

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memiliki peranan penting untuk menjamin kelangsungan hidup bangsa dan negara, karena pendidikan merupakan wahana untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan nasional disebutkan dalam UU No. 20 tahun 2003 pasal 3, berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam upaya mencapai tujuan pendidikan, diperlukan guru yang memberikan keteladanan, membangun kemauan, serta mengembangkan potensi dan kreativitas siswa. Guru yang profesional merupakan faktor penentu proses pendidikan yang berkualitas. Kualitas kinerja guru dilihat dalam empat kompetensi guru yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional. Salah satu kompetensi yang berkaitan dengan pembelajaran adalah kompetensi profesional. Kompetensi profesional adalah kemampuan yang harus dimiliki guru dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan proses pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa harus selalu diciptakan dan berjalan terus dengan menggunakan metode dan strategi mengajar yang tepat. Guru menciptakan suasana yang dapat

mendorong siswa untuk bertanya, mengamati, mengadakan eksperimen, serta menemukan fakta dan konsep yang benar, oleh karena itu guru harus melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media, sehingga terjadi suasana belajar yang menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru, dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah sehingga proses pembelajaran kurang menarik.

Saat ini telah diterapkan kurikulum 2013 yang berbeda dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan. Salah satu perbedaannya adalah pada standar proses pembelajaran. Kurikulum 2013 menerapkan pendekatan saintifik dalam proses pembelajaran. Pendekatan saintifik atau pendekatan ilmiah merupakan pendekatan yang mengedepankan siswa berperilaku ilmiah dengan diajak mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, dan mengkomunikasikan. Untuk mendukung kompetensi profesional, guru diharapkan lebih kreatif dalam memilih metode atau alternatif media pembelajaran dengan pendekatan saintifik.

Penggunaan media dalam pembelajaran dijelaskan dalam struktur kurikulum yang berlaku saat ini, yaitu kurikulum 2013. Dalam struktur kurikulum 2013 dijelaskan mengenai penggunaan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) sebagai media semua mata pelajaran. Salah satu media TIK yang dapat digunakan yaitu media dengan memanfaatkan komputer. Komputer sebagai media dapat memvisualisasikan materi yang disajikan

sehingga pembelajaran lebih menarik dan mudah untuk dipahami. Komputer memanfaatkan *software* tertentu untuk pembuatan media pembelajaran.

Salah satu *software* yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran adalah *Adobe Flash CS6*. *Adobe Flash CS6* merupakan *software* desain grafis yang mampu merancang berbagai animasi dan navigasi yang dipresentasikan secara langsung ke dalam komputer. *Adobe Flash CS6* menyediakan berbagai macam fitur yang akan membantu para animator untuk membuat animasi menjadi semakin mudah dan menarik. Fitur-fitur yang ada pada *software Adobe Flash CS6* dapat menampilkan berbagai macam objek seperti suara, gambar, grafik, dan lain sebagainya yang disesuaikan dengan kebutuhan media pembelajaran. Selain itu, *Adobe Flash CS6* dapat digunakan untuk mendesain dan merancang media pembelajaran IPS yang menarik dengan pendekatan saintifik.

Media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran IPS sudah banyak dikembangkan, namun media pembelajaran dengan pendekatan saintifik belum banyak dikembangkan. Berdasarkan observasi di Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial UNY, pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran IPS untuk siswa SMP dengan pendekatan saintifik belum banyak dikembangkan. Karena pendekatan saintifik diterapkan dalam kurikulum 2013 yang merupakan kurikulum baru.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran IPS yang memanfaatkan teknologi komputer berbasis *Adobe Flash CS6* dengan pendekatan saintifik.

Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis *Adobe Flash CS6* dengan pendekatan saintifik pada tema proklamasi kemerdekaan Indonesia SMP Kelas VIII diharapkan memberikan motivasi dan kemudahan untuk belajar IPS secara menarik.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru belum memanfaatkan secara optimal penggunaan media pembelajaran.
2. Guru masih menggunakan metode ceramah sehingga proses pembelajaran kurang menarik.
3. Belum banyak dikembangkan media pembelajaran IPS berbasis *Adobe Flash CS6* dengan pendekatan saintifik.

## **C. Pembatasan Masalah**

Penelitian ini hanya dibatasi pada masalah pengembangan sebuah media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* dengan pendekatan saintifik pada mata pelajaran IPS untuk siswa SMP kelas VIII tema proklamasi kemerdekaan Indonesia.

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

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menghasilkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran IPS untuk siswa SMP kelas VIII?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran IPS untuk siswa SMP kelas VIII berdasarkan validasi oleh ahli materi, ahli media, penilaian guru IPS serta tanggapan siswa SMP kelas VIII?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Menghasilkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran IPS untuk siswa SMP kelas VIII.
2. Mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran IPS untuk siswa SMP kelas VIII berdasarkan validasi ahli materi, ahli media, penilaian guru IPS serta tanggapan siswa SMP kelas VIII.

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* adalah:

- a. Sebagian besar sekolah sudah memiliki fasilitas berupa laboratorium komputer.
- b. Sebagian besar siswa dan guru dapat mengoperasikan komputer.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* adalah:

- a. Keterbatasan kemampuan pengembang dalam menguasai materi dengan tema proklamasi kemerdekaan Indonesia.
- b. Materi yang dapat disampaikan dalam media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* hanya terbatas pada poin-poin penting yang perlu disampaikan.
- c. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* dilakukan uji penggunaan kepada siswa kelas VIII yang jumlahnya terbatas di SMP Negeri 3 Gombong.

## G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk adalah media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* untuk SMP kelas VIII yang terdiri dari beberapa navigasi, yaitu:
  - a. Petunjuk, berisi penjelasan tentang icon-icon dan tombol-tombol interaktif pada menu bar.
  - b. Pendahuluan, meliputi Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan tujuan pembelajaran yang harus dikuasai siswa.

- c. Materi, meliputi uraian sub bab materi yang disajikan dengan pendekatan saintifik dengan multianimasi (suara, gambar, warna, gerak).
  - d. Evaluasi pembelajaran dioperasikan secara interaktif berisi latihan soal-latihan soal untuk menguji pemahaman siswa.
  - e. Wawasan, meliputi informasi mengenai peristiwa sekitar proklamasi.
  - f. Profil, yang memuat profil pengembang, pembimbing, dan narasumber.
2. Tema yang disajikan dalam *software* media pembelajaran IPS untuk SMP kelas VIII adalah proklamasi kemerdekaan Indonesia.
  3. Pengoperasian media pembelajaran ini membutuhkan komputer yang mempunyai spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak, seperti prosesor minimal *Pentium III*, RAM minimal 128 MB, kapasitas *harddisk* minimal 25 MB. *System operasional windows XP/2003/2007/2010*.

#### **H. Manfaat Pengembangan**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
  - a. Memberikan kemudahan dan membantu siswa untuk mempelajari mata pelajaran IPS dengan tema proklamasi kemerdekaan Indonesia.
  - b. Dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar IPS.
2. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk membuat atau mengadakan variasi media pembelajaran guna meningkatkan motivasi dan kualitas belajar siswa terutama mata pelajaran IPS.

### 3. Bagi Pengembang Ilmu

- a. Dapat menambah pengetahuan dan menjadi sarana untuk mengembangkan ilmu yang bermanfaat bagi masyarakat.
- b. Dapat diterapkan dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran dan merangsang disiplin ilmu yang lain untuk dapat memanfaatkan teknologi informasi sebagai media pembelajaran.