

**PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR VIDEO MATERI EKOSISTEM
AKUATIK DI SMA MUHAMMADIYAH 1 PALEMBANG**

SKRIPSI

**OLEH
LENI ASMITA
NIM 342014059**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
FEBRUARI 2019**

**PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR VIDEO MATERI EKOSISTEM
AKUATIK DI SMA MUHAMMADIYAH 1 PALEMBANG**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Universitas Muhammadiyah Palembang
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan**

**Oleh
Leni Asmita
NIM 342014059**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
Februari 2019**

Skripsi oleh Leni Asmita telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Palembang, 25 Februari 2019

Pembimbing I,



Dr. Yetty Hastiana, M.Si.

Palembang, 30 Januari 2019

Pembimbing II,



Sapta Handaiyani, S.Pd., M.Si.

**Skripsi oleh Leni Asmita telah dipertahankan di depan penguji
pada tanggal 28 Februari 2019**

Dewan penguji:



Dr. Yetty Hastiana, M.Si., Ketua



Sapta Handaiyani, S.Pd., M.Si., Anggota

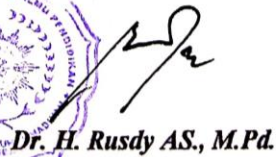


Ervina Mukharomah, S.Pd., M.Si., Anggota

**Mengetahui
Ketua Program Studi
Pendidikan Biologi,**


Susi Dewiyati, S.Si., M.Si.

**Mengesahkan
Dekan
FKIP UMP,**


Dr. H. Rusdy AS., M.Pd.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

STATUS TERAKREDITASI INSTITUSI PREDIKAT “ BAIK “

Alamat: Jln. Jendral A. Yani 13 Ulu Palembang 30263 Tlp. 510842

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Leni Asmita

NIM : 342014059

Program Studi : Pendidikan Biologi

Menyatakan bahwa skripsi berjudul:

“Pengembangan Sumber Belajar Video Materi Ekosistem Akuatik di SMA Muhammadiyah 1 Palembang”

Beserta seluruh isinya adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan dalam masyarakat ilmiah.

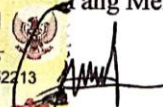
Atas pernyataan ini, saya siap menerima segala sanksi yang berlaku atau yang ditetapkan untuk itu, apabila dikemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi saya.

Palembang

Jumadil Akhir 1440 H

Maret 2019

Yang Menyatakan



Leni Asmita

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

- ❖ *Barang siapa yang bersungguh-sungguh, sesungguhnya tersebut untuk kebaikan dirinya sendiri "Qs. Al-Ankabut".*
- ❖ *Rahasia Kesuksesan adalah melakukan yang biasa secara tak biasa "Jhon D Rockefeller Jr".*

Persembahan:

Segala puji hanya milik ALLAH SWT, atas rahmat dan nikmat yang tak terhitung, Shalawat serta salam selalu tercurah kepada baginda Rasullullah SAW. Ku persembahkan karya ini sebagai tanda cinta kasihku kepada:

- ❖ *Kedua orang tuaku tercinta ayahanda Yohanes dan Ibunda Nur Beta, terima kasih atas cinta dan kasih sayang, dukungan serta do'a yang selalu tercurahkan hingga mengantarkan penulis pada tahap ini.*
- ❖ *Saudara kandungku Ari Kusuma, Sepupuku (Rifal, Budi, Evan) dan Mbak Rina Purnia Ningsi yang selalu memberiku motivasi.*

ABSTRAK

Asmita, Leni. 2019. *Pengembangan Sumber Belajar Video Materi Ekosistem Akuatik di SMA Muhammadiyah 1 Palembang*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Biologi. Program Sarjana (S1) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang. Pembimbing (I) Dr. Yetty Hastiana, M.Si., (II) Sapta Handaiyani. S.Pd.,M.Si.

