

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakekatnya merupakan syarat mutlak bagi pengembangan sumber daya manusia dalam menuju masa depan yang lebih baik, Melalui pendidikan dapat dibentuk manusia yang mampu membangun dirinya sendiri dan bangsanya, maka dari itu perlu dilakukan peningkatan mutu pendidikan (Sukmadinata, 2005, h: 155).

Peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan melalui beberapa cara, yaitu pengembangan kurikulum, peningkatan mutu lingkungan pengajar serta perbaikan sarana dan prasarana pendidikan (Sukmadinata, 2005, h: 55). Cara - cara tersebut apabila diperhatikan, yang berperan aktif dalam pelaksanaan dan kegiatan kurikulum adalah guru, sedangkan yang berperan aktif sebagai subjek adalah siswa. Interaksi antara guru dengan siswa diperlukan agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai (Sukmadinata, 2005, h: 155). Kegiatan pembelajaran di kelas yang hanya melatih siswa menghafal atau memecahkan soal tertulis saja, tidak akan bisa mengembangkan kreativitas siswa. Hal itu akan mengakibatkan pendidikan yang baik tidak akan pernah terlaksana. Cara yang bisa digunakan untuk mewujudkan pendidikan yang baik adalah

dengan cara menggunakan model pembelajaran baru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas (Sukmadinata, 2005, h: 155).

Permasalahan yang kini dihadapi dalam dunia pendidikan adalah bagaimana meningkatkan kualitas pendidikan yang umumnya dikaitkan dengan tinggi atau rendahnya prestasi belajar yang diperoleh siswa, berbagai usaha telah dilakukan oleh pengelola pendidikan dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa, salah satunya dengan melakukan perubahan kurikulum dan perubahan proses pembelajaran di sekolah (Sukmadinata, 2005, h: 156). Langkah ini merupakan langkah awal untuk meningkatkan mutu pendidikan. Namun kenyataannya prestasi belajar siswa masih kurang sesuai dengan apa yang diharapkan. Selain itu, permasalahan terjadi dalam proses pembelajaran yaitu peserta didik kurang mampu untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru, hal ini disebabkan oleh guru sering menganggap peserta didik mempunyai peran pasif dalam proses pembelajaran, namun kenyataannya peserta didik akan berperan aktif dalam dunianya sendiri. Akibatnya, hasil belajar siswa yang diharapkan belum terwujud maka peningkatan kualitas pendidikan belum dapat terealisasikan (Sukmadinata, 2005, h: 155).

Pembelajar kreatif telah menjadi bagian penting dalam wacana peningkatan mutu pembelajaran. Hingga kini kreativitas telah diterima baik sebagai kompetensi yang melekat pada proses dan hasil belajar. Inti kreativitas adalah menghasilkan sesuatu yang lebih baik atau sesuatu yang baru, Hal tersebut

sesuai dengan pendapat Jeff DeGraff & dan Khaterine (2002) menyatakan bahwa *Creativity is core of all the competencies of your organization because creativity is what makes something better or new (gurupembaharu.com)*.

Pembelajaran kreatif yang membuat siswa mengembangkan kreativitasnya, itu berarti bahwa pembelajaran kreatif itu membuat siswa aktif membangkitkan kreativitasnya sendiri (Munandar, 2002, h: 24). Mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran berarti mengembangkan kompetensi memenuhi standar proses atau produk belajar yang selalu terbarukan, disini diperlukan strategi agar siswa mampu menghasilkan gagasan yang baru, cara baru, disain baru, model baru atau sesuatu yang lebih baik dari pada yang sudah ada sebelumnya. Segala sesuatu yang baru itu muncul dengan pemicu, di antaranya karena tumbuh dari informasi yang baru, penemuan baru, teknologi baru, strategi belajar yang baru yang lebih variatif, sistem kolaborasi dan kompetisi yang baru, eksplorasi ke wilayah sumber informasi baru, menjelajah forum komunikasi baru, mengembangkan strategi penilaian yang baru yang lebih variatif (Munandar, 2002, h: 25). Lebih penting dari itu adalah melaksanakan perencanaan belajar dalam implementasi belajar kegiatan sebagai proses kreatif dan menetapkan target mutu produk belajar sebagai produk kreatif yang inovatif (Munandar,2002, h: 25).

Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses,dan

menyusun kembali informasi visual atau verbal (Mufarokah, 2009 hal : 5). Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran, Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar (Mufarokah, 2009, h: 5). Media Video Pembelajaran dapat digolongkan kedalam jenis media *Audio Visual Aids* (AVA) atau media yang dapat dilihat atau didengar. Media *audio motion visual* (media audio visual gerak) yakni media yang mempunyai suara, ada gerakan dan bentuk obyeknya dapat dilihat, media ini paling lengkap (Mufarokah, 2009, h: 5). Informasi yang disajikan melalui media ini berbentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat dilayar monitor atau ketika diproyeksikan ke layar lebar melalui projector dapat didengar suaranya dan dapat dilihat gerakannya video (Mufarokah, 2009, h: 5).

Menurut Cheppy Riyana (2007, h: 8-11) untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaannya maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Mencapai tujuan pembelajaran yang optimal sangatlah perlu menggunakan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Adapun manfaat penggunaan media video pada proses pembelajaran Sangat membantu tenaga pengajar dalam mencapai efektifitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran yang mayoritas praktek, memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam waktu yang singkat (Wina Sanjaya, 2008, h: 20).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, ditemukan masalah-masalah yang timbul dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dan masih sering terjadi misalnya siswa yang mengobrol sendiri, membuat gaduh kelas, bermain handphone dan sebagainya ketika berlangsungnya pelajaran. Hal demikian terjadi karena dipengaruhi oleh dua factor, yaitu factor internal dan factor eksternal siswa. Factor internal misalnya kurangnya minat siswa mengikuti proses pembelajaran karena kurang menariknya metode yang digunakan oleh guru sedangkan pada factor eksternal karena tidak adanya media pembelajaran yang menunjang guru sehingga berpengaruh terhadap nilai yang di peroleh siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang guru mata pelajaran biologi yang dilakukan di SMA Pasundan 7 Bandung, menunjukkan bahwa sebanyak 50% siswa masih mendapatkan nilai dibawah KKM, yaitu nilai 75 pada materi jamur. Hal ini dikarenakan guru masih menggunakan metode ceramah disetiap kegiatan belajar mengajar. Oleh sebab itu jika hanya ingin di capeikan oleh ceramah saja akan membosankan bagi siswa. Salah satu cara penyampaian materi yang dapat menjembatani kebosanan siswa adalah dengan cara menggunakan pembelajaran melalui model dan media.

Selain itu dengan pembelajaran menggunakan model dan media sangat menunjang untuk tercapainya tujuan pembelajaran secara keseluruhan yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Hal ini sejalan dengan tujuan dari peneliti yang ingin meningkatkan kreatifitas siswa dalam memahami setiap pembelajaran

yang diberikan, khususnya pada materi jamur sebagai modal untuk kehidupan di masyarakat, karena materi jamur dianggap sangat relevan terhadap kehidupan sehari-hari dan mudah untuk di aplikasikan oleh siapapun dengan pengetahuan dan kreatifitas. Kreatifitas yang merupakan bagian dari aspek psikomotor sangat penting untuk melatih kemampuan dalam hal menalar dan menciptakan atau mengkreasikan sesuatu,hal ini sejalan dengan pernyataan Webster dalam anik Pamulu (2007, h: 9) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk mencipta yang ditandai dengan orisinilitas dalam berekspresi yang bersifat imajinatif.

Bercermin dari permasalahan diatas salah satu upaya yang dapat di pakai dalam proses pembelajaran yang dapat menghilangkan kejenuhan siswa sehingga siswa memiliki minat belajar yang tinggi salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video.

