

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan berkembang pesat saat ini, berbagai pembaruan telah di aplikasikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Diperlukan terobosan baru untuk meningkatkan kualitas pendidikan, seperti pengembangan kurikulum, inovasi media pembelajaran dan pembaruan sarana dan prasarana pendidikan. Prestasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih inovatif, sehingga dapat mendorong peserta didik untuk belajar secara optimal.¹

Model pembelajaran yang guru gunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran biologi umumnya menggunakan model pembelajaran konvensional. Dimana pembelajaran umumnya masih berpusat pada guru, sehingga guru hanya mengajar dengan metode ceramah, sementara siswa hanya mendengar dan mencatat pada buku catatan. Model pembelajaran tersebut cenderung membuat siswa pasif, sehingga siswa merasa jenuh dalam menerima pelajaran biologi dan enggan mengungkapkan ide-ide atau penyelesaian dari masalah yang diberikan guru. Kondisi ini banyak terjadi di lapangan, seperti dalam pelaksanaan pembelajaran biologi sekarang ini pada umumnya guru masih menggunakan metode

¹ Eko Setiawan, Marzuki dan Siti Halidjah, *“Pengembangan Pembelajaran Menyimak Berbasis Multimedia Interaktif di Kelas Va Sekolah Dasar”* (Pontianak : PGSD, FKIP Universitas Tanjungpura, 2014), hal. 2.

konvensional yaitu guru masih mendominasi kelas, siswa datang, duduk, melihat guru memberi penjelasan, dan lebih mudah lupa akan materi yang diberikan guru. Hal tersebut berimbas kepada hasil belajar siswa yang kurang.²

Melihat kondisi saat ini yang terdampak pandemi *Covid-19* dalam 2 tahun terakhir, memberikan dampak luar biasa pada kehidupan manusia secara global.³ Dunia pendidikan juga ikut terdampak, mengharuskan pendidik dan peserta didik menjalankan pembelajaran secara daring, membuat urgensi media pembelajaran menjadi semakin dioptimalkan fungsinya. Perkembangan teknologi semakin pesat dengan ditandai munculnya sebuah produk atau konten digital dengan memanfaatkan teknologi informasi sebagai salah satu upaya mewujudkan pembelajaran yang modern. Selain itu, konten digital saat ini sangat berkembang dan diminati di kalangan siswa sekolah menengah. Akses konten digital (Teknologi Informasi dan Komunikasi) atau TIK oleh pemuda di Indonesia menunjukkan peningkatan dalam tahun 2019-2021, persentase pemuda yang menggunakan gawai yaitu mencapai 95,57 persen.⁴

Pembelajaran dengan media pembelajaran yang mengandung aspek audio visual memiliki beberapa keunggulan yaitu, didalamnya terurai materi yang lengkap dengan penyajian ilustrasi, video serta efek suara yang mengilustrasikan materi, sehingga peserta didik mudah dalam

² Bambang Sri Anggoro, "*Analisis Persepsi Siswa Smp Terhadap Pembelajaran Matematika Ditinjau Dari Perbedaan Gender dan Disposisi Berpikir Kreatif Matematis*" (Lampung, UIN Raden Intan, 2016), hal.37.

³ Direktorat Statistik Kesejahteraan Rakyat, *Statistik Pemuda Indonesia 2021*, (Jakarta: Badan Pusat Statistik, 2021), hal. 73.

⁴ *Ibid*, hal 72.

memvisualisasikan materi yang sedang dipelajari serta meminimalisir kesalahan penafsiran terhadap materi terhadap materi yang dipelajari.⁵

Media pembelajaran video memiliki sejumlah kelebihan. Adapun kelebihanannya yaitu bermanfaat untuk memvisualisasikan topik atau materi yang dibahas dan dapat diputar atau dipelajari berulang kali.⁶ Penggunaan media pembelajaran juga dapat menumbuhkan minat peserta didik untuk mempelajari hal baru. Penggunaan media pembelajaran sangat disarankan dalam proses pembelajaran karena dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar.⁷

Berdasarkan hasil observasi awal di SMA Negeri 1 Campurdarat, terkait kondisi peserta didik, pendidik memaparkan bahwa hasil belajar siswa kelas XI khususnya materi sistem imun masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pendidik menyatakan materi sistem imun adalah salah satu materi yang sulit dipahami peserta didik. Penyebabnya adalah banyaknya bahasan dalam materi sistem imun serta waktu kegiatan belajar mengajar yang sedikit. Pendidik juga memaparkan, diperlukan media belajar yang menarik, optimal dalam penyampaian materi serta dapat diakses berulang-ulang seperti media belajar video.⁸

⁵ Indriana Mei Listyani dan Ani Widayati, *Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi untuk Peserta didik SMA Kelas XII*, (Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. XI, No. 2.; 2012), hal.3

⁶ Rebowo, W. A. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Masalah Materi Pecahan Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Pelangi Pendidikan, Vol 21, No 2 (Jurnal Pelangi Pendidikan, 2014) hal.21.

