

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan aktualisasi kurikulum yang menuntut aktivitas, kreatifitas, dan kearifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan peserta didik sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan secara efektif dan menyenangkan. Dalam proses menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, guru harus mengetahui hakikat dari pembelajaran itu sendiri yaitu bahwa pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah yang nantinya diharapkan dapat memberikan dampak yang positif bagi penyerapan materi ajar oleh siswa. Pembelajaran tersebut diharapkan mampu mencetak tamatan menjadi tenaga kerja tingkat menengah yang siap latih, siap kerja, siap mandiri, siap mengembangkan diri secara berkelanjutan dan unggul dalam bidang keahliannya, berwawasan iptek dan berlandaskan iman dan taqwa.

Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin canggih, manusia saat ini banyak dituntut untuk selalu ikut serta dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Begitu juga dalam hal pendidikan, pembelajaran harus sudah mengadopsi kerangka keilmuan modern dalam rangka mengejar kesetaraan dengan manusia di belahan dunia lainnya. Guru yang biasanya dianggap sebagai satu-satunya sumber pengetahuan sudah seharusnya dirubah, yaitu dengan banyak menggunakan berbagai sumber yang dapat menambah pengetahuan siswa.

SMAN 1 Putussibau adalah salah satu SMA terfavorit yang ada di kapuas hulu, tepatnya di kota putussibau. Dari hasil pra-observasi saya di sekolah ini, guru masih menggunakan media pembelajaran berupa power point untuk melaksanakan proses pembelajaran yang dimana proses pembelajaran ini masih bersifat *teacher center*. hal ini yang membuat siswa merasa bosan karena proses pembelajaran hanya terfokus mendengarkan guru saja (metode ceramah), hal ini kurang efektif karna mata pelajaran biologi khususnya pada materi sistem pencernaan pada manusia ini tidak hanya membutuhkan materi tapi juga

membutuhkan suatu penggambaran tentang system pencernaan pada manusia ini bekerja.

Media pembelajaran berbasis video interaktif dapat dijadikan suatu solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Video interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, animasi ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunanya. Didalam video interaktif ditambahkan suatu fitur tanya disaat video berlangsung, hal ini bertujuan untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Video juga bisa dimanfaatkan untuk hampir semua topik, tipe pembelajaran, dan setiap ranah: kognitif, afektif, psikomotorik, dan interpersonal. Pada ranah kognitif, pembelajaran bisa mengobservasi rekreasi dramatis dari kejadian sejarah masa lalu dan rekaman aktual dari peristiwa terkini, karena unsur warna, suara dan gerak di sini mampu membuat karakter berasa lebih hidup. Selain itu menonton video, setelah atau sebelum membaca, dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi ajar. Pada ranah afektif, video dapat memperkuat siswa dalam merasakan unsur emosi dan penyikapan dari pembelajaran yang efektif. Hal ini tidak dapat dilepaskan dari potensi emosional impact yang dimiliki oleh video, dimana ia mampu secara langsung penyikapan personal dan siswa..

Penggunaan metode ceramah tidak sepenuhnya salah. Hal ini dikemukakan oleh Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2013: 97) bahwa metode ceramah memiliki kelebihan, antara lain: (1) Mudah mengorganisasikan tempat duduk/kelas; (2) Dapat diikuti oleh siswa dalam jumlah besar; (3) Mudah mempersiapkan dan melaksanakan; (4) Guru mudah menerangkan pelajaran. Akan tetapi metode ceramah juga memiliki kekurangan yaitu: (1) Mudah menjadi verbalisme (pengertian kata-kata); (2) Gaya belajar visual kurang diuntungkan sedangkan gaya belajar auditif/mendengar lebih menerimanya; (3) Memicu kebosanan apabila digunakan terlalu sering dan lama; (4) Menyebabkan siswa menjadi pasif.

Keberhasilan proses pembelajaran ditentukan beberapa faktor, salah satu diantaranya adalah penggunaan media pembelajaran. Menurut Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2009: 15) 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.

Pada ranah psikomotorik, video memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu bekerja. Misalnya dalam mendemonstrasikan bagaimana tatacara merangkai bunga, membuat origami pada anakanak dan lain sebagainya. Semua itu akan terasa lebih simpel, mendetail, dan bisa diulang-ulang. Video pembelajaran yang merekam kegiatan motorik siswa juga memberikan kesempatan pada mereka untuk mengamati dan mengevaluasi kerja praktikum mereka, baik secara pribadi maupun feedback dari temantemannya. Sedangkan pada ranah meningkatkan kompetensi interpersonal, video memberikan kesempatan pada mereka untuk mendiskusikan apa yang telah mereka saksikan secara bersama-sama. Misalnya tentang resolusi konflik dan hubungan antar sesama, mereka bisa saling mengobservasi dan menganalisis sebelum menyaksikan tayangan video.

