**BAB I**

**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.

Pendidikan merupakan sebuah proses kegiatan belajar yang membentuk peserta didik dalam berbagai potensi yang kemudian merujuk pada tujuan yang diharapkan. Dalam proses pendidikan, kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua pelaku yaitu, guru dan peserta didik. Pembelajaran merupakan proses komunikasi yang berisi penyampaian informasi yang kemudian merangsang pikiran, perasaan dan minat.

Hakekat kegiatan pembelajaran mengandung inti dari aktivitas belajar mengajar yang kemudian akan bermuara pada pencapaian hasil dari proses pembelajaran itu sendiri. Mengajar bukan hanya sekedar proses menyampaikan serangkaian pengetahuan kepada peserta didik. Menurut Sumantri (2015:286) “mengajar harus dipandang sebagai usaha mengembangkan seluruh aspek kepribadian siswa”. 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.

Efektivitas pembelajaran secara konseptual dapat diartikan sebagai perlakuan dalam proses pembelajaran yang bersangkutan dengan suasana yang dapat berpengaruh terhadap penampilan, dan keberhasilan peserta didik.

Proses menjadi salah satu hal yang harus diutamakan karena, proses menentukan tujuan belajar akan tercapai atau tidak tercapai. Ketercapaian dari proses pembelajaran ditandai dengan adanya perubahan pada ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (nilai dan sikap), serta ranah psikomotorik (keterampilan). Selain itu kegiatan pembelajaran bukan hanya bergantung pada guru dan peserta didiknya saja tetapi juga didukung oleh komponen-komponen penunjang lainnya. Menurut Rusman (2010:1) “Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain”. Komponen-komponen tersebut seperti tujuan, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media pembelajaran dan evaluasi. Semua komponen tersebut masing-masing memiliki peran serta yang senantiasa harus diperhatikan, baik dari segi pengadaannya sampai pada pelaksanaannya.

Mengimbangi perkembangan-perkembangan dalam dunia pendidikan selaras dengan pencapaian tujuan pendidikan, guru diharuskan untuk mampu mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dengan mengikut sertakan perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran di kelas seperti pemanfaatan media.

Guru harus memperhatikan media yang akan digunakannya dalam proses pembelajaran sehingga berujung pada pengaruh yang ditimbulkan. Media yang digunakan untuk memperlancar proses komunikasi dalam pembelajaran diistilahkan sebagai media pembelajaran. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran seraya mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut Darmawan (2012:23) “pemanfaatan media adalah penggunaan yang sistematis dari sumber untuk belajar”. Proses pemanfaatan media merupakan proses pengambilan keputusan berdasarkan spesifikasi desain pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran sebagai upaya untuk menumbuhkan kreativitas dan motivasi, memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang selayaknya berdasarkan kebutuhan dan karakteristik yang akan digunakan pada proses pembelajaran.

Kedudukan media pembelajaran dalam komponen mengajar menjadi salah satu upaya yang digunakan untuk meningkatkan proses interaksi guru-peserta didik dan interaksi peserta didik dengan lingkungan belajarnya. Selain itu, media pembelajaran menjadi sarana yang dapat membantu proses pembelajaran karena menitik beratkan respon dari indera manusia. Adanya media pembelajaran bahkan akan merangsang proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien dalam suasana yang kondusif sehingga dapat membantu pemahaman peserta didik secara cepat. 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.

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran tidak serta merta digunakan tetapi harus sesuai dengan tujuan dan kebutuhan serta karakteristik pembelajaran. Tersedianya media pembelajaran maka tradisi yang kerap kali terjadi pada proses pembelajaran berupa tradisi lisan dan tulisan semata dapat dikombinasikan dengan upaya-upaya pembaharuan dan pemanfaatan hasil-hasil teknologi.

Teknologi terutama multimedia mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Konten dalam multimedia menyajikan fitur-fitur yang dapat direspon oleh beberapa indera manusia karena menampilkan lebih dari satu fitur. Menurut Darmawan (2012:47):

Pembelajaran multimedia pada dasarnya merupakan pembelajaran yang diharapkan mampu memberdayakan semua aktivitas otak selama peserta didik melakukan aktivitas pembelajaran, sebagaimana yang pernah dilakukan penulis dalam sebuah risetnya, bahwa ternyata peserta didik mulai dari SD-PT membutuhkan stimulus yang konsisten pada otaknya.

Pembelajaran yang terlaksana di dalam kelas dihadapkan beberapa permasalahan salah satunya yaitu proses pembelajaran yang terlaksana dengan penggunaan media pembelajaran yang terbatas pada buku teks, dimana penyajian materinya padat dan tampilannya kurang menarik, tidak mempertimbangkan di dalam kelas terdapat banyak peserta didik dengan beragam gaya belajar, minat, dan kemampuan menyerap materi yang tidak semuanya dapat belajar dengan cara yang sama. Hal ini mengakibatkan kurangnya perhatian dan motivasi peserta didik, yang kemudian menjadi hambatan sehingga informasi yang seharusnya diterima peserta didik untuk mampu dijadikan batu loncatan menuju pembelajaran selanjutnya menjadi berkurang bahkan mungkin tidak bisa diaplikasikan.