⁷ Abdul Wahid, *Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar (The Importance of Learning Media In Improving Student Learning Achievements*, (Jurnal Istiqra', Vol. V, No. 2, 2018), hal. 10

⁸ Lampiran 3

Hasil belajar yang kurang perlu ditingkatkan, serta diperlukan media belajar yang menarik dan efektif guna menyampaikan materi biologi yang cenderung abstrak dan sulit divisualisasikan secara manual khususnya di papan tulis. Terutama materi sistem imun, dimana banyak ditemukan istilah asing dan objek materi yang cenderung abstrak. Istilah-istilah dalam materi sistem imun perlu dipahami dengan baik agar peserta didik paham akan konsep materi sistem imun. Pemahaman konsep memiliki peranan yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar dan merupakan dasar dalam mencapai hasil belajar.⁹ Pemahaman konsep yang dimiliki oleh peserta didik dapat digunakan untuk menyelesaikan suatu permasalahan, bahkan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, mengingat kondisi pandemi saat ini, dimana pengetahuan mengenai imunitas atau pertahanan tubuh perlu juga dipahami.

Berangkat dari kondisi tersebut, diperlukan sebuah inovasi sebagai penunjang yang dapat memberikan solusi pada pembelajaran agar tetap efektif, serta menyenangkan dalam mengikuti proses belajar mengajar secara daring bahkan memperkuat pembelajaran luring dengan sebuah media belajar. Hal ini diperkuat oleh pendapat Tejo Nurseto yang menyatakan bahwa guru pada zaman sekarang dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang efektif sekaligus menarik agar mudah dipahami.¹⁰

⁹ Aidil Adhani dan Darius Rupa. *Analisis Pemahaman Konsep Mahasiswa Pendidikan Biologi pada Matakuliah Fisiologi Tumbuhan*, (QUANTUM: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains, Vol. 11, No. 1, 2020), hal. 18-26.

¹⁰ Tejo, N, *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*. Jurnal Ekonomi dan Pendidikan. Vol. 8 No. 1, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2011), hal. 19.

Peneliti mengembangkan video pembelajaran sistem imun kelas XI diharapkan dapat mengatasi permasalahan materi sistem imun yang cenderung abstrak dan banyak istilah sulit serta memudahkan peserta didik dalam memahami konsep sistem imun dengan jelas serta mudah diakses dimana saja, kapan saja dan diseluruh perangkat baik komputer maupun gawai sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk mengajukan penelitian yang berjudul, *“Pengembangan Video Pembelajaran Sistem Imun Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Imun Kelas XI di SMA Negeri 1 Campurdarat”*.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

a. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka identifikasi permasalahan sebagai berikut:

- 1.) Materi sistem imun yang bersifat abstrak dan banyak istilah-istilah asing sehingga siswa sulit belajar dan hasil belajar kurang optimal.
- 2.) Perlu dikembangkannya media pembelajaran biologi materi sistem imun yang interaktif, menarik, dan mudah diakses.

b. Pembatasan masalah antara lain:

- 1.) Penelitian difokuskan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran video materi sistem imun.

- 2.) Materi sistem imun yang dibahas pada video terbatas pada:
Pengertian sistem imun, sel darah putih, sistem imun bawaan,
sistem imun adaptif dan imunisasi.

2. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video materi sistem imun kelas XI di SMA Negeri 1 Campurdarat, Kabupaten Tulungagung ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video materi sistem imun kelas XI di SMA Negeri 1 Campurdarat, Kabupaten Tulungagung ?
3. Apakah media pembelajaran video materi sistem imun efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Campurdarat, Kabupaten Tulungagung ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran video materi sistem imun kelas XI di SMA Negeri 1 Campurdarat, Kabupaten Tulungagung.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video materi sistem imun kelas XI di SMA Negeri 1 Campurdarat, Kabupaten Tulungagung.

3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran video materi sistem imun untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Campurdarat, Kabupaten Tulungagung.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini yaitu :

H_0 : Media pembelajaran video materi sistem imun tidak meningkatkan hasil belajar siswa.

H_1 : Media pembelajaran video materi sistem imun meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan berguna untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Adapun kegunaan penelitian sebagai berikut:

a. Kegunaan Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah dan mengembangkan wawasan keilmuan pada materi sistem imun.

b. Kegunaan Praktis

Penelitian dan pengembangan video materi sistem imun diharapkan bermanfaat bagi:

1. Peneliti

Penelitian dan pengembangan ini dapat membantu peneliti dalam mengembangkan pengetahuan di dalam bidang pendidikan biologi.