Kata Kunci: *Development Research*, Ekosistem Akuatik, Pengembangan dan Sumber Belajar Video.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan sumber belajar video. Penelitian ini ialah penelitian pengembangan *Development Research (DR)* dengan menggunakan model pengembangan *Tessmer* dengan tahapan *Self Evaluation*, *Expert Reviews*, *One to one*, *Small Group* dan *Field Test* tetapi Pada penelitian ini tahapan dilakukan sebatas *Small Group*. Instrumen yang digunakan ialah lembar angket untuk validasi kelayakan dan kepraktisan video. Validasi dilakukan oleh ahli media, materi, dan bahasa. Teknik pengambilan sampel pada siswa *proposive sampling*. Uji coba tahapan *one to one* terdiri 3 siswa, dan tahapan *small group* terdiri 9. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara dan angket tentang sumber belajar video. Data yang diperoleh oleh angket penilaian merujuk ke Mardapi (sangat layak, layak, cukup layak dan tidak layak). Hasil sumber belajar video layak digunakan dari 3 yaitu aspek media dengan skor $39 > X \geq 32,5$ selanjutnya dari aspek bahasa dengan skor $31 > 30$ dan ahli materi dengan skor $48 > 45$ menunjukkan kategori sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. video materi ekosistem akuatik yang dikembangkan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran di SMA Muhammadiyah 1 Palembang dengan skor $X > 45$ yang menunjukkan kategori sangat praktis.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil' alamiin, Puji syukur atas karunia yang Allah SWT berikan, atas limpahan rahmat, dan kasih sayang-Nya, atas petunjuk dan bimbingan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *“Pengembangan Sumber Belajar Video Materi Ekosistem Akuatik di SMA Muhammadiyah 1 Palembang”*. Skripsi ini dibuat dengan tujuan untuk memenuhi salah satu syarat akademik dalam menyelesaikan program Strata 1 (S1) pada Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan sedalam-dalamnya kepada Dr. Yetty Hastiana., M.Si., dan Septa Handayani S.Pd, M.Si., yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasinya, sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Selain itu ucapan terimakasih dan penghargaan penulis sampaikan kepada:

1. Kedua Orang tua ku tercinta Bapak Yohanes dan Ibu Nur Beta yang selalu mencintaiku dengan penuh kasih dan sayang.
2. Dr. Abid Djazuli, S.E, M.M., selaku rektor Universitas Muhammadiyah Palembang.
3. Dr. H. Rusdy AS, M.Pd., selaku dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Palembang.
4. Susi Dewiyeti, S.Si, M.Si., selaku ketua Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Muhammadiyah Palembang.

5. Seluruh dosen biologi staf dan karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah 1 Palembang
6. Ervina Mukharomah S.Pd, M.Si., selaku validator ahli materi dan penguji.
7. Binar Azwar Anas Harfian, S.Pd., M.Pd., selaku validator ahli media.
8. Drs. Refson, M.Pd., selaku validator ahli Bahasa.
9. H. Rosyidi, M.Pd., selaku Kepala Sekolah SMA Muhammadiyah 1 Palembang.
10. Sahabat-sahabatku Biologi Angkatan 2014.
11. Nafisah, MM., selaku Guru Biologi SMA Muhammadiyah 1 Palembang.
12. Keluarga Besar Menwa Sat VI Universitas Muhammadiyah 1 Palembang.
13. Tim bunda Squard (Yogi, Rossa, Okta, Meyta, Ani, Heni, Beta, Citra, Milasi, Puryanti, Inak, Wulan, Joko dan Afan).
14. Seseorang yang selalu menyemangatiku.
15. Hijaunya almamaterku (unggul dan islami).

Harapan penulis, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca guna untuk penyempurnaan skripsi ini.

Palembang, Februari 2019

Penulis,

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian	8
F. Definisi Operasional	9

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Penelitian Pengembangan	10
B. Ciri-ciri Penelitian Pengembangan	11
C. Sumber Belajar.....	12
D. Fungsi Sumber Belajar.....	15
E. Peranan Sumber Belajar dalam Pembelajaran	16
F. Video Pembelajaran	17
G. Karakteristik Video Pembelajaran	19
H. Materi	21

I. Penelitian Relevan	25
-----------------------------	----

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian	27
B. Waktu dan Tempat Penelitian	27
C. Prosedur Penelitian	28
1. Tahap <i>Preliminary</i>	28
a). Tahapan Analisis	28
b). Pengumpulan Data	28
c). Tahapan Desain	29
2. Tahap <i>Formative Evaluation</i>	31
a). <i>Self Evaluation</i>	31
b). <i>Expert Review</i>	31
c). <i>One to one</i>	32
d). <i>Small Group</i>	33
D. Analisis Data	40
1. Analisis Lembar Validasi	41

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian Pengembangan Sumber Belajar Video	43
1. Tahapan <i>Preliminary</i>	43
a). Kegiatan Analisis	43
b). Pendesainan	44
2. Tahapan <i>Formative Evaluation</i>	45
a). <i>Self Evaluation</i>	45
b). <i>Expert Review</i>	47
c). <i>One to one</i>	56
d). <i>Small Group</i>	61

