroleh dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami konsep pembelajaran biologi materi *Filum Mollusca*.

2. Bagi guru dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang bervariasi dan disukai siswa dalam proses belajar mengajar, karena efisien dan mudah dipahami oleh siswa.
3. Bagi siswa dapat digunakan siswa untuk belajar secara mandiri dan efektif dalam proses belajar biologi untuk mencapai penguasaan kompetensi.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Asumsi dalam penelitian pengembangan ini adalah :

1. Guru biologi dapat menggunakan *videoscribe* dalam proses pembelajaran biologi pada materi *Filum Mollusca*.
2. Selain guru media pembelajaran ini dapat dijadikan sumber belajar mandiri bagi siswa.
3. Pengembangan video ini hanya pada materi *Filum Mollusca* pada SMA Kelas X. Materi *Filum Mollusca* ini meliputi karakteristik secara umum, klasifikasi, ciri-ciri dari masing-masing kelas, habitat serta peranan dari masing-masing kelas.
4. Video dapat diperoleh secara online (melalui *youtube*) maupun *offline*.
5. Hasil pengembangan produk ini hanya diujicobakan secara terbatas.

1.6 Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya kesalahan penafsiran dan membatasi istilah maka definisi operasional pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Pengembangan adalah suatu usaha yang dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa *videoscribe*.

2. Media Pembelajaran adalah media atau alat yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami dan memperoleh informasi yang dapat didengar dan dilihat oleh panca indera sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
3. *Videoscribe* adalah salah satu *software* berbentuk video yang di dalamnya terdapat animasi serta berbagai macam gambar dan tulisan kata-kata serta desain animasi tulis tangan pada layar yang berlatar putih untuk menjelaskan suatu konsep yang di sertai dengan audio.
4. Materi *Filum Mollusca* adalah materi pelajaran SMA kelas X semester genap. *Filum Mollusca* merupakan salah satu *filum* dari *Invertebrata*, *Filum Mollusca* adalah hewan lunak yang tidak memiliki ruas. Tubuh lunaknya dilindungi oleh cangkang, meskipun ada juga yang tidak bercangkang. Materi *Filum Mollusca* ini meliputi karakteristik secara umum, klasifikasi, ciri-ciri dari masing-masing kelas, serta peranan *Filum Mollusca* dalam kehidupan.