Manfaat dari penelitian penggunaan media pembelajaran berbasis *video* antara lain dapat mengetahui tingkat pencapaian kompetensi siswa, memantau kemajuan dan mendiagnosis kesulitan belajar siswa, dan dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi.

Sebelumnya telah dilakukan penelitian oleh Rinajayani dengan judul “*Pengunaan Media Video untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Social Pada Siswa Kelas IV SD Bantul Timur*”. Kesimpulan dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi yang diajarkan dengan menggunakan metode

pembelajaran *berbasis video*. Berdasarkan hal tersebut tentunya menjadi motivasi tersendiri bagi peneliti untuk mengoptimalkan penggunaan pembelajaran berbasis *video* dalam konsep jamur.

Berdasarkan latar belakang diatas, mendorong peneliti untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “*Meningkatkan Kreatifitas Siswa dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Video Langsung Pada Konsep Jamur*”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kegiatan pembelajaran di kelas yang hanya melatih siswa menghafal atau memecahkan soal tertulis saja, tidak akan bisa mengembangkan kreativitas siswa
2. Guru harus berupaya menciptakan kondisi belajar yang dapat mendorong siswa untuk berperan aktif.
3. Guru dapat menggunakan strategi dan metode pembelajaran inovatif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah ini, “apakah dengan pembelajaran berbasis video langsung dapat meningkatkan kreativitas siswa pada konsep jamur kelas X ?

D. Batasan Masalah

Pembatasan masalah sangat perlu untuk mempermudah atau menyederhanakan penelitian, selain itu juga berguna untuk menetapkan segala sesuatu yang erat kaitannya dengan sikap ilmiah seperti keterbatasan waktu, biaya, kemampuan penulis dan lain-lain. Oleh karena itu penulis membatasi permasalahan untuk menghindari meluasnya masalah, penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Materi pada pembelajaran kali ini adalah konsep Jamur.
2. Model pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video langsung .
3. Objek penelitian ini adalah siswa kelas X IPA di SMA Pasundan 7 Bandung.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan peningkatan kreatifitas siswa dalam membuat media pembelajaran berbasis video langsung pada konsep jamur?

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengajar, peserta didik, dan peneliti lain sehingga disimpulkan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Memberikan gambaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif melalui penggunaan dalam membuat media pembelajaran berbasis video langsung.

2. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi sehingga diharapkan siswa lebih termotivasi dalam proses pembelajaran biologi.

3. Bagi Sekolah

Terciptanya suasana akademik lebih baik dalam mencapai suatu tujuan dalam mengajar untuk lebih kreatif dan meningkatkan kualitas pembelajaran biologi.

G. Kerangka Pemikiran

Pendidikan sebagai upaya memanusiakan manusia pada dasarnya mengembangkan kemampuan/potensi individu sehingga bisa hidup optimal baik sebagai pribadi maupun sebagai anggota masyarakat serta nilai-nilai moral dan sosial sebagai pedoman hidupnya, pendidikan adalah proses sosialisasi untuk mengembangkan potensi dirinya sesuai dengan kapasitas yang dimilikinya (Sukmadinata, 2005, h: 156).

Pendidikan merupakan fokus utama yang sangat penting di Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari berbagai usaha pemerintah untuk memajukan dan meningkatkan mutu pendidikan (Sukmadinata, 2005, h: 157). Tidak ketinggalan pula antusias masyarakat Indonesia yang sudah menyadari pentingnya pendidikan sehingga menjadi satu sinergi untuk mewujudkan hal tersebut (Sukmadinata, 2005, h:157). Kegiatan utama dalam proses pendidikan di sekolah adalah kegiatan belajar mengajar. Belajar selalu berkenaan dengan perubahan-perubahan pada diri

orang yang belajar, apakah itu mengarah kepada yang lebih baik ataupun yang kurang baik. Hal lain yang juga selalu terkait dalam belajar adalah pengalaman, “pengalaman yang berbentuk interaksi dengan orang lain atau lingkungannya” (Sukmadinata, 2005, h: 155).

