

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Salah satu pengembangan yang harus dibangun adalah pendidikan, suatu pendidikan yang berkualitas mempunyai pembelajaran yang baik dan benar yang mampu mengembangkan potensi agar menciptakan generasi yang berkembang. Proses pembelajaran yang menarik menjadikan siswa lebih mudah memahami materi yang di sampaikan oleh guru. Pembelajaran yang menarik dalam arti tidak monoton, banyak guru menyampaikan materi dengan metode ceramah menjadikan pembelajaran terpusat pada guru. Lewat beberapa terobosan yang dibuat oleh guru yaitu media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar agar lebih memahami materi pelajaran.

Dalam proses pembelajaran agar lebih efektif, guru menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran yang kreatif agar siswa lebih tertarik. Peran guru yang sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang edukatif dalam rangka memperkaya pengetahuan. Pada proses pembelajaran guru harus bisa menyesuaikan kesukaan siswa agar siswa menjadi nyaman dan bisa menerima materi pelajaran.

Pendidikan dan pengajaran adalah salah satu usaha yang bersifat sadar tujuan yang dengan sistematis terarah pada perubahan tingkah laku menuju ke kedewasaan anak didik. Sebagai contoh dapat digambarkan

misalnya seorang anak dibimbing, ditolong sehingga saat waktunya datang dilepaskan dari keluarga, mulai berumah tangga sendiri bertanggung jawab untuk mencukupi kebutuhan hidupnya. (Sardiman, 2011)

Dalam pengelolaan kelas diperlukan interaksi yang pada dasarnya sebagai mengembangkan potensinya lewat belajar melalui aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Banyaknya permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran antara lain siswa yang kurang bisa dikondisikan, siswa kurang aktif karena merasa jenuh. Guru yang kurang bervariasi dalam membuat model pembelajaran maupun strategi pembelajaran. *Perform* guru sangat menentukan dampak yang terjadi dalam membentuk karakter dan pola pikir siswa dalam belajar.

Pembelajaran Biologi banyak menunjukkan gambar anatomi yang harus dipahami oleh siswa. Jadi perlu media adanya pembelajaran yang mendukung agar daya tangkap siswa meningkat. Proses pembelajaran yang efektif akan menghasilkan kenyamanan antara guru dan siswa. Hasil dari pembelajaran yang efektif akan meningkatkan pemahaman belajar siswa. Guru harus menciptakan suasana nyaman dengan ikatan emosional yang dekat dengan siswa. Tanpa menghilangkan wibawa seorang guru, guru dapat mengkondisikan siswa dengan sikap tegas.

Pembelajaran dengan menggunakan media grafis yang dibuat oleh guru yaitu lewat gambar, mempermudah guru dalam membuat media yang sederhana. Guru dapat menggambar sesuai yang diinginkan yang

disesuaikan materi yang disampaikan. Gambar tidak bergerak yang dibuat di atas kertas sebagai media masih terdapat kekurangan, karena pembelajaran biologi perlu pemahaman yang mendalam agar siswa mampu memahami materi.

Semakin bertambahnya waktu teknologi semakin maju dan berkembang. Seseorang harus mengikuti zaman, yang bisa menyesuaikan diri sehingga tidak ketinggalan perkembangan teknologi. Pemanfaatan teknologi khususnya pada guru agar lebih efektif dan efisien. Teknologi lewat LCD Proyektor sudah banyak digunakan, akan tetapi ada beberapa yang kurang dimanfaatkan dan juga belum bisa dioperasikan. Tampilan visualisasi gambar akan mendukung pembelajaran yaitu lewat media animasi melalui aplikasi *macromedia flash*. Akan tetapi kurangnya keterampilan guru terhadap pembelajaran media animasi dan membutuhkan waktu lama dalam membuat media animasi. Kendala yang terjadi, hanya beberapa sekolah yang mempunyai sarana prasarana yang mendukung pembelajaran animasi. Demi berkembangnya pembelajaran perlu inovasi pembelajaran animasi.

Saatnya guru lebih peka terhadap kondisi siswanya agar pembelajaran lebih berkualitas dan produktif. Perlunya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa dengan melihat keadaan sarana dan prasarana. Keterampilan guru yang harus dikembangkan dalam pembuatan media. Pentingnya media sebagai alat untuk mempermudah komunikasi terhadap siswa.

Keadaan sarana dan prasarana di SMP Muhammadiyah 1 Kartasura cukup memadai dengan fasilitas LCD Proyektor, tetapi ada beberapa kelas yang belum ada. Perlunya pengembangan media tersebut dalam upaya meningkatkan keterampilan guru dan hasil belajar siswa yang baik. Kondisi siswa yang kondusif tetapi masih sedikit siswa yang kurang kondusif perlu pengkondisian yang lebih ketat dalam menangani masalah tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, sebagai tindak lanjut dalam mencari pemecahan masalah sehingga peneliti berkeinginan melakukan penelitian tentang **“Perbedaan Hasil Belajar Biologi Melalui Media Animasi *Macromedia Flash* Dengan Media Grafis Pada Siswa SMP Muhammadiyah 1 Kartasura Tahun Ajaran 2013/2014”**.

## **B. Pembatasan Masalah**

### 1. Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII A, VIII C, VIII D SMP Muhammadiyah 1 Kartasura Tahun Ajaran 2013/2014

### 2. Obyek Penelitian

Obyek Penelitian ini adalah pembelajaran Biologi melalui Media Animasi *Macromedia Flash* dengan Media Grafis

### 3. Parameter

Parameter yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif dan afektif siswa melalui Media Animasi *Macromedia Flash* dan Media Grafis.

## C. Perumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka perumusan masalah penelitian sebagai berikut: Bagaimana perbedaan hasil belajar Biologi melalui media Animasi *Macromedia Flash* dengan media grafis pada siswa SMP Muhammadiyah 1 Kartasura Tahun ajaran 2013/2014?

## D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Perbedaan hasil belajar Biologi melalui media animasi *Macromedia Flash* dengan media grafis pada siswa SMP Muhammadiyah 1 Kartasura tahun 2013/2014.

## E. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini dapat memberikan referensi yang bisa memperkuat teoritis mengenai media Animasi *Macromedia Flash* dengan media grafis sehingga bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti, mendapatkan pengalaman dan pengetahuan dari hasil penelitian sehingga dapat mengembangkan potensi

- b. Bagi Guru, mendapatkan referensi inovasi pembelajaran sehingga bisa diimplementasikan di sekolah
- c. Bagi Sekolah, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga sekolah semakin maju dalam pengembangan mutu pendidikan.