

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 memanusiakan manusia itu sendiri, yaitu untuk membudayakan manusia. Pada Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 yang menyatakan bahwasannya “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.”

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia termasuk pendidikan. Pendidikan sebagai salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari proses pendewasaan manusia, pendidikan memiliki andil yang besar bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun di sisi lain pendidikan juga perlu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu mencapai tujuannya secara efektif dan efisien.

Menurut Muhson (2010:1) “Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan lainnya.” Dewasa ini pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi, sehingga terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan. 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. Oleh karena itu, peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting, karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan. Pada hakikatnya proses pembelajaran merupakan proses komunikasi atau penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa materi pelajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata dan tulisan) maupun non verbal. Pesan inilah yang akan ditangkap oleh peserta didik sebagai sebuah pengetahuan, keterampilan maupun nilai-nilai yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Agar pesan tersebut tersampaikan secara efektif tentu membutuhkan sarana atau media yang memadai.

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 contoh media pembelajaran bisa berupa film, radio, televisi, diagram, bahan cetak (*printed materias*), komputer dan instruktur (Rusman, 2013:159).

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.

Menurut Trianto (2010:152), pembelajaran IPA di sekolah sebaiknya:

- (1) memberikan pengalaman pada peserta didik sehingga mereka kompeten melakukan pengukuran berbagai besaran fisis, (2) menanamkan peserta didik pentingnya pengamatan empiris dalam menguji suatu pernyataan ilmiah (hipotesis) yang berasal dari pengamatan terhadap kejadian sehari-hari yang memerlukan bukti secara ilmiah, (3) latihan berfikir kuantitatif yang mendukung kegiatan belajar IPA, yaitu sebagai penerapan IPA pada masalah-masalah nyata yang berkaitan dengan peristiwa alam, (4) memperkenalkan dunia teknologi melalui kegiatan kreatif dalam kegiatan perancangan dan pembuatan alat-alat sederhana maupun penjelasan berbagai gejala dan

keampuhan IPA dalam menjawab berbagai masalah.

Susanto (2012:165) mengemukakan “bahwa pembelajaran IPA ini sulit adalah benar terbukti dari hasil Ujian Akhir Sekolah (UAS) yang dilaporkan oleh Depdiknas masih sangat jauh dari standar yang diharapkan. Salah satu faktornya yaitu pada pembelajaran IPA dilaksanakan secara konvensional, guru belum sepenuhnya melaksanakan pembelajaran secara aktif dan kreatif dalam menggunakan media dan dalam proses pembelajaran kebanyakan guru terpaku pada buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar-mengajar.”

Dari uraian diatas, menunjukkan bahwasanya mata pelajaran IPA, dalam proses pembelajarannya tidak hanya menggunakan media buku dan papan tulis, tetapi perlu adanya pemanfaatan dunia teknologi seperti pembelajaran berbasis komputer sebagai media pembelajaran yang ditujukan untuk siswa agar proses pembelajaran yang berlangsung tidak monoton dan menjadi menarik sehingga siswa bisa lebih cepat memahami materi agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan itu bisa tercapai.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 2 Desember 2019 sampai dengan 7 Desember 2019 diperoleh beberapa fakta terkait dengan Pembelajaran IPA dikelas IV A SDN 04 Sungai Rumbai. Fakta pertama, peserta didik menyebutkan bahwa dalam pembelajaran guru hanya menyampaikan teori dengan menggunakan metode ceramah dan menggunakan papan tulis, sehingga siswa kurang termotivasi dan bersemangat serta cenderung cepat bosan dalam kegiatan pembelajaran. Fakta

kedua, berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV A, menyatakan penggunaan media pembelajaran hanya pada materi yang berkaitan dengan percobaan, dan pada saat pembelajaran memang hanya menyampaikan teori saja. Untuk penggunaan media pembelajaran berbasis komputer wali kelas tersebut menyatakan bahwa tidak pernah menggunakan media pembelajaran berbasis komputer karena kurang cakap menggunakan dan menjalankan komputer, sehingga proses pembelajaran masih monoton. Dari fakta-fakta tersebut juga diperoleh, dalam pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran diakui masih minim. Sejalan dengan hal tersebut, berdasarkan data analisis Ujian Tengah Semester IPA kelas IV A tahun ajaran 2019-2020 menunjukkan dari 21 siswa, kurang lebih 50 % nilainya dibawah Ketuntasan belajar minimum.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul yang “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* dengan Model *Drill* Tema 8 Pada Materi Gaya Dan Gerak Kelas IV SDN 04 Sungai Rumbai”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran IPA masih menggunakan media buku paket dan papan tulis sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menarik

2. Belum tersedianya media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash*.
3. Kurangnya pemanfaatan teknologi berbasis IT dalam pembelajaran IPA di SD N 04 Sungai Rumbai.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan observasi maka penelitian ini berupa mengembangkan Pengembangan Media Pembelajaran IPA Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* dengan Model *Drill* Tema 8 Pada Materi Gaya Dan Gerak Kelas IV SDN 04 Sungai Rumbai yang valid.

D. Rumusan Masalah

Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran IPA interaktif berbasis *macromedia flash* dengan model *drill* tema 8 pada materi gaya dan gerak kelas IV SDN 04 Sungai Rumbai yang valid ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan paparan rumusan masalah yang di atas, maka dapat dirumuskan tujuan masalah yaitu:

Menghasilkan media pembelajaran IPA interaktif berbasis *macromedia flash* dengan model *drill* tema 8 pada materi gaya dan gerak kelas IV SDN 04 Sungai Rumbai yang memenuhi kriteria valid.

F. Spesifikasi Produk

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang memiliki spesifikasi berupa pengembangan media interaktif berbasis *macromedia flash*

dengan model *Drill* untuk siswa kelas IV SDN 04 Sungai Rumbai untuk siswa kelas IV. Yang dimana spesifikasi produknya yaitu:

1. Media pembelajaran terbuat dari aplikasi *macromedia flash 8*.
2. Media pembelajaran interaktif ini menggunakan *macromedia flash* ini terdiri dari bagian menu yang akan digunakan yaitu:
 - a. Menu Home, berisi cover media pembelajaran
 - b. Menu Utama, berisi tentang Petunjuk, Kompetensi Dasar, Indikator, Materi, Latihan, Biodata.
 - c. Menu petunjuk, berisi tentang petunjuk penggunaan media.
 - d. Menu Kompetensi Dasar, berisi tentang KD Pembelajaran yang akan dicapai.
 - e. Menu Indikator, berisikan tentang jabaran KD pembelajaran yang akan dicapai.
 - f. Menu Materi, berisikan materi pembelajaran.
 - g. Menu Latihan, berisikan soal-soal yang dijadikan sebagai evaluasi pembelajaran.
 - h. Menu Biodata, berisikan tentang biodata peneliti secara lengkap.
3. Pemilihan gradiasi warna layar yang kontras, sehingga tidak mempengaruhi penglihatan siswa.

4. Penyajian media pembelajaran IPA menggunakan gambar-gambar yang didownload dari internet, animasi, video, dan tombol interaktif sehingga terlihat menarik.

G. Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti, menambah wawasan dan pengetahuan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran IPA interaktif berbasis *macromedia flash* dengan model *drill*.
2. Bagi guru, sebagai salah satu pertimbangan guru dalam menentukan penggunaan media pembelajaran yang berbasis komputer dalam proses pembelajaran.
3. Bagi siswa, mendapat melakukan proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa semangat dalam mengikuti proses pembelajaran IPA di kelas IV.