

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan sedang diguncang oleh berbagai perubahan sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat, serta ditantang untuk dapat menjawab berbagai permasalahan lokal dan perubahan global yang terjadi begitu pesat. Pendidikan merupakan salah satu faktor utama bagi pengembangan sumber daya manusia karena diyakini mampu meningkatkan sumber daya manusia, sehingga dapat menciptakan manusia yang produktif yang mampu memajukan bangsanya. Pendidikan dalam arti luas didalamnya terkandung arti mendidik, membimbing, mengajar dan melatih. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok.

Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional berdasarkan UU RI NO. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu pendidikan nasional bertujuan untuk perkembangan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan pendidikan yang hendak dicapai pemerintahan Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu pemerintah sejak orde baru telah mengadakan perluasan kesempatan pendidikan bagi seluruh rakyat Indonesia. Hal ini sesuai dengan bunyi pasal 31 ayat 1 UUD 1945, yang menyatakan “ Tiap-tiap warga Negara berhak mendapat pengajaran”.

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa, baik ketika ia berada di sekolah maupun dilingkungan rumah atau keluarganya sendiri. Seperti yang diungkapkan oleh Hamalik (2004:27) yang menyatakan bahwa: *Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni*

mengalami. hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan. .

Sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi ditambah dengan berkembangnya teori-teori baru dalam psikologi belajar, menuntut perlunya perubahan paradigma tentang mengajar. Mengajar bukan hanya dipandang sebagai proses menanamkan atau menyampaikan ilmu pengetahuan dan keterampilan, yang bercirikan pada aktivitas guru secara penuh namun mengajar harus dipandang sebagai proses kerjasama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala fasilitas dan sumber daya yang ada agar siswa dapat belajar mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Mengajar bukan hanya berorientasi pada hasil belajar saja, akan tetapi juga pada proses belajar untuk mencapai hasil belajar tersebut. Melalui proses pembelajaran siswa tidak hanya untuk dituntut menerima hasil belajar, akan tetapi siswa dituntut untuk menemukan dan mencari materi pelajaran. Untuk itulah guru dituntut untuk menyediakan dan mengembangkan berbagai media dan sumber belajar yang dapat dipelajari sendiri oleh siswa.

Dengan perkembangan dan perubahan sistem pendidikan yang berubah dari tahun-ketahun serta seiring dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat, proses belajar-mengajar cenderung dikembangkan dengan media yang berbasis teknologi. Hal inipun yang ikut digalakan oleh pemerintah dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diramu dalam kurikulum. Media pembelajaran berbasis teknologi yang merupakan bagian dari penunjang proses pembelajaran. Namun demikian, justru sering kali menjadi hambatan dalam pelaksanaan belajar mengajar yang disebabkan media pembelajaran yang tidak sesuai dengan materi pada mata pelajaran tertentu, misalnya pelajaran fisika yang sering kali siswa diajak berhayal karena model dan bentuk dari apa yang dipelajari tidak bisa dilihat secara langsung.

Penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi dapat menjadi hambatan dikarenakan tidak meratanya pemahaman tentang teknologi baik guru, maupun siswa. Selain itu, media belajar berbasis teknologi seperti LCD, komputer, dan alat-alat laboratorium juga merupakan bagian penghambat proses

belajar mengajar untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Masalah ini cenderung terjadi pada sekolah-sekolah yang masih kurang fasilitasnya dan secara khusus menjadi penghambat proses belajar mengajar pada mata pelajaran matematika dan ilmu pengetahuan alam serta pelajaran yang berbasis teknologi dan keterampilan. Untuk itulah guru dituntut untuk menyediakan dan mengembangkan berbagai media dan sumber belajar yang tepat serta mampu mengatur waktu penggunaan fasilitas yang tersedia.

Masalah di atas juga terjadi di SMP N 11 Gorontalo dimana penggunaan media pembelajaran berbasis IT seperti penggunaan LCD, media pembelajaran dalam pembelajaran IPA dan penerapan media pembelajaran menggunakan komputer masih kurang. Hal ini terbukti dari hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SMPN 11 Gorontalo, pengembangan media pembelajaran yang berbasis IT masih sangat kurang. Ini disebabkan oleh kurangnya kesadaran guru untuk menggunakan media yang berbasis IT serta fasilitas sekolah yang kurang memadai untuk pengembangan media pembelajaran berbasis IT secara keseluruhan, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Dengan adanya masalah di atas, pengembangan media pembelajaran berbasis IT masih sangat dibutuhkan untuk melaksanakan pembelajaran yang secara spesifik berkaitan dengan ilmu alam dan lingkungan. Seperti halnya pada materi-materi pelajaran fisika, misalnya materi getaran dan gelombang dibutuhkan pengembangan media pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal serta memotivasi siswa untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal pula.

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan solusi yang tepat guna memaksimalkan hasil belajar siswa, sehingga peneliti menggunakan media pembelajaran yang berbasis *macromedia flash* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dimaksudkan mendekatkan siswa untuk melihat secara langsung bentuk dan model apa yang dipelajari saat itu. Dengan kata lain, media pembelajaran yang berbasis *macromedia flash* mengajarkan kepada siswa untuk mencari dan menemukan langsung sehingga berkesan menimbulkan pemahaman

terhadap materi pelajaran dan bukan merupakan hafalan sesaat yang muncul dari hayalan.

Berdasarkan uraian di atas maka saya mengambil judul penelitian tentang **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia flash* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Getaran dan Gelombang di SMPN 11 Gorontalo”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah pada penelitian ini diantaranya: dari hasil pengamatan peneliti bahwa siswa-siswi SMPN 11 Gorontalo masih sangat kurang dalam menerapkan media yang mendukung pembelajaran dengan baik terutamanya media pembelajarn yang berbasis IT, akibatnya sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa serta kurang tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif.

1.3. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kevalidtan, keefektifan, dan kepraktisan media pembelajaran *flash* yang dikembangkan berbasis *macromedia* terhadap hasil belajar siswa SMPN 11 Gorontalo?

1.4. Tujuan Peneliti

Adapun tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui kevalidtan, keefektifan, dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan berbasis *macromedia flash* terhadap hasil belajar siswa SMPN 11 Gorontalo.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah dapat diperolehnya produk pengembanagan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* yang valid,efektif dan praktis yang diterapkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMPN 11 Gorontalo