Pemanfaatan teknologi multimedia tidak lagi sebuah hal yang sulit karena lama-kelamaan pada saat sekarang ini sudah mulai bisa dijangkau oleh segenap lapisan masyarakat. Artinya, sekolah yang merupakan lembaga pendidikan harus bisa mengikuti dan menunjang perkembangan teknologi agar dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, bervariasi dan mampu mengembangkan pengetahuan siswa serta memperluas wawasan terhadap materi-materi yang diajarkan.

Media pembelajaran berbasis video interaktif memiliki keunggulan yaitu lebih menarik perhatian siswa karena sesuai dengan minat siswa tingkat SMA serta bagus untuk diimplementasikan pada pembelajaran di tingkat SMA khususnya di SMAN 1 putussibau yang media pembelajarannya cenderung membosankan yaitu hanya menggunakan media gambar visual dan buku. Media video interaktif ini berbeda dengan video-video pembelajaran lainnya

yang biasanya hanya berisi slide power point materi maupun slide kumpulan gambar visual. Media video ini diinovasi dengan menyajikan animasi interaktif yang didesain sedemikian rupa yang dapat menarik perhatian anak-anak khususnya siswa sehingga siswa termotivasi untuk memperhatikan materi pembelajaran dan mampu memainkan imajinasinya tentang gambaran materi yang disajikan melalui video interaktif tersebut sehingga akan mempengaruhi dan meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah uraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Pengembangan media pembelajaran video interaktif mata pelajaran biologi kelas XI SMAN 1 Putussibau” Sub-sub masalah yang menjadi fokus penelitian, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar biologi kepada siswa kelas XI di SMAN 1 Putussibau?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video interaktif pada siswa di SMAN 1 Putussibau?
3. Bagaimana respon siswa setelah di implementasikan media pembelajaran video interaktif pada siswa SMAN 1 Putussibau?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran video interaktif mata pelajaran biologi kelas XI SMAN 1 Putussibau. Pengembangan yang dimaksud dalam hal ini adalah dengan tujuan khusus untuk mengetahui :

1. Pengembangan media pembelajaran video interaktif mata pelajaran biologi kelas XI SMAN 1 Putussibau.
2. Kelayakan media pembelajaran video interaktif mata pelajaran biologi kelas XI SMAN 1 Putussibau.
3. Respon siswa setelah implementasikan media pembelajaran video interaktif mata pelajaran biologi kelas XI SMAN 1 Putussibau.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian yang dilakukan yaitu:

1. Peneliti
 - a. Sebagai sarana menerapkan ilmu yang telah diperoleh dibangku kuliah serta memberikan inovasi dalam bidang media pembelajaran.
 - b. Dapat digunakan sebagai media pembelajaran apabila kelak menjadi tenaga pengajar.
2. Siswa

Media pembelajaran video interaktif ini menjadi referensi dalam proses pembelajaran di kelas maupun belajar mandiri di rumah sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.
3. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan variasi dalam memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih bervariasi sebagai sarana belajar siswa.

E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

1. Materi dalam media ini adalah mata pelajaran biologi untuk kelas XI menggunakan media pembelajaran video interaktif.
2. Software media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran individu maupun klasikal dengan menggunakan perangkat komputer dan laptop. Jika digunakan secara klasikal, maka dibantu dengan LCD (Liquid Cristal Display).
3. Isi media pembelajaran adalah sebagai berikut:
 - a. Petunjuk penggunaan media yang berguna mempermudah guru dan siswa dalam penggunaan media pembelajaran.
 - b. Kompetensi berisi Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang berkaitan dengan pembelajaran biologi.
 - c. Materi dalam media pembelajaran interaktif ini berisi uraian materi dan tampilan video.
 - d. Pustaka yang berisi daftar pustaka yang digunakan dalam penyusunan materi pembelajaran.

- e. Profil berisi nama pengembang, pembimbing, ahli materi, ahli media dan pendukung.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran yaitu Filmora Version 10 sebagai software utama untuk melakukan pengeditan Video.
5. Software media disimpan dalam VCD dan *flasdisk* dengan format .exe dan .mp4.

F. Definsi Operasional

Definisi Operasional digunakan untuk memperjelas dan mempertegas makna yang dimaksud oleh peneliti dan untuk menghindari kesalahan persepsi tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Pengembangan video interaktif

Media pembelajaran video interaktif salah satu media yang penyampaian materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik yang menyajikan pesan-pesan audio dan visual, melalui gambar-gambar dalam frame yang diproyeksikan secara mekanis agar terlihat gambar itu lebih hidup, sehingga dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar, meningkatkan referensi belajar siswa, dan membangkitkan daya tarik dan imajinasi siswa. Video interaktif kali ini adalah video yang di buat dengan software *filmora version 10* sebagai pembantu dalam media pembelajaran video interaktif ini, yang nanti video ini akan dibuat dalam bentuk format video yang mudah di buka yaitu mediaplayer, Vlc, Youtube.

2. *Filmora Version 10*

Adalah perangkat lunak yang berguna unuk mengedit semua video yang ada pada *computer*, sehingga *software* ini bisa digunakan untuk membuat video interaktif.