

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah serangkaian kegiatan komunikasi antara manusia dewasa (guru) dengan peserta didik secara tatap muka. Untuk menunjukkan suatu pendidikan yang diharapkan berdasarkan kurikulum maka ada yang dinamakan dengan pembelajaran. Dimana pembelajaran adalah suatu proses yang melakukan rekayasa pembelajaran berdasarkan kurikulum di sekolah yang bertujuan untuk menumbuhkan kepribadian, pengalaman dan tujuan dari peserta didik untuk melihat perkembangan jiwa sesuai azas emansipasi diri menuju keutuhan dan kemandirian.

Proses pembelajaran yang bertujuan untuk menumbuhkan kepribadian, pengalaman dan melihat perkembangan jiwa menuju keutuhan dan kemandirian sejalan dengan kurikulum yang diberlakukan di beberapa sekolah mulai tahun 2013/2014 yang dikenal dengan nama kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan tindak lanjut dari kurikulum berbasis kompetensi yang pernah di uji cobakan pada tahun 2004. KBK dijadikan acuan berbagai ranah pendidikan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) dalam seluruh jenjang dan jalur pendidikan khususnya pada jalur pendidikan di sekolah.

Menurut Kustijona dan Wiwin (2014:2) kurikulum 2013 merupakan pengembangan dan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya untuk merespon berbagai tantangan internal maupun eksternal. Faktor internal yang dimaksud disini terkait dengan kondisi pendidikan dengan tuntutan pendidikan yang mengacu kepada 8 (delapan) standar nasional, pendidikan yang meliputi standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar pendidikan dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan, dan standar penilaian pendidikan dan tenaga kependidikan. Sedangkan faktor eksternal yaitu terkait arus globalisasi dan berbagai isu yang berkaitan dengan masalah lingkungan hidup, kemajuan teknologi informasi, kebangkitan industri kreatif dan budaya. Selain 2 (dua) faktor di atas kurikulum 2013 ini dikembangkan dengan karakteristik yang dirancang di dalam dunia

pendidikan yaitu untuk mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreatif, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik serta ingin mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan untuk diterapkan dalam berbagai situasi di sekolah maupun dimasyarakat.

Dilihat dari faktor eksternal pada kurikulum 2013 yaitu terkait dengan arus globalisasi dan berbagai isu yang berkaitan dengan masalah lingkungan hidup, kemajuan teknologi, informasi, kebangkitan industri kreatif dan budaya dalam dunia pendidikan saat ini berkembang semakin pesat. Misalnya yang paling banyak dikembangkan pada dunia pendidikan saat ini yaitu memanfaatkan kemajuan teknologi pada proses pembelajaran di sekolah, proses pembelajaran di sekolah saat ini menuntut dikurangnya metode ceramah dan digantikan dengan pemakaian banyak teknologi atau banyak media. misalnya dengan memanfaatkan aplikasi yang ada pada komputer yang dapat digunakan untuk menampilkan animasi-animasi bergerak yang diharapkan dapat merangsang cara berfikir peserta didik untuk meningkatkan minat dan belajar peserta didik di sekolah.

Ada perbedaan pembelajaran dalam kurikulum 2013, yaitu yang semula berpusat pada guru menjadi pelajaran yang berpusat kepada peserta didik. Disamping itu, kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan dipelajari secara interaktif dalam sebuah proses pembelajaran. Sehingga tidak hanya pengetahuannya saja yang dilihat, tetapi sikap dan keterampilan juga dinilai . kurikulum 2013 mendefinisikan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) sesuai yang seharusnya yakni memenuhi kriteria mengenai kualitas pengetahuan dan keterampilan. Acuan dan prinsip penyusunan kurikulum 2013 mengacu pada pasal 36 Undang-Undang Nomor. 20 Tahun 2003, yang menyatakan bahwa penyusunan kurikulum harus memperhatikan peningkatan iman dan takwa, peningkatan akhlak mulia, peningkatan potensi, kecerdasan, dan minat peserta didik, keragaman potensi daerah dan lingkungan, tuntutan pembangunan daerah dan nasional, tuntutan dunia kerja, perkembangan ilmu pengetahuan daerah dan nasional, tuntutan dunia kerja, perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, agama,

dinamika perkembangan global, persatuan nasional dan nilai-nilai kebangsaan (Sani, 2014:45)

