

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan dan perbaikan sesuai dengan perkembangan di segala bidang kehidupan. Perubahan dan perbaikan dalam bidang pendidikan meliputi berbagai komponen yang terlibat di dalamnya baik itu pelaksana pendidikan di lapangan (kompetensi guru dan kualitas tenaga pendidik), mutu pendidikan, perangkat kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan dan mutu manajemen pendidikan termasuk perubahan dalam metode dan strategi pembelajaran yang lebih inovatif. Upaya perubahan dan perbaikan tersebut bertujuan membawa kualitas pendidikan Indonesia lebih baik. Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, maka peningkatan mutu pendidikan suatu hal yang sangat penting bagi pembangunan berkelanjutan di segala aspek kehidupan manusia. Sistem pendidikan nasional senantiasa harus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan yang terjadi baik di tingkat lokal, nasional, maupun global (Mulyasa, 2006:4).

Pendidikan tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran. Belajar menurut Spears dalam Suprijono (2009:2) adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah tertentu. Jadi belajar adalah proses perubahan perilaku secara aktif, proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu, proses yang diarahkan kepada suatu tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman, proses melihat, mengamati, memahami sesuatu yang dipelajari. Pendidikan sangat penting dan berguna sekali dalam kehidupan

manusia. Bahkan tidak hanya penting bagi individu sendiri melainkan sangat penting bagi pembangunan bangsa dan negara. Dalam UU Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 Bab I Pasal 1 (ayat 1) dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Ikhsan, 2005:3 menyatakan pendidikan umumnya berarti daya upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (intelekt), dan tubuh anak. Dari uraian tersebut, maka pendidikan dapat diartikan sebagai kegiatan terencana yang memberikan pengarahan dan bimbingan kepada anak dalam pertumbuhannya serta mengembangkan potensi anak baik dalam pola pikir maupun tingkah laku. Dalam proses belajar mengajar guru dituntut untuk dapat mewujudkan dan menciptakan situasi yang memungkinkan siswa untuk aktif dan kreatif. Pada sistem ini diharapkan siswa dapat secara optimal melaksanakan aktivitas belajar sehingga tujuan instruksional yang telah ditetapkan dapat tercapai secara maksimal. Kualitas pendidikan tidak terlepas dari peran pemerintah. Sebagai wujud dalam meningkatkan kualitas pendidikan, pemerintah telah berupaya dengan memperbaiki kurikulum yang diterapkan di Indonesia yaitu kurikulum 2013. Ilmu pengetahuan alam adalah ilmu yang membahas tentang fenomena alam beserta isinya, IPA juga mencakup kumpulan berupa fakta,

konsep dan prinsip. Oleh karena itu dibutuhkan media untuk membantu guru dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mempunyai peranan penting dalam pembelajaran. Arsyad (2011:2-3) mengatakan bahwa “media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya proses pembelajaran”. Sementara itu Sukiman (2012:44) menjelaskan kegunaan praktis dalam media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, yaitu “media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil dalam pembelajaran yang pada gilirannya dapat mempertinggi proses belajar peserta didik dan hasil belajar yang dicapainya. Pemanfaatan media seharusnya mendapatkan perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses pembelajaran (Arifin, 2016:1).

Penggunaan media pembelajaran yang baik dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas hasil pembelajaran. Salah satu kegiatan dalam pembelajaran adalah penyampaian informasi dan teknologi pertanian kepada penggunanya. Informasi dan teknologi pertanian tersebut bisa disampaikan secara langsung maupun tidak langsung dengan menggunakan media pembelajaran. Berbagai media pembelajaran dapat digunakan untuk mengemas informasi dan teknologi yang akan disampaikan kepada petani sebagai pengguna teknologi seperti: media cetak, media audio, media audio visual, media berupa obyek fisik atau benda nyata. Salah satu media

pembelajaran yang penting adalah media pembelajaran berbasis *macromedia flash* (Arifin, 2016:1).

Program *macromedia flash* merupakan program animasi yang telah banyak digunakan oleh designer untuk menghasilkan design yang profesional (Andi, 2006a: 1). Menurut Andi (2006b: 1) *macromedia flash* merupakan standar profesional untuk pembuatan animasi web, memiliki kemampuan pengolahan grafis, audio, dan video dan mampu mengakomodasi semuanya dalam suatu animasi yang disebut “movie”. Menurut Vistha (2010:50) *Macromedia flash profesional 8* adalah *software* yang berisi fasilitas untuk membuat desain, media berbasis *macromedia flash* secara profesional, serta hal-hal yang berkaitan dengan sarana yang dibutuhkan untuk menyusun sebuah konten multimedia.

