

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (Undang-Undang SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003). Menurut Sardiman (2011: 12) pendidikan dan pengajaran adalah salah satu usaha yang bersifat sadar tujuan yang dengan sistematis terarah pada perubahan tingkah laku menuju kedewasaan anak didik. Lebih lanjut Hamalik (2011: 3) mendefinisikan pendidikan sebagai suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya, dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkan untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat.

Menurut Slameto (2010: 2) kegiatan belajar merupakan kegiatan paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan. Hal tersebut berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dalam lingkungannya. Selanjutnya menurut Sutikno (2013: 4) perubahan yang dimaksud adalah perubahan yang terjadi secara sadar dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih dari sebelum. Dengan demikian makin banyak usaha belajar itu dilakukan maka makin banyak dan makin baik perubahan yang diperoleh.

Salah satu faktor penting yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran adalah Media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran maka tradisi lisan dan tulisan dalam proses pembelajaran dapat diperkaya dengan berbagai media pembelajaran. Pentingnya mengembangkan media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Karena dengan

tersedianya media pembelajaran yang telah dikembangkan pendidik dapat menciptakan berbagai situasi kelas, menentukan metode pengajaran yang akan dipakai dalam situasi yang berlainan dan menciptakan iklim yang emosional yang sehat diantara peserta didik. Bila alat/media pembelajaran yang telah dikembangkan ini dapat di fungsikan secara tepat dan profesional, maka proses pembelajaran akan berjalan lebih efektif.

Media pendidikan erat kaitannya dengan pemberdayaan teknologi dalam pendidikan dan teknologi pendidikan. Dalam studi teknologi pendidikan, ada perbedaan gradual antara alat audiovisual (*audiovisual aids*) dan media audiovisual (*audiovisual media*). Perkembangan media untuk membantu pembelajaran adalah menjadi perhatian subjek penelitian, menjadi hal menarik untuk publik dan pemerintahan. Ada lima sudut pandang yang menjadikan media berpengaruh pada pembelajaran secara optimal, yaitu: media sebagai teknologi, atau mesin, sebagai tutor atau guru, sebagai agen sosialisasi, sebagai pemotivasi pembelajaran dan media sebagai alat mental untuk berpikir dan memecahkan masalah. Dari kelima lingkup tersebut memberikan definisi yang berbeda-beda sesuai dengan sudut pandangnya masing masing (Abdulhak dan Darmawan, 2015: 106).

Lebih lanjut menurut Asyhar (2011: 1), meluasnya hasil-hasil teknologi informasi dan komunikasi dalam beberapa tahun terakhir ini telah banyak membantu para pendidik (guru, dosen, instruktur, dll) dalam penyediaan media pembelajaran (*instructional media*) dan sumber belajar (*learning resource*) serta alat peraga (*teaching aid*). Setiap orang dapat dengan mudah mengakses berbagai informasi kapan saja dan dimana saja, sesuai kebutuhan masing-masing. Di bidang pendidikan, para mahasiswa, siswa dan peserta pelatihan dengan mudah bisa memperoleh materi pembelajaran yang berkaitan dengan topik yang dipelajari di sekolah atau menyelesaikan tugas yang diberikan guru/pelatih. Dewasa ini, media pembelajaran dan sumber belajar tidak terbatas hanya pada buku-buku di perpustakaan dan guru di sekolah.

Universitas Islam Riau memiliki beberapa Fakultas salah satunya Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. FKIP juga memiliki tujuan untuk meningkatkan

daya saing FKIP UIR dalam penerapan Ilmu pengetahuan dan teknologi serta budaya dan publikasi ilmiah yang berbasis pada riset di bidang pendidikan. Salah satu program studi yang di FKIP adalah Program Studi Pendidikan Biologi. Program studi pendidikan biologi di Universitas Islam Riau selalu melakukan peninjauan kurikulum secara periodik dan terstruktur untuk menyesuaikan perkembangan bidang ilmu pengetahuan dan teknologi serta kebutuhan pembangunan. Selain itu, program studi pendidikan biologi juga melakukan peningkatan kemampuan dosen dalam penyusunan silabus, SAP, kontrak kuliah, bahan ajar, dan karya ilmiah.

