**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pendidikan memiliki peranan yang sangat mendasar dalam meningkatkan sumber daya manusia (SDM) maupun untuk mengelolah sumber daya alam (SDA). Pendidikan yang memiliki kualitas akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, sumber daya manusia yang berkualitas akan mampu menghadapi tantangan kehidupan dan berkemampuan secara proaktif untuk penyesuaian diri pada perubahan zaman. Dalam meningkatkan kualitas pendidikan pemerintah Indonesia terus berupaya melakukan perubahan baik itu berupa sistem pendidikan, yang menyangkut struktur kurikulum dan pola pembelajaran yang dilaksanakan.

 Sebagai salah satu upaya peningkatan kualitas pendidikan, diperlukan berbagai terobosan, baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, maupun pemenuhan sarana dan prasarana. Guru juga dituntut untuk membuat pelajaran menjadi lebih inovatif agar pembelajaran berhasil dengan optimal. Guru memerlukan media pembelajaran yang selektif dan efektif sesuai pokok bahasan pelajaran yang diajarkan. Salah satunya dengan memanfaatkan perkembangan teknologi.

 Pendidikan Biologi merupakan bagian dari sains yang menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung. Karena itu siswa perlu dibantu untuk mengembangkan sejumlah keterampilan agar siswa mampu menemukan dan memahami alam sekitar serta dirinya sendiri. Biologi merupakan ilmu yang luas dan mencakup berbagai cabang ilmu yang mempengaruhi kehidupan setiap manusia sehari-hari, mulai dari hubungan manusia dengan lingkungan, makanan yang dikonsumsi, hingga penyakit yang menyerang. Penguasaan ilmu biologi tidak hanya dicapai melalui menghafal atau pemahaman konsep tetapi harus diiringi dengan penerapan yang baik agar siswa dapat mengoptimalkan pemanfaatannya dengan baik pula, misalnya sumber daya alam Indonesia merupakan kekayaan yang besar yang dimiliki bangsa ini.

Walaupun demikian, berdasarkan hasil survei awal yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa siswa kesulitan untuk memahami konsep pelajaran seperti yang diajarkan selama ini, yaitu menggunakan sesuatu yang abstrak dengan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran. Pembelajaran yang berorientasi pada target penguasaan materi, terbukti hanya mampu mengantarkan siswa mengingat-ingat materi pelajaran dalam waktu yang relatif pendek, tetapi seringkali anak tidak memahami dan mengetahui secara mendalam, pengetahuan yang didapat hanya bersifat hafalan yang menyebabkan siswa akan muda lupa, sehingga gagal dalam membekali anak untuk memecahkan masalah dalam waktu yang lama.

Siswa masih merasa kurang tertarik dengan penyajian materi yang disampaikan guru dengan bahan ajar yang pasif seperti penyajian power point dan buku paket. Hal tersebut disebabkan karena guru kurang dapat mengoperasikan software multimedia dalam komputer yang dapat menjadikan tampilan bahan ajar menjadi kreatif dan menyenangkan bagi siswa.

Thomas, 2005 (dalam Harahap, dkk, 2015) mengemukakan bahwa ada 7 alasan mengapa guru sulit menggunakan media pembelajaran yaitu: (1) Menggunakan media itu repot; (2) Media itu canggih dan mahal; (3) Guru tidak terampil menggunakan media; (4) Media itu hiburan sedangkan belajar itu serius; (5) Tidak tersedia di sekolah; (6) Kebiasaan menikmati ceramah atau bicara; dan (7) Kurangnya penghargaan dari atasan.

Selanjutnya penyampaian materi sistem pencernaan makanan, di kelas XI terlihat bahwa siswa tidak bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Hal tersebut dapat terjadi karena peserta didik hanya mendengarkan ceramah dari guru saja tanpa menggunakan media pembelajaran sehingga siswa merasa bosan, tidak memiliki semangat dan motivasi belajar. Kesulitan siswa dalam memahami pelajaran pada materi sistem pencernaan makanan, yang menjadi patokan penting dalam menjaga kesehatan dalam kehidupan. Kurangnya motivasi belajar tersebut berpengaruh pada hasil belajar (prestasi) siswa. Hal ini dapat dilihat pada rerata nilai ulangan harian dengan materi sistem pencernaan di kelas XI SMA Negeri 3 Bajo Tahun Pelajaran 2015/ 2016 masih rendah, belum mencapai 75% peserta didik yang mendapatkan nilai KKM yang ditetapkan, yaitu 70. Persentase secara klasikal jumlah siswa yang memenuhi KKM hanya sekitar 45 %. Padahal nilai merupakan salah satu indikasi adanya keberhasilan proses belajar mengajar. Acuan nilai batas tuntas hanyalah batasan minimal yang berarti pencapaian terendah atau penguasaan terendah peserta didik. Pembelajaran dikatakan berhasil bila mampu melampaui batas terendah secara signifikan.

Permasalahan tersebut menegaskan kurangnya motivasi belajar siswa berdampak rendahnya prestasi belajar siswa. Oleh karena itu menjadi kajian peneliti bahwa dengan media pembelajaran macromedia flash dapat meningkatkan motivasi, aktivitas dan prestasi belajar siswa. Komponen fasilitas yang perlu ditingkatkan seperti rancangan bahan ajar yang baik yaitu Macromedia Flash dalam komputer. Dengan adanya media animasi interaktif kepada siswa dalam pembelajaran, maka terciptalah situasi pembelajaran biologi yang interaktif dan kondusif serta menyenangkan, sehingga tercapai tujuan pembelajaran untuk mengembangkan potensi dan meningkatkan motivasi belajar siswa serta menjadikan siswa lebih interaktif dan mudah memahami konsep dalam materi pelajaran.

Hakikat motivasi menurut Uno, 2008 (dalam Winarno, 2012) yaitu dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku pada umumnya. Uno (2011), juga menyebutkan indikator motivasi berprestasi yaitu:(1) hasrat dan keinginan berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan belajar, (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (4) adanya penghargaan dalam belajar, (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang peserta didik dapat belajar dengan baik. Ada beberapa hal yang mendorong seseorang untuk berprestasi dikutip dari Sardiman, 2009 (dalam Winarno, 2012) diantaranya yaitu adanya sifat ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia yang lebih luas. Sifat kreatif pada orang yang belajar dan keinginan untuk selalu maju juga menjadi pendorong seseorang untuk berprestasi.

 Aktivitas siswa dalam pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting. Aktivitas dalam proses belajar mengajar merupakan rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, bertanya hal yang belum jelas, mencatat, mendengar, berpikir, membaca dan segala kegiatan yang dilakukan yang dapat menunjang prestasi belajar siswa.

Pembelajaran dengan keterlibatan dan peran aktif peserta didik adalah sebuah solusi yang dapat dilakukan. Guru tidak semata-mata mentransfer pengetahuan kepada peserta didik, tetapi juga dapat memfasilitasi peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuannya. Selanjutnya guru dapat memberi solusi yang dapat membantu peserta didik mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi.

Dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas belajar itu tidak mungkin akan berlangsung dengan baik. Aktivitas dalam proses belajar mengajar merupakan rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, bertanya hal yang belum jelas, mencatat, mendengar, berfikir, membaca dan segala kegiatan yang dilakukan yang dapat menunjang prestasi belajar.

Menurut Dierich (dalam Akbarleni, 2013) membagi aktivitas menjadi 8 kelompok yakni sebagai berikut : 1) kegiatan visual, 2) kegiatan lisan, 3) kegiatan mendengarkan, 4) kegiatan menulis, 5) kegiatan menggambar, 6) kegiatan metric, 7) kegiatan mental, 8) kegiatan emosional.

Media pembelajaran dapat menjadi solusi alternatif untuk mengajarkan materi-materi yang fenomenanya sulit diamati secara langsung. Dengan menggunakan media, siswa dapat menyaksikan fenomena yang sedang dipelajari walaupun tidak secara langsung. Ada banyak media yang bisa membantu dalam proses pembelajaran. Software –software presentasi juga sudah familiar di masyarakat. Namun, kebanyakan software presentasi sekarang baru sanggup menampilkan materi pelajaran secara statis. Salah satu yang bisa menjadi alternatif adalah educational animation, yang kalau kita ambil pengertian sempitnya adalah visualisasi materi pelajaran dalam bentuk animasi untuk digunakan dalam KBM (Priyanto Hidayatullah, dkk, 2011: 4). Media interaktif dengan simulasi tersebut dapat dibuat dengan menggunakan salah satu software komputer yaitu Macromedia Flash. (Priandana & Asto. 2015)

Sanaky, 2009 (dalam Harahap, dkk. 2015), mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu: (1) *Fungsi atensi* media visual, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran; (2) *Fungsi afektif* media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar; (3) *Fungsi kognitif* media visual terlihat dari gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam gambar; dan (4) *Fungsi kompensatoris* media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media untuk mengakomodasikan siswa yang lemah atau kurang tanggap menerima pelajaran yang disajikan dengan teks dan juga verbal.

Media pembelajaran interaktif dapat memaksimalkan proses belajar siswa karena selain menarik, menyenangkan dan dapat meningkatkan skill siswa seperti yang dibuktikan oleh jurnal yang ditulis oleh Arono dengan judul “Improving Students Listening Skill through Interactive Multimedia in Indonesia”, yang menyatakan multimedia interaktif adalah media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan mendengarkan kritis siswa. Untuk tes ekstensif, membaiknya kemampuan mendengarkan kritis pada kelas eksperimen adalah 33,88%, sedangkan kelas kontrol hanya di 2,62 %. Jurnal penelitian lain yang mendukung tetang efektivitas media pembelajaran multimedia adalah jurnal dari Chetana H. Kamlaskar yang berjudul “Development and Evaluation an Interactive Multimedia Simulation on Electronics Lab Activity: Wien Bridge Oscillator” dengan persentase 80% responden menyatakan multimedia interaktif menarik dan menyenangkan. Pimpale dan Vadnere dalam jurnalnya “Design, Development and Effectiveness of a Digital Interactive Multimedia Package in Astrophysics for Undergraduate Students” juga membuktikan adanya prestasi yang signifikan antara kelas yang memakai media interaktif digital dengan media cetak. (Priandana & Asto. 2015)

 Jayanti, 2007 (dalam Hirtanto, dkk. 2015) dalam kesimpulan penelitiannya menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran macromedia flash sebagai salah satu media pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa. Risma Jayanti, 2007 menggunakan media pembelajaran macromedia flash dan ditinjau dari motivasi belajar siswa, tetapi dalam pembelajaran tersebut tidak membandingkan faktor perbedaan media pembelajaran yang digunakan.

