**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal terpenting dalam kehidupan, artinya bahwa setiap manusia berhak mendapat dan berharap untuk selalu berkembang dalam pendidikan. Jadi Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa melalui kegiatan bimbingan, pelajaran, dan latihan bagi peranannya di masa yang akan datang, Secara terstruktur pendidikan di Indonesia menjadi tanggung jawab kementrian pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia (kemendikbud). Di Indonesia semua penduduk wajib mengikuti program wajib belajar guna mencapai tujuan pendidikan. Tujuan yang hendak dicapai seperti yang tercantum dalam, Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional (2003:8) sebagai berikut:

Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa 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.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah sarana penyediaan sistem lingkungan yang mengakibatkan terjadinya proses belajar pada diri siswa dengan mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan potensi yang ada pada diri siswa, melalui pembelajaran baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Selama proses belajar tersebut siswa dapat terpengaruh oleh lingkungan siswa itu sendiri, guru, metode dan bahkan alat pembelajarannya.

Guru memegang peranan sangat penting dalam menyampaikan dan memahamkan materi kepada siswa, karena itulah salah satu cara siswa memperoleh ilmu, dimana guru menyampaikan materi pelajaran melalui interaksi dan komunikasi pada saat proses pembelajaran dilakukan. Keberhasilan guru dalam menyampaikan isi materi dalam pembelajaran bergantung pada cara guru dalam membawakan materi pembelajaran dihadapan siswanya. Demikian sebaliknya, ketika cara guru dalam berkomunikasi dengan siswa kurang maksimal, maka materi pelajaran juga tidak dapat tersampaikan dengan baik.

Siswa setidaknya mampu menarik inti sari dari materi pelajaran yang diajarkan guru. Tentu tidak semua materi yang diajarkan guru harus diketahui siswa secara utuh, tetapi materi pendukung itu tetap harus diajarkan kepada siswa sebagai bahan pengetahuan tambahan. Ketika siswa sudah mampu menemukan inti pelajaran yang disampaikan guru, maka secara tidak langsung tujuan atau indikator dalam pembelajaran telah tercapai dengan sendirinya. Mengatasi masalah tersebut, salah satu cara dapat dilakukan yaitu dengan memanfaatkan media dalam proses pembelajaran, agar proses belajar mengajar lebih bervariasi terlebih pada peningkatan prestasi dan hasil belajar siswa yang diharapakan dapat mencapai rumusan tujuan pembelajaran.

Media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat perantara guru dalam berkomunikasi. Arsyad (2014) mengatakan, Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran atau digantikan dengan istilah-istilah seperti alat pandang dengar, bahan pengajaran (*instruksional material*), komuniakasi pandang–dengar (*audio-visual communication)*, pendidikan alat peraga pandang (*visual education*), teknologi pendidikan (*educational technology*), alat peraga dan media penjelas. Jadi media yang dimaksudkan penulis ialah alat yang digunakan untuk menyusun kembali informasi visual atau verbal yang memudahkan siswa menerima pesan. dalam menyerap informasi yang disampaikan oleh guru guna mencapai tujuan pendidikan.

Media pembelajaran yang termasuk kedalam teknologi *Multimedia* adalah kamera digital, kamera video, *audio player* dll. *Multimedia* sering diartikan sebagai gabungan dari banyak media atau setidak tidaknya terdiri lebih dari satu media. Namun dalam penelitian ini peneliti menggunakan *Multimedia* yang dapat disesuaikan dengan rancangan pembelajaran yaitu *Macromedia Flash*

*Multimedia* adalah gabungan lebih dari satu media dalam suatu bentuk komunikasi yang terdiri dari teks, suara grafik, animasi, dan video dalam system komputer, yang dapat memudahkan pengguna membuat media pembelajaran, dengan penggunaan *Multimedia Berbasis Flash* dalam pembelajaran akan sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan siswa juga dapat fokus menerima materi yang diajarkan. Adanya *Multimedia Berbasis Flash* serta kreatifitas guru maka materi pembelajaran dapat dikemas dan disajikan secara sistematis yang dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran. *Multimedia berbasis flash* dalam pembelajaran Biologi tentunya akan lebih menarik bagi siswa karena *multimedia* yang digunakan terdapat teks, gambar, gerak, variasi warna dan suara yang dapat di desain sesuai dengan kebutuhan dan karaktersitik siswa sehingga dapat menghidupkan suasana belajar lebih semangat, tentunya dengan pengawasan dan bimbingan dari guru sebagai fasilitator di dalam kelas.

Pengaruh pemanfaatan *Multimedia Berbasis Flash* pada mata pelajaran Biologi ini bisa menjadi solusi dalam memecahkan masalah siswa dalam proses pembelajaran karena dianggap akan sangat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa, melalui pemanfaatan *Multimedia Berbasis Flash* secara efektif, siswa diharapkan dapat lebih memahami materi pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan secara optimal.

