

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Undang-undang sistem pendidikan no. 20 tahun 2003). Pendidikan dapat juga diartikan sebagai usaha sadar individu dalam proses ke arah kedewasaan dan kematangan yang harus berorientasi kepada pengenalan realitas diri manusia dan dirinya sendiri.

Dengan membuat media-media yang inovatif, seorang pendidik akan dapat meningkatkan potensi dirinya dalam mengajar. Hal ini sangat penting bagi seorang pendidik karena merupakan motor penggerak dalam proses pembelajaran.

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu ke penerima pesan. Komponen-komponen komunikasi secara umum yaitu; pesan, sumber pesan, media, penerima pesan. Dalam kegiatan pembelajaran, pesan yang akan disampaikan adalah isi pelajaran atau materi yang ditetapkan berdasarkan kurikulum yang berlaku. Berbagai macam sumber pesan diantaranya pengajar, peserta didik, orang lain, penulis buku, produser media dan sebagainya.

Media pembelajaran atau media pendidikan merupakan saluran pesan tersebut sedangkan penerima pesannya adalah peserta didik bahkan pengajar itu sendiri. Sebuah pesan dituangkan oleh pengajar atau sumber lain ke dalam

simbol-simbol komunikasi baik simbol verbal (kata-kata lisan ataupun tertulis) maupun simbol non-verbal (visual). Proses penuangan pesan ke dalam simbol-simbol komunikasi itu disebut *encoding*. Dalam proses penyampaian pesan tersebut, pengajar sebagai fasilitator dapat menggunakan media pembelajaran.

Dewasa ini perkembangan media pembelajaran semakin variatif. Dengan demikian, Para pendidik bebas menentukan media yang seperti apa yang akan digunakan dan bahkan menciptakan media pembelajaran sendiri. Perkembangan media pembelajaran yang pesat itu tentunya dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti fasilitas di sekolah, kompetensi guru, lingkungan atau lokasi sekolah, dan lain-lain.

SMP Negeri 3 Perbaungan merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang tepatnya berada di Desa Lidah Tanah kecamatan Perbaungan. Permasalahan yang sering terjadi di sekolah ini adalah penggunaan media pembelajaran yang masih kurang sementara sekolah tersebut menggunakan kurikulum 2013 dimana kita tahu pembelajaran dalam kurikulum 2013 itu cenderung menggunakan media dan metode pembelajaran yang digunakan kebanyakan metode ceramah karena kompetensi guru-guru di sekolah tersebut. Dengan keadaan tersebut tentunya sangat berpengaruh pada kemampuan siswa untuk belajar dan memahami materi teks fabel.

Berkaitan dengan hal tersebut, untuk meningkatkan proses pembelajaran yang diharapkan dan untuk memperbaiki hasil belajar maka diperlukan sebuah media yang menarik untuk menumbuhkan semangat, minat, serta mengaktifkan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Salah satu alternatif

mengatasi masalah yang cocok untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash*.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh salahseorang mahsiswi Fakultas Tekhnik Universitas Negeri Medan (Efnarayi, 2015) mengungkapkan:

Berdasarkan hasil angket tanggapan siswa yang telah dilakukan, media pembelajaran kerajinan tangan menggunakan *macromedia flash* mendapat tanggapan 97,37% dengan kriteria sangat setuju bahwa media pembelajaran tersebut sangat menarik perhatian, menambah minat belajar, memotivasi siswa dalam tampilannya yang menarik sehingga media dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut juga dapat disimpulkan bahwa secara umum, media pembelajaran mempunyai kegunaan sebagai berikut;

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, daya indera.
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.

Dengan menggunakan *software* atau perangkat lunak ini kita dapat membangun dan membuat berbagai macam hal yang berhubungan dengan komputer grafis, seperti presentasi, multimedia, CD interaktif, animasi (animasi pada halaman web, film berbasis, iklan, dan sebagainya), *slide show* foto, dan masih banyak lainnya. Kelebihan dari *macromedia flash* adalah gambar ataupun animasi yang dihasilkan dari perangkat lunak ini adalah berupa vektor, sehingga gambar yang dihasilkan sangat halus bahkan saat diperbesar (*zoom*) sekalipun.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ini perlu dilakukan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *macromedia flash* Pokok Bahasan Teks Fabel Pada Siswa-Siswi di SMP Negeri 3 Perbaungan”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka masalah-masalah yang dapat diidentifikasi antara lain :

1. Proses pembelajaran bahasa indonesia sehari-hari masih dilakukan dengan metode belajar ceramah dan hanya menggunakan buku atau media cetak sebagai medianya.
2. Siswa masih tidak mampu mengatasi kesulitan belajar dan memahami teks fabel masih.
3. Belum tersedia media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* pada materi teks fabel.

### **C. Batasan Masalah**

Untuk memberi ruang lingkup yang jelas dan terarah serta mengingat kemampuan penulis yang terbatas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah atau fokus dalam penelitian ini, yaitu;

1. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya dalam bentuk media pembelajaran interaktif yang dibuat dengan *macromedia flash*.
2. Materi pelajaran yang dikembangkan hanya meliputi memahami teks fabel Bahasa Indonesia pada kelas VII SMP Negeri 3 Perbaungan.
3. Menguji keefektifan media pembelajran interaktif berbasis *macromedia flash* dalam materi teks fabel.

#### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana kebutuhan media pembelajaran interaktif (*Macromedia flash*) dalam pembelajaran memahami teks fabel di SMP Negeri 3 Perbaungan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* yang dikembangkan dalam pembelajaran memahami teks fabel oleh siswa di SMP Negeri 3 Perbaungan?
3. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* dalam pembelajaran memahami teks fabel di SMP Negeri 3 Perbaungan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk;

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* dalam pembelajaran teks fabel di SMP Negeri 3 Perbaungan.
2. Memproduksi media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* dalam pembelajaran memahami teks fabel di SMP Negeri 3 Perbaungan.
3. Keefektifan program *macromedia flash* dalam pembelajaran memahami teks fabel di SMP Negeri 3 Perbaungan.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Tentunya penulis berharap agar penelitian ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Manfaat yang dimaksud adalah manfaat teoritis dan manfaat praktis.

## 1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis yang penulis harapkan adalah dapat menambah wacana baru tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 3 Perbaungan.

## 2. Manfaat praktis

### a) Bagi guru

Sebagai alternatif media pembelajaran yang akan digunakan untuk mengajar dan menambah wawasan dalam penggunaan media atau menciptakan media yang variatif

### b) Bagi siswa

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat menambah motivasi siswa untuk lebih giat belajar lagi

### c) Bagi sekolah

Diharapkan dengan adanya hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah dan upaya sosialisai penggunaan media pembelajaran menggunakan program *macromedia flash* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Materi teks fabel di SMP Negeri 3 Perbaungan.