

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kegiatan universal dalam kehidupan manusia, karena dimanapun dan kapanpun di dunia ini terdapat pendidikan. Pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh manusia untuk memanusiation manusia itu sendiri, yaitu untuk membudayakan manusia. Tanpa pendidikan manusia tidak akan bisa memiliki pengetahuan yang baik dan dapat menjalani kehidupan yang modern seperti saat ini. Dalam pendidikan tentunya juga ditemui berbagai permasalahan yang dapat mempengaruhi kualitas dari pendidikan itu sendiri.

Menurut Susanto (2013: 165), salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah lemahnya pelaksanaan proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Dimana dalam pelaksanaan proses pembelajaran, siswa hanya diarahkan pada kemampuan menghafal berbagai informasi tanpa ada tuntutan kepada siswa untuk memahami dan menerapkan informasi pada kehidupan sehari-hari. Permasalahan tersebut cenderung ditemui pada proses pembelajaran, karena proses pembelajaran merupakan tahapan dimana pendidik berusaha untuk menyampaikan ilmu kepada peserta didik sehingga mereka dapat memahami dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa guru perlu merancang sebaik mungkin segala yang berkaitan dengan proses pembelajaran salah satunya yaitu media pembelajaran.

Dalam menentukan media pembelajaran yang akan digunakan tentunya pendidik harus cermat. Di gunakannya media dalam pembelajaran yaitu agar dapat menjembatani antara konsep-konsep yang abstrak dengan yang lebih kongkrit, sehingga siswa dapat memahami yang disajikan guru. Penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan demi tercapainya tujuan pembelajara secara optimal. Hakikatnya media pembelajaran adalah salah satu wahana sebagai penyampaian pesan atau informasi dari sumber pesan ke penerima pesan. Pesan ini merupakan materi pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang telah direncanakan itu tercapai. Salah satu yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yaitu teknologi. Salah satu contoh media pembelajaran bisa berupa film, radio, televisi, diagram, bahan cetak (*printed materias*), komputer dan instruktur (Rusman, 2013:159).

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.

Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran di kelas. Peningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model dan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan, agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang

menarik, monoton dan membosankan sehingga akan menghambat terjadinya *transfer of knowledge*.

Salah satu subjek mata pelajaran yang bisa diterapkan adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Mata pelajaran IPA ini adalah salah satu mata pelajaran dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Pendidikan IPA di sekolah diharapkan dapat menjadi wahana pada siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitarnya, serta proses pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya untuk kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan terhadap guru kelas V.A di SD Negeri 13 Surau Gadang dengan Ibu Mesrawati S.Pd. pada tanggal 04 s/d 09 November 2019, diperoleh informasi bahwa, 1) penggunaan media pembelajaran IPA masih menggunakan media gambar, ceramah dan masih menggunakan papan tulis sebagai alat bantu untuk belajar sehingga terjadinya verbalisme yang mengakibatkan ketidaktertarikan siswa dalam belajar.

Kurangnya media untuk mata pelajaran IPA sangat sulit menampilkan gerak dalam halaman media gambar yang sering dipakai oleh guru, kurangnya ketertarikan siswa terhadap media gambar yang ada karena gambarnya yang sedikit, dan pembelajaran menjadi membosankan. 2) dalam proses pembelajaran IPA belum menggunakan media interaktif seperti *Macromedia flash 8* dan 3) kurangnya pemanfaatan teknologi berbasis IT sebagai media pada proses pembelajaran padahal sarana dan prasarana di SD tersebut termasuk lengkap. Di sekolah terdapat infokus yang dapat dioperasikan namun guru belum menggunakannya dengan maksimal.

Salah satunya dengan memanfaatkan aplikasi *Macromedia Flash 8* yang merupakan *softwer* untuk membuat sajian visual yang dapat menginterpretasikan berbagai media, seperti video, animasi, gambar dan suara. Penggunaan *Macromedia Flash 8* sangat mudah dan memiliki kelebihan diantaranya ialah *Macromedia Flash 8* mengaminasikan gambar yang baik, mampu memproses keluar gambar dan suara yang mempermudah guru untuk menjelaskan materi sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Menurut Junindra (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash 8* pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN 20 Kurao Pagang” menyimpulkan bahwasannya media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* memenuhi kriteria valid dan praktis, sehingga media ini layak digunakan. Yang membedakan dengan penelian ini adalah media, materi, animasi yang digunakan, penambahan suara dan tempat penelitian.