Dalam program studi pendidikan biologi terdapat mata kuliah wajib dan mata kuliah pilihan yang diikuti oleh mahasiswa/i. Mata kuliah wajib harus diikuti oleh mahasiswa/i disetiap semester berdasarkan ketetapan kurikulum. Sedangkan mata kuliah pilihan merupakan mata kuliah yang diikuti berdasarkan minat dari mahasiswa/i. Salah satu mata kuliah pilihan yang di program studi pendidikan biologi adalah tanaman obat. Dalam Mata kuliah tanaman obat terdapat materi simplisia. Simplisia itu sendiri merupakan istilah yang dipakai untuk menyebut bahan-bahan obat alam berada dalam wujud aslinya atau belum mengalami perubahan bentuk. Pengertian simplisia menurut Departemen RI adalah bahan alami yang digunakan untuk obat dan belum mengalami perubahan proses apapun. Pada materi simplisia akan dipelajari tentang penggolongan simplisia, jenis-jenis simplisia, pemanfaatan simplisia, dan tahapan pembuatan simplisia. Penyampaian materi simplisia ini harus dilengkapi dengan gambar-gambar maupun video yang mendukung, sehingga diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat mempermudah proses pembelajaran meskipun hanya berlangsung di dalam kelas.

Pembelajaran yang dilakukan pada mata kuliah tanaman obat belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Selama ini pembelajaran tanaman obat ini dilakukan dengan media *power point* yang ditampilkan oleh dosen di depan kelas. Media *power point* yang biasa digunakan kurang menarik perhatian dan motivasi mahasiswa/i dalam proses pembelajaran sehingga sebagian besar mahasiswa terlihat tidak antusias dalam mengikuti mata

kuliah ini. *Power point* yang digunakan masih belum memenuhi aspek-aspek seperti kesesuaian *font* dalam *power point*, penggunaan warna-warna di setiap *slide* belum menarik, serta konten-konten yang ditampilkan di dalam *power point* tidak berupa *point-point* tetapi berupa paragraf panjang sehingga tidak sesuai dengan media *power point* yang seharusnya. Padahal mata kuliah tanaman obat merupakan mata kuliah yang sangat menarik sehingga diperlukan juga media yang sesuai agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai.

Peneliti telah melakukan penelitian pendahuluan (*Preliminary Research*) tentang karakteristik mahasiswa, dimana hasilnya adalah mahasiswa FKIP Biologi UIR memiliki latar belakang kemampuan akademik heterogen. Hasil ini didapatkan dari indeks prestasi akademik (IPK), asal sekolah saat menjalani studi di sekolah menengah atas, dan hasil tes kecerdasan jamak (*multiple intelegentcie test*). Temuan nilai IPK hanya 24,53% mahasiswa yang memiliki IPK di atas 3,50 dan 59,43% mahasiswa yang memiliki IPK dengan rentang 3,00-3,50. Sedangkan sisanya berada di bawah 3,00 dengan jumlah 16,04%.

Menanggapi permasalahan di atas, peneliti memberikan solusi pemecahan masalah untuk meningkatkan motivasi mahasiswa dalam pembelajaran tanaman obat yang mampu membuat mahasiswa memahami pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami serta didukung dengan media pembelajaran *power point* yang bersifat interaktif dan memunculkan antusias mahasiswa. Media *power point* ini dibuat sedemikian rupa dengan penggunaan *hyperlink* yang membuat media ini dapat diaplikasikan lebih mudah dalam proses pembelajaran. Sehingga pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti dapat berlangsung secara interaktif dengan mahasiswa dan memberikan umpan balik dengan adanya evaluasi yang dimuat di dalam *power point*.

Alasan peneliti memilih media pembelajaran *Power Point* sebagai solusi atas permasalahan yang telah dipaparkan, karena media *Power Point* merupakan media yang praktis, memberikan kemungkinan tatap muka, memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan, memungkinkan penyajian materi dengan kombinasi warna, animasi, bersuara dan dapat *hyperlink*

dengan file yang lain serta media *Power Point* dapat dipergunakan berulang-ulang.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah dikemukakan di atas sehingga peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT (*Power Point*) Materi Simplisia pada Mata Kuliah Tanaman Obat untuk Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Islam Riau”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka identifikasi masalah pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

- a. Belum memadainya media pembelajaran yang mendukung untuk pembelajaran tanaman obat pada materi simplisia
- b. Media pembelajaran berbasis IT masih sulit dikembangkan dalam mata kuliah tanaman obat
- c. Mahasiswa/i membutuhkan media pembelajaran yang dapat memudahkan pemahaman terhadap materi simplisia pada tanaman obat

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Untuk menghindari kesalahpahaman dan lebih efisien dalam pelaksanaan penelitian yang selaras dengan judul penelitian, maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah untuk penelitian ini adalah :

- a. Media yang dikembangkan berupa media *Power Point*.
- b. Pengembangan media pembelajaran tipe PLOMP dilakukan hanya sampai tahap *Prototyping stage*, terdiri atas tahapan *Preliminary Research* (Penelitian Pendahuluan) dan *Prototyping Stage* (Tahap Prototipe). Hal ini karena keterbatasan waktu dan biaya.
- c. Media ini dikembangkan pada mata kuliah tanaman obat materi simplisia untuk mahasiswa pendidikan biologi.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka rumusan masalah untuk penelitian ini adalah “Bagaimanakah Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis IT (*Power Point*) Materi Simplisia pada Mata Kuliah Tanaman Obat untuk Mahasiswa Pendidikan Biologi?”.

#### **1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

##### **1.5.1 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, tujuan dari penelitian ini yaitu :

- a. Merancang dan mengembangkan media pembelajaran *Power Point* mata kuliah tanaman obat materi simplisia untuk mahasiswa pendidikan biologi.
- b. Menghasilkan media pembelajaran yang inovatif untuk mahasiswa.
- c. Menguji kelayakan pengembangan media pembelajaran menggunakan *Power Point* sebagai alat pembelajaran Biologi.

##### **1.5.2 Manfaat Penelitian**

Dengan tercapainya tujuan penelitian maka manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu :

- a. Bagi mahasiswa, dengan adanya pengembangan media pembelajaran *Power Point* dapat mempermudah pemahaman mahasiswa dalam mempelajari tanaman obat pada materi simplisia.
- b. Bagi dosen, diharapkan dapat menjadi bahan informasi untuk meningkatkan dan mengembangkan penggunaan media dalam proses pembelajaran, serta menjadi media alternatif yang membantu dosen dalam penyampaian materi kepada mahasiswa dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan.
- c. Bagi program studi, diharapkan menjadi bahan pertimbangan dalam rangka perbaikan media pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan di Perguruan Tinggi.
- d. Bagi penulis, diharapkan dapat dijadikan bahan evaluasi diri dan menambah wawasan mengenai pelaksanaan pembelajaran.

## 1.6 Spesifikasi Produk

Produk hasil penelitian pengembangan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis IT *Power Point* pada mata kuliah tanaman obat materi simplisia dengan menggunakan tipe PLOMP memiliki spesifikasi produk yang dihasilkan berbentuk CD pembelajaran yang memuat materi tentang simplisia. Diharapkan mahasiswa lebih dapat memahami materi yang dipelajari karena setiap materi disajikan simulasinya dan lebih semangat dalam belajar karena penyajian materi dilengkapi dengan gambar, suara dan video.

## 1.7 Defenisi Istilah Judul

Agar tidak terjadinya kesalah pahaman tentang penelitian ini, peneliti perlu menjelaskan beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

- a. Penelitian pengembangan adalah suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan aktivitas yang berhubungan dengan penciptaan atau penemuan baru, metode, produk dan/atau jasa baru dan menggunakan pengetahuan yang baru ditemukan untuk memenuhi permintaan (Putra, 2012: 77).
- b. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Asyhar, 2011: 8).
- c. *Power Point* adalah salah satu *software* yang ada dalam computer, yang bisa tampil dengan *slide show* dan menggunakan animasi yang bisa bergerak-gerak (Anggraini, 2012).