BAB V PEMBAHASAN

A. Kevalidan Sumber Belajar Video Materi Ekosistem Akuatik	64
B. Kepraktisan Sumber Belajar Video Mteri Ekositem Akuatik	68

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan	73
B. Saran	73

DAFTAR PUSTAKA	74
-----------------------------	----

LAMPIRAN	79
-----------------------	----

DAFTAR RIWAYAT HIDUP	115
-----------------------------------	------------

DAFTAR TABEL

3.1 Tabel Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Video Pembelajar ditinjau dari Aspek Bahasa.....	33
3.2 Tabel Kisi-Kisi Instrument Kelayakan Video Pembelajaran dari Aspek Media.....	34
3.3 Tabel Kisi-Kisi Instrument Kelayakan Video Pembelajaran dari Aspek Materi	35
3.4 Tabel Kisi-Kisi Instrumen Kepraktisan Video ditinjau dari pendapat Siswa	36
3.5 Tabel Kisi-Kisi Instrumen Kepraktisan Video ditinjau dari pendapat Guru	37
3.6 Tabel Kriteria Penilaian Ideal	41
3.7 Tabel Kriteria Penilaian Sumber Belajar Video dari Ahli Bahasa.....	41
3.8 Tabel Kriteria Penilaian Sumber Belajar Video dari Ahli Media	42
3.9 Tabel Kriteria Penilaian Sumber Belajar Video dari Ahli Materi.....	42
3.10 Tabel Kriteria Penilaian Sumber Belajar Video dari Siswa.....	42
3.11 Tabel Kriteria Penilaian Sumber Belajar Video dari Guru	42
4.1 Tabel Hasil Revisi Diri Sendiri dengan Bantuan Dosen Pembimbing	46
4.2 Tabel Tiga Orang Ahli sebagai Validator	48
4.3 Tabel Kriteria Penilaian Video Pembelajaran oleh Ahli Materi	48
4.4 Tabel Revisi Penilaian Video Pembelajaran oleh Ahli Materi	50
4.5 Tabel Kriteria Penilaian Video Pembelajaran oleh Ahli Media	52
4.6 Tabel Revisi Penilaian Video Pembelajaran oleh Ahli Media.....	53
4.7 Tabel Kriteria Penilaian Video Pembelajaran oleh Ahli Bahasa	54
4.8 Tabel Revisi Penilaian Video Pembelajaran oleh Ahli Bahasa	55
4.9 Kesimpulan Hasil Validasi oleh Validasi Ahli	56
4.10 Kriteria Penilaian oleh Guru Biologi	57
4.11 Tabel Kriteria Penilaian oleh Siswa.....	59
4.12 Tabel Hasil Tahapan <i>One to One</i>	60
4.13 Tabel Hasil Tahapan <i>Small Group</i>	62

DAFTAR GAMBAR

3.1 Alur Desain <i>Formative Evaluation</i>	31
4.1 Sebelum direvisi penilaian tahapan <i>Self Evaluation</i>	46
4.2 Sesudah direvisi penilaian tahapan <i>Self Evaluation</i>	47
4.3 Diagram Validasi Ahli Materi.....	49
4.4 Sebelum direvisi Belum Tambahkan Tulisan Perairan.....	50
4.5 Sesudah direvisi Tambahkan Tulisan Perairan	50
4.6 Sebelum direvisi pada <i>Plankton, Bentos, Nekton dan Perifiton</i>	51
4.7 Sesudah direvisi pada <i>Plankton, Bentos, Nekton dan Perifiton</i>	51
4.8 Diagram Hasil Validasi Ahli Media.....	52
4.9 Sebelum direvisi Tanda Baca Soal Evaluasi.....	53
4.10 Sesudah direvisi Tanda Baca Soal Evaluasi.....	53
4.11 Diagram Hasil Validasi Ahli Bahasa	54
4.12 Sebelum direvisi Tulisan Ulat Buiu	55
4.13 Sesudah direvisi Tulisan Ulat Buiu menjadi Ulat Bulu	55
4.14 Sebelum direvisi Tulisan Sedang Mancing.....	56
4.15 Sesudah direvisi Tulisan Sedang Mancing menjadi Sedang Memancing	56
4.16 Kegiatan <i>One To One</i> oleh Guru.....	57
4.17 Diagram Hasil <i>One to one</i> Guru	58
4.18 Sebelum direvisi Tulisan Ilmiah menjadi Alamiah.....	59
4.19 Sesudah direvisi Tulisan Ilmiah menjadi Alamiah	59
4.20 Diagram Hasil <i>One to one</i> Siswa	60
4.21 Kegiatan <i>One To One</i> oleh Siswa	61
4.22 Diagram Hasil Validasi <i>Small Group</i>	63
4.23 Kegiatan <i>Small Group</i>	64

