**BAB 1**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Perkembangan zaman tidak dapat dilepaskan dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada umumnya. Tantangan pendidikan semakin berlangsung mengikuti revolusi digital yang merujuk pada tegasnya fenomena abad kreatif. Di dunia pendidikan, berbagai perangkat pendidikan dan sarana pendidikan modern turut mendukung dalam hal optimalisasi proses pembelajaran, baik ditingkat sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari dari segi perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*).

Perkembangan teknologi khususnya dalam pendidikan banyak menawarkan kemudahan-kemudahan yang memungkinkan terjadinya pergeseran orientasi pembelajaran dari proses penyajian berbagai pengetahuan menjadi proses bimbingan dalam melakukan eksplorasi individual terhadap ilmu pengetahuan. Di samping itu juga, sangat memungkinkan perubahan paradigma dari filosofi pembelajaran berpusat pada guru (*teachers centered*) menjadi pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student centered*).

Teknologi merupakan salah satu pemecahan masalah dalam dunia pendidikan, karena dapat menembus batas ruang dan waktu. Integrasinya pun semakin kuat karena dapat menjadi sarana penyelenggaraan pendidikan di berbagai daerah dan tempat. Menurut Tirtaraharja dan Sulo (2010:1) Sasaran pendidikan adalah manusia. Pendidikan bermaksud membantu peserta didik untuk menumbuh kembangkan potensi-potensi kemanusiaanya. Potensi kemanusiaan merupakan benih kemungkinan untuk menjadi manusia.

Tugas mendidik hanya mungkin dilakukan dengan benar dan tepat tujuan, jika pendidik memiliki gambaran yang jelas tentang siapa manusia itu sebenarnya. Proses pendidikan merupakan kegiatan memobilisasi segenap komponen pendidikan oleh pendidik terarah kepada pencapaian tujuan pendidikan. Bagaimana proses pendidikan itu dilaksanakan sangat menentukan kualitas hasil pencapaian tujuan pendidikan.

 Mencapai tujuan pendidikan serta mengimbangi perkembangan-perkembangan dalam dunia pendidikan guru diharuskan mengembangkan pembelajaran dengan metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif dengan mengikutsertakan perkembangan teknologi permbelajaran dalam proses pembelajaran di kelas, contohnya seperti pemanfaatan media pembelajaran.Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar.

Guru memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, dimana prosesnya tersebut dapat terlaksana secara maksimal. Hal tersebut sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Pasal 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan menunjukkan bahwa:

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpatisipasi aktif, memberi ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat/ minat/ perkembangan fisik dan psikis siswa.

 Pendidikan memegang peranan penting dalam kemajuan dan masa depan bangsa, tanpa pendidikan yang baik mustahil suatu bangsa akan maju. Berhasil atau tidaknya suatu pendidikan dalam suatu negara salah satunya adalah karena guru. Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 rahun 2005 Tentang Guru dan Dosen pasal 6 dalam Hasbullah (2012:359) bahwa:

kedudukan guru dan dosen sebagai tenaga profesional bertujuan untuk melaksanakan sistem pendidikan nasional dan mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yaitu berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

### Menurut Rusman, (2014:58) “guru merupakan faktor penentu yang sangat dominan dalam pendidikan pada umumnya, karena guru memegang peranan dalam proses pembelajaran, dimana proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan”. Menurut Sudirman dalam Asril (2015:12) juga mengklasifikasi peran guru antara lain:

### Informator (Sumber Informasi), 2. Organisator ( Pengelola Informasi belajar, 3. Motivator (Pemberi dorongan kepada peserta didik), 4. Director (Pengarah kegiatan belajar peserta didik), 5. Inisiator (Pencetus ide-ide dalam proses pembelajara ), 6. Trasmiter (Penyebar kebijaksanaan pendidikan), 7. Fasilitator (Memberi kemudahan dalam belajar), 8. Mediator (Penengah dalam kegiatan pembelajaran), 9. Evaluator (Penilai prestasi belajar peserta didik).

