

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bangsa yang ingin maju dianggap perlu meningkatkan kualitas pendidikan karena pendidikan berkualitas tinggi dapat membantu pembangunan di semua industri. Pemerintah telah berupaya untuk meningkatkan kualitas mutu pendidikan dan sumber daya manusia, diantaranya: (1) pengadaan sarana dan prasarana penunjang pendidikan; (2) meningkatkan profesionalisme pendidik melalui pengembangan profesi, pendidikan, seminar, program musyawarah guru topik (MGMP) untuk masing-masing bidang studi, dan kolaborasi antara guru, lembaga pendidikan, dan sekolah; (3) pengembangan kurikulum dari kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) menjadi kurikulum 2013.

Pada masa pandemi, pemerintah telah mengembangkan kurikulum terbaru. Hal ini disebabkan karena kehilangan pembelajaran yang terjadi selama pandemi. Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 yang menetapkan instruksi pelaksanaan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran menjadi landasan hukum penyelenggaraan kurikulum ini. Sekolah tidak dipaksa untuk menggunakan kurikulum otonom ini oleh pemerintah federal. Sekolah yang dirasa belum siap untuk menerapkan kurikulum merdeka masih diizinkan untuk mengajar siswa di unit pendidikan mereka menggunakan kurikulum 2013 atau kurikulum darurat.

Sama halnya dengan sekolah lain, SMA Negeri 3 Singaraja masih menggunakan K13.

Kurikulum 2013 mencakup orientasi pembelajaran yang disebut pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Mahasiswa diharapkan dapat berpartisipasi aktif dalam semua kegiatan belajar mengajar. Semua kegiatan belajar mengajar perlu partisipasi aktif siswa. Oleh karena itu, untuk memastikan bahwa siswa belajar, guru harus inovatif dalam pengembangan dan penyediaan media atau alat pembelajaran. Pentingnya sumber belajar dan media, khususnya materi pembelajaran biologi sebagai salah satu unsur masukan instrumental yang dapat ditemukan baik di dalam maupun di luar sekolah, tidak dapat diabaikan (Suhardi, 2007).

Penggunaan media pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajarannya. Dalam proses belajar mengajar, pemakaian media pembelajaran dapat memotivasi anak-anak, merangsang studi mereka, dan bahkan memiliki dampak psikologis pada mereka (Arsyad, 2014). Guru harus mampu membangun atau membangun media yang mengedepankan efektivitas proses belajar mengajar seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di zaman modern.

Untuk mendukung pembelajaran dan berpegang pada empat pilar yang ditetapkan oleh UNESCO belajar untuk mengetahui, belajar untuk melakukan, belajar untuk hidup bersama, dan belajar untuk menjadi media pembelajaran harus dikembangkan (Munir, 2010: 2). Keempat pilar ini memungkinkan kesimpulan

bahwa ketersediaan media pembelajaran memungkinkan siswa untuk dengan cepat mempelajari berbagai topik yang berhubungan dengan pengetahuan.

Pemilihan penggunaan media pembelajaran yang tepat membuat pembelajaran lebih mudah dan menyenangkan saat mengikuti proses belajar. Jika pembelajaran yang diselenggarakan membawa rasa senang bagi siswa, maka siswa akan dapat dengan mudah memahami dan mencerna materi pelajaran tersebut. Dengan cara ini, tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien.

Menurut hasil wawancara yang dilakukan pada 30 Agustus 2022, dengan guru mata pelajaran Biologi di SMA Negeri 3 Singaraja mengatakan bahwa sudah pernah untuk menggunakan media pembelajaran berupa video kepada siswa di dalam kelas, dan siswa juga menyukai pembelajaran yang menggunakan media video karena sangat menarik untuk dipelajari. Akan tetapi guru mengatakan pada materi animalia belum pernah memberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video, hanya berpegangan pada buku ajar saja. Serta masih banyak siswa yang mengeluhkan sulitnya mata pelajaran biologi pada materi animalia saat mengklasifikasikan film serta nama ilmiah yang terdapat pada materi animalia.

Alat pembelajaran yang tepat diperlukan ketika mempelajari topik-topik yang berhubungan dengan hewan sehingga siswa dapat dengan mudah mengidentifikasi dan membuat keputusan. Animalia dengan Kompetensi Dasar yang Diperlukan, khususnya kompetensi dasar, merupakan salah satu sumber pengetahuan yang digunakan dalam pengajaran biologi kelas X SMA Negeri 3 Singaraja. Dalam 3.9, siswa harus menunjukkan bahwa mereka dapat membagi

hewan menjadi beberapa kelompok berdasarkan lapisan tubuh dan kebiasaan reproduksi mereka. Membandingkan Kemampuan dasar termasuk memahami kompleksitas lapisan tubuh hewan (diploblastik dan triploblastik), simetri tubuh, rongga tubuh, dan sistem reproduksi (KD 4.9). Dengan membandingkan fitur rumit dari beberapa lapisan yang menyusun tubuh hewan dan dengan mempertimbangkan lapisan tubuh, rongga, simetri, dan reproduksi, siswa harus dapat mengklasifikasikan spesies ke dalam berbagai filum dari KD (Irmaningtyas, 2016).

