

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal penting untuk mengembangkan sumber daya manusia untuk menuju masa depan yang lebih baik karena melalui pendidikan akan terbentuk manusia yang akan membangun dirinya sendiri. Pendidikan merupakan suatu proses untuk mencapai dan mempengaruhi siswa dalam menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya yang mengakibatkan perubahan dalam dirinya sendiri sehingga dapat menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin modern dan pesatnya arus globalisasi saat ini.

Usaha untuk mengembangkan mutu pendidikan maka pemerintah membuat peraturan dan perundang-undangan diantaranya UU No. 12 Tahun 2012 yang mengatur tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan yang dimaksud adalah proses belajar mengajar secara formal di lembaga pendidikan khususnya sekolah menengah atas. Berdasarkan data dari Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan kebudayaan pada tahun 2016-2017 bahwa jumlah siswa di Gorontalo yang putus sekolah pada jenjang pendidikan sekolah menengah atas sebanyak 130 anak. Satu diantara penyebab kegagalan studi adalah rendahnya hasil belajar siswa.

Teori behavioristik (Asri, 2012) belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Kata lain belajar merupakan perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk

bertingkah laku dengan cara yang baru. Siswa yang telah belajar dapat dilihat dari perubahan tingkah laku. Seseorang dikatakan belajar bilamana terjadi perubahan, dari sebelumnya tidak mengetahui sesuatu menjadi mengetahui. Menurut Azwar (2009:14) belajar merupakan cerminan apa yang telah dicapai oleh siswa dalam belajar.

Proses pembelajaran yang telah terjadi selama ini masih berpusat pada guru, rendahnya minat dan motivasi siswa pada mata pelajaran IPA. Selain itu permasalahan yang sering muncul dalam proses pembelajaran IPA di sekolah menengah pertama diantaranya kurangnya penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran khususnya pada penggunaan media pembelajaran berbasis *macromedia flash*. Hal ini mengakibatkan proses belajar mengajar tidak dapat berjalan secara optimal. Berdasarkan survey awal dan wawancara dengan Guru mata pelajaran IPA kelas VII-3 sekolah SMP Negeri 10 Gorontalo ditemukan belum ada pemanfaatan media pembelajarn berbasis *macromedia flash* dalam pembelajaran IPA. Tidak adanya ketersediaan media pembelajaran di setiap sekolah sehingga proses pembelajaran hanya berpusat pada guru sehingga kurangnya minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran sangat cocok diterapkan pada mata pelajaran apa saja, termasuk mata pelajaran IPA. Ilmu pengetahuan alam adalah ilmu yang membahas tentang fenomena alam beserta isinya. IPA juga mencakup kumpulan berupa fakta, konsep dan prinsip. Pembelajaran IPA di tingkat sekolah menengah pertama sangat penting untuk menambah pengetahuan, sehingga peserta didik dapat memiliki pengalaman, mengembangkan pengetahuan dan nilai ilmiah serta

kecintaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Salah satu materi yang dipelajari dalam mata pelajaran IPA yaitu suhu dan kalor. Materi suhu dan kalor sangatlah kurang tepat bila materi tersebut dijelaskan dengan menggunakan metode konvensional atau tatap muka secara langsung. Penggunaan media powerpoint, grafik, buku teks atau media lainnya yang sering digunakan oleh guru pada saat mengajar dapat menimbulkan kebosanan siswa, sehingga siswa tidak serius dalam merespon atau menerima pelajaran.

Salah satu alternatif media yang dapat di gunakan adalah media pembelajaran berbasis *macromedia flash*. Menurut Pranomo (2006) *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. Media pembelajaran ini juga dapat digunakan berulang-ulang, sehingga peserta didik yang belum memahami materi pelajaran dapat mengulang kembali kegiatan belajarnya secara mandiri, mengingat setiap siswa memiliki tingkat daya serap yang berbeda. Selain itu penggunaan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* mempunyai peranan yang sangat penting yakni memiliki kemampuan dalam menciptakan minat belajar para siswa serta membantu siswa dalam mempermudah mengingat materi pelajaran yang dipelajari. Oleh karena itu seharusnya pengajar memanfaatkan media

pembelajaran berbasis *macromedia flash* sebagai alat bantu dalam mengajar di kelas, agar pembelajaran tersebut dapat berjalan secara efektif dan efisien.

Maka dari itu peneliti merasa tertarik untuk mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis *macromedia flash* dalam pembelajaran IPA di sekolah menengah pertama dengan mengintegrasikan pendidikan karakter didalamnya, mengingat bahwa pendidikan karakter sangat penting dalam membangun sebuah negara. 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 Suhu Dan Kalor di Kelas VII SMP Negeri 10 Gorontalo”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran, khususnya pada penggunaan media pembelajaran berbasis *macromedia flash*.
3. Proses pembelajaran masih terpusat pada guru.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: “Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada mata pelajaran IPA kelas VII di SMP Negeri 10 Gorontalo?”. Dengan rumusan masalah secara khusus sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 10 Gorontalo?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 10 Gorontalo?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 10 Gorontalo?

1.4 Tujuan Pembelajaran

Tujuan dari penelitian ini adalah “Mengembangkan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada mata pelajaran IPA kelas VII di SMP Negeri 10 Gorontalo” Dengan tujuan penelitian secara khusus sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan validitas media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 10 Gorontalo.
2. Mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 10 Gorontalo.
3. Mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 10 Gorontalo.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini yaitu:

- a. Siswa
 1. Meningkatkan minat dan motivasi siswa pada mata pelajaran IPA khususnya materi suhu dan kalor.
 2. Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA khususnya materi suhu dan kalor.

b. Guru

1. Sebagai bahan referensi penggunaan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* untuk kegiatan belajar mengajar pada materi yang sesuai.
2. Dapat menjadi solusi bagi guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar IPA.

c. Sekolah

1. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA serta dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sehingga mampu bersaing dengan sekolah lain.
2. Sebagai bahan referensi pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi dan kemampuan berfikir siswa, sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

d. Peneliti

1. Membantu untuk menambah wawasan agar lebih memahami media pembelajaran, terutama dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash*.
2. Pengembangan media pembelajaran yang dihasilkan nantinya dapat dijadikan sebagai rujukan dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa.

