

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang sangat penting diperoleh oleh manusia. Baik pendidikan yang diperoleh secara akademik dan non akademik melalui pendidikan formal maupun pendidikan non formal. Khusus pada pendidikan formal, telah diatur ke dalam beberapa tingkatan atau jenjang pendidikan yaitu Taman Kanak-kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah sampai ke Perguruan Tinggi.

Hamalik (2001:06), menyatakan Sekolah adalah sebagai tempat mengajar dan belajar (*school is building or institutional for teaching and learning*). Ditilik dari perumusan tersebut maka pada dasarnya sekolah bukan saja di sediakan untuk anak-anak tetapi juga meliputi lembaga pendidikan yang di sediakan untuk orang dewasa, seperti kursus-kursus, pusat pendidikan keterampilan, lembaga-lembaga kemasyarakatan yang bertujuan memberikan pengajaran, seperti penataran untuk penyuluhan rakyat, penataran para lurah dan para pejabat pemeritahan dan lain-lain.

Hamalik (2012:27), menyatakan bahwa “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.

Rusman (2013:16), menyatakan bahwa Guru perlu mengikuti perkembangan zaman begitu juga dengan siswa perlu belajar sesuai dengan zamannya. Sekarang ini guru perlu kreatif dan inovatif dalam pengembangan kaidah pengintegrasian dengan menggunakan komputer dalam kegiatan pembelajaran. Dengan teknologi ini dapat membuat pembelajaran lebih aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan. Sehingga terciptanya multiinteraksi, baik antara guru dengan siswa, siswa dengan guru, siswa dengan media dan bahan ajar, maupun siswa dengan siswa lainnya. Guru harus membiasakan siswa bersikap pro-aktif, kreatif, dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran.

Rusman (2013: 64), menyatakan bahwa “Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran), merangsang pikiran, segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran) merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses pembelajaran”.

Menurut Madcoms (2004:1), “*Macromedia flash MX 2004* sering digunakan oleh para animator untuk membuat animasi interaktif maupun non-interaktif, seperti animasi pada halaman web, animasi kartun, presentasi, portofolio sebuah perusahaan, game dan beberapa media animasi lainnya”. Penggunaan *macromedia flash* dalam proses pembelajaran dapat mengaktifkan siswa sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru. Selain itu, penggunaan *macromedia flash* dalam proses pembelajaran juga dapat menghasilkan perubahan pada diri siswa, terutama jika *macromedia flash* di lengkapi dengan suara, gambar video serta animasi gerak sehingga siswa bisa lebih aktif dalam belajar karena terdapat

animasi yang menarik. Salah satu komponen pendidikan tersebut adalah pembelajaran dimana terdapat penggunaan media sebagai penunjang proses pembelajaran. Jadi, *macromedia flash* dapat di gunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan bersama guru kelas IV SD N 26 Pampangan Padang yaitu Bapak Taufik pada tanggal 16 November 2018 di peroleh informasi bahwa kurangnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang monoton seperti menggunakan papan tulis, kurangnya kreatif guru dalam menyediakan media pembelajaran. Sedangkan sarana dan prasarananya sudah memadai namun tidak di gunakan saat proses pembelajaran berlangsung. Kemudian hasil wawancara terhadap siswa di peroleh informasi bahwa siswa menerima pembelajaran yang membosankan, siswa menjadi kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, dan penggunaan media pembelajaran yang monoton serta tidak ada perbedaan dalam setiap proses pembelajaran. Dari hasil observasi guru dan siswa peneliti dapat sebuah informasi bahwa pembelajaran dengan menggunakan *macromedia flash* pada materi “Bunyi dan Sumber Bunyi” belum pernah di gunakan pada proses pembelajaran.

Melihat kenyataan yang terjadi dalam proses pembelajaran, maka guru perlu mengusahakan suatu pembelajaran yang menarik dan praktis dapat menimbulkan minat, motivasi serta keinginan siswa itu sendiri untuk belajar IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) sehingga akan membawa siswa pada tingkat pemahaman

materi pembelajaran, serta dapat meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung maka tercapainya tujuan pembelajaran.

