

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sebagai usaha sadar yang sistematis-sistematis selalu bertolak dari sejumlah landasan serta mengindahkan sejumlah asas- asas tertentu. Landasan dan asas tersebut sangat penting, karena pendidikan merupakan pilar utama terhadap pengembangan manusia dan masyarakat suatu bangsa tertentu. Sebagaimana dalam Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 tahun 2013 Tentang Standar proses pendidikan dasar dan menengah :

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Landasan- landasan pendidikan tersebut akan memberikan pijakan dan arah terhadap pembentukan manusia Indonesia dan serentak dengan itu, mendukung perkembangan masyarakat, bangsa dan negara. Sedangkan asas-asas pokok pendidikan akan memberi corak khusus dalam penyelenggaraan pendidikan itu, dan pada gilirannya, memberi corak pada hasil-hasil pendidikan itu yakni manusia dan masyarakat Indonesia. Berdasarkan Pendapat Tirtarahardja Umar (2010) bahwa Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik

melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang.

Dapat disimpulkan bahwa penekanan pada bagian terakhir tersebutlah yang menyebabkan pendidikan itu melukiskan masa depan. Disamping itu, keterkaitan antara program pendidikan yang dilaksanakan sekarang ini dengan kehidupan peserta didik dimasa depan sangatlah penting. hal itu tergantung pada proses pembelajaran antara pebelajar dengan pengajar.

Seseorang belajar ada karena ada yang mengajar. kalau mengajar kita pandang sebagai kegiatan atau proses yang terarah dan terencana yang mengusahakan agar terjadi proses belajar pada diri seseorang, pendapat tersebut tidaklah benar. proses belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja terlepas dari ada yang mengajar atau tidak. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Belajar adalah sesuatu yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Proses belajar dan mengajar adalah suatu peristiwa yang melibatkan dua pihak, guru dan peserta didik dengan tujuan yang sama, yaitu meningkatkan prestasi belajar, tetapi dengan pemikiran yang berbeda. Dari pihak peserta didik pemikiran terutama justru tertuju kepada bagaimana mempelajari materi pelajaran supaya prestasi belajar peserta didik dapat meningkat. Disisi lain, guru

memikirkan pula bagaimana meningkatkan minat dan perhatian peserta didik terhadap materi pelajaran agar timbul motivasi belajarnya sehingga mereka dapat mencapai hasil atau prestasi belajar yang lebih baik. Ini tidak berarti bahwa guru lebih aktif daripada peserta didik, tetapi karena tanggung jawab profesionalnya mengharuskan guru berupaya merangsang motivasi belajar peserta didik dan berupaya pula menguasai materi pelajaran beserta strategi yang lebih efektif untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Oleh sebab itu, didalam proses pembelajaran diutamakan bagi seorang guru adalah keterampilan membuat media pembelajaran sehingga memudahkan komunikasi tenaga pendidik dengan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat tersebut, jelas bahwa peningkatan kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sangat dipengaruhi oleh faktor penggunaan media dalam pembelajaran yang sesuai tuntutan kurikulum. Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 18 Januari 2017 di SMA Negeri 1 Bambalamotu Kabupaten Mamuju Utara sekaligus juga merupakan salah satu sekolah yang tergolong tertinggal dalam penerapan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, hal ini ditandai dengan kurangnya pemanfaatan media yang digunakan dalam proses pembelajaran serta sarana dan prasarana yang tidak memadai seperti Ruang laboratorium yang cukup memprihatinkan dengan alat-alat Lab yang kurang lengkap dan tidak mendukung proses praktikum dilab, meja dan kursi yang tidak layak pakai. Terkhusus pada proses pembelajaran Kimia yang membutuhkan konsentrasi penuh karena lebih banyak menggunakan daya ingat yang tinggi, tidak

efektif dan efisien jika tenaga pendidik hanya menggunakan Media presentasi yang sederhana saja sehingga berdampak kurangnya semangat serta perhatian peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Melihat fenomena pembelajaran yang kurang efektif dan efisien itu, untuk mencapai tujuan Instruksional, Sebagaimana menurut Muhammad Yaumi (2013) bahwa tujuan instruksional menggambarkan perilaku yang akan dipelajari siswa serta mampu ia lakukan setelah pembelajaran dan dapat menunjukkan konteks dimana perilaku itu terjadi . Dalam pembelajaran, diperlukan pengoptimalisasian Media yang sesuai dengan karakteristik Mata Pelajaran Kimia sehingga diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

Pembelajaran Kimia adalah pembelajaran yang berisi kegiatan menyimak serta praktikum. Terkhusus pada Materi Hidrolisis garam, yang lebih membutuhkan ketelitian dalam menyimak agar dapat dipahami oleh peserta didik. Hal ini dapat tercapai dengan menggunakan metode-metode pembelajaran yang menarik, salah satunya dengan pengoptimalisasian Multimedia Pembelajaran yang menggunakan *Software Chems sketch*. hal ini dapat dibuktikan dengan kelebihan *Software Chems sketch* salah satunya, dapat melihat dan membentuk struktur dalam bentuk 2 dimensi atau 3 dimensi agar dapat dilihat dari berbagai sudut berbeda. Hal ini sangat efektif digunakan dalam pembelajaran pada materi Hidrolisis garam. Berkaitan dengan hal tersebut di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih mendalam mengenai “Optimalisasi Multimedia Pembelajaran menggunakan *Software Chems sketch* Pada Mata Pelajaran Kimia siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bambalamotu Kabupaten Mamuju Utara”.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dirumuskan masalah pokok penelitian ini adalah “Bagaimanakah Optimalisasi Multimedia Pembelajaran menggunakan *Software Chems sketch* pada Mata Pelajaran Kimia kelas XI SMA Negeri 1 Bambalamotu Kabupaten Mamuju Utara?”.

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui Optimalisasi Multimedia Pembelajaran menggunakan *Software Chems sketch* pada Mata Pelajaran Kimia kelas XI SMA Negeri 1 Bambalamotu Kabupaten Mamuju Utara.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1) Manfaat Teoretis

- a. Bagi akademis, sebagai landasan bagi Program Studi Teknologi Pendidikan tentang pembelajaran menggunakan Multimedia Pembelajaran.
- b. Bagi peneliti yang lain, sebagai referensi untuk mengkaji permasalahan yang relevan dengan permasalahan seperti peneliti angkat pada penelitian ini.

2) Manfaat Praktis

- a. Kepala Sekolah
 - 1) Memberikan kebijakan tentang kreatifitas dalam proses pembelajaran yang berjalan di sekolah terutama penggunaan media pembelajaran.

2) Mendorong sekolah untuk selalu mengembangkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan sekolahnya.

b. Guru

Sebagai kompetensi professional dalam memanfaatkan media pembelajaran.

c. Peserta didik

Sebagai media dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dalam belajar sekaligus meningkatkan prestasi diri.

