BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar adalah suatu proses konstruksi oleh pembelajar dengan membangun sebuah pemahaman baru berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya (Schunk, 2012). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu (*inquiry*) tentang alam secara sistematis, sehingga IPA dapat dikatakan suatu proses penemuan dan belajar Biologi sebagai salah satu bidang IPA merupakan pengembangan kemampuan berpikir analitis, untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan peristiwa alam sekitar (Permendiknas, 2006). Biologi menjadi salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas (SMA) dan diperlukan strategi pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memahami, menemukan dan menjelaskan konsep-konsep serta prinsip-prinsip Biologi (Rosmaini, *et.al.,* 2004). Dalam suatu proses belajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai.

Berdasarkan observasi dan hasil wawancara guru Biologi yang telah dilakukan (lihat lampiran 4), terdapat beberapa kendala bagi siswa dalam mempelajari materi Invertebrata khususnya filum *Cnidaria* dan

Platyhelminthes diantaranya banyak proses-proses fisiologis yang sulit dimengerti oleh siswa seperti siklus hidup filum tersebut, pembelajaran didominasi oleh kegiatan menghapal, penggunaan media yang kurang menarik bagi siswa karena hanya menggunakan power point dan papan tulis saja serta banyaknya materi yang harus dipelajari dan objek yang dipelajari jauh dari kehidupan siswa dan sulit dilihat langsung sehingga siswa menjadi terkendala dalam memahami pelajaran tersebut.

Hamalik (2008) juga mengungkapkan bahwa seringkali masalah yang terjadi dalam pembelajaran adalah masalah metode. Siswa terkadang bersikap acuh saat di kelas atau tidak mau masuk kelas salah satu sebabnya adalah masalah metode mengajar yang digunakan oleh guru. Seringkali guru mengajar menggunakan ceramah, yakni menggunakan kata-kata saja dengan akibat siswa kurang atau tidak memahami hal-hal yang diajarkan.

Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan kendala dalam pembelajaran adalah penggunaan media yang sesuai. Arsyad (2011) mengatakan bahwa media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar dan beberapa media yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran antara lain papan tulis, power point, buku literatur atau penggunaan video. Beberapa hal tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran antara lain: memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis,

mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera manusia, mengatasi sifat pasif siswa, dan dapat membuat persepsi yang sama bagi siswa (Sadiman, 2011).

Media video klip merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat dipakai dalam kegiatan belajar. Media video klip dan lagu yang berisi materi pembelajaran Invertebrata diharapkan dapat memvisualisasikan objek pembelajaran yang sulit dibawa ke dalam ruang kelas sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi. Berk (2009) mengungkapkan bahwa video dapat dijadikan media pembelajaran yang baik karena memiliki berbagai dampak positif bagi siswa. Multimedia seperti video klip bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, jelas, dan mudah dimengerti. Informasi akan lebih mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata digunakan untuk menyerap informasi itu (Arsyad, 2011).

Berdasarkan hasil observasi (lihat lampiran 2), hampir seluruh siswa mengatakan bahwa mereka mendukung dan tertarik melakukan pembelajaran Biologi dengan menggunakan media video klip. Selain itu penggunaan media video klip pada saat penulis melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) diminati sebagian besar siswa kelas X IPA SMA Negeri 1 Jakarta. Oleh karena itu perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran berupa video klip pada materi Invertebrata untuk membantu siswa dalam memahami materi tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, maka diidentifikasi beberapa masalah, antara lain :

1. Bagaimana penggunaan video klip sebagai media pembelajaran bagi siswa di SMA pada materi filum *Cnidaria* dan *Platyhelminthes*?
2. Bagaimana mengembangkan video klip untuk pembelajaran Biologi siswa di SMA pada materi filum *Cnidaria* dan *Platyhelminthes*?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa identifikasi masalah yang sudah diuraikan, penelitian ini dibatasi mengenai pengembangan video klip sebagai media pembelajaran siswa di SMA pada materi filum *Cnidaria* dan *Platyhelminthes*.

D. Perumusan Masalah

Perumusan masalah yang dilakukan pada penelitian ini yaitu “Bagaimana mengembangkan video klip sebagai media pembelajaran Biologi siswa di SMA pada materi filum *Cnidaria* dan *Platyhelminthes*?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video klip sebagai media pembelajaran Biologi siswa di SMA pada materi filum *Cnidaria* dan *Platyhelminthes*.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian pengembangan ini adalah :

1. Menjadi bahan informasi tentang pengembangan suatu media pembelajaran yang akan diterapkan di sekolah.
2. Sebagai inspirasi untuk guru agar termotivasi untuk mengembangkan media alternatif lain dalam kegiatan belajar.
3. Memberikan inspirasi bagi sekolah dalam pengembangan media pembelajaran alternatif di sekolah.
4. Menjadi bahan acuan bagi penelitian selanjutnya terkait dengan pengembangan media pembelajaran.