**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Manusia sebagai makhluk sosial dan sebagai warga negara perlu mengembangkan kemampuan diri untuk dapat hidup ditengah-tengah komunitasnya. Salah satu caranya dengan meningkatkan wawasan melalui jalan pendidikan, J.J. Rousseau (Faturrahman, Dkk, 2012:1) mengatakan “Pendidikan adalah memberi kita perbekalan yang tidak ada pada masa kanak-kanak, akan tetapi kita membutuhkannya pada waktu dewasa”. Pendidikan mempunyai peranan penting sebagai wahana untuk menghantar peserta didik mencapai kebahagiaan, yaitu dengan jalan membantu peserta didik meningkatkan kualitas hubungannya dengan dirinya, lingkungannya, dan Tuhannya. (Tirtarahardja & Sulo, 2010).

Kegiatan pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Hal ini sesuai dengan pendapat Heinich, dan kawan-kawan (Arsyad, 2014:3) yang mengemukakan “istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima”.

Adapun penyelenggaraan proses pembelajaran berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang Standar Proses, bahwa :

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.

Berdasarkan peraturan pemerintah di atas, maka dapat dikatakan bahwa dalam pelaksanaan suatu pembelajaran guru dituntut untuk mampu menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan serta menumbuhkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran ialah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat serta menarik bagi siswa dan sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan, adapun salah satu manfaat media pembelajaran yaitu “pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa” Sudjana dan Rivai (Arsyad, 2014 : 28).

Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar, perilkau mengajar dan belajar tersebut terkait dengan bahan pembelajaran, bahan pembelajaran dapat berupa pengetahuan, nilai-nilai kesusilaan seni, agama, sikap dan keterampilan. (Rusman, 2014).

Sadiman (Warsita, 2008) belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak ia masih bayi hingga keliang lahat nanti, belajar dapat terjadi kapanpun dan dimanapun. Belajar dapat terjadi dirumah, di sekolah, di tempat kerja, di tempat ibadah, dan di masyarakat, serta berlangsung dengan cara apa saja, dan siapa saja. Bahkan kemampuan orang untuk belajar ini merupakan salah satu ciri penting yang membedakan manusia dengan makhluk yang lain.

Proses belajar bersifat individual dan kontekstual, artinya proses belajar terjadi dalam diri peserta didik sesuai dengan perkembangan dan lingkungannya. Peserta didik seharusnya tidak hanya belajar dari guru atau pendidik saja, tetapi dapat pula belajar dengan berbagai sumber belajar yang tersedia di lingkungannya.

Arsyad, dalam bukunya berjudul Media Pembelajaran (2014: 03) Kata “media berasal dari Bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar”. Gerlach & Ely 1971 (Arsyad, 2014: 03), mengatakan bahwa:

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (Arsyad, 2014), dimana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Dilain pihak, *National Education Association* memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya; dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca.

Popescu (2014) *Focusky* merupakan media presentasi yang penuh fitur khusus dikembangkan untuk membantu membuat presentasi menawan secara online maupun offline, presentasi yang dibuat dapat berbagi melalui web, seperti *Mac* atau sebagai aplikasi *Windows*. Dengan demikian, *Focusky* dapat menghasilkan presentasi yang dinamis yang dapat didistribusikan ke sejumlah besar pengguna, dan dapat memodifikasi, mengedit, dan personalisasi bentuknya sesuai kebutuhan sendiri.

Ketepatan dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar sangatlah besar pengaruhnya terhadap efektifitas keberhasilan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Guru harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, media yang digunakan harus memperhatikan beberapa ketentuan agar media pembelajaran yang digunakan benar-benar berhasil memperjelas pemahaman siswa.

Mata pelajaran IPA Biologi merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting bagi peserta didik, karena IPA Biologi merupakan salah satu mata pelajaran yang membahas tentang alam sekitar dan membahas pula tentang makhluk hidup termasuk manusia yang dapat di terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pada proses pembelajaran kadang-kadang siswa tidak mengerti apa yang dijelaskan oleh guru. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran untuk menjelaskan apa yang sebenarnya terjadi dan menarik perhatian siswa untuk belajar. Pemilihan media disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak dan konsep yang akan diajarkan agar siswa lebih mudah memahami pelajaran yang diajarkan dan tidak menimbulkan kebosanan.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMP Negeri 2 Pallangga pada tanggal 20 Februari dan pada tanggal 14 April 2017 bahwa, dalam proses pembelajaran guru masih sering menggunakan metode ceramah dan dalam memaparkan materi media yang digunakan hanya berupa papan tulis dan spidol, sehingga ketertarikan siswa terhadap pembelajaran menjadi berkurang. Hal ini membuat hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA Biologi menjadi rendah. Oleh karena itu, peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yaitu media *Focusky*. Peneliti menggunakan media *Focusky* sebagai media presentasi pada mata pelajaran IPA Biologi dengan materi Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup, karena *Fokusky* merupakan salah satu media yang dapat membuat materi yang disampaikan menjadi terlihat menarik.

*Focusky* memiliki beberapa kelebihan diantaranya *Focusky* memiliki tampilan *3D*, tampilan visual yang ditampilkan lebih menarik serta kita dapat menambahkan berbagai animasi dan juga dapat menambahkan video. Media *Focusky* merupakan program yang dapat digunakan dan di manfaatkan oleh siapa saja, program ini dapat merancang media pembelajaran presentasi untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor siswa. *Focusky* tidak dapat digunakan oleh semua orang, kerena kita harus mendownload terlebih dahulu aplikasi tersebut, sehingga ini menjadi salah satu kekurangan dari *Focusky*. Diharapkan media *focusky* dapat menumbuhkan minat belajar siswa sehingga motivasi belajar siswa semakin meningkat dan dapat memberikan hasil belajar siswa yang diharapkan.

Sehubungan dengan masalah yang telah dikemukakan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul “Pengaruh Penggunaan *Media Focusky* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Biologi pada siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Pallangga”

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana gambaran penggunaan media *Focusky* dalam pembelajaran IPA Biologi kelas VIII SMP Negeri 2 Pallangga?
2. Bagaimana gambaran hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA Biologi kelas VIII SMP Negeri 2 Pallangga?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan media *Focusky* dalam pembelajaran IPA Biologi terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Pallangga?
4. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui gambaran penggunaan media *Focusky* dalam pembelajaran IPA Biologi kelas VIII SMP Negeri 2 Pallangga.
2. Mengetahui gambaran hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA Biologi kelas VIII SMP Negeri 2 Pallangga.
3. Mengetahui pengaruh penggunaan media *Focusky* dalam pembelajaran IPA Biologi terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Pallangga.
4. **Manfaat Hasil Penelitian**

Adapun manfaat hasil penelitian ini, baik secara teoretis maupun praktis adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis
2. Bagi siswa, referensi terbaru dan penunjang dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas sehingga memacu aktivitas belajarnya.
3. Bagi guru, menjadi studi perbandingan dengan media pembelajaran lainnya dalam rangka peningkatan hasil pembelajaran Biologi melalui penggunaan media presentasi.
4. Bagi kepala sekolah, bermanfaat dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan media presentasi.
5. Manfaat Praktis
6. Bagi siswa, dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dan bisa memecahkan masalah atau persoalan yang dihadapi dalam mempelajari mata pelajaran Biologi.
7. Bagi guru, bermanfaat bagi guru dalam hal menggunakan media pembelajaran, sehingga guru tidak bingung dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan.
8. Bagi kepala sekolah, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi kebijakan bagi sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.