

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mata pelajaran fisika merupakan satu pelajaran yang dianggap sukar oleh siswa, salah satu penyebabnya yaitu cara penyampaian guru dalam proses pembelajaran fisika yang kurang menarik dan dianggap monoton (kompasiana.com). Pembelajaran yang kurang menarik dan monoton dapat berimplikasi terhadap hasil belajar siswa yang kurang maksimal. Dalam proses pembelajaran di dalam kelas cara penyampaian guru dalam menyampaikan materi harus merencanakan dan menetapkan strategi supaya proses pembelajaran lebih menarik sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar, dengan tujuan agar siswa memiliki pengetahuan, keterampilan serta nilai dan sikap yang berkarakter.

Media merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran. Media digunakan sebagai fasilitas penunjang proses pembelajaran, dengan adanya media siswa akan lebih mudah menerima materi. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan memunculkan berbagai inovasi pada media pembelajaran. Pemanfaatan media merupakan salah satu bagian yang harus mendapat perhatian oleh guru, karena guru berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil survei dan wawancara dalam

penelitian pendahuluan di SMP Negeri 1 Trimurjo dengan guru bidang studi IPA Terpadu, penggunaan media pembelajaran selama ini belum maksimal, guru belum dapat mengoperasikan program flash, guru belum pernah menggunakan media berbasis nilai karakter, sehingga menyebabkan kurangnya inovasi dalam menyampaikan materi pelajaran dan berpengaruh pada kurangnya nilai ketuhanan dan kecintaan terhadap lingkungan.

Benjamin S. Bloom dalam Sriastutik (2012: 2) mengklasifikasikan kemampuan hasil belajar dalam 3 ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Pembelajaran fisika selama ini masih terfokus pada ranah kognitif, kurang memperhatikan ranah afektif dan psikomotor, hal ini ditunjukkan pada evaluasi akhir yang diselenggarakan secara nasional yaitu Ujian Nasional (UN). Pendidikan pada ranah afektif dan psikomotor merupakan bagian dari proses pembentukan karakter pada peserta didik yang sesungguhnya jauh lebih penting dari pendidikan kognitif.

Tuntutan kurikulum 2013 mengharuskan peserta didik memiliki keahlian, pengetahuan serta ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, dalam proses pembelajaran peserta didik harus memiliki muatan nilai-nilai ketuhanan untuk menumbuhkan kecintaan terhadap lingkungan. Pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar dapat memberikan pembelajaran yang dekat dengan kesehariannya sehingga belajar menjadi lebih bermakna. Beberapa contoh siswa yang tidak memiliki perilaku berkarakter antara lain malasnya anak-anak untuk belajar, tidak jujur dalam melaksanakan ujian (menyontek), dan membuang sampah sembarangan. Untuk meningkatkan perilaku berkarakter

siswa, perlu dikembangkan media yang memiliki muatan nilai ketuhanan serta kecintaan terhadap lingkungan. Oleh karena itu dikembangkan multimedia pembelajaran sains bermuatan nilai ketuhanan dan kecintaan terhadap lingkungan dengan animasi *flash* di SMP.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Diperlukan pengembangan multimedia pembelajaran sains bermuatan nilai ketuhanan dan kecintaan terhadap lingkungan dengan *adobe flash* untuk pembelajaran kalor pada SMP.
2. Bagaimana pengembangan multimedia pembelajaran sains bermuatan nilai ketuhanan dan kecintaan lingkungan dengan *adobe flash* terhadap hasil belajar siswa SMP.

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk:

1. Mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis TIK yang bermuatan nilai ketuhanan dan kecintaan terhadap lingkungan pada fisika SMP pokok bahasan kalor
2. Mengetahui pengembangan multimedia pembelajaran sains bermuatan nilai ketuhanan dan kecintaan lingkungan dengan *adobe flash* terhadap hasil belajar siswa SMP.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Menghasilkan multimedia pembelajaran berupa animasi *flash* yang dapat digunakan untuk membentuk karakter siswa dalam pembelajaran fisika.

2. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru untuk memperluas wawasan dan pengetahuan guru terhadap multimedia sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan atau mengembangkan kemampuan profesional guru dalam menyelenggarakan pembelajaran di kelas. Dan juga bagi siswa untuk meningkatkan materi pembelajaran sehingga nilai ketuhanan dan kecintaan terhadap lingkungan dapat meningkat.

E. Ruang Lingkup Pengembangan

Ruang lingkup pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan yang dimaksud adalah pembuatan multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash Professional CS 5*.
2. Multimedia pembelajaran sains yang dikembangkan berfokus pada dua muatan karakter yaitu nilai ketuhanan dan kecintaan terhadap lingkungan.
3. Produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan khusus pada pokok materi kalor dan perpindahannya.
4. Uji produk penelitian pengembangan dilakukan oleh ahli desain, ahli isi/materi pembelajaran dan uji coba produk di lapangan.
5. Uji lapangan dilaksanakan di SMP Negeri 1 Bandar Lampung.
6. Uji ahli dibantu oleh Dra. NK, M.Si dari Universitas Lampung dan YR, M.Pd dari SMPN 19 Bandar Lampung.

F. Definisi Istilah

1. Multimedia adalah kumpulan dari beberapa media yang digunakan dalam proses pembelajaran, agar siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran.

2. *Software* merupakan sekumpulan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer, data elektronik yang disimpan oleh komputer itu dapat berupa program atau instruksi yang akan menjalankan suatu perintah.
3. *Adobe flash* adalah salah satu perangkat lunak komputer yang digunakan untuk membuat animasi.
4. Animasi adalah gambar bergerak yang terdiri dari kumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur yang telah ditetapkan.
5. *Action Script* adalah bahasa pemrograman yang dibuat berdasarkan *ECMA Script*, yang digunakan dalam pengembangan situs *web* dan perangkat lunak menggunakan platform *Adobe Flash Player*.
6. Pengertian *Behavior* dalam penelitian ini adalah tingkah laku/ cara kerja animasi.