

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek penting yang harus dimiliki setiap individu. Berbagai upaya dalam pendidikan diarahkan pada perkembangan kepribadian manusia secara menyeluruh baik dalam segi kognitif, afektif, maupun psikomotor. PP Nomor 32 tahun 2013 tentang standar proses menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara inspiratif, menyenangkan, memotivasi serta memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas dan kemandirian siswa. Hal tersebut berarti pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru harus berkualitas. Pembelajaran berkualitas dapat dicapai dengan suatu strategi dan teknik mengajar yang tepat agar penyajian bahan pembelajaran dapat menarik, menyenangkan dan mudah dipahami siswa. Pembelajaran berkualitas diharapkan mampu menjadi solusi terhadap permasalahan terkait dengan kesulitan belajar siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di beberapa SMP Bangkalan, proses pembelajaran yang terlaksana cenderung monoton dan terpusat pada guru. Penggunaan media pembelajaran kurang optimal mengakibatkan siswa merasa jenuh dengan proses belajar mengajar di dalam kelas. Beberapa permasalahan tersebut dapat terselesaikan apabila seorang guru mampu menciptakan lingkungan belajar menyenangkan dengan menginovasikan media pembelajaran tepat guna dalam suatu pembelajaran.

Arsyad (2013) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam belajar. Perhatian siswa akan menimbulkan respon terhadap materi pelajaran. Respon tersebut dapat berupa tanggapan atau pernyataan dari siswa. Keberadaan media akan menimbulkan komunikasi dua arah antara guru dengan siswa. Seorang guru harus mampu mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran agar siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Media yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa yakni “Rotar interaktif” berbasis *Macromedia Flash*. “Rotar Interaktif” dapat menjadikan guru sebagai pusat pembelajaran serta mempunyai keunggulan lebih interaktif dengan siswa karena didukung animasi yang menarik serta audiovisual. Hardiyanto (2011) menyatakan, *Macromedia Flash* merupakan *software* yang mampu menghasilkan presentasi, *game*, film, CD interaktif, maupun CD pembelajaran, serta untuk membuat situs *web* interaktif, menarik, dan dinamis.

Prinsip “Rotar interaktif” berbasis *Macromedia Flash* adalah media pendidikan yang dikemas dalam bentuk permainan bersama. Langkah kerja pada “Rotar interaktif” yakni ketika papan roda tidak lagi berputar di layar permainan, jarum penunjuk akan berhenti pada suatu angka. Angka tersebut berisi *game card* dan butir soal untuk dikerjakan siswa agar menang dalam permainan.

“Rotar interaktif” berbasis *Macromedia Flash* diterapkan pada materi pemuain, suhu dan kalor. Materi suhu, kalor dan pemuain mengandung banyak konsep abstrak. Bashar dalam Viajayani (2013) mengatakan bahwa pada materi

bidang Fisika lebih sering membahas teori dari buku pegangan, kemudian memberikan rumus-rumus lalu memberikan contoh soal. Hal tersebut mengakibatkan siswa cenderung membayangkan materi pelajaran sehingga sulit merekonstruksikan kembali menjadi pemahaman yang lebih baik. Media pembelajaran “Rotar interaktif” berbasis *Macromedia Flash* dapat berfungsi sebagai media presentasi informasi dalam bentuk teks, grafik, simulasi, animasi, latihan-latihan, analisis kuantitatif, dan umpan balik langsung. “Rotar interaktif” berbasis *Macromedia Flash* dapat menjadi inovasi media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa untuk mempelajari materi Fisika terutama materi suhu, kalor dan pemuain.

Viajayani (2013) menyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* pada pokok bahasan Suhu dan Kalor termasuk dalam kriteria layak untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut ditandai dengan penilaian dari ahli materi, ahli media dan siswa yang menunjukkan persentase baik. Media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* pada pokok bahasan Suhu dan Kalor dapat digunakan sebagai alat bantu yang efektif dalam menunjang proses belajar mengajar. Diharapkan pengaplikasian “Rotar interaktif” dapat menjadi suatu inovasi media pembelajaran tepat guna, karena pembelajaran yang dilakukan dalam sebuah permainan akan lebih efektif dan menyenangkan. Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran “Rotar Interaktif” Berbasis *Macromedia Flash*”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran yang membosankan dan terkesan monoton.
2. Pembelajaran terpusat pada guru.
3. Pengaplikasian media pembelajaran yang belum optimal.
4. Materi suhu, kalor dan pemuaian mengandung banyak konsep abstrak.
5. Siswa cenderung membayangkan materi pelajaran terutama pada bidang Fisika.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran “Rotar interaktif” berbasis *Macromedia Flash* ?
2. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran “Rotar interaktif” berbasis *Macromedia Flash* ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, didapatkan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran “Rotar interaktif” berbasis *Macromedia Flash*.
2. Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran “Rotar interaktif” berbasis *Macromedia Flash*.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, didapatkan manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Menghasilkan media pembelajaran yang mampu merangsang siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran.
2. Memberikan wawasan kepada guru tentang media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.

F. Spesifikasi Produk

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang dikembangkan yakni “Rotar interaktif” berbasis *Macromedia Flash*.
2. *Macromedia Flash* yang digunakan adalah *Macromedia Flash Pro 8*.
3. Materi pembelajaran adalah suhu, kalor dan pemuaian kelas VII.
4. Metode pengembangan adalah 4D tanpa melakukan tahap *Desiminate*.
5. Uji kelayakan meliputi validasi ahli media, ahli materi dan guru.
6. Pengujian dilakukan melalui kelas kecil di SMPN 6 Bangkalan tahun ajaran 2017/2018.

G. Definisi Operasional

Istilah yang perlu dijelaskan penulis dalam penelitian adalah :

1. Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa sehingga dapat mendorong siswa untuk belajar (Arsyad, 2013).

2. “Rotar interaktif” atau roda putar interaktif adalah media pendidikan berbasis *Macromedia Flash* yang dikemas dalam bentuk permainan bersama.
3. *Macromedia Flash* merupakan *software* yang mampu menghasilkan presentasi, *game*, *film*, CD interaktif, maupun CD pembelajaran, serta untuk membuat situs web interaktif, menarik, dan dinamis (Hardiyanto, 2011).