

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan cara intelektual dan sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar dan sistem pembelajaran bagi siswa untuk mengembangkan dan meningkatkan kesadaran nasional dan kehidupan pendidikan nasional yang bermartabat, dengan tujuan untuk membekali individu dengan pemikiran yang lengkap dan otentik. Kemajuan suatu negara tentunya erat kaitannya dengan kualitas proses pembelajaran yang diterapkan kepada peserta didik dan masyarakat melalui lembaga pendidikan dan non pendidikan. Dalam pandangan H. Horne, belajar adalah proses yang berkelanjutan (abadi), penyesuaian yang lebih tinggi dari perkembangan fisik dan mental manusia, kebebasan dan pemahaman tentang Tuhan, yang tercermin dalam kecerdasan, emosi dan kemanusiaan manusia.

Proses belajar mengajar yang baik adalah harapan semua unsur pendidikan di lingkungan sekolah dimulai dari guru dan siswa, dan interaksi yang terjadi akan berdampak dalam perbaikan mutu intelektual yang akan datang. Hal itu tentunya perlu di mulai dari proses pembelajaran, dan media pembelajaran adalah salah satunya. Oleh karena itu diperlukan media sebagai sarana penyajian materi dan mempermudah pemahaman siswa terhadap pembelajaran (Sapryah, 2019).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, perubahan masyarakat, pemahaman tentang bagaimana anak belajar, dan kemajuan media komunikasi dan informasi semuanya berperan penting dalam kegiatan pendidikan. Hal ini merupakan salah satu landasan pentingnya pendekatan teknologi dalam pendidikan dan manajemen pembelajaran (Yudhi, 2008). Dikarenakan perkembangan IPTEK yang terus terjadi, memberikan dampak yang cukup baik

pada kegiatan belajar mengajar dengan bertambahnya sarana dalam penyampaian materi yang dilakukan oleh pengajar seperti, buku elektronik, modul film, video, animasi, slide hypertext, dll. Pendidik dan siswa harus memiliki keterampilan untuk memanfaatkan teknologi yang ada dan berkembang.

Menurut Yudhi (2008), salah satu upaya yang diperlukan dalam menciptakan pendidikan yang berkualitas adalah dengan memiliki guru yang berkualitas. Guru yang berkualitas adalah guru yang memiliki kompetensi profesional. Misalnya, ketika mengimplementasikan kompetensi pedagogik, guru membutuhkan kompetensi metodologis untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran termasuk guru menguasai penggunaan media pembelajaran. Demikian pula diharapkan guru sekolah menengah khususnya guru fisika mampu menyajikan media pembelajaran yang menarik untuk mendorong dan membimbing siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam hal ini proses pembelajaran juga memerlukan media pembelajaran yang benar agar siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran.

Proses pembelajaran baiknya harus di kemas secara kreatif dan inovatif, diantaranya menghadirkan media pembelajaran yang baru atau belum pernah digunakan sebelumnya, sehingga siswa memiliki rasa ingin tahu atau bahkan ingin melihat media tersebut dan diharapkan setelah melihat media tersebut siswa juga memiliki rasa ingin mempelajari materi yang di tampilkan pada media. Ditengah-tengah perkembangan teknologi yang sangat pesat dan sudah banyak media pembelajaran yang di buat demi mengikuti perkembangan teknologi tersebut. Kurang efektif penggunaannya dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dengan gambar atau poster dinilai kurang praktis baik itu dalam penyampaian materi dan tidak dapat di bawa kemana saja. Sehingga guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran di karenakan guru tersebut hanya mampu membuat media tersebut. Terbatasnya media yang disajikan merupakan salah satu akibat dari tidak tercukupinya sumber daya yang memberikan

pengajaran dalam pembuatan media berbasis teknologi dan kurangnya rasa ingin menggunakan teknologi semaksimal mungkin.

Berdasarkan hasil observasi di SMAN 2 Medan dengan metode wawancara dengan guru mata pelajaran Fisika, menurut hasil wawancara di peroleh informasi bahwa mata pelajaran fisika rumit dan sukar dipahami oleh peserta didik. Di lokasi dilakukannya observasi media pembelajaran yang ada memang masih terbatas, seperti mading dan juga untuk bacaan dapat di temui di perpustakaan sekolah. Dikarenakan media pembelajaran yang masih terbatas berdampak pada minat peserta didik yang rendah terutama pada mata pelajaran fisika. Media yang di harapkan hadir dengan inovasi yang baru dan bersifat intraktif, untuk itu dengan konsep penyajian materi dengan menghadirkan materi, animasi bergerak, video ilustrasi dan soal serta pembahasannya dalam satu aplikasi yang interaktif maka di harapkan peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi yang di berikan oleh guru sehingga dapat memenuhi standar dan tujuan dilakukannya pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi yang dibuat melalui aplikasi Adobe Flash CS6 dimana nantinya akan menghasilkan media pembelajaran yang dapat digunakan pada *smartphone* atau android. Hal ini merupakan salah satu upaya dalam melengkapi sarana belajar siswa, disamping karena adanya aplikasi diharapkan dapat membantu mengatasi kesulitan yang dialami baik guru maupun siswa pada kegiatan belajar. Pembaharuan media pembelajaran yang digunakan bukan berarti media yang sudah ada sebelumnya menjadi tidak digunakan atau di kesampingkan, karena sebaik-baiknya sebuah media pasti memiliki kekurangan dan kelebihan tersendiri. Dan dengan tujuan menjadikan pembelajaran lebih efektif dan mendorong rasa ingin tau siswa dan siswa lebih mudah untuk menyerap materi yang sedang dipelajarinya. Dengan demikian kompetensi pembelajaran yang ingin dicapai memenuhi kriteria yang diinginkan. Oleh karena itu media pembelajaran yang dalam pembuatannya

menggunakan Adobe Flash CS6 dan dapat di akses melalui *smartphone* menjadi suatu keharusan untuk di gunakan.

