

# **BABI**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah pengetahuan yang diperoleh melalui pengumpulan data dengan eksperimen, pengamatan, dan deduksi untuk menghasilkan suatu penjelasan tentang sebuah gejala yang dapat dipercaya (Indriati, 2012:192). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Hakikat IPA meliputi empat unsur utama yaitu sikap, proses, produk, dan aplikasi, keempat unsur itu merupakan ciri IPA yang utuh yang sebenarnya tidak dapat dipisahkan satu sama lain (Depdiknas, 2006:4).

Kecenderungan pembelajaran IPA pada masa kini adalah peserta didik hanya mempelajari IPA sebagai produk, bersifat teoritis, dan masih menggunakan model konvensional yang berkesan monoton dan belum melibatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, tidak jarang ditemui pembelajaran IPA yang berorientasi pada hasil akhir, sehingga hakikat IPA sebagai proses, sikap, dan aplikasi tidak tersentuh dalam pembelajaran (Budiharti Dkk, 2015:36). Implikasi dari pernyataan tersebut adalah pembelajaran masih menggunakan cara.

lama/konvensional yaitu kegiatan pembelajaran hanya terfokus pada guru, sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran.

Kebanyakan guru IPA kesulitan dalam memunculkan minat peserta didik terutama dalam memfasilitasi peserta didik untuk merasa ingin tahu apa, bagaimana dan mengapa fenomena alam muncul. Guru kurang optimal dalam menerapkan metode pembelajaran, kesulitan dalam menentukan alat peraga yang sesuai dengan materi yang diajarkan, kesulitan menanamkan konsep yang benar pada peserta didik dan sering bersifat verbalistik (Lukum, 2015:25). Oleh karena itu pemilihan metode dan media pembelajaran harus sesuai dengan materi dan bisa dipahami oleh siswa.

Metode pengajaran dan media pembelajaran merupakan dua unsur yang sangat penting dalam kegiatan proses belajar mengajar. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pengajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa (Suryani, 2015:2). Implikasi dari pernyataan tersebut adalah bahwa media pembelajaran yang digunakan pada dasarnya harus sesuai dengan metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar, sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Arisanti dan Yudha, 2014:17). Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Selain itu, media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam rangka membantu komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Arsyad, 2011:18).

Perkembangan teknologi yang sangat pesat telah membawa perubahan besar pada segala bidang, termasuk bidang pendidikan. Berbagai teknologi dan aplikasi pendukung juga telah dikembangkan sebagai upaya untuk mendukung dan mempermudah aktivitas kehidupan manusia dan organisasi, termasuk kegiatan belajar mengajar dalam dunia pendidikan (Nisa dan Yudha, 2014:312).

Pemakaian media dalam proses pembelajaran membangkitkan minat belajar siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan minat dan kemampuannya terutama dalam pembelajaran IPA di SMP. Media dapat meningkatkan pengetahuan, memperluas pengetahuan, serta memberikan fleksibilitas dalam penyampaian pesan. Selain itu media juga berfungsi sebagai alat komunikasi, sebagai sarana pemecahan masalah dan sebagai sarana pengembangan diri (Musfiqon, 2012:18). Pada umumnya dalam kegiatan belajar mengajar hanya terfokus pada guru dan media yang digunakan dalam penyampaian materi hanya berupa LCD Projector dan satu laptop dalam satu kelas, hal ini tidak membawa perubahan kepada siswa karena siswa tidak diberi kesempatan memanfaatkan

teknologi, hal ini mengakibatkan proses belajar mengajar tidak dapat berjalan secara optimal.

Pengetahuan siswa jauh lebih berkembang jika siswa diberi kesempatan memanfaatkan teknologi untuk menambah wawasan dan pengetahuan. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi para guru agar dapat menjawab tuntutan zaman khususnya dalam kegiatan pembelajaran. Teknologi yang berkembang sangat pesat sudah selayaknya dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu cara yang bisa dilakukan dalam mengembangkan kemampuan siswa pada saat proses pembelajaran khusus dalam memanfaatkan teknologi adalah dengan menggunakan media pembelajaran, oleh karena itu diperlukan media yang tepat untuk memvisualisasikannya. Salah satu media yang tepat untuk itu adalah menggunakan media berbasis *Macromedia Flash*. Media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* membantu siswa mengatasi kesulitan dalam penguasaan materi, melalui media pembelajaran ini siswa diharapkan akan lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran.

*Macromedia Flash* merupakan sebuah program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi vektor dan bitmap yang sangat menakjubkan untuk membuat suatu situs web yang interaktif, menarik dan dinamis. *Software* ini berbasis animasi vektor yang dapat digunakan untuk menghasilkan animasi web, presentasi, game, film, maupun CD interaktif, dan CD pembelajaran (Waryanto, 2010:1).

Berdasarkan survey awal dan wawancara dengan pihak sekolah SMP 2 Limboto ditemukan belum ada pemanfaatan media pembelajaran *Macromedia Flash* dalam pembelajaran IPA sedangkan ketersediaan sarana sudah cukup menunjang. Maka dari itu perlu adanya sebuah inovasi baru dalam kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, maka peneliti berupaya untuk mengembangkan media pembelajaran melalui penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Gerak Di Kelas VIII SMP Negeri 2 Limboto”

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, dapat diperoleh gambaran tentang masalah-masalah yang ditemui 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 indentifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Gerak Di Kelas VIII SMP Negeri 2 Limboto?”. Dengan rumusan masalah secara khusus sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada materi gerak yang akan dikembangkan?

2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada materi gerak yang akan dikembangkan?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada materi gerak yang akan dikembangkan?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Gerak Di Kelas VIII SMP Negeri 2 Limboto”. Dengan tujuan penelitian secara khusus sebagai berikut:

1. Memberikan gambaran tentang validitas media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada materi gerak.
2. Memberikan gambaran tentang kepraktisan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada materi gerak.
3. Memberikan gambaran tentang keefektifan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada materi gerak.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **a. Siswa**

Siswa dapat memahami pelajaran dengan lebih baik sehingga dapat memperoleh prestasi belajar yang memuaskan khususnya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash*, serta siswa dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa pada mata pelajaran IPA fisika khususnya materi gerak.

b. Guru

Guru dapat menambah pengetahuan mengenai konsep dasar media pembelajaran, pemilihan media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran. Sehingga dapat dijadikan bahan pertimbangan oleh guru untuk mengambil tindakan penggunaan dan peningkatan dalam memanfaatkan media pembelajaran.

c. Peneliti

Peneliti dapat menambah ilmu pengetahuan sebagai hasil pengamatan langsung serta dapat memahami penerapan disiplin ilmu yang diperoleh selama studi di perguruan tinggi.