

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Hal ini disebabkan karena IPA berawal dari suatu proses penemuan para ahli. IPA merupakan rumpun ilmu, memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual (*factual*) baik berupa kenyataan (*reality*) atau kejadian dan hubungan sebab-akibatnya (Wisudawati, 2015).

Pembelajaran IPA seharusnya dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari manusia dan isi alam semesta pada umumnya. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa. Guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai pembelajar. Proses pembelajaran melibatkan berbagai komponen. Komponen tersebut antara lain guru, siswa, metode, media, sarana dan materi yang akan diajarkan. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus direncanakan semaksimal mungkin supaya dapat berhasil semua siswa terlibat secara aktif.

Pemahaman siswa dapat ditingkatkan melalui pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran sangat tepat dan menarik untuk digunakan pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat, rasa ingin tahu, motivasi, dan kreativitas siswa sehingga sangat penting untuk mengoptimalkan ketercapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat proses belajar mengajar menjadi lebih aktif.

Pembelajaran IPA sudah didapat sejak sekolah dasar. IPA sekarang dibagi menjadi 3 yaitu fisika, kimia, dan biologi. Pada saat ini fisika yang dianggap siswa pelajaran yang paling sulit. Beberapa alasan siswa merasa kesulitan mengenai pelajaran IPA yaitu banyaknya rumus yang harus dihafal dan model pembelajaran secara monoton yang hanya berpusat pada siswa tanpa penggunaan media pendukung. Oleh karena itu, pembelajaran fisika harus dibuat lebih menarik dan mudah dipahami. Upaya yang dapat dilakukan untuk membuat pembelajaran lebih menarik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat ini dapat memudahkan pemahaman materi pada siswa. Perkembangan teknologi sangat efektif juga mendorong inovasi dalam bidang pendidikan, salah satunya adalah penggunaan media dalam proses pembelajaran. Dalam media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash* yang merupakan *software* untuk membuat animasi baik dari gambar, teks, dan suara. *Adobe Flash* tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini *Adobe Flash* juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya, seperti dalam pembuatan media pembelajaran interaktif, pembuatan *game*, membuat *web*, dan lain-lain (Busiri, 2015).

Penggunaan media yang tepat dan bervariasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan mengurangi sikap pasif siswa. Berdasarkan hasil observasi di sekolah MTs ASSA'ADAH II Bungah Gresik, media pembelajaran yang sering digunakan pada sekolah tersebut adalah media power point, LKS, dan modul. Sedangkan media pembelajaran ini sangat jarang digunakan di sekolah tersebut.

Salah satu media yang dapat digunakan seiring kemajuan teknologi saat ini adalah komputer. Dengan menggunakan komputer dapat dijalankan beberapa program untuk membuat media pembelajaran antara lain *Adobe Flash*, *Power Point*, dan lain-lain. Salah satu program yang akan digunakan adalah *Adobe Flash CS6* merupakan sebuah program yang di desain khusus oleh program aplikasi standar yang digunakan untuk membuat animasi yang sangat menarik. Selain itu diharapkan dengan program ini dapat mempermudah pemahaman siswa tentang konsep dari suatu materi pelajaran (Ditama, 2016).

Pengembangan media sangat membantu dalam proses pembelajaran. Prastyo (2015) bahwa media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS3* sangat layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif dikategorikan sangat menarik. Hal ini senada dengan Darsikin (2015) bahwa pada media pembelajaran interaktif berbasis komputer yang dikembangkan telah layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep.

Materi yang digunakan dalam penelitian adalah alat optik. Melalui materi tersebut dapat memudahkan pembuatan bayangan yang ada pada alat optik sehingga siswa dapat memahami pembelajaran secara menyeluruh. Siswa tidak hanya membayangkan contoh berbagai macam alat optik serta bayangannya melainkan dapat melihat secara langsung pada media pembelajaran dengan menggunakan *Adobe Flash CS6*.

Berdasarkan hasil uraian latar belakang tersebut, media pembelajaran interaktif membuat siswa lebih mudah memahami materi karena berkaitan

langsung dengan pengalaman yang dialami siswa. Oleh karena itu, akan dilakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Materi Alat Optik SMP Kelas VIII**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pemahaman siswa dapat ditingkatkan melalui pengembangan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS6*.
2. Fisika yang dianggap mata pelajaran yang paling sulit.
3. Model pembelajaran bersifat monoton tanpa penggunaan media pendukung.
4. Siswa pasif dalam proses pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS6* pada materi alat optik kelas VIII?
2. Bagaimana respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS6* pada materi alat optik kelas VIII?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS6* pada materi alat optik kelas VIII

2. Mengetahui respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS6* pada materi alat optik kelas VIII

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Menambah koleksi media pembelajaran dalam proses peningkatan minat belajar siswa.
2. Siswa aktif dalam pembelajaran menggunakan media.
3. Menciptakan inovasi media pembelajaran.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS6*.
2. Materi yang digunakan adalah KD 3.12 pada kelas VIII.
3. Model pengembangan media pembelajaran yang digunakan adalah ADDIE tanpa tahap *Evaluation*.
4. Uji kelayakan meliputi validasi ahli media, ahli materi, dan guru IPA MTs.
5. Sekolah yang digunakan untuk penelitian adalah MTs ASSA'ADAH II Bungah Gresik tahun ajaran 2016-2017.

G. Definisi Istilah

Dalam bagian ini, akan dijelaskan mengenai definisi dari masing-masing variabel yang dijadikan kata kunci penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran adalah sumber-sumber belajar diciptakan secara terencana oleh para guru sehingga dapat diartikan sebagai alat informasi dan

komunikasi, sarana prasarana, fasilitas, penunjang, penghubung, penyalur, dan lain-lain (Munadi,2013).

2. *Adobe Flash* merupakan perangkat lunak komputer yang digunakan untuk membuat animasi, video, gambar vektor maupun bitmap, dan multimedia interaktif (Darmawan, 2012).