**BAB 1**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Di era globalisasi sekarang ini, kita dihadapkan pada suatu fakta tentang dunia pendidikan yang semakin berkembang. Seiring dengan berkembangnya dunia pendidikan maka kualitas pendidikan pun harus ditingkatkan. Dalam usaha untuk meningkatkan kualitas dari suatu pendidikan, guru merupakan bagian yang tak bisa dilepaskan dan komponen terpenting dari usaha tersebut. Sebagai ujung tombak pendidikan, guru juga dituntut untuk melaksanakan atau menjalankan fungsi dan tujuan pendidikan yang telah diatur dalam UU Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab 2 Pasal 3 bahwa :

Pendidikan Indonesia befungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepad atuhan yang maha esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sehubungan dengan fungsi dan tujuan yang begitu penting itu, maka menjadi keharusan bagi pendidikan untuk memahaminya. Kekurang pahaman pendidik terhadap tujuan pendidikan dapat mengakibatkan kesalahan didalam melaksanakan pendidikan, gejala demikian disebut salah teoritis.

Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses bahwa pengalaman atau informasi yang diperoleh sebagai hasil belajar, pendidikan tersebut mencakup pengalaman, pengetahuan, dan penyesuaian diri dari pihak terdidik sebagai rangsangan yang diberikan kepadanya menuju ke arah pertumbuhan dan perkembangan, sehingga pada dasarnya pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam usaha mengembangkan kualitas sumber daya manusia yang titik sentralnya adalah kegiatan pembelajaran.

Dalam pembelajaran, tercakup berbagai komponen yang saling mendukung, antara lain: pendidik, peserta didik, metode pembelajaran, maupun media pembelajaran. Adapun media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang keberadaannya sangat menentukan bagi peningkatan kualitas pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad (2010:15) yang mengemukakan bahwa:

Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran membangkitkan keinginan dan minat yang baru membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.

Berdasarkan pendapat di atas, jelas bahwa media pembelajaran sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Semakin besarnya tuntutan masyarakat terhadap pendidikan serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, membuat para pendidik tidak mungkin lagi menggunakan pola tradisional. Hal ini tentunya telah menjadi tugas dari seorang guru untuk mencari dan memperlajari media guna memperbaiki proses pembelajaran agar dapat diterima dengan baik oleh siswanya.

Melalui pemanfatan media pembelajaran secara baik diharapkan siswa dapat lebih mudah dan cepat dalam memahami materi pelajaran. Hal ini berarti demi optimalnya kegiatan pembelajran di sekolah, maka seharusnya didukung dengan penggunaan media pembelajaran. Dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran agar efektif dan fungsional, maka fungsi media pembelajaran sangat penting untuk dimanfaatkan. Pemakaian media dalam proses pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi daya cerna siswa terhadap informasi atau materi pembelajaran yang diberikan.

Berbicara mengenai media pembelajaran, kemajuan teknologi adalah salah satu faktor yang menunjang pembaharuan penggunaan media disekolah. Di sekolah-sekolah yang maju tentunya sudah menggunakan berbagai jenis media pembelajaran. Namun kenyataannya masih banyak guru atau pendidik yang belum menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar padahal banyak media yang inovatif untuk digunakan dalam proses pembelajaran seperti animasi *Macromedia Flash* . dimana *Macromedia Flash* merupakan aplikasi untuk mendesain animasi, animasi tersebut berupa rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Salah satu keunggulan dari *Macromedia Flash* dibandingkan dengan media yang lain. Menurut Khusnul Hasanah (2008) *Macromedia Flash* merupakan gabungan konsep pembelajaran dengan teknologi audio visual yang mampu menghasilkan fitur fitur baru yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan.

Dalam penelitian ini mata pelajaran biologi dipilih karena kriterianaya, menurut Karmana (2007) mata pelajaran biologi merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang mempelajari makhluk hidup dan kehidupannya dari berbagai aspek persoalan dan tingkat organisasinya. Oleh karena itu, mata pelajar biologi tidak cukup jika hanya disampaikan dengan metode konvensional.

Berdasarkan hasil observasi awal dengan guru mata pelajaran biologi pada siswa kelas X di SMA Negeri 2 Sukamaju, diperoleh keterangan tentang kurikulum yang digunakan, metode belajar mengajar, fasilitas yang ada disekolah, serta kondisi siswa. Dimana pelaksanaan pembelajaran biologi masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana, Selanjutnya, dalam proses belajar mengajar masih sering berjalan tanpa penggunaan media pembelajaran.

Mengantisipasi masalah yang ada diterapkan alternatif yaitu penggunaan media pembelajaran animasi *Macromedia Flash* dengan harapan siswa lebih aktif dalam belajar dalam meningkatkan hasil belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat sepenuhnya tercapai, dan juga dengan media ini dapat memberikan kemudahan guru dalam menjelaskan materi atau objek yang tidak mungkin dilihat secara langsung (dibawa dalam kelas).

Berdasatkan latar belakang diatas, maka penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Animasi *Macromedia Flash* Terhadap Hasil Belajar Siswa KelasXPada Mata Pelajaran Biologi SMANegeri 2 Sukamaju Kabupaten Luwu Utara*”.*

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dikemukakan rumusan masalah yaitu apakah ada pengaruh penggunaan animasi *macromedia flash* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi kelas X SMA Negeri 2 Sukamaju Kabupaten Luwu Utara?

1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam pelaksanaan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan animasi *macromedia flash* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi kelas X SMA Negeri 2 Sukamaju Kabupaten Luwu Utara.

1. **Manfaat Penelitian**
2. Manfaat Teoritis
3. Bagi lembaga pendidikan, dapat menambah khazanah kepustakaan yang membahas tentang pengaruh pemanfaatan animasi *Macromedia flash* sehingga dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam penentuan kebijakan bagi dunia pendidikan pada umumnya khususnya yang berhubungan dengan media pembelajaran demi meningkatkan kualitas pembelajaran.
4. Bagi akademis, sebagai bahan informasi tentang pentingnya pemanfaatan animasi *Macromedia Flash* di sekolah kaitannya dengan peningkatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.
5. Bagi praktisi, dapat menjadi bahan masukan atau referensi khususnya bagi para guru untuk mengoptimalkan pemanfaatananimasi *Macromedia Flash* agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan.
6. Bagi peneliti, sebagai bahan masukan dan pertimbangan khususnya dalam penelitian yang relevan dengan masalah pemanfaatananimasi *Macromedia Flash.*
7. Manfaat praktis
8. Bagi guru, animasi *Macromedia Flash* digunakan sebagai program atau software yang membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat khususnya pada mata pelajaran biologi.
9. Bagi siswa, dapat membantu untuk lebih mudah dalam mengkontruksi pengetahuannya sendiri dan cepat dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan.