

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar mengajar pada dasarnya merupakan proses interaksi antara guru dan siswa yang memiliki tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut teori yang dikemukakan oleh Bloom, ada tiga ranah dalam rekaan psikologis manusia yang dapat diamati oleh evaluator, yaitu (1) aspek kognitif yang sudah banyak dikenal dan dilakukan penilaiannya, (2) aspek afektif yang menunjukkan pemilikan nilai dan sikap siswa, dan (3) aspek motorik atau keterampilan. Penilaian kompetensi aspek kognitif dimaksudkan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap pengetahuan yang telah dikuasai dan menjadi miliknya (Arikunto, 2013: 32-33). Untuk mencapai tujuan dengan baik diperlukan peran guru secara maksimal dalam penyampaian materi, penggunaan metode, pengelolaan kelas dan kreatifitas guru untuk melakukan kegiatan pendukung pembelajaran di dalam atau pun diluar kelas. Rendahnya kualitas belajar telah menjadi masalah hampir di semua sekolah, berdasarkan hasil observasi di SMA N 1 Penebel yang dilakukan adalah proses pembelajaran biologi masih menggunakan model pembelajaran klasikal yang sudah bervariasi seperti ceramah, diskusi dan demonstrasi. Namun model pembelajaran tersebut masih belum di padukan dengan teknologi, proses pembelajaran juga masih cenderung berpusat pada guru (teacher centered) sehingga hasil belajar biologi siswa masih belum maksimal khususnya pada mata pelajaran biologi masih ada siswa yang

belum mencapai standar ketuntasan sesuai dengan standar yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 75.

Berbagai cara telah dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan melakukan kegiatan belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan. Ketepatan memilih strategi belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Untuk menanggulangi persoalan tersebut guru perlu menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas yang dapat meningkatkan keterampilan proses dan hasil belajar siswa. Salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan proses dan hasil belajar siswa adalah melalui model pembelajaran siklus belajar (Learning Cycle) 5E.

Model pembelajaran siklus 5e (Learning Cycle) merupakan perwujudan dari filosofi konstruktivisme tentang belajar dan pembelajaran. Siswa berperan secara langsung dalam berkelompok maupun secara individu untuk menggali konsep dan pokok-pokok pikiran selama kegiatan pembelajaran. Tugas guru adalah mengarahkan proses belajar yang dilakukan siswa dan memberikan koreksi terhadap konsep dan pokok – pokok pikiran yang didapat siswa. Apabila dikaitkan dengan pembelajaran sains, model siklus belajar 5E sesuai untuk di implementasikan karena model ini juga menekankan pada keaktifan siswa dalam belajar. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun konsep dalam pengetahuannya secara mandiri, membiasakan siswa dalam merumuskan, menghadapi, dan menyelesaikan permasalahan yang ditemui (Suryaningsih, 2012). Learning Cycle merupakan rangkaian tahap-tahap kegiatan (fase) yang diorganisasi sedemikian rupa sehingga siswa dapat menguasai kompetensi-kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran dengan

jalan berperan aktif (Fajaroh dan dasna, 2008). Learning Cycle 5E yang dipadukan dengan media video berpartisipasi berbasis lanskap budaya subak sebagai sebuah strategi yang dipandang efektif untuk membuat suasana pembelajaran yang menarik, atraktif, dan partisipasif. video berpartisipasi Dalam pembuatannya tidak mengutamakan hasil video yang bagus melainkan lebih mengutamakan proses, kebersamaan dan pemberdayaan dari anggota kelompok yang ikut dalam proyek pembuatan video tersebut (Chris and Nick, 2006).