Melihat permasalahan yang ada di lapangan, penggunaan media pembelajaran video mampu menjadi alternatif. Hal ini disebabkan dengan penggunaan media pembelajaran video maka siswa dapat memahami konsep materi secara lebih luas dan mendetail. Dalam hal pembelajaran, materi pembelajaran video sangat penting, terutama untuk kelas biologi. Belajar menggunakan media video bisa lebih menarik dan memberikan kedalaman dan pemahaman. Selain itu, media video memiliki kemampuan untuk melampaui batasan ruang dan waktu, dengan cepat menceritakan peristiwa sejarah, dan merangsang pikiran dan imajinasi. Selain itu, menonton video sambil belajar dapat membantu siswa berpikir lebih kritis (Busyaeri, 2016). Menurut Hadi (2017), salah satu media yang menggabungkan pendengaran (suara) dan gerak visual adalah video edukasi (gambar bergerak). Salah satu bentuk media yang dapat membantu siswa dalam memahami suatu ide adalah video karena kesederhanaan memutar ulang film dan kapasitas untuk menyampaikan informasi secara sistematis.

Penggunaan media pembelajaran video yang dikembangkan dapat menjadi solusi untuk menyampaikan materi-materi biologi yang kompleks seperti materi animalia. Peneliti mengembangkan media pembelajaran video ini berupa penggabungan audio dan gambar gerak yang memiliki durasi di setiap segmen video yaitu 3-5 menit. Hal ini dimaksudkan agar dengan melakukan hal tersebut, mahasiswa akan memahami ide tersebut dengan lebih lengkap dan lebih memperhatikan materi pelajaran.

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dijelaskan, media pembelajaran video sangat sesuai dikembangkan untuk menyelesaikan masalah pendidikan biologi di SMA Negeri 3 Singaraja. Kegembiraan dan semangat siswa diharapkan dihasilkan dari produksi materi pembelajaran video yang andal dari penelitian pengembangan ini.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Karena banyaknya klasifikasi nama ilmiah yang harus diingat dan dipelajari, mahasiswa masih kesulitan memahami klasifikasi masing-masing filum dan nama-nama ilmiah dalam materi animalia.
2. Guru masih sulit untuk mengembangkan media pembelajaran yang mudah dipahami siswa meskipun tidak disampaikan langsung oleh guru utamanya pada materi yang abstrak dan sulit dijelaskan hanya dengan teks bacaan.
3. Tidak ada kekurangan sumber daya instruksional yang menarik yang dapat menarik perhatian siswa.
4. Media pembelajaran masih digunakan secara terbatas selama proses belajar mengajar di kelas.

1.3 Pembatasan Masalah

Kegiatan pembelajaran biologi kelas X di SMA Negeri 3 Singaraja saat ini sedang didasarkan pada temuan identifikasi tantangan yang telah dijelaskan memerlukan adanya media pembelajaran video pada materi animalia. Ini diperlukan untuk membantu siswa memahami materi, lebih membutuhkan penjelasan menyeluruh yang mencakup membaca teks dan memiliki alat bantu audio dan visual.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun dari media pembelajaran video pada materi animalia di SMA Negeri 3 Singaraja?
2. Bagaimanakah temuan uji kelayakan media pembelajaran video SMA Negeri 3 Singaraja?
3. Bagaimana hasil uji perorangan dan kelompok kecil pada media pembelajaran video materi animalia di SMA Negeri 3 Singaraja?

1.5 Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut, berdasarkan uraian masalah yang telah diberikan di atas:

1. Untuk mengetahui rancang bangun dari media pembelajaran video pada materi animalia di SMA Negeri 3 Singaraja.

2. Untuk memahami hasil uji kelayakan materi pembelajaran video animalia di SMA Negeri 3 Singaraja.
3. Untuk mengetahui hasil uji perorangan dan kelompok kecil terhadap media pembelajaran video pada materi animalia di SMA Negeri 3 Singaraja.

1.6 Manfaat Pengembangan

Manfaat dari penelitian ini didasarkan pada permasalahan yang disebutkan di atas, yaitu:

1.6.1 Secara Teoritis

Diyakini bahwa temuan penyelidikan ini akan menambah studi pengetahuan yang dapat digunakan sebagai pegangan dalam kegiatan belajar mengajar, memberikan informasi, dan berpartisipasi dalam proses pendidikan sesuai dengan mata pelajaran yang disajikan.