Media dalam proses pembelajaran dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke pada penerima pesan. Menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2014:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Teori di atas didukung juga oleh teori dari *Association for Education and Communication Technology* (Sadiman, 2006:6) mengartikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi, atau sebagai sistem transaksi yang berguna untuk menyampaikan pesan tertentu. Adapun manfaat yang didapatkan pada saat kita mengajar dengan menggunakan media yaitu :

- (1) pembelajaran akan semakin menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar
- (2) bahan ajar akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan nya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
- (3) model pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komonis melalui penukaran kata-kata guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kahabisan tenaga pada saat proses pembelajaran.

Memanfaatkan media yang cara kerjanya menggunakan komputer/lehtob dengan menampilkan animasi-animasi bergerak salah satunya yaitu dapat menggunakan media pembelajaran *Macromedia flash*. *Macromedia flash professional 8* merupakan sebuah aplikasi yang sangat terkenal dalam hal komputer grafis, dengan menggunakan aplikasi ini kita dapat membangun dan membuat berbagai macam hal yang berhubungan dengan komputer grafis.

Macrmedia flash professional 8 adalah sebuah *software* yang dapat digunakan untuk menambahkan aspek dinamis sebuah web atau membuat *film* animasi interaktif, selain itu *Macromedia flash* dapat digunakan untuk membuat (1) animasi (2) presentasi (3) simulasi (4) permainan (5) navigasi situs web (6) aplikasi web dan (7) iklan. *Macromedia flash* juga dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran, karena selain kemampuan animasi, *Macromedia flash* juga mampu menangani aspek interaktif antara *film flash*

dengan pengguna. Dibandingkan dengan media lain *Macromedia flash* memiliki keuntungan sebagai berikut : (1) ukuran file nya kecil, karena khusus dirancang untuk digunakan pada web, ukuran yang lebih kecil membuat waktu *loading* situs lebih pendek (2) memiliki sisi interaktif, flash bisa menerima masukan dari pengguna, dan (3) tidak perlu memiliki kemampuan sebagai programmer untuk membuat *film flash*.

Berdasarkan observasi awal di SMA Negeri 1 Telaga terlihat banyak peserta didik yang jenuh akan pelajaran fisika. Melihat buku yang isinya banyak rumus dan susah dipahami menyebabkan kurangnya minat pada mata pelajaran fisika. Peneliti juga menemukan guru hanya menggunakan metode ceramah, perhatian peserta didik seringkali mudah ter alih kan karena kurang menarik nya metode belajar yang diberikan, hal tersebut berdampak pada kurang maksimal nya hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran tersebut, terutama pada mata pelajaran fisika. Mengantisipasi hal itu peneliti mencoba mengembangkan media yang dapat bermanfaat bagi peserta didik sehingga selama proses belajar mengajar peserta didik tidak merasa jenuh, bosan dan bersikap acuh pada mata pelajaran fisika. Materi Gelombang mekanik merupakan salah satu bahan kajian fisika kelas XI semester genap peserta didik SMA atau sederajat.

Media pembelajaran sangat cocok diterapkan pada mata pelajaran apa saja, termasuk mata pelajaran fisika. Dalam mata pelajaran fisika ini lebih bagus menggunakan media pembelajaran animasi, karena seperti yang kita ketahui bahwa pelajaran fisika ini banyak yang tidak menyukainya. Fisika mempelajari gambaran tentang Gelombang yang ada kaitanya dengan kehidupan dimasyarakat, serta mempelajari tentang persamaan dan salah satu materi yang dipelajari dalam mata pelajaran fisika yaitu gelombang mekanik. Materi gelombang mekanik sangatlah kurang tepat bila materi tersebut dijelaskan dengan menggunakan metode ceramah atau tatap muka secara langsung. Pada materi gelombang media yang sering digunakan oleh guru untuk memperkenalkan gelombang yaitu dengan membawa tali dan slingki serta penggunaan media lainnya seperti power point, buku teks atau media lainnya yang sering digunakan oleh guru pada saat mengajar dapat menimbulkan kebosanan peserta didik, sehingga peserta didik

