

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 menyatakan “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”. Syafril (2012:40) menyatakan bahwa:

Tujuan yang akan dicapai dalam proses pendidikan adalah kedewasaan jasmani dan rohaniah. Kedewasaan dalam pengertian ini adalah jika seseorang badannya secara fisik sudah cukup besar dan berkemampuan, telah sanggup melaksanakan tugas hidupnya sesuai dengan tuntutan atau norma yang berlaku dalam kehidupan masyarakat, serta sudah bertanggung jawab atas perbuatannya sendiri. Proses pembelajaran, pada dasarnya merupakan proses belajar dan mengajar yang tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lain.

Hamalik (2012:27) menyatakan “mengajar adalah proses membimbing kegiatan belajar, bahwa kegiatan mengajar hanya bermakna apabila terjadi kegiatan belajar murid”. Oleh karena itu, penting sekali bagi setiap guru memahami sebaik-baiknya tentang proses belajar murid, agar ia dapat memberikan bimbingan dan menyediakan lingkungan belajar yang tepat dan serasi bagi murid-murid. Sanaky (2009:3) menyatakan bahwa “media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar”.

Rusman,(2011:41), menyatakan “terdapat beberapa komponen dalam pembelajaran antara lain: tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, media pembelajaran atau alat peraga, strategi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran”. Salah satu komponen penting dalam pembelajaran adalah media pembelajaran. Pada saat sekarang ini media memegang peranan penting di dalam membantu tercapainya proses pembelajaran.

Media berkaitan dengan teknologi dan selalu mengalami perkembangan zaman, salah satunya adalah perkembangan teknologi informasi. Selain itu pendidikan di Indonesia menuntut peserta didik untuk belajar secara aktif sehingga guru lebih berperan sebagai fasilitator dan motivator. Sebagaimana yang disebutkan dalam peraturan pemerintah RI nomor 32 tahun 2013 pasal 19 ayat 1 menyatakan proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Rusman (2013:16),

Era transformasi pendidikan abad ke-21 merupakan arus perubahan di mana guru dan peserta didik akan sama-sama memainkan peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Peranan guru bukan hanya sebagai *transfer of knowledge* atau guru merupakan satu-satunya sumber belajar yang bisa melakukan apa saja (*teacher center*), melainkan guru sebagai mediator dan fasilitator aktif untuk mengembangkan potensi aktif peserta didik yang ada pada dirinya. Pengetahuan, kemahiran dan pengalaman guru diintegrasikan dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif dan profesional agar lebih bervariasi, bermakna dan menyenangkan, untuk itu guru harus melihat potensi yang ada pada diri peserta didik.

Untuk itu guru perlu mengikuti perkembangan zaman, begitu juga dengan peserta didik perlu belajar sesuai dengan zamannya. Sekarang ini guru perlu kreatif dan inovatif dalam mengembangkan kaidah pengintegrasian dengan menggunakan komputer dalam kegiatan pembelajaran. Dengan begitu dapat membuat pembelajaran aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan, sehingga tercipta multi interaksi, baik antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan guru dan peserta didik dengan peserta didik. Hal tersebut juga harus diciptakan dalam setiap proses pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan dengan guru kelas V SD Negeri 20 Dadok Tunggul Hitam Padang yaitu Ibu Defita Angraini S,Pd pada tanggal 25 Oktober 2017. Diperoleh informasi bahwa kurangnya motivasi siswa dalam membaca materi pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran dengan tampilan kurang menarik, kurangnya kreatifitas guru dalam menyiapkan media pembelajaran. Dari hasil wawancara dengan guru, didapat informasi bahwa belum tersedia media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada materi Struktur Bumi, untuk kelas V di SD tempat penelitian. Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, maka alternatif solusi dari penelitian yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* yang valid, praktis dan efektif. Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia*