Selanjutnya Harahap, dkk. (2015) dalam penelitian pengembangan media ajar interaktif Biologi berbasis macromedia flash pada materi sistem pencernaan makanan manusia untuk Kelas XI SMA/MA memperoleh data hasil dari para guru MGMP Biologi secara keseluruhan memiliki nilai rata-rata 4,4 dengan kriteria “Sangat Membantu”. Sedangkan data hasil yang diperoleh dari para siswa secara keseluruhan memperoleh persentase rata-rata 83% dengan kriteria “Sangat Baik”. Oleh karena itu, media ajar biologi dengan menggunakan macromedia flash pada materi sistem pencernaan makanan manusia yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas XI SMA/MA.

Menurut Panduan macromedia flash MX, 2004 (dalam Ridhowati, dkk. 2016) mengartikan flash macromedia sebagai sebuah program yang fleksibel untuk pembuatan animasi. Macromedia flash membantu seseorang memberikan informasi kepada pihak lain secara interaktif. Priyanto Hidayatullah, dkk. 2011 (dalam Priandana & Asto, 2015) mengemukakan ada banyak media yang bisa membantu dalam proses pembelajaran. Software-software presentasi juga sudah familiar di masyarakat. Namun, kebanyakan software presentasi sekarang baru sanggup menampilkan materi pelajaran secara statis.

Salah satu yang bisa menjadi alternatif adalah educational animation, yang kalau kita ambil pengertian sempitnya adalah visualisasi materi pelajaran dalam bentuk animasi untuk digunakan dalam KBM.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan macromedia flash sebagai media pembelajaran untuk kegiatan belajar mengajar. Hal ini berdasarkan pertimbangan bahwa macromedia flash ini merupakan salah satu software yang mampu menyajikan pesan audiovisual secara jelas kepada siswa dan materi yang bersifat nyata, sehingga dapat diilustrasikan secara menarik kepada siswa dengan berbagai gambar animasi yang dapat merangsang/memotivasi minat belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran Biologi khususnya materi sistem pencernaa makanan.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatkan motivasi belajar dengan menggunakan media pembelajaran macromedia flash siswa kelas XI IPA1 SMA Negeri 3 Bajo Kabupaten Luwu?
2. Bagaimana peningkatkan aktivitas belajar dengan menggunakan media pembelajaran macromedia flash siswa kelas XI IPA1 SMA Negeri 3 Bajo Kabupaten Luwu?
3. Bagaimana peningkatkan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran macromedia flash siswa kelas XI IPA1 SMA Negeri 3 Bajo Kabupaten Luwu?
4. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar dengan menggunakan media pembelajaran macromedia flash siswa kelas XI IPA1 SMA Negeri 3 Bajo Kabupaten Luwu.
2. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar dengan menggunakan media pembelajaran macromedia flash siswa kelas XI IPA1 SMA Negeri 3 Bajo Kabupaten Luwu.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran macromedia flash siswa kelas XI IPA1 SMA Negeri 3 Bajo Kabupaten Luwu.
4. **Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. **Manfaat teoritis**
2. Dapat memberikan sumbangan teori mengenai peningkatan motivasi dan hasil belajar biologi khususnya melalui media pembelajaran macromedia flash.
3. Dapat memberikan pengetahuan bagi guru dalam proses pembelajaran dengan memperhatikan perbedaan kemampuan siswa.
4. Sebagai pengembangan pengetahuan tentang penelitian dalam pembelajaran Biologi.
5. **Manfaat praktis**
6. Bagi siswa

Mengembangkan kemampuan berpikir dalam memecahkan masalah, meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar biologi dan memberikan pengetahuan yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari.

1. Bagi guru

Sebagai motivasi untuk meningkatkan keterampilan dalam memilih media pembelajaran yang tepat dan mendesain kegiatan belajar mengajar guna meninngkatkan kualitas pembelajaran. Memacu kreativitas guru dalam memilih dan menggunakan media yang tepat.

1. Bagi sekolah

Memberikan sumbangan bagi sekolah dalam rangka mengoptimalkan potensi siswa dan kinerja guru dalam pembelajaran Biologi. Memberikan informasi mengenai gambaran pelaksanaan pendidikan di sekolah, khususnya di tingkat sekolah menengah atas.

1. Bagi Peneliti

Memberikan informasi bagi peneliti, khususnya yang mengkaji masalah relevan dengan hasil penelitian ini.