

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting bagi kehidupan dan merupakan salah satu faktor penunjang kemajuan suatu negara serta alat untuk mencerdaskan bangsa. Di era modern ini, seiring dengan kemajuan teknologi yang mengglobal berimbas pada segala aspek baik dibidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni bahkan di dunia pendidikan.

Rusman, (2011) menyatakan bahwa keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar tidak terlepas dari komponen pembelajaran karena komponen pembelajaran inilah yang menentukan berhasil atau tidaknya proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan aktivitas yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam lingkungan belajar yang membutuhkan komponen–komponen pembelajaran diantaranya: tujuan pembelajaran, materi, pendidik atau guru, peserta didik atau siswa, metode, media pembelajaran, lingkungan atau situasi, dan evaluasi. Pembelajaran pula merupakan suatu proses komunikasi antara sumber belajar dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan suatu media.

Taufiq, Dewi, & Widiyatmoko, (2014) menyatakan bahwa melalui penggunaan media, memberi harapan meningkatnya hubungan komunikasi sehingga dapat berjalan lancar dan dengan hasil yang maksimal. Pembelajaran akan lebih dimengerti dan dipahami oleh siswa apabila didukung dengan menggunakan media pembelajaran. Keberhasilan sebuah pembelajaran dapat dicapai melalui pembentukan komunikasi yang efektif antar komponen belajar. Salah satu cara untuk membentuk komunikasi efektif adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peran sebagai teknologi pembawa informasi yang dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran.

Ada banyak jenis media pembelajaran yang berkembang saat ini. Klasifikasi jenis media dikemukakan oleh Sheel & Richey, (1990). Mereka mengklasifikasi jenis media berdasarkan teknologi yang digunakan. Berdasarkan klasifikasi ini terdapat dua kategori media yaitu media tradisional dan mutakhir. Media tradisional meliputi: a) media visual diam yang diproyeksikan, contohnya proyeksi tak tembus pandang, proyeksi overhead, slides, dan film strips, b) media visual yang tak diproyeksikan: gambar, foto, chart, diagram, grafik, papan info, dan papan bulu, c) audio contohnya: radio, piringan hitam, dan tape recorder, d) multimedia, contohnya tape recorder dan multi-image, e) visual yang diproyeksikan, contohnya film, televisi, dan video, f) cetak contohnya: buku teks, modul, workbook, majalah, dan hand out, g) permainan, contohnya teka-teki dan simulasi, h) relia contohnya model, *spesiment*, manipulatif seperti boneka dan peta. Media dengan teknologi mutakhir ada dua jenis. Pertama, media berbasis

telekomunikasi, contohnya *teleconference* dan kuliah jarak jauh. Kedua, media berbasis mikroprocessor, contohnya *computer-assisted instruction*, permainan, sistem tutor inteljen, interaktif, hipermedia, *compact (video) disc*.

Ada banyak software yang dapat digunakan seperti *Microsoft Office Powerpoint*, *Easy Gif Animator 5 pro*, *Aligator Flash Designer*, *Macromedia Flash 8.0*, *Macromedia Director*, *3D Studio Max*, *Adobe Image Ready*, *Corel Rave*, *Swish Max* dan lain sebagainya, dari software yang ada yang cocok digunakan adalah *macromedia flash 8.0* arena bukan hanya tampilan animasi yang dapat dihasilkan melainkan *macromedia flash 8.0* ini dapat dibuat suatu media pembelajaran yang sifatnya interaktif sehingga dalam proses pembelajaran siswa dapat aktif dan dapat berinteraksi tidak hanya dengan guru dan siswa lainnya tetapi dengan media yang digunakan pula. (Yudiantara, dkk 2015).

Berdasarkan survei dan hasil observasi awal yakni dengan melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran IPA di SMPN 4 Wonosari ditemukan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran sudah dilakukan akan tetapi hanya sebatas pada tampilan power point saja. Hal ini kurang menarik minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan media yang tepat dalam proses pembelajaran sangat penting dilakukan. Berdasarkan uraian di atas, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Dan Alat–Alat Optik Kelas VIII Di SMP Negeri 4 Wonosari”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran
2. Kurangnya minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada materi cahaya dan alat-alat optik yang akan dikembangkan?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada materi cahaya dan alat-alat optik yang akan dikembangkan?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *macromedia flash* pada materi cahaya dan alat-alat optik yang akan dikembangkan?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada materi cahaya dan alat-alat optik.

Adapun tujuan penelitian secara khusus sebagai berikut:

1. Memberikan gambaran tentang validitas media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada materi cahaya dan alat-alat optik
2. Memberikan gambaran tentang kepraktisan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada materi cahaya dan alat-alat optik

3. Memberikan gambaran tentang validitas media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada materi cahaya dan alat–alat optik
4. Memberikan gambaran tentang kepraktisan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada materi cahaya dan alat-alat optik
5. Memberikan gambaran tentang keefektifan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada materi cahaya dan alat–alat optik

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini:

a. Bagi Peserta Didik

Memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, meningkatkan minat pada mata pelajaran IPA khususnya materi cahaya dan alat–alat optik, selain itu pula mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA khususnya materi cahaya dan alat–alat optik.

b. Bagi Guru

Meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran, memberikan pengajaran yang lebih efektif melalui media yang digunakan sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi stakeholder dalam mengembangkan media pembelajaran yang tepat guna meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau masukan bagi satuan pendidikan dalam mengembangkan media *macromedia flash* pada mata pelajaran IPA materi cahaya dan alat–alat optik.

d. Bagi Peneliti

Memberikan pemahaman dalam mengembangkan media pembelajaran yang tepat guna mencapai suatu tujuan dalam proses pembelajaran.