Tujuan mata pelajaran Biologi berdasarkan standar isi (SI) ialah agar siswa memiliki kemampuan untuk dapat menanamkan sikap ilmiah yaitu jujur, objektif, terbuka, ulet, kritis dan dapat bekerjasama dengan orang lain (BSNP, 2006). Berdasarkan uraian tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran Biologi tidak hanya berfokus pada penanaman konsep tapi juga untuk meciptakan aktivitas belajar siswa yang aktif untuk menunjang berkembangnya kemampuan dalam memecahkan masalah.

Pengaruh pemanfaatan *Multimedia Berbasis Flash* akan sangat besar manfaatnya dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran, sehingga memberi peluang yang besar terhadap peningkatan kemampuan prestasi serta hasil belajar siswa. Namun pemanfaatan *Multimedia* harus betul dipertimbangkan sehingga pemanfaatannya dapat efektif dan efisien, seperti relevansi dengan kurikulum atau materi pelajaran, kemampuan guru dalam memanfaatkan kemampuan siswa saat mengikuti pelajaran melalui penggunaan *Multimedia Berbasis Flash* sesuai dengan waktu atau jam pelajaran sehingga tidak digunakan secara terburu-buru atau sekedar memenuhi tuntutan kurikulum, namun mengabaikan aspek efektifitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Biologi.

Berdasarkan survei awal (Januari 2017) menunjukkan bahwa terdapat masalah kurang efektifnya proses pembelajaran, yang disebabkan karena belum optimalnya pemanfaatan media sebagai sumber belajar. Pendidik dalam hal ini adalah guru lebih sering memanfaatkan buku pegangan siswa ataupun buku pegangan guru dalam proses pembelajaran. Melaui wawancara yang dilakukan terhadap guru mata pelajaran Biologi Kelas XI IPA di SMAN 12 Bulukumba Kabupaten bulukumba diperoleh data bahwa pada proses pembelajaran Biologi hanya mengutamakan guru sebagai penyampaian pesan sehingga materi yang dipelajari siswa lebih bersifat konfensional karena guru kurang memaksimalkan pemanfaatan media yang lebih interaktif sebagai alat bantu mengajar. Akibatnya siswa kurang fokus dan aktif menerima materi pelajaran yang disampaikan.

Hasil observasi awal, peneliti menemukan pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran Biologi di SMAN 12 Bulukumba Kabupaten Bulukumba. Dengannilai rata-rata siswa hanya mencapai 53,32 yang dinyatakan nilai tersebut masih tergolong rendah dan dikategorikan berada di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni 70. Diperlukan sebuah inovasi dalam peningkatan hasil belajar siswa dalam hal ini dengan menggunakan *multimedia berbasis flash* dalam proses pembelajaran Biologi sehingga memudahkan siswa memahami materi pelajaran dan dapat mengatasi kesulitan belajar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan pemanfaatan *Multimedia Berbasis Flash* dalam pembelajaran secara efektif diharapkan mampu meningkatkan kemampuan serta hasil belajar siswa, Oleh karena itu sebagai calon pendidik perlu pengetahuan tentang tata cara pemanfaatan *Multimedia,* dan kemampuan siswa mengikuti pembelajaran melalui bantuan *Multimedia*. Selain itu sebagai calon pendidik kita juga dituntut memotivasi siswa mengikuti pelajaran melalui pemanfaatan *Multimedia Berbasis Flash* untuk mencapai tujuan pendidikan agar dapat mempengaruhi hasil belajarnya, berupa penguatan materi pelajaran secara maksimal.

Sehubungan dengan uraian di atas penulis tertarik untuk mengkaji melalui kajian ilmiah yang berjudul: Pengaruh pemanfaatan *Multimedia Berbasis Flash*tehadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Biologi kelas XI SMAN 12 Bulukumba Kabupaten Bulukumba

1. Rumusan Masalah
2. Bagaimanakah gambaran penggunaan media pembelajaran *Multimedia Berbasis Flash* pada mata pelajaran Biologi?
3. Bagaimanakah gambaran hasil belajar mata pelajaran Biologi siswa yang diajar dengan menggunakan *Multimedia Berbasis Flash?*
4. Apakah ada pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *Multimedia Berbasis Flash* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Biologi?
5. Tujuan Penelitian
6. Untuk mendeskripsikan gambaran media pembelajaran *Multimedia Berbasis Flash* tehadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Biologi.
7. Untuk mendeskripsikan gambaran penerapan *Multimedia Berbasis Flash* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Biologi.
8. Untuk menguji ada tidaknya pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan *Multimedia Berbasis Flash*  pada mata pelajaran Biologi.
9. Manfaat Penelitian
10. Manfaat Teoretis
11. Bagi Akademisi untuk pengembangan ilmu dibidang pembelajaran Biologi
12. Bagi Peneliti untuk mengetahui dampak positif penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Biologi
13. Manfaat Praktis
14. Bagi Sekolah adanya peningkatan kemampuan siswa dan sebagai masukkan data dalam mengambil suatu keputusan dalam proses pembelajaran di masa yang akan datang
15. Bagi Guru untuk mengetahui kemampuannya dalam melaksanakan pembelajaran
16. Bagi Siswa dapat berupa motivasi yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran Biologi