**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Perkembangan Teknologi dan Informasi saat ini tidak dapat dipungkiri berkembang dengan sangat pesat. Kemajuan Teknologi Informasi tentu akan mempengaruhi perkembangan dunia pendidikan. Oleh karena itu, pemerintah seyogyanya memberi perhatian khusus untuk meningkatkan mutu pendidikan, di mulai dari penyediaan fasilitas pendidikan memadai, sampai pada peningkatan kualitas guru guna tercapainya tujuan pendidikan. Secara jelas tujuan pendidikan nasional yang bersumber dari sistem nilai Pancasila dirumuskan dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan (2003:7) Nasional yaitu:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak secara peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

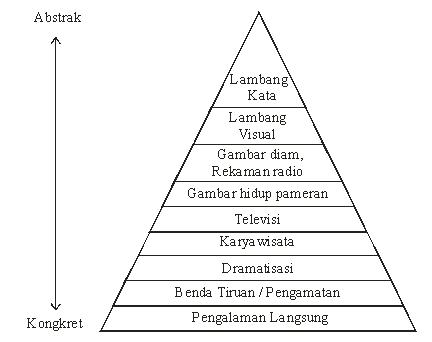
Pendidikan mempunyai peranan penting dalam pembangunan nasional. Peranan pendidikan dalam pembangunan terletak dalam usaha menyiapkan manusia sebagai subjek dalam pembangunan nasional yang titik sentralnya adalah pada kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran, tercakup berbagai komponen pembelajaran yang harus saling mendukung, antara lain: guru, siswa, metode pembelajaran, kurikulum, serta media pembelajaran.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam prespektif teknologi pendidikan akan mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar dan dapat memecahkan masalah dalam proses pembelajaran. Para guru pun dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang tersedia dan guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan ketrampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu, guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (peserta didik). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu peserta didik dalam menerima dan informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang sangat perlu diperhatikan guru dalam kegiatan pembelajaran. Melalui pemanfaatan media pembelajaran secara efektif, siswa diharapkan dapat memahami secara optimal materi pelajaran. Oleh karena itu, demi optimalnya kegiatan pembelajaran maka seharusnya didukung pemanfaatan media pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh Achsin (Asyhar 2012: 75) bahwa "Media pembelajaran dapat menarik dan memperbesar perhatian anak didik terhadap materi pengajaran yang disajikan”. Hal ini senada dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (2011: 7) bahwa:

Kedudukan media pengajaran ada dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya mempertinggi proses interaksi guru-siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Oleh sebab itu fungsi utama dari media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru.

Masuknya pengaruh teknologi audio pada sekitar pertengahan abad ke-20, alat visual untuk mengkonkritkan pelajaran ini dilengkapi dengan alat audio sehingga kita kenal adanya alat audio visual atau *audio visual aids (AVA).* Bermacam peralatan dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan ajaran kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi kalau hanya digunakan alat bantu visual semata. Dalam usaha memanfaatkan media sebagai alat bantu ini, Edgar Dale mengadakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkrit ke yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama kerucut pengalaman (*cone of experience*) dari Edgar Dale, pada saat itu dianut secara luas dalam menentukan alat bantu apa yang paling sesuai untuk pengalaman belajar tertentu.



Gambar 1.1 Kerucut pengalaman Edgar Dale

Sumber : Arsyad (2013: 14)

Pendapat para ahli tersebut menegaskan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran jika tidak memanfaatkan media pembelajaran tentu akan membuat kondisi belajar yang berbeda jika siswa diajar mernanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan materi peiajaran atau kurikulum. Karena jika siswa diajar dengan memanfaatkan media pembelajaran, siswa akan memiliki peluang yang lebih besar untuk memahami materi pelajaran yang diajarkan guru, seperti pada mata pelajaran IPA kimia.