Peran guru yang dimaksud juga disini adalah berkaitan dengan peran guru dalam proses pembelajaran, sesuai dengan yang telah disebutkan diatas bahwa guru sebagai mediator (penengah dalam kegiatan pembelajaran) maka guru harus pandai memilih media yang cocok dengan kebutuhan peserta didik dan memiliki pengetahuan dan pemahaman mengenai tentang media pendidikan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak metutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efeisien meskipun sederhana dan bersahaja, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru dituntut untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi Arsyad (2014:2) :

(a). Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, (b). Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, (c). Seluk beluk proses belajar, (d). Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan, (e). Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran, (f). Pemilihan dan penggunaan media pendidikan, (g). Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan, (h). Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran, (i). Usaha inovasi dalam media pendidikan

Pendidikan pada dasarnya dalam bentuk pembelajaran yang melibatkan dua pihak yaitu antara guru dan siswa dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa. Pencapaian tujuan pembelajaran bergantung pada bagaimana proses pembelajaran yang dialami oleh yang dialami oleh peserta didik didalam hal ini menjadi tanggung jawab guru sebagai pendidik. Menurut Hamalik dalam Sumantri,( 2015: 303)

### guru sebagai pembelajar dalam proses pembelajaran harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup dalam media pembelajaran yang meliputi: (a) media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, (b) fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, (c) seluk-beluk proses belajar, (d) hubungan antar metode mengajar dan media pembelajaran, (e) nilai atau manfaat media pendidikan dalam pembelajaran, (f) pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, (g) berbagai jenis alat dan teknik media pembelajaran, (h) media pembelajaran dalam setiap mata pelajaran, dan (i) usaha inovasi dalam media pembelajaran.

###  Sebagai salah satu komponen sumber belajar media pembelajaran adalah alat bantu, baik berupa alat-alat elektronik, gambar, peraga, buku, dan lain-lain yang digunakan guru dalam menyalurkan isi pelajaran. Media pembelajaran dapat dipakai guru untuk: (a) memperjelas informasi/pesan, (b) memberikan tekanan pada hal-hal yang penting, (c) memberikan variasi, (d) memperjelas struktur pembelajaran, dan (e) meningkatkan motivasi.

 Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita saat ini adalah lemahnya proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dimaksud disini adalah proses pembelajaran dikelas yang masih diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi. Pendidikan di sekolah terlalu fokus terhadap konsep bahwa ajar yang harus diajarkan oleh guru harus diafalkan oleh sehingga membuat siswa terkadang jenuh dan bosan dalam proses belajar mengajar di kelas sehingga pesan yang disampaikan tidak dapat diterima dengan baik.

### Menurut Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2014:15) “mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efeisien) melakukannya yaitu ciri fiksatif, ciri manipulatif dan ciri distributif. Ciri fiksatif ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek, Ciri manipulatif transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif, ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

###  Penggunaan media pembelajaran saat proses belajar mengajar dikelas sangat bermanfaat dan sangat efektif sehingga proses belajar mengajar dikelas tidak membosankan dan siswa dapat menerima dan memahami pelajaran yang diberikan dengan baik. Maka dari itu penggunaan media pembelajaran menggunakan *software macromedia flash* 8 sangat sesuai dalam proses belajar mengajar agar siswa mudah memahami isi materi pelajaran dengan menggabungkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajarinya.

###  Membaca kembali hasil-hasil penelitian tentang belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata atau visual dan verbal menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan-hubungkan fakta dan konsep.

###  Menurut Levie & Levie dalam Arsyad (2014:13) Belajar dengan menggunakan indera ganda pandang dan dengar memberikan keuntungan bagi siswa. Siswa akan belajar lebih banyak dari pada jika materi disajikan hanya disajikan dengan stimulus pandang atau hanya dengan stimulus dengar. Para ahli memiliki pandangan yang searah mengenai hal itu. Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar sangat menonjol perbedaannya dalam Arsyad (2014:13)

### Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lagi dengan indera lainnya menurut Baugh ( Arsyad Azhar, 2014:13). Sementara itu menurut Dale memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%.

