**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

 Pendidikan adalah usaha yang dilakukan dengan sengaja dan sistematis untuk memotivasi, membina, membantu, serta membimbing seseorang untuk mengembangkan segala potensi sehingga mencapai kualitas diri yang lebih baik. Pendidikan menjadi kompleks, karena didalamnya memiliki hal yang saling berkaitan satu sama lain. Proses ini merupakan inti aktifitas pendidikan, adanya hubungan timbal balik yang berlangsung antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan.

 Menurut Paul Haberlin (Tatang, 2012:63) “tujuan pendidikan adalah mengembangkan kemampuan alamiah anak didik sehingga mampu melaksanakan tugas dan kewajibannya, dapat menyelesaikan permasalahan hidup yang dihadapinya.” Pendidikan merupakan suatu usaha untuk memngembangkan kemampuan peserta didik melalui kegiatan bimbingan pengajaran dan latihan bagi peranannya dimasa yang akan datang. Pendidikan diarahkan pada tujuan yang hendak dicapai seperti yang tercantum dalam Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 3 (2003:8) sebagai berikut :

Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mendiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta tanggung jawab.

Pada Proses pembelajaran guru sangat berperan penting, dimana tugas guru adalah menyampaikan materi pelajaran kepada siswa melalui interaksi komunikasi dalam proses pembelajaran yang dilakukannya. Keberhasilan seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajarannya sangatlah bergantung pada kelancaran komunikasinya kepada siswa. Akibat dari penyampaian komunikasi yang kurang maksimal, pesan atau materi pelajaran tidak dapat tersampaikan dengan baik. Untuk mengatasi masalah tersebut, perlu adanya variasi serta dukungan media pembelajaran dalam mencapai keberhasilan proses belajar mengajar yang diinginkan.

Variasi dalam proses pembelajaran sangat diharapkan peserta didik agar bersemangat, temotivasi dan tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran serta untuk mengembangkan potesi yang dimilikinya. Setiap unsur-unsur dalam pembelajaran sangat penting guna mendukung proses belajar mengajar, maka media pembelajaran merupakan salah satu sarana pendukung selain belajar secara tatap muka di kelas.  Para guru dituntut agar mampu menggunakan media-media yang disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa media-media tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman.

Di samping mampu menggunakan media-media yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

Menurut Hamalik (Arsyad, 20013:2) guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi:

(1) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar; (2) fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan; (3) seluk-beluk proses belajar; (4) hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan; (5) nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran; (6) pemilihan dan penggunaan media pendidikan; (7) berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan; (8) media pendidikan dalam setiap mata pelajaran; (9) dan usha inovasi dalam media pendidikan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tak terpisahkan dari proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran di sekolah dapat tercapai.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membantu seseoarng menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran pada siswa. Di mana pesan (gagasan atau ide) bertujuan untuk merangsang pikiran, perhatian, minat dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar mengajar yang diinginkan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Menurut Oemar Hamalik (Karim, 2007) “media pendidikan adalah alat, metode dan teknik yang digunakan untuk lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.”

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar sangat membantu guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik dan juga dapat menunjang minat siswa dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang sangat perlu diperhatikan guru dalam kegiatan pembelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran secara efektif dan bervariasi, siswa diharapkan mampu membangkitkan minat dan keinginan untuk belajar, membangkitkan motivasi, dan dapat memahami secara optimal materi pelajaran yang diajarkan sebagaimana yang dikemukakan oleh Hamalik (Arsyad, 20013:19) 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 psikologis terhadap siswa.

Penggunaan media pembelajaran akan memudahkan siswa dalam menerima atau mengingat materi pelajaran yang telah disampaikan. Manfaat lainnya yaitu dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih mudah, karena dapat ditunjukkan langsung kepada siswa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran dapat merangsang siswa untuk belajar.

Ketepatan dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar sangatlah berpengaruh 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 haruslah memperhatikan beberapa ketentuan agar media pembelajaran yang digunakan benar-benar berhasil memperjelas pemahaman siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 3 Marioriwawo Kabupaten Soppeng pada tanggal 31 Maret 2017 bahwa guru sudah menggunakan media dalam pembelajaran. Hal ini dipertegas dengan hasil wawancara dan pengambilan dokumentasi yang dilakukan kepada guru bidang studi biologi di SMP Negeri 3 Marioriwawo. Ibu Jumriah mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran guru menggunakan bantuan buku paket, metode ceramah disertai dngan media pembelajaran berupa *software power point*, akan tetapi media yang digunakan kurang kreatif karena guru masih kurang menguasai penggunaan media tersebut sehingga tampilan animasi pada media presentasi biasa-biasa saja dan hanya berpatokan di satu media tanpa adanya variasi, sehingga pembelajaran yang dirasakan oleh siswa kurang menarik dan cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dapat menyulitkan siswa untuk memahami mata pelajaran IPA (biologi), sehingga hasil belajar siswa dalam mata pelajaran biologi tergolong rendah karena nilai siswa masih banyak yang tidak mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75, dimana nilai hasil belajar siswa berdasarkan evaluasi formatif pada kelas VIII A memiliki rata-rata 72.50, kelas VIII B memiliki rata-rata 72.50, kelas VIII C memiliki rata-rata 72.29, kelas VIII D memiliki rata-rata 71.95 dan pada kelas VIII E memiliki rata-rata 72.17. Dari masalah yang ada, semestinya yang mendapat perhatian adalah segala sesuatu yang dapat menjadi penunjang peningkatan hasil belajar siswa dan tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satunya adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar. Selain harus tepat dan sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran, juga tentunya harus variatif agar tidak memberi potensi bosan atau jenuh kepada peserta didik.