Pada uraian yang di atas, maka alternatif dari peneliti yaitu dengan cara membuat sebuah media interaktif pembelajaran IPA kelas V Sekolah Dasar. Hal ini dikarenakan media pembelajaran ini adalah salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Saat ini penggunaan media interaktif telah banyak memberikan kontribusi terhadap proses pembelajaran salah satunya yaitu dengan mempermudah dan memperjelas materi yang begitu beragam dan memberikan contoh yang konkrit, dalam arti lain komputer dapat didayagunakan sebagai media pembelajaran (Rusman, 2013:178). Salah satunya dengan

memanfaatkan aplikasi *macromedia flash 8* yang merupakan *software* yang mempresentasikan sebagai media karna dapat membuat sajian visual, seperti video, animasi, suara dan gambar. *Macromedia Flash 8 Professional* dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat mengakomodasi siswa yang cepat menerima pelajaran, dan juga dapat menangani siswa yang lamban dalam menerima pelajaran (Fahmi, 2014:178). Jadi, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan media interaktif pembelajaran IPA dengan menggunakan *MacroMedia Flash 8* untuk siswa kelas V Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru hanya menggunakan papan tulis sebagai alat bantu untuk belajar sehingga terjadinya verbalisme yang mengakibatkan ketidaktertarikan siswa dalam belajar.
2. Pendidik di Sekolah Dasar pada kelas V dalam proses pembelajaran IPA belum menggunakan media interaktif.
3. Kurangnya pemanfaatan teknologi berbasis IT dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar padahal sarana dan prasarana tersedia dengan lengkap.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada pemanfaatan teknologi berbasis IT dalam pembelajaran IPA yaitu dengan

mengembangkan media interaktif pembelajaran IPA dengan menggunakan *MacroMedia Flash 8* di Sekolah Dasar untuk siswa kelas V pada Tema 6 Panas dan Perpindahannya Sub tema 1 Suhu dan Kalor pada materi Perpindahan Kalor memenuhi kriteria valid. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D dan dimodifikasi menjadi 3D yang terdiri dari 3 tahap pengembangan yaitu tahap pendefinisian (*define*) tahap perencanaan (*design*) dan tahap pengembangan (*develop*).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimanakah mengembangkan media interaktif pembelajaran IPA dengan menggunakan *MacroMedia Flash 8* pada kelas V Sekolah Dasar yang memenuhi kriteria valid ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan paparan rumusan masalah yang di atas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian adalah untuk menghasilkan media interaktif pembelajaran IPA dengan menggunakan *MacroMedia Flash 8* pada kelas V di Sekolah Dasar yang valid.

F. Spesifikasi Produk

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang memiliki spesifikasi berupa media interaktif pembelajaran IPA dengan menggunakan *macromedia flash 8* untuk siswa kelas V di Sekolah Dasar. Yang dimana spesifikasi produknya yaitu:

1. Media pembelajaran terbuat dari aplikasi *macromedia flash 8*.
2. Media interaktif pembelajaran IPA dengan menggunakan *macromedia flash* ini terdiri dari tujuh menu yaitu:
 - a. Menu *cover*, berisi tentang nama peneliti, ucapan selamat datang dan materi yang akan di ajarkan.
 - b. Menu petunjuk, berisi petunjuk menggunakan media.
 - c. Menu pendahuluan (*home*), yang berisi Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.
 - d. Menu materi, yang berisi materi ajar yang disesuaikan.
 - e. Menu latihan, terdapat 5 soal yang disesuaikan dengan materi ajar.
 - f. Menu penutup, terdapat ucapan terimakasih kepada dosen.
 - g. Menu profil, terdapat biodata peneliti secara lengkap.
3. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini adalah bahasa Indonesia
4. Penyajian media interaktif ini dilengkapi dengan menggunakan animasi, suara dan tombol sehingga media terlihat menarik
5. Penyajian media ini di desain dengan ukuran 900×550 pixels, yang jenis tulisannya itu *times new roman*.

G. Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti, menambah wawasan dan pengetahuan peneliti tentang media dengan menggunakan *MacroMedia Flash 8*.
2. Bagi guru, sebagai salah satu pertimbangan guru dalam menentukan penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan *MacroMedia Flash 8*.
3. Bagisiswa, mendapat melakukan proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa semangat dalam mengikuti proses pembelajaran IPA di kelas V.