

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan interaksi yang terjalin antara pendidik dengan peserta didik dalam suatu lingkungan baik lingkungan fisik, sosial, intelektual maupun nilai-nilai. Dalam interaksi tersebut, guru tidak terbatas hanya sebagai pengajar dalam arti penyampaian pengetahuan akan tetapi membantu dan membimbing peserta didik dalam pengembangan dirinya, yaitu pengembangan semua potensi, kecakapan, serta karakteristik pribadinya kearah yang positif, baik bagi dirinya maupun orang lain, dengan kata lain guru memegang peranan amat penting dalam keseluruhan proses yang membawa perubahan yang lebih baik bagi peserta didik yang disebut dengan proses belajar. Peserta didik dikatakan telah mengalami proses belajar apabila di dalam dirinya telah terjadi perubahan, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal informasi, otak peserta didik dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari, akibatnya adalah ketika peserta didik lulus dari sekolah, mereka pintar secara teoritis, tetapi mereka miskin aplikasi.

Peran guru dalam proses pembelajaran tidak sekedar memberikan pelajaran secara langsung, tetapi dapat membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk aktif mendapatkan pemahamannya berdasarkan informasi yang diketahui. Pembelajaran tidak hanya menganut sistem konsep dan materi saja,

Pembelajaran dewasa ini bersumber darimana saja, banyak sumber belajar bagi peserta didik, semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi juga akan mengembangkan cara belajar seseorang. Seseorang akan lebih mudah mengakses sumber-sumber belajar yang dibutuhkan, sistem pendidikanpun akan mengalami perkembangan yang lebih baik dengan bantuan teknologi informasi dan komunikasi.

Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran atau kajian ilmu Fisika, Biologi, dan Ilmu Pengetahuan Bumi dalam satu tema. Keterpaduan dalam pembelajaran IPA tersebut dimaksudkan agar pembelajaran IPA lebih bermakna, efektif, dan efisien. Mempelajari IPA tidak hanya sekedar membaca dan mendengar, akan tetapi perlu pengamatan secara mandiri atau dirasakan langsung. Sehingga pendalaman materi dapat tercapai dengan maksimal.

Pembelajaran IPA tidak dapat dipisahkan dengan hukum-hukum, konsep-konsep, dan teori-teori yang sifatnya mendasar, setelah mempelajari IPA peserta didik dapat menjelaskan kejadian alam yang ada di lingkungan dengan konsep, teori dan hukum Fisika. Mewujudkan hal tersebut, maka upaya pengadaan sarana dan prasarana seperti media pembelajaran harus terus menerus dilakukan sehingga pembelajaran IPA mampu menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar. Salah

satu materi IPA adalah materi tata surya yang terdiri dari matahari, planet, bulan, komet, asteroid, meteoroid. Anggota tata surya dapat diamati secara langsung, sedangkan proses Bergeraknya planet-planet maupun kedudukan planet tidak dapat dilihat secara langsung. Dilihat dari karakteristik materi, maka dibutuhkan media pembelajaran berbasis *macromedia flash*.

Rusman (2012:103) media pembelajaran merupakan alat-alat pendukung atau perantara untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran sehingga mempermudah peserta didik memahami apa yang disampaikan oleh guru. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi maka semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang memungkinkan peserta didik untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah.

Prastowo (2006:9) *Macromedia Flash 8.0* adalah suatu *software* animasi yang dapat digunakan untuk mempermudah penyampaian suatu konsep yang bersifat abstrak yang dalam penerapannya menggunakan komputer dan media *imager projector*. Media pembelajaran berbasis *macromedia flash* berfungsi menyampaikan pelajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (peserta didik) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif bagi peserta didik. Proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* tentu lebih menyenangkan dibandingkan bila hanya mendengar dan mencatat penjelasan guru, peserta didik dirangsang untuk bertanya, menjawab dan mengemukakan

pendapatnya dan disaat yang sama mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, baik itu tugas individu maupun kelompok.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pihak sekolah SMP Negeri 2 Gorontalo ditemukan bahwa minimnya media pembelajaran sehingga proses pembelajaran hanya berpusat pada guru yang menyebabkan kurangnya minat peserta didik dalam belajar, model pembelajaran yang digunakan oleh guru sampai saat ini masih terbilang monoton dan kurang bervariasi. Peserta didik merasa jenuh dan tidak paham dengan materi yang disampaikan oleh guru. Melihat perkembangan sekarang, peserta didik lebih tertarik dengan media yang berbasis komputer.

Guru dituntut agar dapat menggunakan media yang disediakan oleh sekolah. Disamping mampu menggunakan media yang tersedia, guru juga dituntut dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran jika media yang dibutuhkan belum tersedia. Media pembelajaran yang dimaksud adalah media yang bisa menimbulkan rasa ketertarikan peserta didik untuk terfokus pada pembelajaran dan merangsang peran aktif peserta didik untuk menemukan, mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dalam proses pembelajaran, karena dengan adanya media ini diharapkan dapat menarik minat dan motivasi peserta didik untuk belajar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu media pembelajaran dengan formulasi judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran IPA Materi Tata Surya Kelas VII di SMP Negeri 2 Gorontalo”*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, dapat diperoleh gambaran tentang masalah-masalah yang ditemui sebagai berikut:

1. Penggunaan media yang kurang diterapkan dalam proses pembelajaran.
2. Proses pembelajaran masih terpusat pada guru.
3. Kurangnya minat peserta didik dalam proses pembelajaran.
4. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru masih terbilang monoton dan kurang bervariasi.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: “Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada mata pelajaran IPA materi Tata Surya kelas VII di SMP Negeri 2 Gorontalo?”. Dengan rumusan masalah secara khusus sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada mata pelajaran IPA materi tata surya kelas VII di SMP Negeri 2 Gorontalo?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada mata pelajaran IPA materi tata surya kelas VII di SMP Negeri 2 Gorontalo?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada mata pelajaran IPA materi tata surya kelas VII di SMP Negeri 2 Gorontalo?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu “Mengembangkan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada mata pelajaran IPA materi Tata Surya kelas VII di SMP Negeri 2 Gorontalo” Dengan tujuan penelitian secara khusus sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan validitas media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada mata pelajaran IPA materi tata surya kelas VII di SMP Negeri 2 Gorontalo.
2. Mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada mata pelajaran IPA materi tata surya kelas VII di SMP Negeri 2 Gorontalo.
3. Mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada mata pelajaran IPA materi tata surya kelas VII di SMP Negeri 2 Gorontalo.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak. Adapun manfaat yang diharapkan, yaitu:

1. Menjadi salah satu acuan dalam melaksanakan pembelajaran agar memanfaatkan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* dalam pembelajaran IPA sehingga dapat mempermudah penyampaian pada saat proses pembelajaran berlangsung.
2. Meningkatkan pengetahuan peserta didik melalui media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada mata pelajaran IPA.