SMP NEGERI 1 ANGGREK merupakan sekolah menengah pertama yang terletak di Kecamatan Anggrek Kabupaten Gorontalo Utara tepatnya di Desa Tolango. Untuk kurikulum di SMP ini kelas VIII menggunakan kurikulum 2013, kelas VIII sudah tidak lagi mempunyai mata pelajaran yang berbasis komputer, untuk mata pelajaran IPA nilai Kriteria Ketuntasan Minimum yaitu 75.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pihak sekolah SMP NEGERI 1 ANGGREK yang juga sebagai guru IPA, Kec. Anggrek ditemukan bahwa pembelajaran masih banyak menggunakan media berupa power point dan buku, yang termasuk kategori umum digunakan dalam proses pembelajaran. Adanya fasilitas atau ketersediaan media, hanya pemanfaatan media di sekolah masih minim, sehingga pemanfaatan media dalam proses pembelajaran

mengakibatkan minat peserta didik kurang, karena jika minat kurang maka proses pembelajaran tidak maksimal jadi hasil belajar peserta didik juga tidak maksimal.

Maka dari itu peneliti merasa tertarik untuk mengembangkan suatu media berbasis *macromedia flash* dalam pembelajaran IPA di SMP NEGERI 1 ANGGREK. Menyadari begitu pentingnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran, sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Tekanan Zat Di Kelas VIII SMP NEGERI 1 ANGGREK”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, diperoleh identifikasi masalah-masalah yang ditemui yaitu sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran masih banyak menggunakan media yang umum berupa buku dan power point.
2. Minimnya pemanfaatan media dalam pembelajaran.
3. Kurangnya minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan indentifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: **Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* pada Mata Pelajaran IPA Materi Tekanan Zat di Kelas VIII SMP NEGERI 1 ANGGREK?”**.

Dengan rumusan masalah secara khusus sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas media berbasis *macromedia flash* dalam pembelajaran IPA pada materi Tekanan Zat?
2. Bagaimana kepraktisan media berbasis *macromedia flash* dalam pembelajaran IPA pada materi Tekanan Zat?
3. Bagaimana keefektifan media berbasis *macromedia flash* dalam pembelajaran IPA pada materi Tekanan Zat?

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* pada Mata Pelajaran IPA Materi Tekanan Zat di Kelas VIII SMP NEGERI 1 ANGGREK. Dengan tujuan penelitian secara khusus sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan validitas media berbasis *macromedia flash* dalam pembelajaran IPA pada materi Tekanan Zat.
2. Mendeskripsikan kepraktisan media berbasis *macromedia flash* dalam pembelajaran IPA pada materi Tekanan Zat.
3. Mendeskripsikan keefektifan media berbasis *macromedia flash* dalam pembelajaran IPA pada materi Tekanan Zat.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

 Bagi Sekolah

Menjadi salah satu acuan dalam melaksanakan pembelajaran agar memanfaatkan media berbasis *macromedia flash* dalam pembelajaran IPA sehingga dapat mempermudah penyampaian materi sehingga kegiatan

pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan mengoptimalkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik, meningkatkan kinerja sekolah melalui optimalisasi kinerja guru, dan mewujudkan pembelajaran efektif di sekolah.

#### ✚ Bagi Siswa

Meningkatkan pengetahuan anak tentang pemanfaatan media seperti media berbasis *macromedia flash* dalam pembelajaran IPA, serta untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar.

#### ✚ Bagi Guru

Menstimulasi kreativitas guru dalam menerapkan dan menggunakan media pembelajaran, meningkatkan motivasi guru untuk selalu berupaya menemukan dan menggali media alternatif pembelajaran yang efektif, meningkatkan gairah guru dalam menciptakan kondisi belajar yang menarik, menyenangkan dan meningkatkan kreativitas guru dalam mencapai pembelajaran yang berkualitas dan meningkatkan profesionalisme guru melalui penelitian yang dilakukan.

#### ✚ Bagi Peneliti

Membantu untuk menambah pengetahuan peneliti agar lebih memahami tentang media-media pembelajaran, terutama dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran seperti media berbasis *macromedia flash*.