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Wawancara Awal dengan Guru Biologi di Sekolah	79
2. Lembar Naskah Video	109
3. Silabus	113
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	118
5. Lembar Validasi dan Lembar Angket Siswa	124
6. Hasil Lembar Validasi dan Lembar Angket Siswa	160
7. Analisis Lembar Validasi dan Lembar Angket	162
8. Hasil Produk Pengembangan Video Pembelajaran.....	176
9. Dokumentasi	198
10. Surat Menyurat.....	201
11. Daftar Riwayat Hidup	215

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengembangan teknologi informasi mendorong perubahan yang besar di berbagai aspek kehidupan. Dalam ranah pembelajaran di sekolah, terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan dimana perkembangan pesat dibidang teknologi informasi tersebut, mempercepat aliran ilmu pengetahuan yang menembus batas-batas dimensi ruang, birokrasi, kemapanan, dan waktu. Teknologi informasi dapat diakses secara cepat oleh penggunanya. Tentu saja kondisi ini berpengaruh pada kebiasaan dan budaya pendidikan yang dikelola selama ini.

Abad 21 dikenal sebagai era globalisasi dan teknologi informasi komunikasi (*information & communication technology*). Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat menawarkan berbagai kemudahan baru dalam pembelajaran sehingga menyebabkan terjadinya pergeseran orientasi belajar dari *outside-guided* menjadi *self-guided* dan dari *knowledge-as-possession* menjadi *knowledge-as-construction*. Lebih dari itu, teknologi ini ternyata turut pula memainkan peran penting dalam memperbarui konsepsi pembenaran yang semula fokus pembelajaran semata-mata sebagai suatu penyajian berbagai macam pengetahuan menjadi pembelajaran sebagai suatu bimbingan agar mampu melakukan eksplorasi social budaya yang kaya akan pengetahuan (Priyanto, 2009).

Era globalisasi saat ini telah melanda dunia. Dunia yang luas sudah menjadi seolah-olah sempit. Interaksi antar manusia dalam wujud tertentu sudah tidak dapat

dibatasi oleh ruang dan waktu. Interaksi tersebut salah satunya dalam bentuk komunikasi. Komunikasi melalui media saat ini sudah menjadi suatu budaya. Media yang biasa digunakan adalah media audio, visual dan audio visual. Semua media tersebut berbasis pada teknologi informasi. Informasi yang disampaikan melalui media memberi warna baru pada peradaban umat manusia (Putra & dkk, 2014).

Salah satu perkembangan IPTEK yang juga merambah ke dunia pendidikan adalah penggunaan komputer. Keberadaan komputer menggantikan penggunaan mesin ketik konvensional. Lewat perangkat lunak (*software*) yang terpasang di dalamnya, komputer dapat melakukan aplikasi untuk berbagai keperluan penggunanya (*user*). Komputer juga memberikan dampak positif dalam pembelajaran. Misalnya penggunaan multimedia untuk pembelajaran. Multimedia adalah perpaduan beberapa media media audio (suara), media visual (gambar maupun tulisan) dan animasi.

Pendidikan sebagai ilmu berarti dalam usaha pendidikan seorang guru (Instruktur) harus menguasai ilmu pendidikan sehingga mampu melaksanakan aktivitas pendidikan, belajar dan mengajar dengan baik. Seorang pendidik yang tidak tahu teori-teori pendidikan, maka sulit bagi seorang guru dapat mengajar dengan baik. Pendidikan dapat di pandang sebagai seni, artinya dalam proses pendidikan setiap pendidik memiliki caranya sendiri dalam melakukan tugas pendidikan itu. Seorang guru yang mengajar di depan kelas akan berbeda dengan guru lain yang sama-sama mengajar di kelas itu, walaupun dahulunya teman dalam pendidikan prajabatan (*in-service training*). Perbedaan itu bisa terjadi karena adanya perbedaan latar belakang, minat, bakat, karakter pribadi dan sebagainya.

Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, yakni mengajar yang dilakukan oleh guru sebagai pendidik dan belajar yang dilakukan oleh peserta didik. Guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai objek dan subjek dalam pembelajaran. Penelitian pengembangan pendidikan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Metode penelitian dan pengembangan didefinisikan sebagai suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kepraktisan produk tersebut (Sugiyono, 2016).

Pembelajaran merupakan keterpaduan dua proses yaitu, belajar dan mengajar. Berdasarkan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 tahun 2003 pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran di dalam kelas melibatkan beberapa komponen yang diantaranya manusia dan penggunaan media atau sumber-sumber belajar yang dapat mendukung terjadinya proses belajar sehingga tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai. Berdasarkan uraian tersebut dapat dikatakan bahwa dalam pembelajaran dibutuhkan suatu sumber belajar (Purnomo, dkk, 2013).

Sumber belajar adalah suatu sistem yang terdiri dari sekumpulan bahan atau situasi yang diciptakan dengan sengaja dan dibuat agar memungkinkan seseorang dapat belajar secara individual. Sumber belajar dapat berasal dari berbagai bentuk, misalnya orang, yakni ketika menyediakan diri mereka sebagai manusia sumber yang tersedia setiap saat sehingga dapat memecahkan kesulitan peserta ajar secara individual. Sumber belajar lain adalah laboratorium yang dapat digunakan setiap saat

dari berbagai bentuk media instruksional seperti buku, catatan berstruktur, kaset video, berbagai program *slide-tape*, dan komputer (Tahar, dkk, 2006).

Sumber belajar merupakan segala sesuatu yang dapat memudahkan peserta didik dalam memperoleh sejumlah informasi, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan dalam proses belajar mengajar. Sumber belajar adalah bahan-bahan yang dimanfaatkan dan diperlukan dalam proses pembelajaran, yang dapat berupa buku teks, media cetak, media elektronik, narasumber, lingkungan sekitar dan sebagainya belajar mandiri dalam mencapai sejumlah tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas (Purnomo, 2013).

Sumber belajar merupakan salah satu faktor yang penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Sumber belajar terdiri atas pesan (segala informasi dalam bentuk ide, fakta dan data yang disampaikan kepada anak didik), orang (manusia yang berperan sebagai penyaji dan pengolah pesan seperti guru, narasumber yang dilibatkan dalam kegiatan belajar), bahan (perangkat lunak yang berisi pesan-pesan), alat (perangkat keras yang digunakan untuk menyampaikan pesan), teknik (prosedur yang dipakai untuk menyaji pesan) dan lingkungan (kondisi dan situasi dimana kegiatan pembelajaran itu terjadi) (Purnomo, 2013).

Melalui penggunaan dan pemanfaatan sumber belajar yang beragam, baik dari kategori yang dirancang (*by design*) maupun yang dimanfaatkan (*by utilization*), pembelajaran dapat dilaksanakan secara optimal, efektif dan efisien. Oleh karena itu seorang guru/pendidik diharapkan mengetahui berbagai jenis sumber belajar ini sehingga dapat mendayagunakan untuk kepentingan belajar dan pembelajaran. Salah satu jenis sumber belajar yang banyak digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran

adalah media pembelajaran. Sebagaimana sumber belajar, media pembelajaran juga memiliki jenis, karakteristik dan kegunaan yang berbeda-beda.

Berdasarkan angket yang diberikan kepada siswa mengenai media yang diinginkan untuk digunakan dalam proses belajar, lebih dari sebagian siswa menginginkan menggunakan media film atau media audio visual sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, diketahui bahwa guru berkeinginan untuk mengenalkan ekosistem akuatik kepada siswa dan ingin membelajarkan materi tersebut langsung ke lokasi ekosistem perairan. Akan tetapi hal tersebut tidak memungkinkan untuk dilakukan pada saat pembelajaran di sekolah karena akan membutuhkan banyak waktu dan akan mengganggu proses belajar di sekolah. Oleh karena itu, dalam penelitian ini dikembangkan video pembelajaran ekosistem akuatik sebagai sumber belajar bagi siswa pada materi ekosistem, untuk menambahkan pengetahuan siswa dan memfasilitasi belajar siswa serta menggantikan pengamatan langsung tentang ekosistem akuatik di lapangan. Video pembelajaran yang dimaksud yaitu media audio visual yang sengaja dibuat dan disesuaikan dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) untuk mempermudah penyampaian materi dalam proses belajar mengajar di kelas.