Kreativitas adalah kemampuan memulai ide, melihat hubungan yang baru, atau tak diduga sebelumnya, kemampuan memformulasikan konsep yang tak sekedar menghafal, menciptakan jawaban baru untuk soal soal yang ada, dan mendapatkan pertanyaan baru yang perlu dijawab (Musbikin, 2006, h: 6).

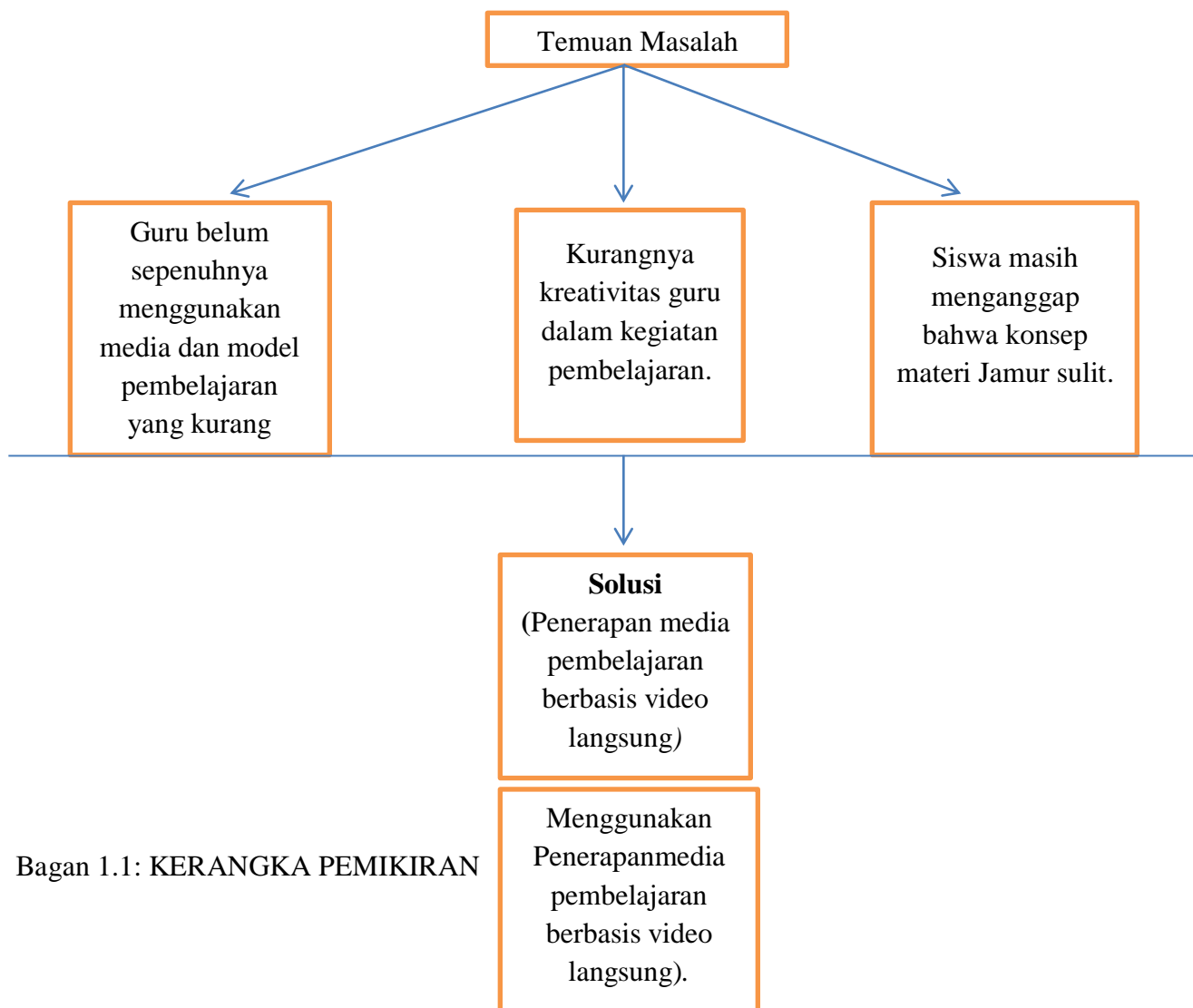
Kreativitas pada intinya merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya (Munandar, 2004, h: 25).

Sadiman (2011, h: 7) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Asosiasi Pendidikan Nasional menyatakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Sedangkan menurut asosiasi teknologi dan komunikasi pendidikan (*Association of education an communication technology/AECT*) di Amerika misalnya, membatasi

media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi (Danin, 2010, h: 6).

Dengan demikian media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat-alat grafis, potografis, atau elektronis, yang dapat digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merancang siswa untuk belajar (Sadiman, 2011, h: 6).



Bagan 1.1: KERANGKA PEMIKIRAN

H. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Arikunto (2006, h: 65) menyatakan bahwa asumsi adalah sesuatu yang dianggap tidak mempengaruhi atau konstan. Asumsi menetapkan faktor-faktor yang diawasi. Asumsi dapat berhubungan dengan syarat - syarat, kondisi - kondisi, dan tujuan - tujuan. Asumsi memberi hakekat, bentuk dan arah argumentasi.

Sehubungan dengan hal di atas maka penulis menggambarkan asumsi sebagai berikut:

- a. Guru harus berupaya menciptakan kondisi belajar yang dapat mendorong siswa untuk berperan aktif dan kreatif.
- b. Guru sebagai tenaga pendidik sudah sesuai dengan bidang keahlian khususnya untuk mata pelajaran biologi
- c. Pembelajaran di SMA Pasundan 7 Bandung dapat menggunakan model pembelajaran berbasis video langsung.

2. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk

kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta – fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2014, h: 64).

Berdasarkan pengertian tersebut penulis mengajukan hipotesis, yaitu: “Terdapat pengaruh hasil belajar siswa pada pelajaran biologi dengan penggunaan media pembelajaran berbasis video langsung di kelas X di SMA Pasundan 7 Bandung”.

I. Definisi Operasional

Sugiyono (2008, h. 38) mengemukakan bahwa definisi operasional adalah suatu definisi yang diberikan peneliti sendiri dan menjelaskan bagaimana peneliti itu mengukur variable – variable yang terdapat dalam penelitian. Definisi operasional ini dimaksudkan untuk memberikan kejelasan makna serta penegasan istilah yang berhubungan dengan konsep-konsep pokok yang terkandung dalam penelitian. Maka penulis mendefinisikan konsep-konsep pokok yang terkandung dalam penelitian sebagai berikut:

1. Meningkatkan, Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “Meningkatkan adalah menaikkan proses, cara, perbuatan meningkatkan (usaha, kegiatan, dsb)” sedangkan menurut beberapa ahli berpendapat bahwa, meningkatkan adalah perubahan dari keadaan atau sifat yang negatif berubah menjadi positif”.
2. Kreativitas adalah kemampuan memulai ide, melihat hubungan yang baru, atau tak diduga sebelumnya, kemampuan memformulasikan konsep yang tak sekedar

menghafal, menciptakan jawaban baru untuk soal soal yang ada, dan mendapatkan pertanyaan baru yang perlu dijawab.

3. Model Pembelajaran menggunakan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.
4. Penggunaan media video pada proses pembelajaran Sangat membantu tenaga pengajar dalam mencapai efektifitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran yang mayoritas praktek, Memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam waktu yang singkat.
5. Jamur adalah organisme eukariotik yang bersel tunggal atau banyak dengan tidak memiliki klorofil. Sel jamur memiliki dinding yang tersusun atas kitin.

J. Struktur Organisasi Skripsi

A. Bagian Pembuka Skripsi

B. Bagian isi Skripsi

1. Bab I Pendahuluan
2. Bab II Kajian Teroitis
3. Bab III Metode Penelitian
4. Bab IV Hasil penelitian dan Pembahasan
5. Bab V Simpulan dan Saran

C. Bagian Penutup Skripsi