Hasil belajar menunjukkan pada perubahan struktur pengetahuan individu sebagai hasil dari situasi belajar. Tingkat ketercapaian tujuan belajar ini biasanya diukur dengan skor yang diperoleh siswa dalam menyelesaikan sebuah tes hasil belajar. Tes hasil belajar yaitu tes yang menilai sampai dimana hasil belajar yang dicapai oleh siswa, setelah mereka menjalani perbuatan belajar dalam waktu tertentu (Slameto, 1988). Penerapan model pembelajaran Learning Cycle 5E dengan media video berpartisipasi yang berbasis lanskap budaya subak dilakukan sebagai salah satu upaya peningkatan hasil belajar siswa yang mampu memberikan pengaruh positif terhadap perilaku siswa dalam proses pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh penerapan model pembelajaran siklus (learning cycle) 5E dengan media video berpartisipasi berbasis lanskap budaya subak terhadap hasil belajar biologi siswa kelas X SMA N 1 Penebel?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran siklus (learning cycle) 5E berbasis lanskap budaya subak dengan media video berpartisipasi terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA N 1 Penebel.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti bagi siswa, guru dan sekolah sebagai suatu sistem pendidikan yang mendukung peningkatan proses belajar dan mengajar siswa.

1.4.1 Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber informasi kepada pengajar (guru) dalam memberikan pelajaran-pelajaran yang dinilai sulit dipahami oleh siswa dalam menerima pembelajaran. Learning Cycle 5E memberikan cara belajar dalam suasana yang lebih nyaman dan menyenangkan, sehingga siswa akan lebih bersemangat dalam menemukan berbagai pengalaman baru dalam proses belajar.

1.4.2 Manfaat Praktis

1) Bagi siswa penelitian ini akan menambah pengalaman siswa dalam proses belajar dengan digunakannya model pembelajaran Learning Cycle 5E yang dipadukan dengan media pembelajaran video berpartisipasi sehingga siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar biologi dan hasil belajar biologi siswa meningkat.

- 2) Bagi guru penelitian ini dapat memotivasi guru untuk menerapkan strategi pembelajaran yang lebih bervariasi, sehingga materi pelajaran akan lebih menarik.
- 3) Bagi sekolah penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan
- 4) Bagi peneliti dapat menjadi referensi dalam proses belajar mengajar dan pengembangan kompetensi sebagai calon guru yang professional.

1.5 Definisi Operasional

Untuk menghindari salah pengertian terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka ada beberapa istilah yang perlu dijelaskan artinya. Adapun istilah tersebut adalah sebagai berikut:

1.5.1 Learning Cycle 5E

Model pembelajaran siklus (Learning Cycle) 5E merupakan perwujudan dari filosofi konstruktivisme tentang belajar dan pembelajaran. Implementasi model pembelajaran Learning Cycle dalam pembelajaran sesuai dengan pandangan konstruktivisme dimana pengetahuan dibangun pada diri peserta didik. Learning Cycle merupakan rangkaian tahap-tahap kegiatan (fase) yang diorganisasi sedemikian rupa sehingga siswa dapat menguasai kompetensi-kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran dengan jalan berperan aktif (Fajaroh dan dasna, 2008). Langkah-langkah dalam setiap tahap pembelajaran Learning Cycle 5E dijelaskan dalam Pramawati,dkk (2011) sebagai berikut: a) Tahap

Engagement, b) Tahap Exploration, c) Tahap Explanation, d) Tahap Elaboration, e) Tahap Evaluation.

1.5.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dan dibaca (Kusumah, 2007).

1.5.3 Media Video Berpartisipasi

Video berpartisipasi adalah salah media partisipatif yang dalam pembuatannya melibatkan kelompok atau komunitas dalam menciptakan film mereka sendiri. Ide di balik ini adalah video yang dipandang lebih mudah untuk dapat diakses dan merupakan cara yang bagus untuk membawa orang bersama-sama untuk mengeksplorasi isu-isu (Chris and Nick, 2006).