Rusman (2013:16), “Pemerolehan pengetahuan, perubahan sikap dan keterampilan, dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya.”

Berdasarkan paparan diatas, maka peneliti akan merencanakan suatu media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar yang diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran tersebut dapat motivasi siswa dalam membaca materi pelajaran, memperjelas materi dan mempermudah dalam belajar. Maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran IPA Dengan Menggunakan *Macromedia Flash* Pada Materi “Bunyi Dan Sumber Energi Bunyi Untuk Siswa Kelas IV SD N 26 Pampangan Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran IPA masih terbatas terhadap beberapa materi, ada beberapa materi yang hanya disampaikan melalui media konvensional seperti penggunaan papan tulis sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik.
2. Kurang nya kreatifitas guru dalam menyiapkan media pembelajaran.
3. Tidak tersedianya media pembelajaran IPA dengan menggunakan *macromedia flash* pada materi “Bunyi dan Sumber Energi Bunyi”

untuk siswa kelas IV di SD tempat penelitian yang valid dan praktis.

4. Kurangnya pemanfaatan sarana infokus yang telah tersedia

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini berupa penelitian pengembangan Tipe Model 4D. Namun karena keterbatasan waktu dan biaya penelitian, maka Tipe Model 4D tidak dapat dilaksanakan sepenuhnya hanya 3 dari 4 langkah yang bisa dilaksanakan yaitu *define*, *design* dan *develop*. Pada tahap *desseminate* tidak dilaksanakan, dengan demikian penelitian ini berupa media pembelajaran IPA dengan menggunakan *macromedia flash* pada materi “Bunyi dan Sumber Energi Bunyi” untuk Siswa Kelas IV SD N 26 Pampangan Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah media pembelajaran IPA dengan menggunakan *macromedia flash* pada materi “Bunyi dan Sumber Energi Bunyi” untuk Siswa Kelas IV SD N 26 Pampangan Padang yang memenuhi kriteria valid ?
2. Apakah media pembelajaran IPA dengan menggunakan *macromedia flash* pada materi “Bunyi dan Sumber Energi Bunyi” untuk Siswa Kelas IV SD N 26 Pampangan Padang yang yang memenuhi kriteria praktis?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Menghasilkan media pembelajaran IPA dengan menggunakan *macromedia flash* pada materi “Bunyi dan Sumber Energi Bunyi” yang memenuhi kriteria valid.
2. Menghasilkan media pembelajaran IPA dengan menggunakan *macromedia flash* pada materi “Bunyi dan Sumber Energi Bunyi” yang praktis

F. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk yang spesifik, yaitu media pembelajaran IPA dengan menggunakan *macromedia flash* pada materi bunyi dan sumber energi bunyi untuk Siswa Kelas IV SD N 26 Pampangan Padang. Media pembelajaran ini didesain sesuai tahap perkembangan kognitif siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

1. Media pembelajaran dibuat menggunakan aplikasi *macromedia flash*.
2. Media pembelajaran dengan menggunakan *macromedia flash* terdiri dari lima menu yang akan digunakan, yaitu:
 - a. Menu petunjuk, berisi menggunakan 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 peneliti.
3. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran IPA dengan menggunakan *macromedia flash* adalah bahasa yang mudah dimengerti siswa.
4. Dalam media pembelajaran terdapat gambar-gambar yang di ambil dari internet maupun gambar yang di buat sendiri. Terdapat suara di setiap meteri yang di tampilkan juga terdapat audio atau musik pengiring yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

1. Guru, sebagai dasar pertimbangan untuk menentukan pilihan terhadap penggunaan media pembelajaran IPA dengan menggunakan *macromedia flash* yang dapat di gunakan dalam proses pembelajaran.
2. Siswa, membantu dalam mempelajari IPA melalui media pembelajaran yang telah di kembangkan.
3. Peneliti, menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang media pembelajaran IPA dengan menggunakan *macromedia flash* yang dapat di gunakan dalam proses pembelajaran di kelas.
4. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dalam penggunaan media pembelajaran IPA