Pengamatan awal yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 12 Makassar yaitu peneliti melihat fasilitas yang tersedia di sekolah tersebut sudah memadai, namun sebagian besar para pendidiknya kurang memanfaatkan fasilitas tersebut karena dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan jenis media grafis yaitu buku sebagai media dalam menyampaikan materi pembelajaran, tidak mempertimbangkan Mata Pelajaran selaras dengan konten pembahasan yang hanya menyajikan informasi bagi indera penglihatan sehingga peserta didik kurang berkomunikasi dengan guru, hingga merasa jenuh dan bahkan ada diantara para peserta didik yang tidak fokus pada materi pembelajaran yang dibawakan oleh guru. Selayaknya proses pembelajaran yang efektif memerlukan suatu media pembelajaran yang mampu membantu untuk menunjang. Selain itu, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi media pembelajaran. Melalui kemajuan tersebut, guru diharapkan dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Pemilihan lokasi penelitian di SMA Negeri 12 Makassar didasarkan atas beberapa pertimbangan seperti unsur keterjangkauan lokasi, tenaga, dana, dan waktu.

Multimedia interaktif menjadi salah satu media yang sifatnya sesuai untuk Mata Pelajaran Biologi karena mampu menjadi aspek kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran dimana menyajikan karakteristik yang mampu memenuhi proses pengolahan informasi secara interaktifitas, edukatif dan tidak jauh dari karakteristik kesesuaian dengan bahan Pelajaran yang dipelajari dengan menggunakan *software* *Adobe Flash Professional CS6*. *Adobe Flash Professional CS6* merupakan program aplikasi yang dirancang untuk mengembangkan dan membuat media pembelajaran yang ringan, handal, dan tentunya didukung sarana dan prasarana yang sesuai seperti *CD-ROOM*, komputer, dan *flashdisk*.

Penyajian dari konten multimedia perlu diperhatikan sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai, tidak hanya mendatangkan pengaruh kepada peserta didik maupun proses pembelajarannya saja tetapi berorientasi juga pada kemampuan guru mengoptimalkan teknologi yang ada untuk mewujudkan sebuah pembelajaran selaras dengan iklim kegiatan pembelajaran yang efektif.

Mengacu pada pemikiran di atas dan hasil observasi awal yang telah dilakukan peneliti maka pengembangan multimedia interaktif sangatlah berguna dan penting dilakukan peneliti pada kelas XI Mata Pelajaran Biologi, serta dapat dijadikan sebagai alternatif dalam memperbaiki mutu pembelajaran menjadi lebih baik. Sejalan dengan hal tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan judul : “Pengembangan multimedia interaktif menggunakan *software* *Adobe Flash Professional CS6* pada Mata Pelajaran Biologi kelas XI di SMA Negeri 12 Makassar”.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, adapun rumusan masalahnya:

1. Bagaimana tahap perencanaan (*planning*) multimedia interaktif menggunakan *software* *Adobe Flash Professional CS6* Mata Pelajaran Biologi pada peserta didik kelas XI di SMA Negeri 12 Makassar ?
2. Bagaimana produk multimedia interaktif yang didesain menggunakan *software* *Adobe Flash Professional CS6* Mata Pelajaran Biologi pada peserta didik kelas XI di SMA Negeri 12 Makassar ?
3. Bagaimana bobot validitas dan kepraktisan multimedia interaktif menggunakan *software* *Adobe Flash Professional CS6* Mata Pelajaran Biologi pada peserta didik kelas XI di SMA Negeri 12 Makassar ?
4. **Tujuan Penelitian**

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

1. Untuk mengetahui tahap perencanaan (*planning*) multimedia interaktif menggunakan *software* *Adobe Flash Professional CS6* Mata Pelajaran Biologi pada peserta didik kelas XI di SMA Negeri 12 Makassar.
2. Untuk menghasilkan produk multimedia interaktif yang didesain menggunakan *software* *Adobe Flash Professional CS6* Mata Pelajaran Biologi pada peserta didik kelas XI di SMA Negeri 12 Makassar.
3. Untuk mengetahui bobot validitas dan kepraktisan multimedia interaktif menggunakan *software* *Adobe Flash Professional CS6* Mata Pelajaran Biologi pada peserta didik kelas XI di SMA Negeri 12 Makassar.
4. **Manfaat Penelitian**

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

1. **Manfaat Teoretis**

Penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai informasi dan memberikan sumbangan pemikiran bagi perkembangan ilmu pengetahuan tentang pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif bagi guru.

1. **Manfaat Praktis**
2. Bagi kepala sekolah, menjadi pertimbangan dalam mewadahi dan memediasi peningkatan kompetensi guru dalam mengajar dan peserta didik dalam belajar sehingga kualitas pembelajaran dan mutu pendidikan di sekolah pada Mata Pelajaran Biologi dapat tercipta *output* dan *outcome* yang handal.
3. Bagi guru, menjadi motivasi untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan tujuan pembelajaran sehingga bermanfaat bagi perbaikan proses kegiatan pembelajaran.
4. Bagi peserta didik, sebagai pendorong (motivasi) untuk mengikuti proses pembelajaran dengan lebih bersemangat dan acuan dalam memahami materi Pelajaran.

­