1.5.4 Hasil belajar

Hasil belajar menunjukkan pada perubahan struktur pengetahuan individu sebagai hasil dari situasi belajar. Tes hasil belajar menilai sampai dimana hasil belajar yang dicapai oleh siswa, setelah mereka menjalani perbuatan dalam waktu tertentu. Jadi hasil belajar didapat setelah siswa mengalami proses belajar dan bahan yang dijadikan soal tes tidak keluar dari bahan yang telah dipelajari oleh siswa (Slameto, 1988). Namun, dalam penelitian ini, peneliti hanya mengambil hasil belajar dalam bidang kognitif dikarenakan peneliti hanya melakukan penilaian terhadap perolehan skor tes yang dicapai siswa setelah mengerjakan tes belajar biologi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Learning cycle 5E

Model pembelajaran siklus 5e (Learning Cycle) merupakan perwujudan dari filosofi konstruktivisme tentang belajar dan pembelajaran. Implementasi model pembelajaran Learning Cycle dalam pembelajaran sesuai dengan pandangan konstruktivisme dimana pengetahuan dibangun pada diri peserta didik. Teori konstruktivisme memandang bahwa belajar merupakan suatu proses membangun pengetahuan sedikit demi sedikit, yang kemudian hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak sekonyong-konyong. Siswa berperan secara langsung dalam berkelompok maupun secara individu untuk menggali konsep dan pokok-pokok pikiran selama kegiatan pembelajaran. Tugas guru adalah mengarahkan proses belajar yang dilakukan siswa dan memberikan koreksi terhadap konsep dan pokok – pokok pikiran yang didapat siswa. Apabila dikaitkan dengan pembelajaran sains, model siklus belajar 5E sesuai untuk di implementasikan karena model ini juga menekankan pada keaktifan siswa dalam belajar. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun konsep dalam pengetahuannya secara mandiri, membiasakan siswa dalam merumuskan, menghadapi, dan menyelesaikan permasalahan yang ditemui (Suryaningsih, 2012). Learning Cycle merupakan rangkaian tahap-tahap kegiatan (fase) yang diorganisasi sedemikian rupa sehingga siswa dapat menguasai kompetensi-kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran dengan jalan berperan aktif (Fajaroh dan dasna, 2008). Langkah-langkah

dalam setiap tahap pembelajaran Learning Cycle 5E dijelaskan dalam Pramawati,dkk (2011) sebagai berikut: a) tahap Engagement, pada tahap ini guru menyiapkan atau mengondisikan siswa untuk belajar, membangkitkan minat siswa pada pelajaran matematika, dan melakukan tanya jawab dalam mengeksplorasi pengetahuan awal siswa. b) tahap Exploration, pada tahap ini siswa bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengerjakan LKS tanpa pengajaran langsung dari guru. Siswa mempelajari konsep sendiri dari berbagai sumber yang dimiliki dan mendiskusikan dengan teman kelompoknya. Dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator. c) tahap Explanation, tahap ini merupakan tahap diskusi klasikal. Siswa menjelaskan konsep hasil temuan kelompoknya dengan kata-kata mereka sendiri, menunjukkan bukti dan klarifikasi dari penjelasan mereka, serta membandingkan argumen yang mereka miliki dengan argumen dari siswa lain. d) tahap Elaboration, pada tahap ini siswa mengaplikasikan konsep yang mereka dapatkan untuk menyelesaikan soal-soal pemecahan masalah. e) dan tahap Evaluation, evaluasi dapat dilakukan melalui pemberian tes (quiz) atau open-ended question di akhir pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa terhadap konsep yang dipelajari. Untuk lebih jelas mengenai langkah-langkah model pembelajaran Learning Cycle 5E terdapat dalam tabel 2.1.