Ketidakoptimalan hasil belajar siswa dapat diketahui dari hasil ulangan semester sebelumnya untuk pelajaran biologi dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 65, hanya 35 siswa yang nilainya melebihi 70, 40% siswa yang mendapatkan nilai hasil belajar 65 dan 25% siswa nilainya belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sehingga perlu mengikuti remedial terlebih dahulu agar nilainya dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Selain itu aktivitas

belajar mengajar dikelas juga rendah untuk siswa mengeluarkan pendapat maupun menjawab saat persentasi, padahal apabila melihat kemampuan siswa dan guru pada saat belajar dikelas dapat dikatakan baik.

Kurikulum 2013 merupakan sebagai program pendidikan yang telah direncanakan secara sistematis mengembangkan peran sebagai peranan konservatif, salah satu tanggung jawab kurikulum adalah mentransmisikan dan menafsirkan warisan sosial kepada generasi muda. Peranan kritis/evaluatif, kebudayaan senantiasa berubah dan sekolah tidak hanya mewariskan kebudayaan yang ada, melainkan juga menilai, memilih unsur-unsur kebudayaan yang akan diwariskan. Dan peran kreatif, kurikulum melakukan kegiatan-kegiatan kreatif dan konstruktif dalam arti menciptakan dan menyusun sesuatu yang baru sesuai dengan kebutuhan masa sekarang dan masa yang akan datang dalam masyarakat (Mardiana, 2017).

Pada video gambar atau film yang ditampilkan sama dengan keadaan asli dilingkungannya, terlihat nyata sehingga siswa akan merasa berada langsung diekosistem akuatik tersebut dan siswa dapat dengan mudah mempelajarinya. Dengan menggunakan video pembelajaran siswa dapat lebih mengenal objek yang dimaksud melalui gambar yang ditampilkan didalam video, selain itu diharapkan siswa tidak merasa jenuh dan bosan karena yang ditampilkan didalam video bukan hanya gambar tanpa suara, tetapi gambar bergerak dengan suara dan gambar yang sama dengan aslinya dilingkungan. Dengan video pembelajaran ekosistem akuatik ini diharapkan siswa mampu meningkatkan motivasi untuk memahami materi sesuai dengan kompetensi dasar (KD) yang ada disekolah.

Berdasarkan Latar Belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Sumber Belajar Video Materi Ekosistem Akuatik di SMA Muhammadiyah 1 Palembang”.

B. Rumusan Masalah:

1. Bagaimana kevalidan sumber belajar video materi ekosistem akuatik di SMA Muhammadiyah 1 Palembang ?
2. Bagaimana kepraktisan penggunaan sumber belajar video materi ekosistem akuatik di SMA Muhammadiyah 1 Palembang ?

C. Tujuan Penelitian:

1. Untuk mengetahui kevalidan sumber belajar video materi ekosistem akuatik di SMA Muhammadiyah 1 Palembang.
2. Untuk mengetahui kepraktisan penggunaan sumber belajar video materi ekosistem akuatik di SMA Muhammadiyah 1 Palembang.

D. Manfaat Penelitian:

1. Bagi guru yaitu lebih mudah menjelaskan karena dibantu dengan gambar yang jelas yang hampir sama dengan keadaan sebenarnya di alam.
2. Bagi siswa yaitu siswa mudah memahami pelajaran dengan baik, karena menggunakan video pembelajaran yang menarik dan membuat mereka tidak terlalu jenuh menerima materi pelajaran dan siswa dapat pengetahuan tambahan tentang ekosistem yang ada disekitar mereka yang mempunyai manfaat sangat penting bagi kehidupan darat maupun laut.

3. Bagi sekolah/lembaga yaitu sekolah dapat mendapatkan masukkan untuk memilih media dan sumber belajar yang baik contohnya video pembelajaran untuk mata pelajaran yang lain.
4. Bagi peneliti yaitu sebagai penambah wawasan, pengetahuan dan keterampilan dalam merancang media pembelajaran IPA.

E. Ruang Lingkup Dan Keterbatasan Penelitian

1. Ruang Lingkup

- a. Tempat penelitian ekosistem akuatik (air tawar) yang akan dijadikan materi pengembangan video adalah ekosistem akuatik yang ada di Kota Palembang.
- b. Objek Penelitian adalah Siswa SMA Kelas X.
- c. Subjek dalam penelitian ini adalah Siswa SMA Kelas XI.

