

BAB I

PENDAHULUAN

A. 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 moderen turut mendukung dalam hal optimalisasi proses pembelajaran, baik di tingkat 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, sangat memungkinkan perubahan paradigma dari filosofi pembelajaran berpusat pada guru (*teachers centered*) menjadi pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student centered*).

Menurut Tirtarahardja & Sulo (2010:38) pendidikan sebagai proses pembentukan pribadi, pendidikan diartikan sebagai “suatu kegiatan yang sistematis dan sistemik terarah kepada terbentuknya kepribadian peserta didik”. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Bab

I Poin 13 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menegaskan bahwa prinsip pembelajaran yang digunakan yaitu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

Pendidikan menengah adalah jenjang pendidikan pada jalur pendidikan formal yang merupakan lanjutan pendidikan dasar, berbentuk Sekolah Menengah Atas (SMA), Madrasah Aliyah (MA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), dan Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK), atau bentuk lain yang sederajat. Proses pembelajaran akan menarik dan menyenangkan bagi siswa apabila guru mampu meningkatkan kemampuan dan kreatifitas dalam mengajar misalnya menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Selain mampu membangkitkan motivasi siswa, penggunaan media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

Definisi media pembelajaran menurut Rossi dan Breidle (Sanjaya, 2008:204) sebagai berikut:

Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Rossi, alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki banyak manfaat seperti yang diuraikan dalam Sanjaya (2016:70-72) yaitu: “menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu, memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu, menambah gairah dan motivasi belajar siswa”. Dengan berbagai manfaat yang dimiliki oleh media

pembelajaran maka akan memudahkan guru dalam mengatasi masalah dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti laksanakan pada bulan Januari di SMAN 7 Sinjai, peneliti memperoleh informasi guru dalam mengajar mata pelajaran Biologi masih menggunakan metode ceramah dan cara mengajar guru masih monoton dari tahun ke tahun belum memanfaatkan fasilitas berbasis teknologi yang disediakan sekolah secara optimal. Dalam pembelajaran guru masih jarang menggunakan DLP (*digital light projector*) yang tersedia. Guru lebih sering menjelaskan materi dengan LKS atau buku teks, serta menulis di papan tulis. Permasalahan lain muncul karena siswa tidak memiliki buku teks yang digunakan guru. Dampaknya siswa kurang tertarik terhadap mata pelajaran Biologi, sehingga mereka menjadikan Biologi termasuk kedalam daftar pelajaran yang tersulit untuk dipelajari.

Munculnya kendala tersebut menjadi tantangan bagi guru untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan melalui penggunaan berbagai macam model atau metode pembelajaran ataupun dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif sehingga dapat membuat siswa menjadi bersemangat untuk belajar dan lebih mudah memahami materi. Salah satu cara menciptakan pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah semua alat dan bahan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan, sedangkan interaktif memiliki arti saling aktif. Dengan demikian dapat

dipahami bahwa media pembelajaran interaktif adalah semua alat atau bahan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dapat mengajak siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran

Sarana pembelajaran dalam hal ini adalah media terbagi menjadi beberapa jenis, salah satunya adalah Media. Harjanto (2011: 11) Media interaktif merupakan media yang sangat efektif untuk dijadikan nutrisi bagi kesehatan otak anak. Maka dari itu anak-anak pun harus diberikan Media bermutu yang dapat menyehatkan mental dan psikologi mereka.

Pengembangan Media pembelajaran interaktif dimaksudkan agar Media nantinya dapat menambah minat belajar dan hasil belajar siswa. Multimedia interaktif ini sifatnya sesuai untuk mata pelajaran Biologi, karena mampu menjadi aspek kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran dimana mampu menyajikan proses pengolahan informasi secara interaktifitas, edukatif, dan tidak jauh dari karakteristik kesesuaian bahan pelajaran yang dipelajari.

Berdasarkan hasil penelitian Baugh, Dale dan Wilson (Karim, 2007:9) tentang media mengenai penggunaan indera dan memperoleh pengalaman bahwa:

Edgar Dale, berpendapat bahwa pengalaman belajar manusia sebanyak 75 persen diperoleh melalui indera lihat, 13 persen melalui indera dengar, dan 12 persen melalui indera lainnya. Augman Baugh, mengemukakan teori yang menyatakan bahwa semua pengalaman belajar yang dimiliki seseorang: 90 persen diperoleh melalui indera lihat, 5 persen diperoleh melalui indera dengar, dan 5 persen melalui indera lainnya. Geofery Wilson, mengemukakan angka-angka yang perbandingannya hampir sama dengan angka-angka yang dikemukakan para ahli di atas. Ia mengatakan sekitar kurang lebih 82 persen pengetahuan seseorang masuk melalui indera lihat, 12 persen melalui indera dengar, dan 6 persen melalui indera lainnya