1.6.2 Secara Praktis

a. Bagi siswa

Melalui proses pembuatan media pembelajaran video akan terciptanya lingkungan belajar responsif dan akan lebih mudah bagi siswa untuk mengerti mengenai animalia.

b. Bagi guru

Memberi bantuan guru untuk membuat kegiatan belajar mengajar lebih menyenangkan yang akan imbaulah siswa untuk mengambil peran aktif dalam pembelajaran mereka dan untuk berperan serta lebih sering.

c. Bagi sekolah

Hasil temuan penelitian ini dapat diterapkan oleh lembaga pendidikan untuk meningkatkan standar pengajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran video ini dikembangkan dengan menampilkan elemen multimedia seperti tulisan, gambar dan audio yang dikemas menjadi beberapa episode video.
2. Sumber belajar video ini menawarkan konten animalia, seperti klasifikasi hewan menjadi film berdasarkan rongga tubuh, lapisan, dan simetri.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran video berdasarkan pada analisis kebutuhan siswa kelas X di SMA Negeri 3 Singaraja. Kemudahan media pembelajaran, kemudahan dalam memahami isi media pembelajaran dan minimnya ukuran media menjadi faktor penting dalam penelitian ini. Materi animalia merupakan materi yang terbilang sangat kompleks. Sehingga berdasarkan hal tersebut, siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat mempermudah pemahaman dan membangun konsep materi dengan baik. Oleh karena itu, sangat penting untuk menyediakan sumber belajar video untuk materi animalia kelas X.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Berikut ini dapat digunakan untuk menggambarkan anggapan yang mendasari pembuatan materi pembelajaran video menggunakan konten animalia ini:

- a. Pembelajaran menggunakan video lebih menarik minat belajar siswa dan lebih mudah dipahami oleh siswa, karena video pembelajaran tidak hanya berisikan teks bacaan, namun juga gambar dan audio.
- b. Media pembelajaran video yang dibuat per-episode dapat mengurangi kebosanan siswa dalam belajar, khususnya pada materi biologi animalia yang tergolong kompleks dengan cakupan yang luas.
- c. Validator adalah profesor yang dipilih berdasarkan spesialisasi mereka. Selain itu, dosen dari Departemen Teknologi Pendidikan berperan sebagai validator media specialist yang sudah kompeten di bidang multimedia.
- d. Item dalam kuesioner validasi sepenuhnya menilai produk dan menunjukkan apakah itu layak untuk digunakan atau tidak. Hal ini dilakukan sesuai dengan kriteria yang digunakan untuk membuat kuesioner validasi.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Ada berbagai batasan dalam pengembangan media pembelajaran video ini, yang diuraikan sebagai berikut:

- a. Hanya satu jenis konten, khususnya konten animalia, yang tersedia di platform pembelajaran video ini.

- b. Langkah pelaksanaannya hanya dilakukan sebagian, khususnya di sekolah binaan, SMA Negeri 3 Singaraja.
- c. Uji coba pengembangan hanya dibatasi pada siswa kelas X MIPA di SMA Negeri 3 Singaraja.
- d. Penelitian pengembangan ini hanya sampai tahap uji kelayakan dan hasil uji perorangan dan kelompok kecil.

1.10 Definisi Istilah

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Proses pengembangan untuk memproduksi dan menilai materi pendidikan (Arsyad, 2014). Penelitian ini mendefinisikan penciptaan media pembelajaran sebagai urutan proses kegiatan yang menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran video berdasarkan teori-teori pengembangan yang diterima. Teori pengembangan berbasis model 4D dengan langkah-langkah *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *dessimination* (penyebaran) digunakan untuk membuat media pembelajaran. Sampai pada titik di mana media penelitian berada dalam perkembangan mereka. Penelitian ini mengacu pada video instruksional sebagai media pembelajaran.

2. Media Pembelajaran Video

Jenis media pendidikan terbaik dan paling akurat untuk mentransmisikan pesan adalah video, yang akan sangat membantu siswa dalam memahami (Yudianto, 2017). Materi pembelajaran video yang disebutkan dalam penelitian ini berupa video bergerak yang menampilkan konten animalia

yang telah dihimpun dari berbagai koleksi video dan gambar lainnya. Gambar dan video ini diambil dari banyak situs web dan tempat lain.

3. Materi Animalia

Dalam kurikulum 2013 untuk SMA adalah salah satu materi biologi kelas X. Materi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah materi dengan Kompetensi Dasar 3.9 yang harus dicapai siswa yaitu, siswa mampu mengelompokkan hewan ke dalam filum berdasarkan lapisan tubuh dan reproduksi.

4. Uji Kelayakan

Uji kelayakan adalah cara untuk mendapatkan data awal kualitas bahan ajar oleh ahli yang dapat memberikan penilaian terhadap kelayakan secara struktur dan komponen produk bahan ajar (Yosi, 2017). Uji kelayakan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah uji kelayakan media pembelajaran video dengan materi animalia. Aspek yang diuji meliputi aspek format, materi, penyajian dan bahasa yang akan divalidasi kepada dosen ahli.

5. Uji Perorangan dan Kelompok Kecil

Uji perorangan dan kelompok kecil adalah uji yang untuk mengetahui saran dan kritik yang berkaitan dengan produk bahan ajar. Yang dimaksud uji perorangan dan kelompok kecil pada penelitian ini adalah pengukuran menggunakan angket respon siswa yang akan disesuaikan dengan tabel kategori.