

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan sebuah sarana yang efektif dalam mendukung perkembangan serta peningkatan sumber daya manusia menuju ke arah yang lebih positif. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat dan bangsa” (Ruswandi, *dkk.* 2008).

Dengan adanya perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan juga akan berpengaruh terhadap kualitas sistem pembelajaran di sekolah. Artinya, dengan kehadiran teknologi yang modern sekolah dituntut untuk lebih kreatif dalam membuat pembelajaran menjadi menarik dan efektif, baik dalam proses pembelajaran maupun media pembelajaran sehingga siswa akan menjadi senang dan tidak bosan selama proses pembelajaran berlangsung dan memperoleh hasil belajar maksimal. Untuk memanfaatkan alat teknologi pendidikan diperlukan keterampilan dari pihak guru serta sikap positif terhadap perkembangan alat teknologi pendidikan. Setiap alat pendidikan mempunyai kelebihan dan kekurangannya, namun semua dapat memberi bantuan menurut hakikat masing-masing (Busyaeri, *dkk.* 2016).

Upaya peningkatan kualitas proses belajar mengajar dan hasil belajar bagi siswa di setiap jenjang pendidikan perlu diwujudkan, agar diperoleh sumber daya manusia yang berkualitas dan dapat menunjang pembangunan nasional. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar adalah penggunaan media pengajaran dalam proses belajar mengajar. Upaya ini merupakan salah satu sarana belajar yang diatur oleh guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta perubahan sikap masyarakat sekarang ini, penggunaan media pengajaran dalam kegiatan belajar mengajar

sangatlah penting dan memiliki nilai yang tinggi dalam dunia pendidikan, terutama untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar yang lebih baik di sekolah (Harsono, *dkk.* 2009).

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan, karena media pembelajaran merupakan salah satu alat untuk menyalurkan pesan guru sebagai sumber kepada siswa sebagai penerima pesan. Media pembelajaran berfungsi untuk menarik perhatian siswa, memperjelas ide dan menggambarkan fakta yang mungkin akan cepat diabaikan atau dilupakan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya - upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar.

Menurut Suparlan dan Suhartano (2009) menyatakan, bahwa pembelajaran yang efektif ditandai dengan pencapaian tujuan yang sudah ditetapkan, sedangkan pembelajaran yang menyenangkan ditandai dengan rasa senang siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa memusatkan perhatian secara penuh dalam belajar. Terdapat beragam media yang dapat dikembangkan oleh guru untuk membantunya dalam proses pembelajaran baik dari media visual maupun audio-visual. Inilah yang sepatutnya dikembangkan oleh guru sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat membangkitkan motivasi serta merangsang siswa untuk belajar sekaligus memberikan pengaruh psikologis bagi siswa lewat interaksi-interaksi yang dibutuhkan selama pembelajaran berlangsung.

Hasil riset British Audio Visual Aids (BAVA) memaparkan bahwa hasil pembelajaran yang tidak menggunakan media hanya terserap 13% dari keseluruhan materi yang telah diberikan. Dengan menggunakan media pembelajaran perolehan bahan ajar yang terserap dapat ditingkatkan sampai 86%. Pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran yaitu mempunyai peranan penting untuk mencapai tujuan belajar (Rusman, 2010). Hal ini dipertegas dari pendapat Arsyad (2013) yang mengatakan penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran itu.

Berdasarkan penelitian Busyaeri, *dkk* (2016) mengenai Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar MAPEL IPA Di Min Kroya Cirebon yang mengatakan penggunaan video pembelajaran IPA umumnya sangat diminati oleh semua siswa MIN Kroya, sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan terhadap 27 responden yang menjadi sampel penelitian ternyata didapat 79,63% yang mengatakan sangat setuju bila pembelajaran alat pencernaan manusia dilakukan dengan menggunakan video pembelajaran, dan 12,96% mengatakan setuju bila pembelajaran alat pencernaan manusia dilakukan dengan menggunakan video pembelajaran, serta 7,40% yang mengatakan tidak setuju bila pembelajaran alat pencernaan manusia dilakukan dengan menggunakan video pembelajaran. Hasil belajar siswa dengan menggunakan video pembelajaran pada materi alat pencernaan manusia di kelas V A MIN Kroya Panguragan Cirebon terhadap 27 responden yang dijadikan sampel penelitian ternyata diperoleh rata-rata hasil belajarnya mencapai 80,63, hal ini terjadi karena dipengaruhi oleh media yang digunakan guru dalam menyampaikan materi selama proses belajar mengajar. Hal ini membuktikan bahwa tingginya tingkat pengaruh video terhadap hasil belajar siswa MIN Kroya.