Penelitian yang dilakukan oleh Maranthika Setyantoko (Prodi PenJasKes dan Rekreasi, FIK, UNY, 2016), dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis Adobe Flash CS6 dalam Pembelajaran Atletik untuk Siswa SMP Kelas VII menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *Analisis, Desain, Development, Implementasi, Evaluasi*, sampai pada tahap Implementasi. Penelitian ini telah uji kelayakan segi media dengan nilai 4.70 sehingga menunjukkan kategori sangat layak, uji kelayakan materi 4.25 sehingga menunjukkan kategori sangat layak, dan untuk uji kelayakan usability yang dilakukan oleh guru mata pelajaran dengan nilai 6.24 masuk dalam kategori layak

Penelitian ini penting dilakukan untuk pengembangan media pembelajaran *mobile learning* berbasis adobe flash CS6 pada materi fluida statis dan bagaimana kelayakan dari media tersebut serta ke efektifan dari media tersebut, diharapkan setelah dilakukan pengembangan media ini siswa dapat menggunakannya sebagai sumber belajar. Dan untuk mengatasi permasalahan dan kesulitan belajar yang dimiliki oleh guru dan siswa diharapkan media yang baru memberi kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi dan meningkatkan kualitas serta ke efektifan proses pembelajaran dan media yang inovatif diharapkan akan membuat siswa lebih tertarik dalam belajar, menambah semangat dan minat peserta didik dalam menerima materi pembelajaran. Pembuatan media pembelajarannya yaitu menggunakan Adobe Flash CS6 yang nantinya akan di gunakan dalam pembelajaran Fisika pada materi Fluida Statis, jurusan IPA di SMA Negeri 2 Medan.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Keberadaan media di sekolah masih kurang efektif dan praktis serta sulit untuk dibawa kemana-mana
2. Kurangnya penjelasan materi secara rinci dan sederhana sehingga siswa kurang memahami dan tertarik pada materi pelajaran yang disajikan.

3. Mata pelajaran Fisika masih sulit dipahami oleh siswa karena guru menerapkan penjelasan teoretik, dan kurang mengoptimalkan teknologi dalam media pembelajaran.
4. Masing-masing siswa/i di SMA Negeri 2 Medan sudah memiliki smartphone sendiri. Namun, hanya sebagian kecil dari mereka yang menggunakan smartphone nya untuk pembelajaran.
5. Media pembelajaran mobile learning berbasis adobe flash CS6 yang di kembangkan belum pernah digunakan guru.

1.3. Pembatasan Masalah

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis adobe flash CS6 pada materi Fluida Statis.
2. Pengujian dari produk yang telah dikembangkan disesuaikan dengan langkah-langkah pengembangan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*)
3. Pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis adobe flash CS6 ini dibatasi pada materi Fluida Statis untuk kelas XI IPA SMA Negeri 2 Medan.

1.4. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis adobe flash CS6 pada materi fluida statis untuk siswa kelas XI IPA SMA Negeri 2 Medan ?
2. Bagaimana Kelayakan produk media pembelajaran mobile learning berbasis adobe flash CS6 pada materi Fluida Statis ?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran mobile learning berbasis adobe flash CS6 pada materi fluida statis?

1.5. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran mobile learning berbasis adobe flash CS6 pada materi fluida statis.
2. Untuk menganalisis kelayakan media pembelajaran mobile learning berbasis adobe flash CS6 pada materi fluida statis yang sedang di kembangkan.

3. Untuk menganalisis tingkat keefektifan pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis adobe flash CS6 pada materi fluida statis.

1.6. Manfaat Penelitian

1. Bagi sekolah, dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan informasi untuk memperbaiki proses belajar ke depannya serta membantu mewujudkan kompetensi di sekolah tempat penelitian.
2. Bagi Pendidik, diharapkan penelitian ini memberikan manfaat dengan memberikan satu contoh dalam penggunaan media pada masa sekarang demi mempermudah dan mengefisienkan proses belajar berlangsung.
3. Bagi peneliti, tentunya memberikan satu pengalaman baru serta keterampilan mengembangkan media pembelajaran serta belajar dengan baik dalam membuat sebuah karya tulis yang baik.

1.7. Defenisi Oprasional

1. Pengembangan merupakan satu usaha dalam memajukan perkembangan intelektual yang ditinjau dari kebutuhan pendidikan sesuai dengan hal yang akan dikembangkan. (Abdul, 2005)
2. *Mobile learning* yaitu satu fasilitas dimana kita dapat memperolehnya melalui alat-alat elektronik kita, yang disajikan berupa konten belajar dimana kita dapat mengaksesnya dimanapun dan kapan pun kita berada. (Darmawan, 2016).
3. *Adobe Flash Professional CS6* adalah nama lain yang dari macromedia yang diubah pada tahun 2005 oleh Jonathan Gay yang keluarannya dapat menghasilkan beberapa tampilan yang menarik berupa interaktif isian, tombol animasi, menu interaktif, pembuatan navigasi pada situs web dan screen saver dalam bentuk swf,html. (Ariesto, 2003:60).