Tabel 2.1 Sintaks Model Pembelajaran Siklus Belajar (Learning Cycle) 5E

No.	Tahapan kegiatan	Kegiatan guru	Kegiatan siswa
1.	Kegiatan awal Fase Engagement/ Pembangkitan Minat	a) Membangkitkan minat dan keingintahuan (curiosity) siswa. b) Mengajukan pertanyaan tentang proses faktual dalam kehidupan sehari-hari (yang berhubungan dengan topik bahasan). c) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	a) Mengembangkan minat / rasa ingin tahu terhadap topik bahasan. b) Memberi respons terhadap pertanyaan guru. c) Memahami tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
2.	Kegiatan inti Fase Exploration/ eksplorasi	a) Membentuk kelompok, memberi kesempatan untuk bekerja sama dalam kelompok kecil secara mandiri. b) Guru berperan sebagai fasilitator. c) Mendorong siswa untuk menjelaskan konsep dengan kalimat mereka sendiri.	a) Membentuk kelompok dan berusaha bekerja dalam kelompok b) Membuat prediksi baru. c) Meminta bukti dan klarifikasi penjelasan siswa.
3.	Fase Explanation/ penjelasan	a) Mendorong siswa untuk menjelaskan konsep dengan kalimat mereka sendiri. b) Mencoba alternatif pemecahan dengan teman sekelompok.mencatat pengamatan, serta mengembangkan ide - ide baru c) Memandu diskusi	a) Mencoba memberi penjelasan terhadap konsep yang ditemukan. b) Menggunakan pengamatan dan catatan dalam memberi penjelasan. c) Mendiskusikan
4.	Fase Elaboration	a) Mengingatkan siswa pada penjelasan alternatif dan mempertimbangkan data/ bukti saat mereka mengeksplorasi situasi baru. b) Mendorong dan memfasilitasi siswa mengaplikasi konsep/ keterampilan dalam setting yang baru/lain.	a) Menerapkan konsep dan keterampilan dalam situasi baru. b) Bertanya, mengusulkan pemecahan, melakukan percobaan atau pengamatan.
5.	Kegiatan akhir Fase Evaluation/ evaluasi	a) Membimbing siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari. b) Memberikan tes hasil belajar berupa post tes untuk mengukur tingkat penguasaan dan mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa.	a) Memberi kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari b) Siswa mengerjakan tes hasil belajar yang berupa post test.

Sumber : (Modifikasi Wena, 2009)

2.2 Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dan dibaca (kusumah, 2007). Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Media belajar adalah kombinasi antara alat (hardware) dan bahan (software).

Aqid (2013: 49) menyatakan bahwa media pembelajaran dianggap sebagai alat-alat yang membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar untuk memberikan pengalaman lebih konkret, memotivasi serta mempertinggi daya serap dan daya ingat siswa dalam belajar. Kriteria yang paling utama dalam pemilihan media bahwa media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Contoh: bila tujuan atau kompetensi peserta didik bersifat menghafalkan kata-kata tentunya media audio yang tepat untuk digunakan. Jika tujuan atau kompetensi yang dicapai bersifat memahami isi bacaan maka media cetak yang lebih tepat digunakan. Kalau tujuan pembelajaran bersifat motorik (gerak dan aktivitas), maka media film dan video bisa digunakan. Di samping itu, terdapat kriteria lainnya yang bersifat melengkapi (komplementer), seperti: biaya, ketepatan gunaan; keadaan peserta didik; ketersediaan; dan mutu teknis (Sudrajat, 2008).

Salah satu media pembelajaran adalah video, penggunaan video sebagai media pembelajaran memberikan satu pengalaman baru dikalangan pelajar. Dengan

penayangan video pelajar seolah-olah berada atau turut serta dalam suasana yang digambarkan (Purwanto, 2011)

2.3 Video berpartisipasi sebagai media pembelajaran

Video merupakan salah satu teknologi terkini yang bisa dimasukkan dan diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Video sebagai salah satu media pengajaran dan pembelajaran menunjukkan dampak positif. Video dapat membantu para guru mengetahui satu pendekatan baru yang bisa digunakan untuk menarik minat belajar. Video bersifat interaktif tutorial membimbing siswa peserta didik untuk memahami sebuah materi melalui visualisasi (Purwanto, 2011).

