**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Berdasarkan Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam Standar Nasional Pendidikan (SNP), dikemukakan bahwa Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang diberlakukan tahun 2006 adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan. Penyusunan KTSP dilakukan oleh satuan pendidikan dengan memperhatikan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang dikembangkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). KTSP menuntut profesionalisme guru dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang kreatif inovatif. Untuk memenuhi tuntutan tersebut guru diharapkan dapat menerapkan metode pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran . KTSP juga menuntut pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada hasil belajar dari siswa saja, tetapi juga proses yang terjadi dalam pembelajaran dikelas. Hasil belajar yang didapatkan oleh siswa merupakan proses ilmiah dari siswa itu sendiri. Berdasarkan hal tersebut maka diperlukan perubahan pelaksanaan pembelajaran dari orientasi pembelajaran yang semula berpusat pada guru (*teacher centered learning*) beralih menjadi berpusat pada siswa (*student centered learning*), dimana siswa dituntut untuk lebih aktif dalam proses belajar, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan motivator saja.

1

Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan sekolah lanjutan yang peserta didiknya berusia antara 15-18 tahun yang natinya diharapkan akan lanjut ke perguruan tinggi. Untuk itu pembimbingan di jenjang ini harus lebih mantap, guru diharapkan mampu membekali kemampuan dasar dan lanjutan dalam aspek intelektual, sosial dan personal yang sesuai dengan karakteristik perkembangannya sehingga dapat melanjutkan pendidikan di perguruan yang favorit.

Usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan lanjutan pada tingkat SMA adalah menjadi tanggungjawab semua pihak yang terlibat dalam pendidikan terutama bagi guru SMA, yang merupakan ujung tombak dalam pendidikan menengah. Guru SMA adalah orang yang paling berperan dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas yang dapat bersaing di jaman pesatnya perkembangan teknologi. Guru merupakan ujung tombak yang berhubungan langsung dengan siswa sebagai subjek dan objek belajar. Guru dalam setiap pembelajaran selalu dituntut untuk menggunakan media yang tepat, strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang dapat memudahkan siswa memahami materi yang diajarkannya, namun masih sering terdengar keluhan dari para guru di lapangan untuk menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter materi pembelajaran. Oleh karena itu seorang guru perlu memiliki kemampuan merancang dan mengimplementasikan berbagai media pembelajaran yang dianggap cocok dengan minat dan bakat serta sesuai dengan taraf perkembangan atau karakteristik siswanya.

Pengertian klasik tentang pengajaran adalah merancang dan menciptakan lingkungan-lingkungan pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik. Siswa belajar dengan cara berinteraksi dengan lingkungan mereka dan mereka belajar bagaimana cara belajar (*learn how to learn*) dengan baik. Tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan oleh guru sangat ditentukan oleh kondisi pada waktu penyajian materi bahan ajar. Selain itu juga ditentukan oleh media yang digunakan oleh guru.

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari penyaji ke penerima pesan. Menurut Assosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Assosiation of Education and Communication Technology/AECT)* membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Lebih lanjut Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar, sedangkan menurut Briggs (1970) berpendapat bahwa segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar seperti : buku, film, kase tdan film bingkai. Pendapat berbeda dikemukakan oleh Asosiasi Pendidikan Nasional *(National Education Association/NEA)* mengatakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca.(S. Sadiman)

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu mengajar guru *(teachin aids),* berupa alat bantu visual dapat berupa gambar, model, objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkrit, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Mengingat pentingnya peranan penggunaan media dalam pembelajaran maka seorang guru harus dapat merangcang berbagai macam media yang disajikannya dalam pembelajaran.

Dengan masuknya pengaruh teknologi audio pada pertengahan abad ke -20 alat visual untuk mengkonkritkan ajaran ini dilengkapi dengan digunakannya alat audio sehingga dikenal dengan audio visual atau *audio visual aids* (AVA). Bermacam-macam peralatan digunakan guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi jikalau hanya menggunakan alat bantu visual semata.(Sadiman, S.Arif: 1984)

Salah satu bentuk media audio-visual yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran dewasa ini adalah *Macro Media Flash*. Dengan menggunakan media ini para siswa akan mampu mengamati benda atau model benda yang lebih kecil yang tampilannya hampir sama dengan benda yang sebenarnya. Dengan demikian cara belajar secara verbal dapat diminimalisir. Terlebih lagi pada pendidikan di tingkat menengah, materi bahan ajar banyak bersifat renik *(kecil)* dan bahkan ada yang bersifat abstrak semata. Melalui penggunaan makro media flash guru dapat mengkonkritkan bahan ajar yang abstrak.

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap Sekolah Menengah Atas Negeri Sinjai Tengah (SMA), nampak beberapa kekurangan seperti keterbatasan media (alat peraga), kekurangan sarana laboratorium dan model pembelajaran yang tidak bervariasi, menjadi salah satu penyebab rendahnya motivasi belajar siswa. Diperoleh data dokumentasi pada semester genap 2014/2015 bahwa hanya sekitar 76% siswa kelas XI IPA yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Biologi dan hanya 5 % siswa kelas XII IPA yang mencapai standar kelulusan pada mata pelajaran yang sama. Motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran biologi masih rendah, fenomena ini terlihat dari kurangnya perhatian siswa terhadap pelajaran, siswa belum mampu mengaitkan materi biologi dengan kehidupan sehari-hari, kurang percaya diri dan tingkat kepuasan masih rendah. Padahal motivasi merupakan faktor yang banyak berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar siswa serta berguna untuk mencapai keberhasilan belajar siswa secara optimal. Penyebab lainnya adalah kemungkinan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan inovatif. Penguasaan terhadap media pembelajaran sangat diperlukan untuk memperoleh kesuksesan atau keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan *makromedia flash,* maka peneliti yakin akan mampu meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran biologi, tentunya akan berdampak pada hasil belajar, perubahan sikap, dan keterampilan siswa yang juga akan meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Makromedia Flash* dalam Pembelajaran Biologi Kelas X SMA negeri 1 Sinjai Tengah ”.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kebutuhan pengembangan *makromedia* *flash* dalam pembelajaran biologi di SMA negeri 1 Sinjai Tengah ?
2. Bagaimana bentuk desain pengembangan *makromedia* *flash* dalam pembelajaran biologi di SMA negeri 1 Sinjai Tengah?
3. Bagaimana tingkat validitas dan keparaktisan pengembangan *makromedia* *flash* dalam pembelajaran biologi di SMA negeri 1 Sinjai Tengah?
4. Bagaimana tingkat efektifitas pengembangan *makromedia* *flash* dalam pembelajaran biologi di SMA negeri 1 Sinjai Tengah?
5. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Menggambarkan kebutuhan pengembangan *makromedia* *flash* dalam pembelajaran biologi di SMA negeri 1 Sinjai Tengah.
2. Mendesain pengembangan *makromedia* *flash* dalam pembelajaran biologi di SMA negeri 1 Sinjai Tengah.
3. Mengetahui tingkat validitas dan keparaktisan pengembangan *makromedia* *flash* dalam pembelajaran biologi di SMA negeri 1 Sinjai Tengah.
4. Mengetahui tingkat keefektifan pengembangan *makromedia flash* dalam pembelajaran biologi di SMA negeri 1 Sinjai Tengah.
5. **Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak yaitu:

1. Manfaat Teoritis
2. Bagi siswa, diharapkan dapat menjadi bahan informasi, bahan masukan dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa, kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah.
3. Bagi guru, diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan tentang pengembangan *makromedia flash* dalam pembelajaran biologi pada siswa untuk meningkatkan prestasi belajar.
4. Bagi kepala sekolah, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu bentuk rekomendasi pengambilan kebijakan dalam upaya meningkatkan kompetensi siswa.
5. Bagi peneliti lain, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu acuan dalam menentukan pengembangan *makromedia flash* dalam pembelajaran biologi untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.
6. Manfaat praktis:
7. Siswa, diharapkan siswa dapat meningkatkan hasil pretasi belajarnya dan lebih tertarik belajar pada materi yang di ajarkan oleh guru dengan menggunakan *makromedia flash*.
8. Guru, diharapkan setiap guru mampu membuat dan menggunakan *makromedia flash* dalam pembelajarannya.
9. Kepala sekolah, diharapkan penelitian ini sebagai wadah tertulis dalam menentukan kebijakan pada lingkup sekolah yang dipinpinnya.
10. Peneliti , diharapkan hasil penelitian ini menjadi dasar dalam penelitian yang lebih lanjut.