2. Keterbatasan Penelitian

- a. Sekolah yang dijadikan penelitian ini adalah SMA Muhammadiyah 1 Palembang.
- b. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Development Research (DR)*.
- c. Model pengembangan yang digunakan yaitu model *Tessmer* sampai tahap *Small group*.
- d. Pada tahapan *One to one* diambil 3 (tiga) orang siswa dan tahapan *Small group* diambil 9 (sembilan) orang siswa yang diambil secara *proposive sampling*.
- e. Produk yang dikembangkan yaitu sumber belajar video untuk materi ekosistem akuatik Air Tawar.

F. Definisi Operasional

1. Penelitian pengembangan adalah kegiatan yang menghasilkan produk ataupun menyempurnakan produk kemudian diteliti keefektifan, kelayakan dan Keefesienan dari produk tersebut. Produk yang dikembangkan dapat berupa, prototipe, desain, materi pembelajaran, media, startegi pembelajaran dan lain-lain.
2. Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, yakni mengajar yang dilakukan oleh guru sebagai pendidik dan belajar yang dilakukan oleh peserta didik.
3. Sumber belajar adalah suatu sistem yang terdiri dari sekumpulan bahan atau situasi yang diciptakan dengan sengaja dan dibuat agar memungkinkan seseorang dapat belajar secara individual.
4. Ekosistem adalah suatu sistem ekologi yang terbentuk oleh hubungan timbal balik tak terpisahkan antara makhluk hidup dengan lingkungannya. macam-macam ekosistem yaitu ekosistem akuatik (perairan) dan ekosistem teresterial (darat). Ekosistem akuatik komponen abiotiknya sebagian besar terdiri dari air seperti: danau, sungai, rawa) dan ekosistem teresterial lingkungannya fisik berupa daratan seperti: hutan hujan tropik, gurun, padang rumput, bioma hutan musim, tundra dan taiga.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ramli. 2012. Pembelajaran Berbasis Pemanfaatan Sumber Belajar. Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA. Vol.XII No.2.
- Adaliku, S.A., dan Iorkpilgh, IT (2013). *The Influence of Instructional Materials on Academic Performance of senior in Chemistry in Cross River State. Global Jurnal of Educational Research* Vol.20 No1.
- Arsyad Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Asyhar, Rayandia. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall.(1989). *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman.
- Cheppy, Riyana. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta P3AI UPL.
- Darmawan. 2010. Penggunaan Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran IPS di MI Darrusaadah Pandeglang. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Vol.11No2.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*.
- Fatmawati, A. 2016. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk SMA Kelas X. *Jurnal Edusains*. Vol. 4 No. 2
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung:Pustaka Setia.
- Hamka, D. (2013). *Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: 1.
- Hendarawati, Endah. 2013. Pengaruh Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Melalui Metode Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Siswa SDN 1 Sribit Pelanggu Pada Pelajaran IPS. *Pedagogia*. Vol.2 No.1, hal.
- Hidayat, Saleh. 2016. *Pembuatan Bahan Ajar Biologi*. Palembang: Universitas Muhammadiyah Palembang Press.

- Indriyanto. 2008. *Ekologi Hutan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Jailani, M Syahrani. 2016. Pengembangan Sumber belajar Berbasis Karakter Peserta Didik (Ikhtiar optimalisasi Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)).
- Jannah, Miftachul. 2018. Pengembangan Media Video Animasi *Digestive System* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V. *JPGSD*. Vol 06 No 02.
- Karimah, Nurul (2010). Pengembangan Video Pembelajaran Ekosistem Mangrove Sebagai Sumber Belajar Siswa SMA Pada Materi Ekosistem. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Krishna, I Putu Dalbo, dkk. 2015. Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VIII Semester Genap. *Jurnal EDUTECH Undiksha*. Vol 3(1).
- Listiyana, Indriana Mei. 2012. *Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi untuk Siswa kelas XI*. (Online). (<http://skripsi.ac.id/index.php/jtm/article/view/1399>. pdf, diakses pada 10 September 2018).
- Mardapi, D. 2008. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia Press.
- Mardiana, S. 2017. Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 1. *Jurnal Histori* , Vol. 5 No.1.
- Marhani, Aunurrahman. 2017. Pengembangan Media Video Untuk Perolehan Belajar Konsep Norma-Norma Kehidupan Pada Pelajara Pendidikan Kewarganegaraan. Vol 6 No 2.
- Mayasari, D., 2013. *Penerapan Metode Pembelajaran PQ4R dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Penelitian Tindakan Kelas Di SMPN 3 Tangerang Selatan)*. Skripsi Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial UIN Syarif Hidayatullah Jakarta .
- Megawati, N. L., & dkk. 2015. Pengembangan Video Pembelajaran IPA Model Hannafin Den Peck Untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sawan. *e-Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesa* , Vol 3 No 1.