Video berpartisipasi adalah salah media partisipasif yang dalam pembuatannya melibatkan kelompok atau komunitas dalam menciptakan film mereka sendiri. Ide di balik ini adalah video yang dipandang lebih mudah untuk dapat diakses dan merupakan cara yang bagus untuk membawa orang bersama-sama untuk mengeksplorasi isu-isu. Sebuah strategi yang sangat efektif yang bisa digunakan untuk membuat suasana pembelajaran yang menarik, atraktif dan partisipatif. Dalam pembuatannya tidak mengutamakan hasil video yang bagus melainkan lebih mengutamakan proses, kebersamaan dan pemberdayaan dari anggota kelompok yang ikut dalam proyek pembuatan video tersebut (Chris and Nick, 2006). Adapun langkah-langkah pembuatan video berpartisipasi adalah sebagai berikut : (1) membentuk kelompok (4-5 Orang), (2) memilih topik yang sesuai dengan materi pembelajaran, (3) berdiskusi dan membuat alur cerita (story board), (4) belajar menggunakan peralat (flip kamera), (5) membuat video sederhana sesuai alur cerita (satu orang yang memegang camera sekaligus berperan sebagai sutradara dan yang lainnya sebagai

pemeran), (6) perbaikan video (7) presentasi video. Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media ini akan meningkatkan tingkat keberhasilan penyampaian materi dan memperkuat apresiasi peserta didik serta memudahkan pengembangan materi terhadap apa yang diajarkan.

2.4 Lanskap budaya subak

Subak adalah suatu masyarakat hukum adat yang memiliki karakteristik sosio-agraris-religius, yang merupakan perkumpulan petani yang mengelola air irigasi dilahan sawah. Sistem irigasi subak sebagai teknologi sepadan dalam kaitan dengan sistem pertanian beririgasi tampak mengalami proses yang serupa, hingga akhirnya tetap eksis, dan berkembang hingga saat ini (Windia, 2006: 1).

Lanskap budaya merupakan pemandangan yang dibentuk dari perpaduan antara pekerjaan alam dan perilaku manusia. Salah satu lanskap budaya yang paling terkenal ke berbagai Negara adalah sawah berderas milik subak di Bali. Subak merupakan organisasi tradisional para petani di Bali yang terutama bertujuan untuk mengelola irigasi air, dan pola tanam padi di sawah (Surata, 2013). Lanskap budaya terkenal bukan hanya karena pemandangannya melainkan karena kekayaan kebudayaannya yang mencerminkan berbagai nilai kehidupan universal. Nilai tersebut berlaku bagi semua umat manusia, tanpa memandang perbedaan agama, bangsa, ras, gender dan generasi.

Pada tanggal 12 Juni 2012, UNESCO memilih lanskap budaya subak sebagai Warisan Budaya Dunia. Menurut UNESCO, subak mencerminkan dua nilai yang patut dihormati. Pertama, sejak awal sistem pengelolaan subak berdasarkan pada sistem

demokratis, yakni melalui sangkepan (pertemuan) subak. Kedua, akar dan dasar sistem subak adalah filsafat Tri Hita Karana, yang mengutamakan hubungan antara parhayangan (Spirit), pawongan (manusia), dan palemahan (alam semesta). Konsep Tri Hita Karana inilah yang membangun subak menjadi organisasi sosial di bidang irigasi sawa yang membedakannya dengan organisasi yang lain, sosial di bidang irigasi sawah yang membedakannya dengan organisasi yang lain, karena berkaitan langsung dengan kebutuhan spiritual, sosial dan ekonomi. Kearifan lokal yang dimiliki oleh laskap budaya subak merupakan salah satu bagian dari etnosains yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran.

Namun dewasa ini, keberadaan subak di Bali berangsur-angsur menghilang hal ini dikarenakan banyaknya sawah subak sudah beralih fungsi menjadi vila dan hotel. Untuk itu perlu diambil langkah-langkah yang nyata untuk mencegah hilangnya areal subak di Bali contohnya dengan menjadikan subak sebagai model pendidikan lingkungan (Jamilah, 2013). Penggunaan subak sebagai model pendidikan lingkungan di Bali, akan memberikan gambaran nyata bagi peserta didik tentang kecerdasan pemikiran dan kearifan local dari subak dalam pengelolaan sumber daya alam dan lingkungan. Subak merupakan sebuah manajemen ekosistem, yakni sintesis kompleks yang berlangsung secara evolutif antara pengetahuan ilmiah dalam bidang ekologi , faktor sosiopolitik dan nilai-nilai yang mengarah kepada integrasi proteksi ekosistem, jadi di dalam subak terinternalisasi berbagai proses-proses esensial bagi kehidupan (Surata, 2003).

2.5 Hasil belajar

Hasil belajar menunjukkan pada perubahan struktur pengetahuan individu sebagai hasil dari situasi belajar. Tes hasil belajar menilai sampai dimana hasil belajar yang dicapai oleh siswa, setelah mereka menjalani perbuatan dalam waktu tertentu. Jadi hasil belajar didapat setelah siswa mengalami proses belajar dan bahan yang dijadikan soal tes tidak keluar dari bahan yang telah dipelajari oleh siswa (Slameto, 1988).

Selain itu disebutkan pula bahwa hasil belajar merupakan pencapaian kompetensi-kompetensi yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai yang diwujudkan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Kompetensi tersebut dapat dikenali melalui sejumlah hasil belajar dan indikatornya yang dapat diukur dan diamati. Menurut teori yang dikemukakan oleh Bloom, ada tiga ranah dalam rekaan psikologis manusia yang dapat diamati oleh evaluator, yaitu (1) aspek kognitif yang sudah banyak dikenal dan dilakukan penilaiannya, (2) aspek afektif yang menunjukkan pemilikan nilai dan sikap siswa, dan (3) aspek motorik atau keterampilan. Penilaian kompetensi aspek kognitif dimaksudkan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap pengetahuan yang telah dikuasai dan menjadi miliknya (Arikunto, 2013: 32-33). Ketiga ranah tersebut tidak berdiri sendiri tetapi merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan, yang tercermin dalam proses belajar. Ranah kognitif merupakan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan (knowledge), pemahaman (comperhension), aplikasi (application), analisis (analysis), sintesis (synthesis), dan evaluasi (evaluate). Ranah afektif merupakan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan

internalisasi atau karakterisasi. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

