**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pembelajaran merupakan suatu proses dasar dari pendidikan, dari sanalah lingkup terkecil secara formal yang menentukan dunia pendidikan berjalan dengan baik atau tidak. Pembelajaran menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses interaksi yang kondusif akan merangsang peserta didik terlibat lebih aktif dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan tercapainya tujuan pendidikan nasional.

Proses pembelajaran yang realistik dan kongkrit akan mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindari terjadinya verbalisme yang terus menerus. Penyampaian materi ajar yang tidak bervariasi dapat mengakibatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan tidak dapat tercapai. Dengan adanya variasi dalam pembelajaran diharapkan peserta didik dapat berbuat sendiri yang pada akhirnya akan mengembangkan seluruh aspek pribadi.

Berkenaan dengan unsur-unsur yang terdapat dalam pembelajaran guna mendukung proses belajar mengajar, maka dibutuhkan media pembelajaran sebagai sarana pendukung selain belajar secara konvensional atau tatap muka di dalam kelas. Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik di sekolah dirancang untuk membantu proses pembelajaran, agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai secara optimal. Media pembelajaran ini digunakan untuk membantu peserta didik dalam pemahaman materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik di kelas. Media merupakan alat bantu yang dipakai oleh pendidik dalam menyampaikan pesan/materi kepada peserta didik agar dapat merangsang peserta didik untuk belajar.

1

Secara umum kata Media merupakan bentuk Jamak dari kata Medium yang diartikan seabgai perantara atau pengantar (Daryanto, 2010: 4). John D. Latuheru (Priyanti, 2010) menyatakan bahwa Media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide sehingga ide atau pendapat yang dikemukakan itu bisa diterima oleh penerima.

Media salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran, media yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut disebut sebagai media pembelajaran. Menurut Karim (2007: 6) mengartikan Media Pembelajaran sebagai berikut:

Media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memberikan rangsangan sehingga interaksi belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran tertentu, mulai dari yang paling sederhana dan mudah digunakan yaitu suara guru sampai yang merupakan peralatan serba kompleks.

Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran. Media pembelajaran ini salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar selain itu juga media pembelajaran berguna untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Hal ini senada dikemukakan oleh Hamalik (Musfiqon, 2012: 32) bahwa:

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Pengunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

Pendapat di atas, menjelaskan bahwa peningkatan minat, motivasi dan kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran sangat dipengaruhi oleh faktor penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik belajar peserta didik. Hal ini dipertegas dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2007 Tentang Standar Pengelolaan Pendidikan bahwa guru dituntut untuk meningkatkan mutu kegiatan pembelajaran agar peserta didik dapat mencapai keberhasilan belajarnya secara konsisten sesuai dengan tujuan pendidikan serta meningkatkan rasa ingin tahunya.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan oleh calon peneliti pada tanggal 6 Agustus 2014 di SMP Negeri 19 Makassar. SMP Negeri 19 Makassar merupakan salah satu sekolah yang tergolong unggul dan mampu menyediakan berbagai macam fasilitas penunjang proses pembelajaran yang mumpuni dan berkualitas, tapi ternyata sebagian besar para pendidiknya kurang memanfaatkan fasilitas tersebut karena hal ini tercermin dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan jenis media grafis yaitu gambar dan poster sebagai media dalam menyampaikan materi pembelajaran. sehingga hal ini media yang digunakan kurang optimal dalam menyampaikan materi pembahasan dan kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga tingkat rangsangan, perhatian, minat dan motivasi belajar peserta didik itu rendah.

Hal ini tentunya menjadi perhatian khusus bagi praktisi pendidikan, sebab dalam proses pembelajaran yang hanya berpusat pada guru, sehingga siswa tidak interaktif, peserta didik merasa jenuh dan kurang bersemangat, serta perhatian peserta didik yang rendah akan mempengaruhi hasil belajar. Terutama Mata Pelajaran IPA Biologi yang menuntut peserta didik dapat memahami keadaan alam sekitar dengan keanekaragaman makhluk hidup tetapi kurangnya media pembelajaran yang dapat memfasilitasi pesera didik untuk memahami materi pelajaran sehingga pemahaman peserta didik menjadi terbatas.

IPA Biologi merupakan mata pelajaran yang membuat peserta didik diharapkan mampu memahami keadaan alam sekitar dengan keanekaragaman makhluk hidup. Permasalahan yang calon peneliti temui yaitu terjadinya verbalisme disebabkan oleh penjelasan pendidik yang lebih bersifat abstrak atau tidak ada wujud, tidak ada ilustrasi nyata atau contoh, sehingga peserta didik hanya bisa mengatakan tetapi tidak memahami bentuk, wujud atau karakteristik objek. Selain itu juga keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra sering terjadi dalam pembelajaran

IPA Biologi menjelaskan objek pembelajaran yang sifatnya sangat luas, besar, kecil atau bahaya, sehingga memerlukan alat bantu untuk menjelaskan, mendekatkan pada objek yang dimaksud. Salah satu pokok bahasan sulit dipahami oleh peserta didik adalah Sistem Reproduksi Manusia disebabkan media yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang efisien sehingga pemahaman siswa menjadi terbatas.

