

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak yang besar pada berbagai kehidupan, tak terkecuali bidang pendidikan dan pembelajaran. Pada proses kegiatan pembelajaran di sekolah, teknologi memiliki peran sebagai sarana pembantu atau penunjang kegiatan belajar mengajar. Hal ini dikarenakan hampir disetiap mata pelajaran menggunakan teknologi sebagai media belajarnya.

Seiring dengan perkembangan teknologi tersebut, para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang peralatan yang sudah berkembang seperti komputer dan penerapannya, agar dapat menggunakannya sehingga proses pembelajaran dapat terasa lebih menarik.

Fisika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan alam yang mempelajari gejala-gejala alam dan interaksinya. Gejala-gejala alam tersebut terjadi pada benda atau materi yang dapat diamati secara langsung (bersifat konkrit) maupun yang tidak dapat diamati secara langsung (bersifat abstrak). Pengetahuan yang bersifat abstrak sulit diindera untuk dikonkritkan menjadi suatu hal yang nyata. Untuk mengatasi

permasalahan pembelajaran yang tak selamanya dapat dikonkritkan, maka diperlukan media dalam pembelajaran sebagai alat bantu.

Menurut Asyhar (2012) media merupakan alat bantu pembelajaran yang dapat bertindak sebagai penyalur informasi secara langsung ataupun tidak langsung dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media diharapkan akan dapat mempermudah peserta didik dalam menerima ilmu pengetahuan secara efektif dan efisien. Pembelajaran akan lebih mudah dipahami dengan adanya media pembelajaran. Salah satu contoh program aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran adalah *Macromedia Flash Professional 8*. *Macromedia Flash Professional 8* adalah salah satu aplikasi pembuat animasi yang cukup dikenal saat ini. Berbagai fitur yang dimiliki menyebabkan *Macromedia Flash Professional 8* menjadi program animasi favorit dan cukup populer. Tampilan, fungsi dan pilihan palet yang beragam, serta kumpulan *tool* yang sangat lengkap sangat membantu dalam pembuatan karya animasi yang menarik. Dengan *Macromedia Flash Professional 8* kita dapat membuat animasi kartun, persentasi, *game*, *video clip*, *movie* dan beberapa media animasi lainnya.

Suhu dan kalor merupakan salah satu materi fisika yang memerlukan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan pada materi suhu dan kalor berisikan uraian materi yang bersifat konsep dan hitungan. Jika materi yang disajikan tidak disertai media pendukung, maka akan menyebabkan kejenuhan dan rasa bosan pada siswa. Rasa jenuh dan bosan ini kemudian membuat siswa tidak berminat dan termotivasi terhadap proses pembelajaran, akibatnya siswa tidak memahami konsep maupun hitungan yang ada. Di samping itu, materi ini sangat bermanfaat bagi siswa dimana

penerapannya seringkali dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, maka dalam penyajian materi ini diperlukan media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan konsep dan hitungan agar mudah dipahami oleh siswa dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara kepada seorang guru mata pelajaran Fisika SMAN 7 Kota Jambi, diperoleh data yaitu dalam pembelajaran materi suhu dan kalor guru belum maksimal menggunakan media ICT dan menyampaikan materi dengan metode ceramah, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai maksimal dan siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran fisika terutama pada materi suhu dan kalor. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya jumlah jam pelajaran kurang, pembelajaran yang disampaikan secara lisan dan sumber yang digunakan dalam pembelajaran kurang maksimal. Pembelajaran seperti itu membuat siswa kurang tertarik terhadap materi suhu dan kalor. Pada dasarnya suhu dan kalor merupakan salah satu materi yang penting dan bermanfaat untuk dipelajari oleh siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Eka (2013), dalam penelitiannya yang mengembangkan media pembelajaran fisika dengan program *Macromedia Flash Professional 8* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (dari penilaian ahli materi, ahli media, dan siswa memberikan rata-rata penilaian 83,62%).

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Chasanah (2010), menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *Macromedia Flash Professional 8* dapat disimpulkan bahwa media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan penilaian baik.

Berdasarkan urain diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitin yang berjudul **“Pengembangkan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash Professional 8* Pada Pokok Bahasan Suhu dan Kalor Kelas X1 SMAN 7 Kota Jambi”**.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti dapat dikemukakan sebagai berikut :

1. Bagaimana desain media pembelajaran fisika dengan menggunakan program *Macromedia Flash Professional 8* pada pokok bahasan Suhu dan Kalor?
2. Bagaimana persepsi siswa terhadap media pembelajaran fisika dengan menggunakan Program *Macromedia Flash Professional 8* pada pokok bahasan Suhu dan Kalor.

### **1.2 Tujuan Penelitian**

Tujuan dilakukanya penelitian ini adalah:

1. Membuat Multimedia Program *Macromedia Flash Professional 8* pada pokok bahasan Suhu dan Kalor.
2. Untuk mengetahui Persepsi siswa terhadap penggunaan Multimedia program *Macromedia Flash Professional 8* pada pokok bahasan Suhu dan Kalor.

### **1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran yaitu dengan menggunakan model desain pengembangan ADDIE.
2. Materi yang akan dirancang pada pengembangan media pembelajaran ini adalah materi Suhu dan Kalor.
3. Materi pada media pembelajaran ini disusun berdasarkan silabus kurikulum 2013 revisi 2017.
4. Media ini memuat materi dengan tampilan teks, gambar, animasi, simulasi dan video yang *publish* dalam format *exe*.
5. Program yang digunakan adalah *macromedia flash professional 8* . Program ini lebih mudah digunakan untuk pengembangan media pembelajaran, tampilan yang mudah dipahami dan menghasilkan media dengan format *.exe* yang dapat *diinstal* pada *Notebook* maupun Komputer.
6. Media Pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari halaman pembuka, halaman menu utama, kompetensi, indikator, materi dan evaluasi.
7. Jenis huruf yang digunakan adalah *Times New Roman*.
8. Interaksi dan umpan balik berupa latihan yang bisa diketahui langsung jawabannya.
9. Media ini dapat menjadi salah satu bahan ajar pendukung siswa SMA kelas X1 dalam mendalami materi Suhu dan Kalor.
10. Media ini dirancang sesuai dengan kurikulum 2013.
11. Tingkat penggunaan media:  
Sekolah Menengah Atas Kelas X1 MIA

### **1.5 Pentingnya Pengembangan**

Adapun pentingnya pengembangan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Peneliti ,Untuk menambah khazanah keilmuan
2. Bagi Guru ,Untuk membantu guru menyampaikan materi, membangkitkan kinerja guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran,Memotivasi Guru agar lebih inovatif dalam mengajar.
3. Bagi Siswa ,Memberikan suasana baru dalam pembelajaran sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar.
4. Bagi Sekolah ,Menyusun program peningkatan kualitas pembelajaran fisika pada tahap berikutnya, Hasil penelitian yang didapatkan dapat digunakan untuk perbaikan pada kualitas pembelajaran, Sebagai bahan referensi untuk program pembelajaran selanjutnya.

### **1.6 Batas Pengembangan**

Agar penelitian lebih terfokus dan tidak terlalu luas pembahasannya, maka penulis memberikan batasan masalah yaitu:

- a. Multimedia Program *Macromedia Flash Professional 8* yang digunakan didesain secara khusus yang berisikan aplikasi konsep-konsep Fisika yang berupa tulisan, gambar dan animasi yang dibuat oleh penulis sendiri.

- b. Aspek yang diteliti adalah persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran fisika
- c. Pokok bahasan yang dibahas pada penelitian ini adalah Suhu dan Kalor.
- d. Responden yang dijadikan sample penelitian dalam mengetahui persepsi siswa adalah siswa kelas X1 SMAN 7 Kota Jambi.

### 1.7 Definisi Istilah

Adapun beberapa definisi operasional yaitu:

1. Media Pembelajaran adalah semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras (*hardware*), seperti komputer, televisi, proyektor, dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan pada perangkat keras itu.
2. Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara guru dengan siswa.
3. *Macromedia Flash Professional 8* adalah salah satu aplikasi pembuat animasi yang cukup dikenal saat ini. Berbagai fitur yang dimiliki menyebabkan *Macromedia Flash Professional 8* menjadi program animasi favorit dan cukup populer. Tampilan, fungsi dan pilihan palet yang beragam, serta kumpulan *tool* yang sangat lengkap sangat membantu dalam pembuatan karya animasi yang menarik. Dengan *Macromedia Flash Professional 8* kita dapat membuat animasi kartun, persentasi, *game*, *video clip*, *movie* dan beberapa media animasi lainnya.

4. Persepsi merupakan suatu proses yang didahului oleh penginderaan, yaitu merupakan proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat indra atau disebut juga proses sensoris (Walgito ,2010).