Berdasarkan penelitian Rohini (2010) mengenai Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas Iv SD N 02 Korleko yang mengatakan ada pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN No 02 Korleko. Rata - rata pretes (sebelum perlakuan/penggunaan media gambar) sebesar 60, 34%. Sedangkan rata-rata postes (setelah perlakuan/penggunaan media gambar) meningkat menjadi sebesar 70, 17%. Jadi dapat disimpulkan adanya peningkatan hasil belajar ini yang disebabkan karena adanya usaha guru menggunakan media gambar dalam pembelajaran sehingga siswa lebih tertarik dalam belajar dan lebih memahami materi pembelajaran.

Dari hasil data observasi dan wawancara di MAN 2 Tanjung Pura, maka diidentifikasi berbagai masalah yang terjadi yaitu kurangnya pemanfaatan dan pengembangan media dalam proses belajar mengajar, kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang, keterbatasan dan

belum dimanfaatkannya fasilitas pendukung pembelajaran yang tersedia di sekolah sebagai alat bantu pembelajaran misalnya proyektor, masih ada siswa yang tidak tuntas dalam memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan sekolah khususnya pada mata pelajaran Biologi di kelas XI, hal ini terbukti dari hasil belajar siswa pada semester I T.P 2016/2017 belum seluruhnya memenuhi KKM, dimana dari 100% siswa yang mengikuti evaluasi terdapat sekitar 40% siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Nilai KKM yang ditetapkan di MAN 2 Tanjung Pura pada mata pelajaran biologi untuk kelas XI yaitu 75.

Dalam mata pelajaran Biologi terutama pada sub materi pokok kultur jaringan, guru hanya menyampaikan materi menggunakan metode ceramah, media papan tulis dan buku. Padahal materi ini sulit dipahami kalau diajarkan dengan media tersebut, karena disini tidak hanya teori yang diajarkan tetapi ada beberapa teknik kultur jaringan yang tidak dapat diajarkan melalui media papan tulis, buku dan metode ceramah. Seharusnya materi ajar dapat tersampaikan dan siswa tidak hanya dapat memahami, namun ia mampu mempraktikkannya secara langsung. Ada beberapa materi yang belum dipahami siswa, karena keterbatasan media, bahan ajar, dan daya dukung lingkungan sekitar yang tidak memadai, dan penggunaan video pembelajaran membutuhkan alat bantu lain seperti laptop dan proyektor yang menjadi kendala, baik dari pihak sekolah yang belum memiliki alat tersebut maupun dari kemampuan guru dalam membuat video dan mencari video di internet serta mengoperasikannya untuk diberikan kepada siswa. Guru harus membawa siswa kedalam laboratorium kultur jaringan, tetapi tidak semua sekolah yang memiliki laboratorium kultur jaringan. Alasannya, laboratorium ini tidak sembarangan digunakan karena bersifat steril sehingga tidak semua sekolah mendirikan laboratorium ini. Guru belum mengoptimalkan penggunaan media yang efektif sehingga siswa harus membayangkan alat, bahan dan proses dalam kultur jaringan. Hal ini yang menyebabkan rendahnya daya serap siswa pada materi yang diajarkan dan mempengaruhi hasil belajar siswa yang diperoleh oleh siswa.

Jadi dari beberapa masalah yang diperoleh dalam sub materi kultur jaringan, maka harus dilakukan pembaharuan dan peningkatan dalam proses belajar mengajar yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Dengan penggunaan media video pembelajaran dan media gambar membuat suasana proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga siswa tidak mudah bosan. Dengan media video pembelajaran dan media gambar yang dibuat sendiri oleh peneliti dan diharapkan siswa lebih mudah menyerap pelajaran, menangkap informasi dengan jelas dan dapat mengenal lebih dekat objek biologi yang sedang dipelajari. Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Diajar Dengan Menggunakan Media Video Pembelajaran dan Media Gambar Pada Sub Materi Pokok Kultur Jaringan di Kelas XI MIPA MAN 2 Tanjung Pura Tahun Pembelajaran 2017/2018”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah proposal penelitian, maka permasalahan yang di peroleh adalah:

1. Kurangnya pemanfaatan dan pengembangan media dalam proses belajar mengajar
2. Keterbatasan dan belum dimanfaatkannya fasilitas pendukung pembelajaran yang tersedia di sekolah
3. Hasil belajar biologi siswa yang masih ada belum memenuhi KKM yang ditentukan sekolah yaitu 75 sebanyak 40%.
4. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru, hanya mengandalkan media papan tulis dan buku.
5. Masih banyak ditemui siswa yang kurang paham dengan materi kultur jaringan yang disampaikan, karena tidak semua materi bisa disampaikan melalui metode ceramah terutama materi kultur jaringan dimana siswa harus membayangkan alat, bahan dan proses dalam kultur jaringan.

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian dapat dilaksanakan dengan baik maka peneliti membatasi masalah penelitian yaitu:

1. Media yang digunakan adalah media video pembelajaran dan media visual (media gambar) yang berisi tentang Sub Materi Pokok Kultur Jaringan.
2. Variabel yang di ukur adalah hasil belajar siswa.
3. Subjek penelitian kelas XI MIPA MAN 2 Tanjung Pura Tahun Pembelajaran 2017/2018.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah, maka yang menjadi rumusan masalah adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media video pembelajaran pada sub materi pokok Kultur Jaringan di kelas XI MIPA MAN 2 Tanjung Pura berdasarkan tingkat kognitif?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media gambar (visual) pada sub materi pokok Kultur Jaringan di kelas XI MIPA MAN 2 Tanjung Pura berdasarkan tingkat kognitif?
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media video pembelajaran dengan media gambar (visual) pada sub materi pokok Kultur Jaringan di kelas XI MIPA MAN 2 Tanjung Pura?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media video pembelajaran pada sub materi pokok Kultur Jaringan di kelas XI MIPA MAN 2 Tanjung Pura berdasarkan tingkat kognitif.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media gambar (visual) pada sub materi pokok Kultur Jaringan di kelas XI MIPA MAN 2 Tanjung Pura berdasarkan tingkat kognitif.

3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media video pembelajaran dengan media gambar (visual) pada sub materi pokok Kultur Jaringan di kelas XI MIPA MAN 2 Tanjung Pura.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi guru, sebagai masukan untuk mengambil inisiatif dalam rangka penyempurnaan program proses belajar mengajar sehingga antara guru sebagai pendidik bisa saling melengkapi dan bekerja sama dengan baik, dan meningkatkan pemilihan media dan pemanfaatan penggunaan media video pembelajaran dan media gambar serta memperkaya kreativitas guru dalam mengajar.
2. Bagi siswa, dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis video pembelajaran dan media gambar, memudahkan siswa dalam memahami materi kultur jaringan sehingga meningkatkan hasil belajar siswa, siswa dapat termotivasi, lebih antusias dan berperan aktif dalam proses belajar.
3. Bagi madrasah, sebagai bahan masukan dalam mengambil kebijaksanaan yang tepat dan menambah sarana dan prasarana dalam memberikan gairah dalam proses belajar mengajar guna meningkatkan mutu dan prestasi belajar siswa sekaligus meningkatkan mutu pendidikan.

### **1.7. Definisi Operasional**

Agar tidak terjadi kekeliruan menafsirkan istilah dalam penelitian ini, maka perlu diberikan definisi operasional sebagai berikut:

#### **1. Hasil belajar**

Hasil belajar adalah suatu nilai yang dicapai oleh siswa menurut kemampuannya dalam mengerjakan atau menyelesaikan soal evaluasi tes hasil belajar. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah postes.

## 2. Media Video Pembelajaran

Video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik meliputi gambar dan suara. Media video pembelajaran bersifat interaktif tutorial membimbing peserta didik untuk memahami sebuah materi melalui visualisasi.

## 3. Media Gambar

Gambar merupakan media visual yang penting, umum dan mudah di dapat. Dikatakan penting sebab ia dapat mengganti kata verbal. Media gambar yang ditampilkan harus dapat dimengerti, terang, dan dapat menangkap ide atau informasi yang terkandung di dalamnya dengan jelas.