2. Sekolah

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan mampu memberikan sumbangan kepada institusi pendidikan dalam rangka perbaikan pembelajaran biologi khususnya bagi tempat penelitian dan institusi pendidikan lain pada umumnya.

3. Pendidik

Memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik agar mencapai ketuntasan yang telah ditetapkan.

4. Peserta Didik

Membantu peserta didik dalam mempelajari materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

F. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahan dalam mengartikan istilah yang terdapat pada judul skripsi ini, maka diperlukan adanya penegasan istilah sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

a. Pengembangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengembangan adalah perbuatan menjadikan bertambah, berubah sempurna (pikiran, pengetahuan, dan sebagainya).¹¹

Pengembangan merupakan suatu proses atau langkah yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi dari hasil atau produk penelitian. Penelitian dilakukan dengan langkah-langkah yang urut

¹¹ W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional Indonesia, 2014), hal. 201.

dan runtut. Langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri dari kajian terhadap hasil penelitian produk yang akan dikembangkan, pengembangan produk berdasarkan hasil tersebut, pelaksanaan uji lapangan sesuai dengan tujuan produk yang akan dikembangkan dan tinjauan lapangan. hasilnya akan digunakan penilaian atau revisi.¹²

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang berisi tujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran.¹³

c. Video

Video merupakan salah satu jenis media pembelajaran audiovisual yang merangsang berfungsinya indera pendengaran dan penglihatan. Video dapat digunakan dalam program pembelajaran. Media audio-visual dapat dibagi menjadi dua jenis: pertama, dilengkapi dengan fungsi peralatan gambar dan suara dalam satu kesatuan, yang disebut media audio-visual murni; dan kedua, media audiovisual tidak murni. Film, televisi, dan video termasuk dalam tipe pertama, sedangkan *slide*, *opaque*, OHP, dan peralatan visual lainnya dengan suara termasuk dalam tipe kedua.¹⁴

¹² Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hal. 222 – 223.

¹³ Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hal. 3-4.

¹⁴ Budi Purwanti, “*Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure*” (Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan Vol. 3 No 1, 2015), hal, 44.

d. Sistem Imun

Sistem imun atau sistem pertahanan tubuh adalah proses biologis yang melindungi suatu organisme dari penyakit. Sistem kekebalan mendeteksi dan merespons berbagai macam patogen, dari virus hingga cacing parasit, serta sel kanker, dan memiliki pengenalan yang membedakannya dari jaringan sehat itu sendiri.¹⁵

5. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran.¹⁶

2. Penegasan Operasional

Pengembangan media pembelajaran video materi sistem imun kelas XI di SMA Negeri 1 Campurdarat, Kabupaten Tulungagung merupakan sebuah penelitian dan pengembangan yang ditujukan pada pembelajaran biologi sebagai alat tambahan belajar sekaligus meningkatkan hasil belajar. Hasil dari penelitian dan pengembangan tersebut dapat dijadikan sebuah produk yang bermanfaat sebagai sumber belajar secara mandiri untuk sekolah yang menjadi tempat penelitian, yaitu SMA Negeri 1 Campurdarat, Kabupaten Tulungagung khususnya serta SMA atau MA lain pada umumnya.

¹⁵ Campbell, N.A., Reece, J.B., Urry, L.A., Cain, M.L., Wasserman, S.A., Minorsky, P.V., Jackson, R.B. *Biologi Jilid 2. Edisi 8*. Terjemahan D.T Wulandari., (Jakarta: Erlangga 2012), hal. 90.

¹⁶ Arifin Dwi Saputra, *Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Tema 6 Dengan Menggunaka Mode Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) Kelas V SD N 1 Sumberagung*, (Lampung: Skripsi diterbitkan, 2020), hal. 13

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan skripsi dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Sistem Imun Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Imun Kelas XI di SMA Negeri 1 Campurdarat” sebagai berikut:

Bagian awal terdiri dari halaman judul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, pernyataan keaslian, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran daftar gambar dan abstrak.

Bagian utama terdiri dari lima bab dan masing-masing bab terdiri atas beberapa sub bab didalamnya seperti:

Bagian Bab I Pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, perumusan masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.

Bagian Bab II Landasan Teori dan Kerangka Berpikir terdiri dari landasan teori, kerangka berpikir dan penelitian terdahulu.

Bagian Bab III Metodologi Penelitian terdiri dari langkah-langkah penelitian dan model penelitian tahap pertama dan model penelitian tahap kedua.

Bagian Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan terdiri dari desain awal produk, hasil pengujian pertama, revisi produk, hasil pengujian tahap kedua, revisi produk, penyempurnaan produk, dan pembahasan produk.

Bagian Bab V Penutup terdiri dari kesimpulan dan saran penggunaannya.

Bagian akhir terdiri dari daftar rujukan dan lampiran-lampiran.