- Meryansumayeka,dkk. 2018. Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis PMRI untuk Mendukung Mental Calculation Siswa dalam Permasalahan Aritmatika Sosial. *Jurnal Elemen* Vol 4 No 2.
- Moemennasab,Dkk. 2002. *The Effect Of Video Based Instruction On Students Cognitive Learning. Journal Of Medical Education* Vol 1 No 3.
- Nurul. 2016. Pengembangan Instrumen Penilaian Otentik Validitas Teoritis dan Kepraktisan. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* Vol 1 No1.
- Octaria. Dina. 2013. Pengembangan Website Bahan Ajar Turunan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran* Vol 43 No2.
- Pramudito. Aria. Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Standar Kompetensi Melakukan Pekerjaan Dengan Mesin Bubut Di Smk Muhammadiyah 1 Playen.
- Nugroho Aji Prasetyo1, 2017. Pengembangan Buku Ajar Berbasis Lingkungan Hidup Pada Matakuliah Biologi Di Universitas Tribhuwana Tungga Dewi. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesi*. Vol 3 No 1.
- Priyanto, D. 2009. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer. *Jurusan Tarbiyah STAIN Purwokerto* Vol 14 No 1.
- Purnomo, Indrowati, Karyanto. 2013. Pengaruh Penggunaan Modul Hasil Penelitian Pencemaran Disungai Pepe Surakarta Sebagai Sumber Belajar Biologi Pokok Bahasan Pencemaran Lingkungan terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi* Vol.5 No 1.
- Purwanti, B. 2015. Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan* , vol.3 no.1 hal 7-10
- Putra, I. G., & dkk. 2014. Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurusan Teknologi Pendidikan* , Vol 2 No 1.
- Rebowo, Wanda Ari. 2014. Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Masalah Materi Pecahan. *Pelangi Pendidikan*. 21 (2) : 98-99.
- Rochmad. 2012. Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kreano*. Jurusan Matematika FMIPA UNNES. Vol 3 No1.

- Safitri, dini, dkk. 2016. Kelayakan Aspek Media dan Bahasa dalam Pengembangan Buku Ajar dan Multimedia Interaktif Biologi sel. *Jurnal Florea*. Vol.3 No 2.
- Sulton (2003) *Desain Pesan Buku Teks IPS SD Di Wilayah Kota Malang*. suatu kajian terhadap buku teks ips kelas III, IV dan V SD (Disertasi Tidak Dipublikasikan). Program Pascasarjana UM Malang.
- Suparman, Atwi. 2015. *Desain Instruksional*. Jakarta: Pau-Ppai Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Saptono, S. 2003. Pembelajaran Biologi Dengan Mengoptimalkan Kompetensi Siswa. Makalah. Disajikan dalam Seminar Regional PIBT VIII Tentang Pendidikan.
- Sirih, M.,&Erniwati. 2017. Video Pembelajaran Ipa Berbasis Potensi Lingkungan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains (SNPS)*,hal. 279.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Merode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Tahar, Enceng. 2006. Hubungan kemandirian belajar dan hasil belajar pada pendidikan jarak jauh. *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*. Vol.7 No.2.
- Tessmer, M. 1993. *Panning and Conducting Formative Evaluation*. Philadelpia: Kogan Page.
- Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikainya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Widya, Tenny. 2013. Pengembangan Media Video Pembelajaran Pertempuran di Surabaya untuk Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Kalitudu Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Sosial Indonesia* Vol 2 No 1.
- Yamin, M, 2013. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta:Referensi.
- Yusria, A.,K.Santosa., B.Priyono. 2014. Pengembangan Video Pembelajaran Materi Klasifikasi Hewan Sebagai Suplemen Bahan Ajar Biologi SMP. *Unnes Journal of Biologi Education*. Vol 3 No1.
- Yusuf, Murni. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta:Penerbit Kencana.

Zulmi, dkk. (2014). Pengembangan Media Video Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Model *Hannafin* dan *Peck* untuk Siswa Kelas VIII SMP. *e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha* 2 (1).