Mata pelajaran biologi merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki konsep dan struktur yang sangat sulit dipahami oleh siswa. Selain itu, mata pelajaran biologi dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri beserta alam sekitar, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pada proses pembelajaran kadang-kadang siswa tidak mengerti dengan apa yang dijelaskan oleh guru. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Sekarang ini seorang guru sudah dituntut untuk mampu menggunakan media pembelajaran yang inovatif yang dapat memotivasi siswa dalam mengikuti pelajaran sehingga siswa dapat memahami pelajaran yang diajarkan.

Berdasarkan masalah-masalah yang ada dalam proses pembelajaran, harus diberikan solusi, salah satu pemecahannya adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik siswa untuk semangat belajar.

Berbicara tentang media pembelajaran, dengan kemajuan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) sekarang ini sudah banyak media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru. Di beberapa sekolah sudah ada yang menggunakan berbagai jenis media pembelajaran, namun untuk media pembelajaran saat ini di SMP Negeri 3 Marioriwawwo Kabupaten Soppeng masih saja terpaku dengan penggunaan media presentasi pembelajaran itu-itu saja, sedangkan saat ini telah banyak media presentasi pembelajaran terbaru yang lebih bervariasi. Salah satunya yaitu *software Video Maker FX* sebagai media presentasi yang inovatif berbasis teknologi informasi dan komunikasi. *Software Video Maker FX* merupakan salah satu *software* yang dapat digunakan untuk membuat media presentasi yang menarik bagi siswa. *Software Video Maker FX* dapat digunakan untuk kebutuhan pembelajaran baik secara online maupun ofline yang dapat di buat dengan cepat dan mudah. di mana media presentasi *Video Maker FX* memiliki keunikan, yaitu menyediakan banyak fitur-fitur yang menarik dan unik yang dapat menarik perhatian siswa.

*Software Video Maker FX* merupakan software editing video yang dibuat oleh Peter Rozak. Software ini dapat membantu dalam pembuatan sebuah video dengan cepat, mudah, dan tidak memakan waktu yang lama. *Software Video Maker FX* dapat digunkan untuk membuat video promosi, presentasi, dan bahan ajar. *Software Video Maker FX* cocok untuk digunakan oleh pemula dalam editing video karena softwer ini sangat mudah digunakan.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis mengadakan penelitian yang berjudul: Pengaruh Penggunaan Media Presentasi Pembelajaran Berbasis *Software Video Maker FX* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Biologi Di Kelas VIII SMP Negeri 3 Marioriwawo Kabupaten Soppeng**.**

1. **Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalahnya yaitu:

1. Bagaimanakah gambaran penggunaan media presentasi pembelajaran berbasis *Software* *Video Maker FX* dalam mata pelajaran Biologi di kelas VIII SMP Negeri 3 Marioriwawo Kabupaten Soppeng?
2. Bagaimanakah gambaran hasil belajar siswa, yang diajar dengan menggunakan media presentasi pembelajaran benbasis *Software Video Maker FX* dalam mata pelajaran Biologi di kelas VIII SMP Nergeri 3 Marioriwawo Kabupaten Soppeng?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan media presentasi pembelajaran berbasia *Software Video Maker FX* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Biologi dikelas VIII SMP Negeri 3 Marioriwawo Kabupaten Soppeng?
4. **Tujuan Penelitian**

Mengacu pada rumusan masalah di atas, maka penelitian dilaksanakan bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan gambaran penggunaan media presentasi pembelajaran berbasis *Software Video Maker FX* dalam mata pelajaran Biologi di kelas VIII SMP Negeri 3 Marioriwawo Kabupaten Soppeng.
2. Mendeskripsikan gambaran hasil belajar siswa, yang diajar dengan menggunakan media presentasi pembelajaran berbasis *Software Video Maker FX* dalam mata pelajaran Biologi di kelas VIII SMP Negeri 3 Marioriwawo Kabupaten Soppeng.
3. Menguji ada tidaknya pengaruh penggunaan media presentasi pembelajaran berbasis *Software Video Maker FX* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Biologi di kelas VIII SMP Negeri 3 Marioriwawo Kabupaten Soppeng.
4. **Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis
2. Bagi Kepala Sekolah, sebagai masukan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan media presentasi pembelajaran berbasis *Software Video Maker FX*
3. Bagi guru, sebagai masukan tentang penggunaan media presentasi. Khususnya media presentasi pembelajaran berbasis *Software Video Maker FX*.
4. Bagi siswa, sebagai bahan informasi dan pengetahuan dalam pembelajaran Biologi guna meningkatkan hasil belajar.
5. Manfaat Praktis
6. Bagi Kepala Sekolah, memberikan rekomendasi kebijakan di sekolahnya mengenai media yang sesuai dengan perkembangan zaman.
7. Bagi guru, sebagai keterampilan baru dalam mengaplikasikan media presentasi berbasis *Software Video Maker FX* dalam pembelajaran, agar dapat mengoptimalkan peranan guru dalam pembelajaran
8. Bagi siswa, sebagai bahan belajar agar semakin meningkatkan hasil belajarnya