

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan faktor penting dalam kemajuan bangsa. Melalui pendidikan diharapkan mampu menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang mumpuni, sehingga pendidikan mampu mengembangkan segala potensi yang dimiliki setiap individu. Sejatinya pendidikan sendiri berfungsi membantu peserta didik dalam pengembangan dirinya, yakni pengembangan baik dalam potensi kecakapan maupun karakteristik pribadinya kearah yang positif. Pendidikan bukan hanya sekedar memberikan pengetahuan atau nilai-nilai serta ketrampilan.

Perkembangan pendidikan nasional sendiri dapat dilihat dari perkembangan kurikulum nasional, kurikulum sendiri merupakan acuan bagi pendidikan pada setiap satuan pendidikan. Pada dasarnya pendidikan di Indonesia masih mengalami keterbatasan, berbagai upaya telah dilakukan oleh pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan, yaitu 1) Pengembangan model-model pembelajaran, 2) Pengembangan media pembelajaran, 3) Penataran bagi pendidikan, 4) Penyediaan sarana-prasarana dalam menunjang pembelajaran, 5) Pelatihan-pelatihan. Abad 21 ini pendidikan bertujuan untuk membangun kemampuan intelegensi siswa dalam pembelajaran agar mampu menyelesaikan permasalahan yang ada pada lingkungan sekitarnya, intelegensi pada siswa tidak hanya sekedar tahu, namun juga dapat memecahkan permasalahan yang dihadapi disekitar secara berarti, relevan, dan kontekstual. Pembelajaran yang kontekstual membuat siswa dapat melatih berpikir secara kritis, menguasai teknologi, kooperatif, dan berkolaborasi dalam memecahkan permasalahan pendidikan maupun lingkungan. Tujuan yang ingin dicapai oleh peserta didik sangat beragam, antara lain keterampilan sosial, keterampilan berpikir, keterampilan psikomotorik, dan keterampilan proses dalam penyelesaian masalah.

Berbicara dalam hal pendidikan di Indonesia, pembelajaran yang mengarah pada belajar mandiri agar siswa dapat menggali pengetahuannya masih rendah. Pembelajaran secara mandiri masih belum dilakukan sepenuhnya dan pengelolaan

keterampilan siswa dalam berpikir kritis belum terprogram dengan baik. Ketergantungan peserta didik terhadap guru yang tinggi sehingga peran guru sebagai sumber informasi utama, hal inilah yang menimbulkan kebosanan dan kurang efektifnya proses pembelajaran. Model yang berpusat pada guru harus segera ditinggalkan dan diubah dengan model belajar yang aktif dan mandiri berdasarkan prinsip kognitif modern, sehingga menimbulkan peran aktif dan kreatif peserta didik, sejatinya guru bukan lagi menjadi sumber utama informasi yang dominan terhadap peserta didik. Penggunaan model pembelajaran yang baru diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan pendidikan yang belum maksimal.

Kiprah pendidikan senantiasa hidup dalam suatu dunia yang terus berubah, hal ini dimungkinkan seiring dengan kemajuan teknologi informasi. Jika pendidikan tidak menyelaraskan diri dengan perkembangan jaman tersebut, pendidikan akan menjadi usang dan tidak selaras dengan kemajuan di era milenium ini. Pemanfaatan teknologi dan komunikasi sudah banyak digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Kecanggihan teknologi ini dapat digunakan untuk memecahkan permasalahan yang selama ini ada dalam pendidikan. Kemunculan teknologi juga dapat menjadi bagian dari model pembelajaran. Adanya teknologi setiap orang bebas untuk mengakses segala informasi dari berbagai sumber. Ragam informasi dan aplikasi untuk mengolah konten digital serta pasar dalam media sosial adalah hal yang saling mendukung. Sebanyak 60,5 % publik yang terjangkau dengan layanan dan infrastruktur meminati konten video yang diunggah secara personal. Konten kreatif yang segar dan unik sengaja digunakan untuk sekedar menghibur, penawaran konten negatif, bahkan dapat digunakan untuk sebuah sumber informasi. Inilah yang menjadi model informasi dengan menyisipkan materi pembelajaran yang dikemas unik.

Perpaduan model pembelajaran yang telah ada dengan perkembangan teknologi sekarang ini menjadikan adanya konsep model pembelajaran yang baru, atau dapat dikatakan sebagai model pembelajaran *blended learning*. Model pembelajaran *blended learning* sendiri adalah suatu model pembelajaran yang mengkombinasikan metode *face to face* dengan metode pengajaran berbantuan

teknologi informasi atau lebih dikenal dengan *e-learning* baik itu secara *offline* maupun *online*, dimana dengan model tersebut dapat membentuk suatu pendekatan pembelajaran yang berintegrasi. Thorne menggambarkan *blended learning* sebagai kesempatan untuk mengintegrasikan kemajuan inovatif dan teknologi yang ditawarkan oleh pembelajaran *online* dengan interaksi dan partisipasi yang ditawarkan dalam pembelajaran tradisional. Mobilitas yang sangat padat dan lahirnya teknologi baru menjadi latar belakang lahirnya model pembelajaran *blended learning* sebagai inovasi baru dalam menjawab tantangan jaman. Disamping itu model pembelajaran *blended learning* dapat diterapkan guru karena tidak semua peserta didik mampu mengikuti pembelajaran baik secara konvensional atau *online*. Selama ini pembelajaran secara konvensional masih menjadi cara terbaik untuk kegiatan pembelajaran, kelebihan utamanya adalah kuatnya interaksi antara guru dan peserta didik yang dapat menghadirkan lingkungan ideal untuk belajar. Kelemahannya adalah tidak setiap individu peserta didik memiliki gaya dan kecepatan serta kebutuhan belajar yang sama. Sementara itu, pembelajaran secara *e-learning* memiliki kelebihan dalam kekayaan akan sumber belajar yang diberikan, dimana guru dan peserta didik dapat mencapai sumber-sumber belajar yang luas.