Media pembelajaran interaktif menjadi solusi dari permasalahan tersebut, seperti yang dikutip dalam Shalikhah (2016:109) “Media pembelajaran interaktif adalah perantara dalam menyampaikan informasi, memberikan pembelajaran dalam bentuk 3D, suara, grafik, video, animasi, dan menciptakan interaksi”. Media pembelajaran interaktif diharapkan mampu membantu siswa menerima materi pelajaran yang diberikan oleh guru, selain itu media pembelajaran interaktif mampu menjelaskan materi yang sulit dijelaskan oleh guru sehingga membuat proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

Mengacu pada pemikiran di atas dan hasil observasi awal yang telah dilakukan peneliti berharap dengan adanya penelitian dan pengembangan ini dapat menjadi solusi bagi para guru dan siswa pada pembelajaran Biologi secara umum dan bagi guru dan siswa kelas XI MIPA di SMAN 7 Sinjai secara khusus agar Mata Pelajaran Biologi menjadi lebih baik lagi dalam segi pembelajaran dan bahan ajar serta memiliki kreatifitas tinggi guna menarik perhatian siswa untuk mempelajarinya. Sejalan dengan hal tersebut peneliti melakukan penelitian dengan judul : “Pengembangan Media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Biologi kelas XI MIPA di SMAN 7 Sinjai Kabupaten Sinjai ”. Adapun penelitian sebelumnya Skripsi Sukarno Hatta (2016) dengan judul “ Pengembangan Multimedia berbasis program *adobe flash* pada mata pelajaran IPA Biologi kelas IX A di SMPN 19 Makassar”. Penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia mampu memberikan pembelajaran yang lebih efektif dilihat dari fitur multimedia yang mampu membantu peseta didik

dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan tambahan teoritis mengenai tingkat kemanfaatan multimedia untuk peserta didik. Adapun Perbedaan dalam penelitian yang dilakukan teletak pada media pembelajaran dan sekolah tempat Penelitian

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan, maka dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kebutuhan pengembangan Media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Biologi kelas XI MIPA di SMAN 7 Sinjai Kabupaten Sinjai?
2. Bagaimanakah tingkat validitas dan kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif pada mata pelajaran Biologi kelas XI MIPA di SMAN 7 Sinjai Kabupaten Sinjai?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui tingkat kebutuhan pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada mata pelajaran Biologi kelas XI MIPA di SMAN 7 Sinjai Kabupaten Sinjai.
2. Mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif pada mata pelajaran Biologi kelas XI MIPA di SMAN 7 Sinjai Kabupaten Sinjai.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis:

- a. Bagi kepala sekolah, sebagai bahan referensi dan pertimbangan dalam penggunaan Media Pembelajaran Interaktif
- b. Bagi guru, sebagai bahan referensi dan menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi siswa, mempermudah dalam pemahaman materi pelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar mandiri dan kreatif.
- d. Bagi peneliti, menjadi masukan dalam meneliti dan mengembangkan media pembelajaran dalam bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis:

- a. Bagi kepala sekolah, menjadi rekomendasi dalam peningkatan kualitas guru dalam penggunaan dan pengembangan media pembelajaran.
- b. Bagi guru, menjadi landasan untuk berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran.
- c. Bagi siswa, meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

E. Spesifikasi Produk

Adapun spesifikasi produk Media pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan guru dan siswa sebagai media pembelajaran dalam Mata Pelajaran Biologi kelas XI MIPA.
2. Produk Media pembelajaran interaktif dikembangkan menggunakan *software adobe flash professional cs6*.
3. Media pembelajaran interaktif berisi materi Sistem Gerak Pada Manusia Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI MIPA di SMAN 7 Kabupaten Sinjai.
4. Media pembelajaran intraktif dilengkapi dengan animasi, *sound*, teks yang berisi materi, soal-soal latihan beserta kunci jawaban dengan materi bahasa daerah bugis untuk memberikan variasi siswa dalam belajar.
5. Jenis media akhir berupa file yang di *copy* kedalam *Flashdisk* dan *CD (compact disk)* Media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash professional cs 6* yang dapat digunakan melalui *Personal computer/PC*, Laptop atau *Notebook*.
6. Fitur yang disediakan pada media pembelajaran interaktif meliputi:
 - a. Tampilan Menu
 - b. Tampilan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.
 - c. Materi mengenai Sendi
 - d. Materi mengenai Tulang
 - e. Materi mengenai kerangka manusia
 - f. Materi mengenai Otot
 - g. Materi mengenai Gerak

- h. Materi mengenai Kelainan pada tulang
- i. Video
- j. Soal – soal latihan