###  Penelitian di atas menunjukan bahwa media visual dipandang penting dalam proses pembelajaran karena siswa mampu mendapatkan pengalaman belajar yang lebih mudah dipahami sehingga pada saat diberikan penugasan, peserta didik lebih cepat menyelesaikan tugas tersebut.

###  Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh siswa di kelas X SMA Negeri 21 Makassar, nampak para siswa kurang termotivasi dan semangat dalam belajar karena pada saat proses belajar mengajar di kelas tidak adanya suatu media pembelajaran yang digunakan atau jarang menggunakan media pembelajaran dan pada saat proses belajar mengajar pendidik lebih banyak menggunakan metode cerama dan metode diskusi. Hal yang perlu diperhatikan dalam tercapainya suatu tujuan pembelajaran, tidak hanya pada hasil belajar saja, tujuan pembelajaran pada dasarnya adalah kemampuan siswa dalam memahami isi, maksud dan pesan yang diberikan oleh mata pelajaran tersebut.

Proses belajar mengajar yang efektif yaitu memerlukan suatu media yang

sesuai dengan karakter siswa, mata pelajaran yang disampaikan, suasana

dan prasarana penunjang. Dengan perangkat pembelajaran yang baik akan

menuntun peserta didik untuk dapat meningkatkan hasil belajar dengan baik.

Hal ini sesuai dengan pendapat Hamalik Arsyad, (2016:19) mengemukakan 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 dalam pembelajaran turut menentukan keberhasilan pengajaran karena hal ini dapat membantu guru dan peserta didik dalam menyampaikan materi pelajaran serta memahami materi pelajaran. Dalam kondisi ini penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses dan mutu hasil pembelajaran. Selain itu penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan peserta didk belajar lebih baik dalam menerima materi pelajaran dan dapat meningkatkan performa sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

 Media pembelajaran berbasis komputer, atau disebut pembelajaran berbantuan komputer adalah salah satu media pembelajaran yang sangat menarik dan mampu meningkatkan motivasi peserta didik khususnya dalam proses belajar mengajar di kelas.

 Salah satu program komputer yang dapat digunakan adalah *Macromedia Flash 8.* Program ini memuat fitur-fitur multimedia yang lengkap disertai dengan fitur animasi yang menarik yang dapat dibuat dari kreatifitas pembuatnya dan dapat digunakan secara *offline*.

 Berdasarkan deskripsi tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dalam mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan *software Macromedia Flash 8* pada mata pelajaran Biologi kelas X SMA Negeri 21 Makassar sebagai upaya memberi solusi terbaik dalam melaksanakan proses belajar mengajar di kelas dengan menggunakan media pembelajaran.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan, maka dibuat rumusan masalah Bagaimana mengembangkan media pembelajaran menggunakan *software Macromedia flash 8* Pada Mata Pelajaran Biologi kelas X SMA Negeri 21 Makassar yang valid dan praktis?

1. **Tujuan Penelitian**

Mengacu pada fokus masalah diatas, maka peneliti bertujuan untuk, mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran Biologi sebagai salah satu sumber belajar di SMA Negeri 21 Makassar yang valid dan praktis.

1. **Manfaat Penelitian**

Sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini, manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Teoretis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk dijadikan sebagai sumber informasi dalam menjawab permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran khususnya penggunaan media pembelajaran.

1. Praktis
2. Bagi kepala sekolah menjadi rekomendasi untuk meningkatkan kualitas guru dalam penggunaan dan mengembangkan media pembelajaran.
3. Bagi guru menjadi landasan untuk berinovasi mengembangkan media pembelajaran bagi siswa menjadi acuan untuk memahami mata pelajaran Biologi
4. Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami pelajaran khususnya mata pelajaran biologi serta memberikan sumbangan pemikiran bagi perkembangan ilmu pengetahuan