Secara umum penggunaan teknologi *ICT* telah marak berkembang di berbagai sekolah. Penerapan *e-learning* merupakan salah satu inovasi teknologi pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi dengan konten pelajaran. Namun, pembelajaran bukan semata bertumpu pada teknologi sebab pembelajaran pada hakikatnya lebih pada proses interaksi antara guru, siswa dan sumber belajar. Meskipun *e-learning* bisa digunakan secara mandiri oleh siswa, akan tetapi eksistensi guru menjadi sangat berarti sebagai orang yang mampu memberi dukungan dan pendampingan dalam proses pembelajaran. Sejatinya *e-learning* merupakan bagian dari model pembelajaran *blended learning*, dimana dalam proses pembelajaran tersebut dapat menggunakan beberapa konten sebagai sumber belajar diantaranya, modul pembelajaran, *email*, *google drive*, *blog*, *web*, dan konten digital berupa video pembelajaran.

Digital Storytelling (DST) merupakan salah satu alternatif yang dapat diimplementasikan untuk mengolah konten digital. DST bukan hanya memindahkan seni mendongeng ke dalam format multimedia yang berisikan gambar, video, audio dengan menggunakan aplikasi tertentu. Beberapa ahli menyatakan bahwa *digital storytelling* adalah ekspresi modern dalam seni kuno dalam bercerita. Kekuatan *digital storytelling* terletak pada menggabungkan gambar, musik, narasi, dan suara bersama-sama, sehingga memberikan dimensi dalam dan warna hidup untuk karakter, situasi, pengalaman, dan wawasan. Bernard R. Robin dalam penelitiannya yang berjudul *Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom* menjelaskan bahwa *Digital storytelling* telah muncul selama beberapa tahun terakhir ini sebagai alat untuk pengajaran dan pembelajaran yang kuat dengan melibatkan guru dan siswa. Pada proses pembelajaran tersebut, sampai saat ini telah sedikit memberi perhatian tentang kerangka teoritis yang dapat digunakan untuk meningkatkan keefektifan teknologi sebagai alat yang dapat digunakan di lingkungan kelas.

Pembelajaran biologi memiliki banyak materi yang sifatnya kontekstual. Beberapa materi terkadang dianggap sulit. Adanya pembelajaran konvensional dan digabung *e-learning* dengan konten DST, tentunya peserta didik mampu menemukan pengalaman yang menyenangkan dan mudah dalam memahami materi dengan menemukan informasi sendiri, sehingga siswa dapat bersemangat untuk mempelajarinya. Berdasarkan latar belakang maka dari itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan pada proses kegiatan belajar mengajar. Sejalan dengan tujuan dari penelitian yang ingin dicapai, yaitu pengembangan media *digital storytelling* dalam pembelajaran biologi SMA untuk menunjang model pembelajaran *blended learning*.

B. Identifikasi Masalah

Berlatar belakang dari uraian tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran masih secara konvensional!

- b. Pembelajaran yang belum mengikuti perkembangan jaman, yakni pemanfaatan teknologi dan informasi!
- c. Perlunya model pembelajaran yang baru!
- d. Peserta didik membutuhkan media / konten dalam proses pembelajaran!

C. Pembatasan Masalah

Dari uraian latar belakang yang ada, terdapat beberapa masalah yang teridentifikasi, antara lain :

- a. Pengembangan media pembelajaran pada pembelajaran biologi SMA;
- b. Topik / tema materi tentang pembelajaran biologi pada materi metode ilmiah;
- c. Penggunaan media atau multimedia sebagai sumber belajar yang menggunakan berbagai *tools* dan konten;
- d. *Digital storytelling* sebagai komplemen / pelengkap *e-learning* pada model pembelajaran *blended learning*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana pengembangan media *digital storytelling* dalam pembelajaran biologi SMA untuk menunjang model pembelajaran *blended learning*.
- b. Bagaimana kelayakan media *digital storytelling* dalam pembelajaran biologi SMA untuk menunjang model pembelajaran *blended learning*.

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

- a. Mengembangkan media *digital storytelling* dalam pembelajaran biologi SMA untuk menunjang model pembelajaran *blended learning*.
- b. Mengetahui kelayakan media *digital storytelling* dalam pembelajaran biologi SMA untuk menunjang model pembelajaran *blended learning*.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat menambah ilmu dan pengetahuan tentang mengembangkan media pembelajaran menggunakan *digital storytelling* pada pembelajaran terkhusus biologi.
- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan kajian lebih lanjut dalam rangka pengembangan penelitian.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Sebagai sumbangan pemikiran pada guru-guru dalam membuat media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan pada proses pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Dapat dijadikan sebagai sumber belajar dan sumber referensi dalam memahami materi pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan sebagai rujukan dalam pengembangan penelitian lanjutan yang relevan di kemudian hari.