Flash dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas V SD Negeri 20 Dadok Tunggul Hitam dengan materi Struktur Bumi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya motivasi siswa dalam membaca materi pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran dengan tampilan kurang menarik.
2. Kurangnya kreatifitas guru dalam menyiapkan media pembelajaran.
3. Belum tersedia media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada materi Struktur Bumi untuk kelas V di SD tempat penelitian yang valid dan praktis dan efektif

C. Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan terarah dan mencapai sasaran, untuk itu masalah penelitian perlu dibatasi. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran IPA berbasis *macromedia flash* 8 pada kelas V SD N 20 Dadok Tunggul Hitam materi Struktur Bumi yang valid, praktis dan efektif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran IPA kelas V SDN berbasis Komputer yang ada pada saat ini?

2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* pada kelas V SDN 20 Dadok Tunggul Hitam yang memenuhi kriteria Valid,Praktis dan efektif?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengemukakan media pembelajaran IPA kelas V SDN berbasis Komputer yang ada pada saat sekarang ini.
2. menghasilkan media pembelajaran IPA berbasis *macromedia flash 8* yang memenuhi kriteria Valid, praktis dan efektif

F. Manfaat Penelitian.

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yang bersifat akademik, praktis dan teoritis.

1. Manfaat akademik

a. Bagi Peneliti

Pengembangan produk media pembelajaran IPA berbasis *macromedia flash 8* pada kelas V dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti.

2. Manfaat praktik

a. Bagi guru

Media pembelajaran IPA berbasis *macromedia flash 8* pada kelas V diharapkan dapat mendorong guru untuk selalu menggali kreatifitas diri dalam menggunakan media pembelajaran yang

relevan sehingga menarik minat siswa untuk belajar dengan suasana kelas yang menyenangkan.

b. Bagi siswa

Siswa dapat belajar dengan media pembelajaran yang baru, kemudian termotivasi untuk belajar lebih giat lagi, dengan demikian hasil belajar siswa akan meningkat.

3. Manfaat teoritis

a. Bagi sekolah

Menambah rujukan tentang pengembangan media pembelajaran, sehingga dapat menambah wawasan pihak sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

G. Spesifikasi Produk

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk yang spesifik, yaitu media pembelajaran berbasis *macromedia flash* siswa kelas V SD Negeri 20 Dadok Tunggul Hitam. Media pembelajaran ini didesain sesuai tahap perkembangan kognitif siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

1. Media pembelajaran dibuat menggunakan aplikasi *macromedia flash*.
2. Media pembelajaran berbasis *macromedia flash* terdiri dari lima menu yang akan digunakan, yaitu:
 - a. Menu petunjuk, berisi petunjuk penggunaan media.
 - b. Menu pendahuluan, berisi Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.
 - c. Menu materi, berisi materi ajar yang disesuaikan.

- d. Menu latihan, untuk berlatih menyelesaikan soal.
- e. Menu profil, berisi biodata penulis.

H. Pentingnya Pengembangan

Sugiyono (2016: 30), “metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan”. Produk yang dihasilkan adalah berupa media pembelajaran interaktif, sehingga dengan menggunakan media ini, akan tercipta pembelajaran yang praktis dan menyenangkan.

I. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* ini terdapat beberapa keterbatasan sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan hanya terbatas untuk materi IPA Sekolah Dasar kelas V pada materi Struktur Bumi..
2. Produk pengembangan yang dihasilkan hanya dapat dipergunakan untuk Sekolah Dasar kelas V.

J. Definisi Operasional

1. Media pembelajaran interaktif merupakan seperangkat bahan ajar yang disajikan secara sistematis sehingga penggunanya dapat belajar dengan bimbingan, maupun tanpa bimbingan guru.
2. Validasi media pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh pakar untuk mendapatkan tingkat kevalidasi dari media pembelajaran.
3. Praktikalitas media pembelajaran adalah kegiatan uji coba media untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran.
4. Efektifitas media, yaitu dampak atau pengaruh dari penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa