

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan cara yang tepat membangun sumber daya manusia yang bermutu untuk mendukung terwujudnya tujuan pembangunan nasional. Peran pendidikan sangat penting demi kemajuan suatu bangsa, karena kemajuan bangsa ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia perlu adanya peningkatan kualitas pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan cara memperbaiki proses pembelajaran di sekolah.

Secara pedagogis arah pendidikan terkait dengan pengembangan pendekatan dan metodologi proses pendidikan dan pembelajaran yang memanfaatkan berbagai sumber belajar (*multilearning resources*). Teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan telah mengubah paradigma pendidikan yang menempatkan guru sebagai fasilitator dan agen pembelajaran di mana siswa dapat memiliki akses yang seluas-luasnya kepada beragam media untuk kepentingan pendidikannya. Siswa dapat memanfaatkan teknologi yang ada menjadi suatu media pembelajaran yang sesuai, sehingga mempermudah peserta didik untuk menerima materi pembelajaran.

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek tersebut saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa setelah pembelajaran berlangsung serta konteks pembelajaran yang termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru

Hasil penelitian dilakukan oleh American for the Advancement of Science (AAAS) menyatakan bahwa *“Research has shown that many students lack the necessary knowledge and skill in science and technology to function in modern world”*, yaitu banyak sekali siswa yang tidak mengetahui pengetahuan dan keterampilan sains dan teknologi dalam perannya di dunia modern.

Agar tujuan pembelajaran tepat sasaran maka diperlukan strategi berbagai macam pendekatan – pendekatan, media, metode agar siswa aktif belajar sehingga diharapkan hasil belajar siswa yang lebih baik.

Dari hasil wawancara peneliti dengan guru bidang studi Biologi kelas XI MIA SMA Panca Budi Medan diketahui, pada saat pelaksanaan pembelajaran penggunaan media pembelajaran masih belum optimal. Hal ini dapat dilihat dari kurang bervariasinya media yang digunakan guru dalam mata pelajaran biologi. Media yang digunakan pada saat pembelajaran masih biasa dan terbatas berupa media visual dengan menggunakan LCD, sehingga diperlukan pengembangan media dalam bentuk audio-visual yaitu berupa video pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar, kemampuan berpikir kritis, hasil belajar dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran kultur jaringan.

Berdasarkan observasi di lapangan, juga didapatkan informasi bahwa laboratorium SMA Panca Budi Medan juga belum pernah melakukan praktikum kultur jaringan, disebabkan oleh mahalnya alat dan bahan yang digunakan pada saat melakukan percobaan Kultur Jaringan membuat guru lebih memilih media gambar melalui LCD. Sehingga diperlukan penggunaan video pembelajaran yang dapat menggantikan fungsi laboratorium Kultur Jaringan. Kelebihan penggunaan media video pembelajaran lebih efisien karena dapat digunakan kapan pun dan dimana pun, biaya yang diperlukan relatif lebih murah, dan dapat digunakan berkali – kali.

Penggunaan media video pembelajaran akan mampu mencapai efektivitas proses pembelajaran, mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada materi yang dipelajari sehingga proses pembelajaran menjadi menarik, serta memberikan pengalaman langsung kepada siswa tentang suatu kejadian atau peristiwa. Tingkat retensi (daya serap dan daya ingat) siswa terhadap materi

pelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indera pendengaran dan penglihatan.

Untuk itulah maka peneliti melakukan penelitian berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI-MIA SMA Panca Budi Medan Pada Sub Materi Kultur Jaringan Tahun Pembelajaran 2017/2018”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang dapat diteliti antara lain:

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi Sub Materi Pokok Kultur Jaringan yang dibuktikan dari belum semua siswa mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
2. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih terbatas dan belum optimal.

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian dapat dilaksanakan dengan baik maka permasalahan dalam penelitian ini perlu dibatasi dengan maksud untuk lebih memfokuskan pada masalah yang dikaji. Penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah Sub Materi Pokok Kultur Jaringan.
2. Media yang digunakan adalah media video pembelajaran buatan peneliti yang sudah dimodifikasi dari Internet.
3. Hasil belajar yang diukur adalah berdasarkan aspek kognitif jenjang C1-C6.

1.4. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas. Maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar biologi siswa dengan menggunakan media video pembelajaran pada Sub Materi Pokok Kultur Jaringan di kelas XI-MIA SMA Panca Budi Tahun Pembelajaran 2017/2018 berdasarkan tingkat kognitif C1-C6.
2. Bagaimana hasil belajar biologi siswa tanpa menggunakan media video pembelajaran pada Sub Materi Pokok Kultur Jaringan di kelas XI-MIA SMA Panca Budi Tahun Pembelajaran 2017/2018 berdasarkan tingkat kognitif C1-C6.
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar biologi siswa yang diajarkan dengan menggunakan media video pembelajaran dengan hasil belajar siswa tanpa menggunakan media video pembelajaran pada Sub Materi Pokok Kultur Jaringan di kelas XI-MIA SMA Panca Budi Tahun Pembelajaran 2017/2018 berdasarkan tingkat kognitif C1-C6.

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui hasil belajar biologi siswa dengan menggunakan media video pembelajaran pada Sub Materi Pokok Kultur Jaringan di kelas XI-MIA SMA Panca Budi Tahun Pembelajaran 2017/2018 berdasarkan tingkat kognitif C1-C6.
2. Untuk mengetahui hasil belajar biologi siswa tanpa menggunakan media video pembelajaran pada Sub Materi Pokok Kultur Jaringan di kelas XI-MIA SMA Panca Budi Tahun Pembelajaran 2017/2018 berdasarkan tingkat kognitif C1-C6.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar biologi siswa melalui penerapan penggunaan media video pembelajaran dengan hasil belajar siswa tanpa menggunakan media video pembelajaran pada Sub Materi Pokok Kultur Jaringan di kelas XI-MIA SMA Panca Budi Tahun Pembelajaran 2017/2018 berdasarkan tingkat kognitif C1-C6.

1.6. Manfaat Penelitian

Setelah dilaksanakan penelitian ini, peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan antara lain :

1. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat membantu siswa untuk mengkonkritkan pemahaman abstrakterhadap Sub Materi Kultur Jaringan dengan jelas dan menarik. Dengan bantuan video pembelajaran ini, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan kualitas belajar meningkat.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam menentukan media pembelajaran alternatif untuk memperbaiki kualitas pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan lagi selama proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengalaman serta terampil dalam memilih media pembelajaran yang efektif bagi peserta didik dan sebagai latihan dalam penulisan karya ilmiah selanjutnya.

4. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber informasi untuk mengembangkan media pembelajaran disekolah agar kualitas pembelajaran semakin meningkat.