

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala alam melalui serangkaian proses ilmiah yang dibangun atas dasar sikap dan hasil yang tersusun atas tiga komponen berupa konsep, teori dan sikap ilmiah (Trianto, 2015). Pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar dapat menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar (KBM) dalam pembelajaran IPA dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi dan motivasi belajar siswa (Widodo, 2016). Hal tersebut dapat diasumsikan bahwa semakin tinggi pemahaman dan penguasaan materi serta motivasi belajar siswa, maka semakin tinggi pula tingkat hasil keberhasilan kegiatan pembelajaran

Proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah merupakan sorotan utama dalam meningkatkan mutu pendidikan. Pada proses pembelajaran, guru juga diharapkan dapat memberikan dorongan dan motivasi pada siswa untuk terus belajar dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah. Sarana dan prasarana yang kurang dimanfaatkan terutama media dalam pembelajaran dapat menyebabkan proses pembelajaran kurang efektif, sehingga siswa sulit untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru (Khoirul, 2012). Berdasarkan hasil observasi di MTs Saiful Ulum Tanjungbumi, minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPA tergolong rendah karena penyampaian materi di sekolah

hanya disampaikan melalui penyampaian informasi tanpa menggunakan alat bantu atau media pembelajaran, hal tersebut dapat menyebabkan siswa sulit untuk memahami materi sehingga siswa cenderung merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung. Pemanfaatan media dalam pembelajaran IPA sangat mendukung guru dalam menjelaskan konsep materi yang akan diajarkan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih baik.. Oleh karena itu, dibutuhkan penggunaan media pembelajaran yang tepat, sehingga siswa menjadi aktif .

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media animasi. Media animasi merupakan salah satu media pembelajaran berbasis komputer yang bertujuan untuk memaksimalkan efek *visual* dan memberikan interaksi (Arsyad, 2011). *Macromedia flash* merupakan salah satu *software* komputer yang digunakan untuk mendesain animasi(Arsyad, 2011).

Materi yang digunakan dalam penelitian adalah materi ekosistem. Penggunaan media animasi berbasis *Macromedia flash* pada materi ekosistem diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk mengingat dan memahami materi yang bersifat hafalan.

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian, maka akan dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Animasi berbasis *Macromedia flash* pada materi Ekosistem”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Penggunaan sarana dan prasarana kurang dimanfaatkan khususnya media menyebabkan pembelajaran menjadi kurang efektif

2. Pemanfaatan media pembelajaran yang kurang efektif menyebabkan minat dan motivasi belajar siswa rendah dalam pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan media animasi berbasis *macromedia flash* pada materi ekosistem ?
2. Bagaimana respon siswa setelah menggunakan media animasi berbasis *macromedia flash* pada materi ekosistem ?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan pengembangan media animasi berbasis *macromedia flash*, antara lain:

1. Mengetahui kelayakan media animasi berbasis *Macromedia flash* pada materi ekosistem
2. Mengetahui respon siswa setelah menggunakan media animasi berbasis *Macromedia Flash* pada materi ekosistem

E. Manfaat Pengembangan

Manfaat pengembangan media animasi berbasis *macromedia flash*, antara lain:

1. Memberi pengalaman dalam melakukan penelitian menggunakan media animasi berbasis *Macromedia Flash*.
2. Menambah wawasan dalam proses pembelajaran IPA menggunakan Media animasi berbasis *Macromedia Flash*

F. Spesifikasi Produk Pengembangan

Berdasarkan identifikasi masalah dalam latar belakang, pengembangan media animasi berbasis *macromedia flash* dibatasi pada :

1. Media yang dikembangkan adalah media animasi berbasis *macromedia flash*
2. Materi yang digunakan dibatasi pada materi ekosistem
3. Metode pengembangan media pembelajaran yang digunakan adalah model ADDIE yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi)
4. Uji kelayakan meliputi validasi ahli media, ahli materi dan Guru IPA SMP/MTs.
5. Media animasi berbasis *macromedia flash* diujicobakan untuk siswa kelas VII semester Genap di MTs Saiful Ulum Tanjungbumi sebanyak 10 siswa.

G. Definisi Istilah

1. Media animasi merupakan salah satu media pembelajaran berbasis komputer yang bertujuan untuk memaksimalkan efek visual dan memberikan interaksi berkelanjutan sehingga pemahaman bahan ajar meningkat (Sakti, 2012).
2. *Macromedia Flash* merupakan salah satu program komputer yang dapat digunakan dalam mengembangkan pembuatan media pembelajaran dalam bentuk animasi (Wulandari, 2015).