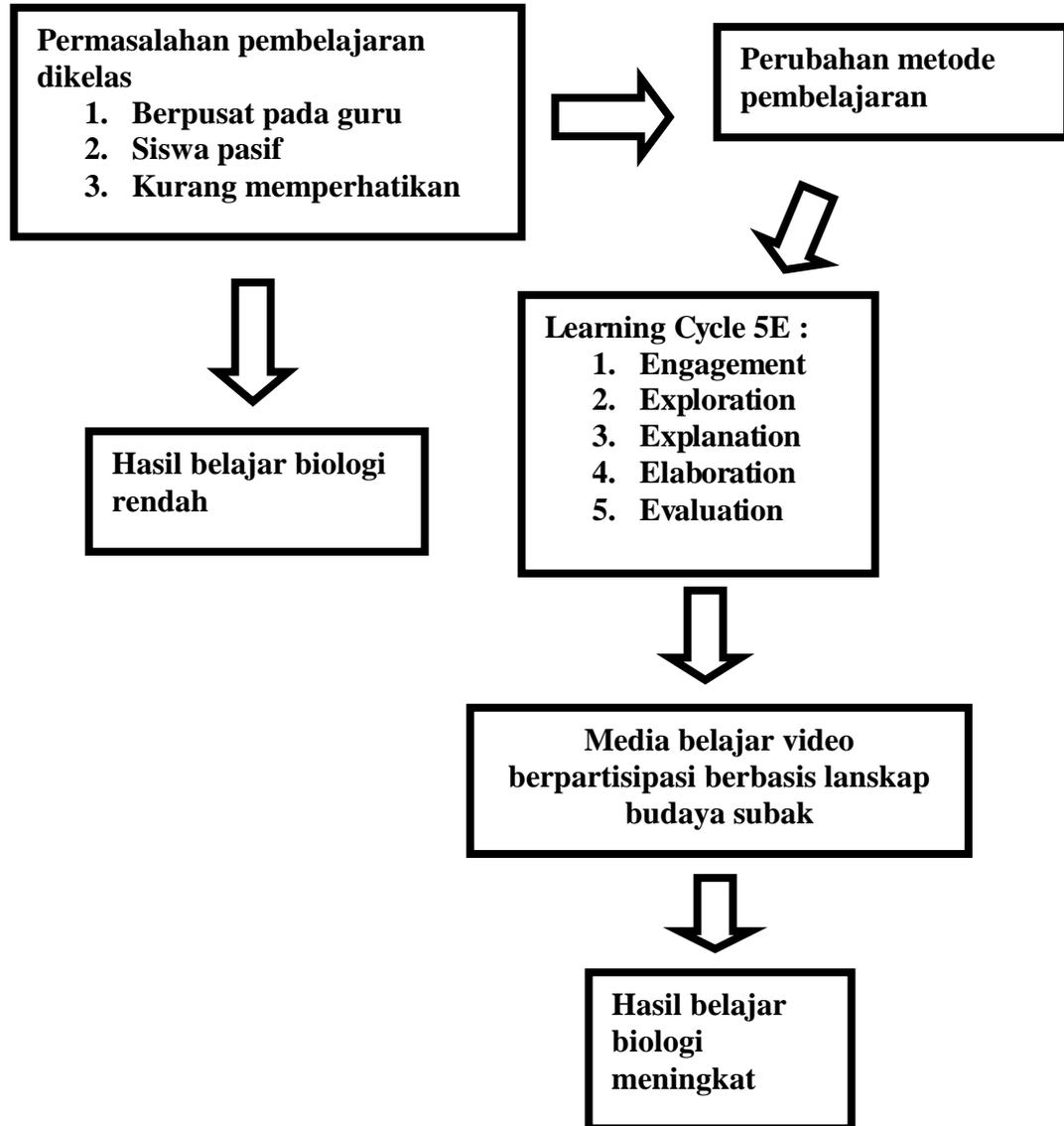
2.6 Materi pembelajaran

Penelitian ini menggunakan 1 kompetensi dasar yaitu mendeskripsikan dan mengkomunikasikan ciri-ciri kingdom Plantae dan peranannya bagi kehidupan dan terbagi menjadi 6 indikator, adapun 6 indikator tersebut adalah sebagai berikut : 1) mengidentifikasi ciri-ciri umum plantae berdasarkan hasil pengamatan di lingkungan lanskap budaya subak, 2) mengklasifikasikan tumbuhan yang terdapat di lingkungan lanskap budaya subak berdasarkan ciri-ciri morfologinya, 3) mengidentifikasi ciri-ciri khusus lumut yang terdapat di lingkungan lanskap budaya subak, 4) mengidentifikasi ciri-ciri khusus paku yang terdapat di lingkungan lanskap budaya subak, 5) membedakan ciri-ciri tumbuhan biji (kelompok Gymnospermae dan Angiospermae) yang terdapat di lingkungan lanskap budaya subak, dan 6) menyusun dan mempresentasikan video partisipatif tentang ciri-ciri divisi plantae (lumut, paku, dan tumbuhan biji) yang terdapat di lingkungan lanskap budaya subak.

2.7 Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran yang biasanya diterapkan di kelas masih berpusat kepada guru sehingga siswa cenderung pasif. Untuk mencapai tujuan dengan baik diperlukan peran guru secara maksimal dalam penyampaian materi, penggunaan metode, pengelolaan kelas dan kreatifitas guru untuk melakukan kegiatan pendukung pembelajaran di dalam atau pun diluar kelas. Dengan penerapan model pembelajaran

siklus (Learning Cycle) 5E yang ditambah dengan media video berpartisipasi hasil belajar biologi siswa pun akan meningkat, sehingga tidak ada lagi siswa yang memiliki nilai dibawah ketuntasan minimum. Untuk lebih jelasnya, bagan kerangka berfikir tersebut disajikan pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir Penelitian

2.8 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris (Sugiyono, 2012). Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir diatas, maka dapat dirumuskan suatu hipotesis penelitian sebagai berikut :

Hasil belajar biologi siswa yang dibelajarkan model pembelajaran siklus (Learning Cycle) 5E dengan media video berpartisipasi berbasis lanskap budaya subak lebih baik daripada hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran siklus (Learning Cycle) 5E tanpa media pembelajaran.