Mata pelajaran IPA kimia adalah salah satu mata pelajaran dalam rumpun sains. Hakikat sains adalah ilmu pengetahuan yang objek pengamatannya adalah alam dengan segala isinya termasuk bumi, tumbuhan, hewan, serta manusia. Sains adalah ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan menggunakan metode-metode berdasarkan observasi. Sains berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga sains bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru Kimia di SMP Kristen Kalam Kudus diketahui ada beberapa kendala dalam pelaksanaan proses pembelajaran IPA Kimia. Proses pembelajaran IPA Kimia yang dilaksanakan masih belum dapat memvisualisasikan gejala-gejala kimia lebih jauh dan mendetail sehingga konsep-konsep yang abstrak masih susah dipahami oleh peserta didik. Demikian juga penggunaan media yang masih terbatas sehingga pembelajaran cenderung agak monoton dan kurang menarik. Metode-metode pembelajaran yang digunakan pada sekolah ini tergolong memiliki metode-metode pembelajaran inovatif namun bantuan penggunanaan media masih kurang, sehingga apabila menemukan sebuah materi pembelajaran dalam IPA Kimia yang membutuhkan visualisasi dan animasi akan sedikit menghambat metode pembelajaran itu sendiri secara umum. Jika siswa kelas VII ditanyakan tentang pelajaran apa yang dianggap paling sulit, umumnya sebagian besar siswa menjawab mata pelajaran Kimia. Hal ini dikarenakan selain materi dalam mata pelajaran tersebut sulit dipahami oleh peserta didik, terkadang juga penyampaian materi oleh guru kurang menarik perhatian peserta didik. Padahal pelajaran ini merupakan pelajaran yang harus dipahami bukan hanya dihafalkan. Sedangkan guru lebih sering membahas teori dari buku pegangan yang digunakan, kemudian memberikan rumus-rumusnya lalu memberikan contoh soal. Akibatnya ilmu kimia sekedar menjadi bacaan dan peserta didik hanya dapat membayangkan. Dari data yang diperoleh peneliti terlihat rata-rata nilai hasil belajar siswa kelas VII pada Mata Pelajaran Kimia tahun 2014 belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal, dimana sekolah menetapkan KKM sebesar 70 sedangkan diperoleh data nilai rata-rata KKM yang dicapai siswa sebesar 60,33. Berangkat dari pengamatan dan data tersebut maka perlu dikembangkan media pembelajaran dalam bentuk multimedia yang berisikan animasi dan simulasi, sehingga dapat membantu siswa untuk membantu memahami penjelasan dan konsep-konsep pembelajaran yang masih bersifat abstrak seperti pada Mata Pelajaran IPA Kimia.

Ada beberapa *software* pendukung yang tersedia dalam pengembangan dan penerapan pembelajaran, diantaranya adalah *software* pembuat multimedia yang menghasilkan file *flash* yang disebut dengan *Adobe Flash CS3. Adobe Flash CS3* merupakan *software* yang memberikan kemudahan bagi kita untuk dapat mempresentasikan semua hal yang ada dalam konsep pembelajaran dalam bentuk audiovisual, kita dapat membuat bahan ajar dalam bentuk visualisasi bergerak, kita dapat mengemas materi sehingga di dalamnya terdapat teks, animasi, *sound* dan video sesuai tuntutan materi. Teknologi *software* ini sangat efektif dalam menampilkan materi-materi yang sifatnya aplikatif., berproses, sulit terjangkau, dan dapat mengurangi resiko praktikum dalam pembelajaran IPA. Visualisasi dan fleksibilitas yang dihasilkan dari *software* ini akan meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi ajar, tidak membuat jenuh dan bahkan menyenangkan. Hal ini sangatlah diperlukan demi pemenuhan penyampaian konsep-konsep materi yang masih abstrak pada mata pelajaran IPA Kimia kepada peserta didik agar tujuan pembelajaran yang diinginkan tercapai sekaligus akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian permasalahan, diharapkan proses pembelajaran dengan menggunakan *Adobe Flash CS3* aplikasi pembelajaran berbasis *flash* dapat menarik perhatian siswa sehingga proses pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan hal tersebut sangat berhubungan erat dengan meningkatnya hasil belajar siswa. Melihat hal ini, maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan judul **“Pengaruh Penggunaan *Adobe Flash CS3* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kimia Kelas VII SMP Kristen Kalam Kudus** **Makassar”**

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang, maka peneliti merumuskan permasalah pada penelitian ini sebagai berikut :

Apakah ada pengaruh penggunaan *Adobe Flash CS3* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kimia kelas VII SMP Kristen Kalam Kudus Makassar ?

1. **Tujuan Penelitian**

Tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

Ada pengaruh penggunaan *Adobe Flash CS3* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kimia kelas VII SMP Kristen Kalam Kudus Makassar.

## Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini memberi manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
2. Bagi lembaga pendidikan, menjadi bahan informasi untuk peningkatan kualitas pendidikan, khususnya melalui media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi pembelajaran *Adobe Flash CS3*
3. Bagi akademisi/praktisi pendidikan, dapat dijadikan rujukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan *Adobe Flash CS3*
4. Bagi peneliti, sebagai bahan referensi bagi peneliti yang berminat mengkaji permasalahan yang relevan
5. Manfaat Praktis
6. Bagi Kepala Sekolah
7. Memberikan masukan tentang inovasi dalam proses pembelajaran yang berjalan di sekolah terutama penggunaan media pembelajaran yang menunjang peningkatan hasil belajar
8. Memberikan masukan untuk mengembangkan media belajar dan sarana prasarana berkaitan dengan media yang disesuaikan dengan perkembangan sekolahnya.
9. Bagi Guru, sebagai umpan balik tentang sistem pelaksanaan pembelajaan yang dianggap efektif guna pemanfaatan media pembelajaran demi optimalisasi kegiatan pembelajaran.
10. Bagi siswa, Sebagai media untuk memaksimalkan potensi dirinya dalam menggunakan media belajar yang tepat bagi dirinya sendiri sehingga memotivasi siswa dalam belajar.