tidak serius dalam merespon atau menerima pelajaran. Hal tersebut juga terjadi jika guru menjelaskan hanya menerangkan dari kumpulan kalimat yang ada pada buku atau monoton pada buku dan guru menyajikan materi hanya berisi tulisan dan teori panjang lebar dari sebuah buku.

Berdasarkan permasalahan di atas maka perlu adanya perbaikan dalam sistem pembelajaran dikelas yaitu dengan menerapkan media pembelajaran bersifat mandiri yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Salah satu alternatif media yang perlu dikembangkan adalah media *macromedia flash*. *Macromedia flash* sebagai media pembelajaran bukanlah sesuatu yang baru, hanya saja penggunaan dan manfaatnya mungkin kurang dapat dirasakan karena kita tidak memahami definisi *Macromedia flash* sebenarnya. *Macromedia flash* dapat digunakan sebagai media pembelajaran dikelas yang dapat membangkitkan semangat peserta didik dalam menerima pelajaran, sebab di dalam *Macromedia flash* memainkan kembali serangkaian gambar untuk mendapatkan sebuah ilustrasi pergerakan, sehingga materi yang diajarkan lebih menarik dan diminati peserta didik. Selain itu penggunaan *Macromedia flash* sebagai media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting yakni memiliki kemampuan dalam menciptakan minat belajar para peserta didik serta membantu peserta didik dalam mempermudah mengingat materi pelajaran yang dipelajarinya.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Penggunaan media *Macromedia flash* dalam pembelajaran fisika pada Materi Gelombang di SMA Negeri 1 Telaga”.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Diterapkannya Kurikulum 2013 di sekolah;
2. Kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran;
3. Peserta didik yang aktif pada saat proses pembelajaran masih kurang serta kurangnya minat peserta didik dalam belajar fisika;
4. Kurangnya kreativitas Guru dalam memilih media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, sebab kebanyakan guru masih menggunakan media power point dan buku paket saja.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang dikemukakan di atas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yakni “Bagaimana penggunaan media *Macromedia flash* dalam pembelajaran fisika materi Gelombang mekanik pada peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Telaga ?”

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggunakan media *Macromedia flash* dalam pembelajaran fisika materi Gelombang mekanik di SMA Negeri 1 Telaga pada peserta didik kelas XI.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Bagi Tenaga Pendidik/Guru

- a. Agar tenaga pendidik/guru dapat menyampaikan materi pelajaran menjadi lebih menarik; dan
- b. Untuk memotifikasi guru untuk selalu menggunakan media *Macromedia Flash* dalam proses pembelajaran, terutama pembelajaran fisika yang di dalam nya banyak gambar-gambar yang dicantumkan.

2. Bagi peserta didik

Dengan adanya media pembelajaran berupa media *Macromedia flash* peserta didik lebih tertarik lagi untuk memahami materi yang diajarkan khususnya mata pelajaran fisika, pada materi Gelombang sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

3. Bagi peneliti

Manfaat yang akan didapatkan oleh peneliti yaitu dapat mencoba dan menggunakan media pembelajaran yang baru, setelah keluar dilingkungan masyarakat dapat menyalurkan media ini dikalangan masyarakat khususnya di dalam lingkungan pendidikan;

4. Bagi sekolah

Manfaat yang akan didapatkan oleh sekolah yaitu dapat menggunakan media-media pembelajaran yang baru, dan membuat peserta didik mampu berfikir kreatif, dan lebih cerdas untuk memahami sebuah aplikasi nyata dalam kehidupan

sehari-hari, dan akan melahirkan lulusan-lulusan terbaik khususnya untuk anak-anak yang memilih jurusan IPA atau sekarang dikenal dengan MIA.