

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan untuk memanusiakan manusia. Pendidikan juga merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran yang dikenal dan diakui oleh masyarakat. Menurut Sadiman (2006) Pendidikan merupakan unsur penting dalam perkembangan suatu bangsa. Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh kualitas sumberdaya manusia yang dimiliki. Dalam rangka memajukan sumber daya manusia banyak hal yang harus dilakukan, mulai dari perbaikan kualitas pendidikan, baik melalui berbagai pelatihan dan peningkatan kompetensi guru, pengadaan buku dan perangkat pembelajaran yang merata di setiap sekolah, pengadaan dan perbaikan sarana dan prasarana pendidikan yang menyeluruh, peningkatan mutu manajemen sekolah, maupun pengubahan kurikulum pendidikan.

Zaman yang semakin maju membuat pendidikan diharuskan mendidik, membimbing, dan mengarahkan siswa untuk menjadi lebih aktif, kreatif serta dapat memecahkan masalah. Kemampuan memecahkan masalah dipandang perlu dimiliki siswa, terutama siswa SMA, karena kemampuan-kemampuan ini dapat membantu siswa membuat keputusan yang tepat, cermat, sistematis, logis, dan mempertimbangkan berbagai sudut pandang, (Takwim, 2006). Salah satu yang dapat melatih kemampuan memecahkan masalah siswa adalah media pembelajaran.

Sanjaya (2014) menjelaskan media pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang agar siswa ingin belajar. Guru merupakan tonggak utama untuk merangsang siswa agar ingin belajar salah satu caranya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Tetapi menurut Asyhar (2011) kebanyakan guru menggunakan media pembelajaran belum optimal.

Guru diharapkan mampu menciptakan dan membuat inovasi baru yang berkaitan dengan media pembelajaran, agar dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Namun kenyataannya kebanyakan guru tidak lagi mengembangkan media pembelajaran padahal banyak di lingkungan sekitar guru yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, untuk dijadikan sumber belajar bagi siswa. Salah satu contohnya adalah masalah pencemaran lingkungan yang terjadi di lingkungan sekitar guru dan siswa ataupun masalah pencemaran yang sering dimuat di media masa, seperti masalah sampah yang dapat mencemari tanah dan juga sungai karena kebiasaan masyarakat membuang sampah disembarang tempat, polusi udara karena peningkatan jumlah kendaraan bermotor, dll. Khusus di Kota Gorontalo masalah pencemaran seperti ini masih dianggap hal biasa yang bukan menjadi masalah padahal masalah seperti ini dapat merugikan. Masalah seperti ini dapat dimanfaatkan untuk dijadikan media pembelajaran untuk melatih kemampuan pemecahan masalah siswa.

Pemanfaatan media pembelajaran berkaitan erat dengan peningkatan kualitas pembelajaran yang diharapkan. Pemanfaatan media pembelajaran oleh guru diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, memfasilitasi proses interaksi antara siswa dengan guru dan juga siswa dengan

siswa, serta memperkaya pengalaman belajar siswa (Baharuddin, 2012). Media sangat diperlukan dalam pembelajaran sebagai alat penyampaian informasi dan pesan dari guru kepada siswa.

Media pembelajaran yang sangat baik dalam penyampaian informasi serta dapat menarik perhatian lebih siswa adalah media audio visual. Media audio visual mampu memberikan pengalaman yang lebih nyata sehingga mampu menarik perhatian dan motivasi siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Salah satu materi dalam pembelajaran biologi di SMA yang banyak memiliki media audio visual adalah materi pencemaran dan pelestarian lingkungan, namun belum ada yang berbasis masalah dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran, dan juga yang terintegrasi dengan skenario dalam rencana pelaksanaan pembelajaran untuk melatih kemampuan pemecahan masalah siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran yang berjudul: "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS MASALAH PADA MATERI PENCEMARAN DAN PELESTARIAN LINGKUNGAN DI KELAS X".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Masih kurangnya penggunaan media audio visual dalam proses belajar mengajar.

2. Belum ada media pembelajaran audio visual yang berbasis masalah yang terintegrasi dengan skenario dalam pembelajaran yang disesuaikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (rpp) dan lembar kerja siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahap pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis masalah pada materi pencemaran dan pelestarian lingkungan di kelas X. Tidak sampai mengukur kemampuan pemecahan masalah siswa ataupun hasil belajar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis masalah pada materi pencemaran dan pelestarian lingkungan di kelas X?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran audio visual berbasis masalah pada materi pencemaran dan pelestarian lingkungan di kelas X.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa :
 - a. Siswa dapat mengenali masalah-masalah lingkungan yang ada disekitarnya.
 - b. Melatih siswa untuk dapat memecahkan masalah-masalah lingkungan yang ada disekitarnya.

2. Bagi guru :

Membantu guru dalam mengajari siswa mengenai masalah-masalah lingkungan yang terjadi.

3. Bagi peneliti :

- a. Mengetahui cara melakukan pengembangan media pembelajaran.
- b. Dapat menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan ketika mengajar di SMA.