Melihat fenomena pembelajaran yang kurang efektif dan efisien sehingga calon peneliti ingin melakukan penelitian dengan berdasarkan hasil observasi yang menyatakan bahwa kurangnya media pembelajaran yang interaktif sehingga menghambat tujuan intruksional itu sendiri tercapai. Oleh karena itu, pendidik diharuskan merancang media pembelajaran yang inovatif, kreatif, efisien dan efektif sehingga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi media pembelajaran. Melalui kemajuan tersebut, guru diharapkan dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi juga bisa membuat proses pembelajaran lebih menarik. Hal senada dengan Hasil Penelitian *BAVA* di Amerika Serikat (Rusman, 2009: 151) menegaskan bahwa:

Bila seorang guru atau tenaga pendidik yang mengajar hanya menggunakan *verbal symbol* (ceramah murni), maka materi yang terserap hanya 13% dan itupun tidak akan bertahan lama, sementara yang menggunakan multimedia bisa mencapai 64% sampai 84% dan bertahan lebih lama

Hal ni menunjukkan bahwa penggunaan media sangatlah besar pengaruhnya dalam meningkatkan perhatian, motivasi, dan peningkatan kualitas pembelajaran. Salah satu jenis media pembelajaran berbasis multimedia yang dapat mendukung proses pembelajaran adalah dengan penggunaan program *Adobe Flash*. Kemampuan *Adobe Flash* dalam membuat presentasi multimedia mendukung membuat animasi secara langsung, mendukung penyisipan multimedia seperti *sound,* gambar dan kemudahaan pengoperasiannya. Dalam penerapannya *Adobe Flash* dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif secara efektif dan efisien serta mudah diakses oleh peserta didik. Dunia pendidikan dituntut untuk selalu berkembang secara cepat mengikuti perkembangan ilmu dan teknologi. Dewasa ini, terutama pemerintah sedang gencarnya neningkatkan mutu pendidikan dengan menciptakan hal-hal baru untuk masa depan anak-anak bangsa.

Hofstteter (Rusman dkk, 2012: 296-297) menjelaskan bahwa Multimedia adalah permanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan dengan link dan tool yang memungkinkan pengguna untuk navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Menurut teori *Quantum Learning* (Rusman dkk, 2012: 296) peserta didik memiliki modalitas belajar yang dibedakan menjadi tiga tipe yaitu Visual, Auditif dan Kinestetik. Keberagaman modalitas belajar tersebut dapat diatasi dengan menggunakan perangkat media dengan sistem multimedia, sebab masing-masing peserta didik yang berbeda tipe belajar dapat diwakili oleh multimedia. Salah satu *software* yang dapat melakukan hal tersebut yaitu *Software Adobe Flash*.

*Adobe Flash* merupakan sebuah standar aplikasi industri perancangan animasi web dengan peningkatan pengaturan dan perluasan kemampuan integrasi yang lebih baik. Banyak fitur-fitur baru dalam *Adobe Flash* yang dapat meningkatkan kreatifitas dalam pembuatan isi media yang kaya dengan memanfaatkan kemampuan aplikasi tersebut secara maksimal. Fitur-fitur baru ini membantu kita lebih memusatkan perhatian pada desain yang dibuat secara cepat, bukannya memusatkan pada cara kerja dan penggunaan aplikasi tersebut. *Adobe Flash* juga dapat digunakan untuk mengembangkan secara cepat aplikasi-aplikasi web yang kaya dengan pembuatan script tingkat lanjut.

*Adobe Flash* merupakan *software* yang dapat digunakan sebagai media presentasi yang terlebih dahulu dirancang berdasarkan materi pembelajaran, serta karakterisitik peserta didik sehingga tujuan instruksional akan lebih mudah tercapai. *Adobe Flash* merupakan salah satu *software* yang masih dalam proses pengembangan di berbagai kota di Indonesia salah satunya ialah Kota Makassar. Oleh karena itu masih perlu untuk dikembangkan agar media ini lebih mampu bermanfaat dalam dunia pendidikan umumnya. Berkaitan dengan hal tersebut di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih mendalam mengenai *“Pengembangan Multimedia berbasis Program Adobe Flash Pada Mata Pelajaran IPA Biologi Kelas IX A SMP Negeri 19 Makassar”.*

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis Program *Adobe Flash* Pada Mata Pelajaran IPA Biologi Kelas IX A SMP Negeri 19 Makassar ?”

1. **Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan multimedia berbasis program *Adobe Flash* dalam membantu pembelajaran pada mata pelajaran IPA Biologi Kelas IX A SMP Negeri 19 Makassar.

1. **Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
2. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam pemanfaatan media pembelajaran di sekolah.

1. Bagi Guru

Sebagai referensi dalam memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat dalam proses belajar mengajar.

1. Bagi Siswa

Sebagai Bahan untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa.

1. Manfaat Praktis
2. Bagi Kepala Sekolah

Melalui penelitian ini maka diharapkan dapat memberi masukan kepada sekolah dalam pemanfaatan media pembelajaran berupa Multimedia berbasis Program *Adobe Flash* untuk peningkatan motivasi belajar siswa.

1. Bagi guru

Melalui penelitian ini maka diharapkan dapat memberi alternatif penggunaan media secara efektif dan efisien serta Memberi kesempatan bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakterstik siswa.

1. Bagi siswa

Dengan adanya media pembelajaran berupa Multimedia berbasis Program *Adobe Flash* dalam pembelajaran IPA Biologi dapat meningkatkan motivasi dan perhatian belajar siswa agar lebih aktif dan kreatif.