BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Pembangunan di bidang pendidikan sebagai salah satu bagian dari pembangunan nasional, perlu diwujudkan guna peningkatan dan kemajuan kualitas sumber daya manusia indonesia. Merosotnya kualitas pendidikan banyak mendapat sorotan dari masyarakat, peserta pendidikan, para pendidik dan pemerintah. Oleh karena itu pemerintah berupaya semaksimal mungkin mengadakan perbaikan dan penyempurnaan di bidang pendidikan. Sebagai langkah antisipasi, maka pendidikan banyak diarahkan pada penataan proses belajar, penggunaan dan pemilihan media belajar secara tepat. Kesemuanya dimaksudkan untuk pencapaian hasil belajar semaksimal mungkin.

Sekolah sebagai suatu institusi atau lembaga pendidikan seharusnya mampu berperan dalam proses edukasi. Edukasi sendiri adalah proses pendidikan yang menekankan pada kegiatan mendidik dan mengajar. Proses pembelajaran melalui interaksi guru-siswa, siswa-siswa, dan siswa–guru, secara tidak langsung menyangkut berbagai komponen lain di antaranya kurikulum, materi bahan ajar dan metode pembelajaran yang saling terkait menjadi suatu sistem yang utuh. Perolehan hasil belajar sangat ditentukan oleh baik tidaknya kegiatan dan pembelajaran selama program pendidikan yang dilaksanakan di kelas yang pada kenyataanya tidak pernah lepas dari masalah.

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik (Sudrajat, 2008). Dari sumber yang sama, Brown (1973) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran sebagai media antara guru sebagai pengirim informasi dan penerima informasi harus komunikatif, khususnya untuk objek secara visualisasi.

Ilmu berkembang dengan pesat, yang pada dasarnya ilmu berkembang dari dua cabang utama yaitu filsafat alam yang kemudian menjadi rumpun ilmu-ilmu alam atau biasa kita sebut dengan IPA (Ilmu Pengetahuan Alam). IPA berupaya membangkitkan minat siswa agar mau meningkatkan kecerdasan dan pemahamannya tentang alam seisinya yang penuh dengan rahasia yang tak habis-habisnya. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu mengenai cara mencari tahu tentang alam secara sistematis melalui proses penemuan. IPA juga membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dari berbagai makhluk hidup hingga benda-benda mati.

Dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam khususnya konsep yang berkaitan dengan alam lebih mengetengahkan banyaknya aspek visual. Banyak siswa yang kewalahan menghad api mata pelajaran IPA khususnya biologi. Hal ini disebabkan pada materi biologi yang bersifat eksakta yang memerlukan pemahaman dan penerapan. Dan terdapat materi Biologi yang menyebabkan pembelajaran bersifat ekspositori satu arah yaitu dari guru kepada siswa sehingga siswa cenderung menjadi penerima informasi yang pasif, salah satunya materi Protista.

Protista merupakan salah satu bab dari mata pelajaran biologi, materi ini dipelajari oleh siswa sekolah menengah atas, protista sendiri adalah sebuah organisme yang memiliki sifat mirip jamur, mirip tumbuhan dan mirip hewan, ada beberapa jenis protista yaitu, protista mirip jamur, protista mirip tumbuhan (*alga*), protista mirip hewan (*protozoa*). Materi ini dinilai oleh siswa sebagai materi yang rumit dikarenakan banyaknya istilah asing yang kurang dimengerti oleh siswa dan minimnya gambar yg terdapat pada buku teks hingga minat siswa kurang. Dalam keseluruhannya materi biologi kelas X semester I, menurut para siswa ialah materi *protista* dibandingkan dengan materi yang lain. Hal itu karenakan karena materi protista ini marupakan materi yg paling banyak dan adanya keterbatasan alat bantu yang tersedia untuk membantu mereka memahami materi tersebut. Akibatnya, minat siswa terhadap mata pelajaran Biologi berkurang. Selain itu, kegiatan belajar mengajar lebih sering dilakukan di kelas dan laboratorium sehingga kegiatan belajar mengajar terikat pada ruang dan waktu.

I.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas, dapat ditemukan beberapa identifikasi masalah seperti berikut:

- Persentase tingkat remedial pada ujian evaluasi bab Protista yang diadakan oleh guru paling besar diantara materi biologi lainnya pada semester satu lainnya.
- Penyampaian yang disampaikan oleh guru kurang dibantu oleh media peraga. Media pembelajaran biologi yang paling sering digunakan adalah buku dan LKS.
- Alat peraga yang digunakan untuk menjelaskan materi protista yang kurang memadai.
- Belum adanya media bagi siswa untuk memberikan kontribusi yang aktif terhadap suatu material pembelajaran sehingga tidak memberi gambaran yang utuh pada siswa mengenai protista.

I.3 Fokus Permasalahan

Dari identifikasi masalah diatas dapat diambil fokus permasalahannya yaitu untuk melakukan upaya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran materi biologi khususnya bab Protista serta melakukan perancangan media belajar yang efektif, memberikan gambaran yang utuh dan meningkatkan minat belajar siswa.

I.4 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

- Meningkatkan efektivitas belajar dan memberikan gambaran yang utuh pada pelajaran biologi khususnya materi protista.
- Meningkatkan minat belajar siswa yang jenuh dengan media belajar yang statis.
- Memberikan motivasi pada institusi pendidikan untuk mengembangkan media belajar yang lebih interaktif dan merangsang minat belajar siswa.