

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Pendidikan sebagai salah satu bagian yang memiliki peran besar bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut. Namun di sisi lain pendidikan juga perlu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu mencapai tujuannya secara efektif dan efisien. Guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan. Oleh karena itu peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan.

Hasil wawancara dan observasi dengan dua orang guru di SMA Negeri 4 Kota Gorontalo yang mengajarkan pelajaran Biologi kelas XI, didapatkan temuan bahwa ketika Guru menayangkan slide-slide presentasi, aktivitas siswa sangat kurang. Mereka hanya mendengarkan dan melihat tayangan presentasi tersebut tanpa adanya interaksi. Di lain pihak, Guru akhirnya lebih dominan dalam pembelajaran tersebut (*Teacher Centered*) dengan metode ceramah yang diselingi tayangan slide presentasi. Siswa merasa kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran sehingga menimbulkan kejenuhan dan kebosanan pada diri mereka. Kejenuhan siswa berdampak pada kurangnya motivasi mereka dalam mengikuti

pembelajaran. Hal ini terlihat pada sikap dan perilaku mereka selama mengikuti presentasi dari Guru. Beragam sikap dan perilaku mereka tunjukkan seperti terlihat malas untuk mendengarkan, pandangan mata yang tidak terfokus ke tayangan presentasi, dan mengerjakan tugas mata pelajaran lain.

Dalam suatu proses belajar mengajar, ada dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut membantu mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Arsyad, 2016: 19).

Media pembelajaran adalah semua alat bantu atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari sumber informasi kepada penerima informasi. Pesan yang disampaikan melalui media, dalam bentuk isi atau materi pengajaran itu harus dapat diterima oleh penerima pesan (anak didik), dengan menggunakan salah satu ataupun gabungan beberapa alat indera mereka. Bahkan lebih baik lagi bila seluruh alat indera yang dimiliki mampu menerima isi pesan yang disampaikan.

Berdasarkan hasil penelitian Yarden (2006: 131-134) pembelajaran pada materi Biologi dengan menggunakan media animasi membantu siswa menyimpan informasi dalam ingatan jangka panjang, dan penggunaan media interaktif lebih efektif dan disukai siswa. Pemakaian media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat siswa,

membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar sehingga diperlukan sebuah media interaktif untuk menyampaikan sebuah informasi pengetahuan kepada siswa. Selain itu dengan bantuan media interaktif siswa akan memiliki daya tarik tersendiri untuk memperhatikan setiap materi yang akan disampaikan. Pembelajaran menggunakan media interaktif merupakan pembelajaran yang menarik serta menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi dan membuat siswa tertarik pada materi.

Suatu terobosan baru berupa pengembangan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* yang dapat mengatasi kejenuhan siswa diperlukan agar prestasi belajar mereka meningkat. Hasil observasi tersebut dijadikan dasar pengembangan suatu media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* dengan menambahkan animasi atau gambar gerak sehingga diharapkan dapat mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran, meningkatkan motivasi, keaktifan, kreatifitas, dan prestasi belajar siswa. Sebagaimana dalam penelitian Chopra (2013:13) menyatakan bahwa pikiran, hati, dan jiwa menempatkan lebih banyak sukacita ke dalam pengalaman siswa di sekolah jika model *Joyfull Learning* (pembelajaran yang menyenangkan) diterapkan.

Proses media pembelajaran dengan menggunakan *Macromedia Flash* sama halnya dengan penyampaian pembelajaran biasanya. namun dengan media pembelajaran ini penyampaian pembelajaran akan lebih mudah dikarenakan media pembelajaran yang dibuat dengan program *Macromedia Flash* dapat menampilkan informasi yang berupa data teks, animasi gambar, video, dan sebagainya. Selain itu dalam pembuatan media pembelajaran dengan

menggunakan *Macromedia Flash* pengguna bisa merancang bagaimana bentuk dan jalannya media pembelajaran tersebut agar terlihat menarik dan membuat siswa tidak merasa bosan dengan informasi yang ada dalamnya.

Media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* adalah media pembelajaran yang mempunyai karakteristik *audio* (suara) dan *visual* (gambar). Media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* dapat menyampaikan informasi dengan cara yang lebih konkret dari pada yang disampaikan melalui kata-kata.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian tentang pengembangan media pembelajaran dengan judul: “Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis *Macromedia Flash* Pada Materi Sistem Gerak Di SMA Kelas XI”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat ditemukan berbagai macam masalah pembelajaran yang terjadi antara lain:

- 1.2.1 Kurangnya pengalaman pembelajar dalam membuat media pembelajaran yang menarik perhatian siswa pada pelajaran Biologi materi sistem gerak.
- 1.2.2 Belum adanya penggunaan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* oleh pembelajar dalam proses belajar mengajar.

1.3 Rumusan Masalah

- 1.3.1 Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran biologi berbasis *Macromedia Flash* pada Materi Sistem Gerak Manusia di Kelas XI SMA?
- 1.3.2 Bagaimana kelayakan media pembelajaran dengan menggunakan *Macromedia Flash* pada materi Sistem Gerak Manusia di Kelas XI SMA?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan dari penelitian ini antara lain:

1.4.1 Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada materi Sistem Gerak Manusia di Kelas XI SMA.

1.4.2 Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dengan menggunakan *Macromedia Flash* pada materi Sistem Gerak Manusia di Kelas XI SMA.

1.5 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis *Macromedia Flash* Pada Materi Sistem Gerak Di SMA Kelas XI” maka terdapat beberapa macam manfaat antara lain:

1.5.1 Bagi Siswa

1.5.1.1 Memberikan pembelajaran biologi yang menarik kepada siswa sehingga siswa dapat belajar dengan kondisi menyenangkan.

1.5.1.2 Memberikan semangat ingin belajar pada siswa dengan berbagai gambar animasi sistem gerak.

1.5.2 Bagi Guru

1.5.2.1 Menjadi referensi untuk guru dalam membuat media pembelajaran biologi yang lebih menarik.

1.5.2.2 Memberikan pemahaman dan menambah wawasan mengenai pemanfaatan aplikasi *Macromedia Flash* di bidang pendidikan.

1.5.3 Bagi Peneliti.

1.5.3.1 Mengetahui cara melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash*.