

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan secara universal dapat dipahami sebagai upaya pengembangan potensi manusia secara utuh dan penanaman nilai-nilai sosial budaya yang diyakini oleh sekelompok masyarakat agar dapat mempertahankan hidup dan kehidupan secara layak. Secara lebih sederhana, pendidikan dapat dipahami sebagai suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam mengembangkan manusia mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan harus mampu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu agar mereka, sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya.

Menurut pasal 1 UU No 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, 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. Kemudian menurut pasal 3 UU No 20 Tahun 2003 "Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan

dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, dan kreatif”.

Dalam upaya mencapai tujuan pendidikan, diperlukan guru yang memberikan keteladanan, membangun kemauan, serta mengembangkan potensi dan kreativitas siswa. Sesuai dengan UU No 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis; mempunyai komitmen secara profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan; dan memberi teladan dan menjaga nama baik lembaga, profesi, dan kedudukan sesuai dengan kepercayaan yang diberikan kepadanya. 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. Kompetensi yang berkaitan dengan pembelajaran adalah kompetensi profesional yaitu kemampuan yang harus dimiliki guru dalam proses pembelajaran.

Diketahui bahwa proses pembelajaran merupakan tahapan-tahapan yang dilalui dalam mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik seseorang. Dalam hal ini adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa atau peserta didik. Salah satu peran yang dimiliki oleh seorang guru untuk melalui tahap-tahap ini adalah sebagai fasilitator. Untuk menjadi fasilitator yang baik guru harus berupaya dengan optimal mempersiapkan rancangan pembelajaran yang

sesuai dengan karakteristik anak didik, demi mencapai tujuan pembelajaran. Mulyasa (2016:42) mengatakan “bahwa tugas guru tidak hanya menyampaikan informasi kepada peserta didik, tetapi harus menjadi fasilitator yang bertugas memberikan kemudahan belajar kepada seluruh peserta didik”.

Sesuai dengan amanat Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, salah satu standar yang harus dikembangkan adalah standar proses. Standar proses adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai kompetensi lulusan. Standar proses berisi kriteria minimal proses pembelajaran pada satuan pendidikan dasar dan menengah di seluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia. Standar proses ini meliputi perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Dalam pembelajaran efektif dan bermakna, peserta didik perlu dilibatkan secara aktif, karena mereka adalah pusat dari kegiatan pembelajaran serta pembentukan kompetensi, dan karakter. Peserta didik harus dilibatkan dalam tanya-jawab yang terarah, dan mencari pemecahan terhadap berbagai masalah dalam pembelajaran. Peserta didik harus didorong untuk menafsirkan informasi yang diberikan oleh guru, sampai informasi tersebut dapat dipahami.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini semakin bertambah maju dan modern. Agar tercipta pembelajaran yang efektif dan bermakna guru sebaiknya dapat memanfaatkan perkembangan tersebut dalam

pembelajarannya. Namun tidak semua guru memanfaatkannya karena ada guru yang hanya menggunakan media konvensional. Hasil observasi peneliti di SD Swasta Santa Maria Kecamatan Tarutung pada tanggal 15 Oktober 2018, permasalahan yang sedang dihadapi saat ini adalah minimnya ketersediaan *software* pembelajaran kelas IV. Pendidik dalam pembelajaran masih banyak menggunakan media konvensional seperti buku paket dan papan tulis. Di samping itu pendidik belum mampu membuat dan mengembangkan *software* media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran. Menurut Kusmawati (2015:264) “media konvensional bersifat informatif sehingga belum mewujudkan lingkungan yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya sendiri, seperti buku panduan yang cenderung kurang kontekstual dan bahasanya sulit dipahami oleh siswa”.

Hal ini sesuai dengan pendapat Mahnun (2012) bahwa “fenomena di lapangan banyak guru yang tidak melakukan dan memahami langkah-langkah pemilihan media secara baik dalam pembelajaran, dengan demikian banyak guru yang masih berpusat pada dirinya papan tulis sebagai satu-satunya media dan sumber belajar”. Keterbatasan media teknologi pendidikan dan lemahnya kemampuan guru menciptakan media, membuat media konvensional seringkali digunakan dalam pembelajaran. Bila fenomena ini dibiarkan maka ada kemungkinan pendidikan akan kurang bermutu, dan akan menghasilkan output yang verbalisme.

Hasil wawancara peneliti dengan Suster Veronika kepala sekolah SD Swasta Santa Maria pada tanggal 26 September 2018 menjelaskan bahwa guru masih belum ada yang melakukan pengembangan media pembelajaran, meskipun sarana dan prasaran sekolah sudah cukup lengkap salah satunya memiliki komputer dan LCD. Kemudian pembelajaran cenderung berorientasi pada buku teks dan kurang terkait dengan kehidupan sehari-hari siswa. Pembelajaran cenderung abstrak dengan menggunakan media konvensional sehingga konsep-konsep akademik sulit dipahami. Sementara itu kebanyakan guru dalam mengajar masih kurang memperhatikan kemampuan berpikir siswa, dengan kata lain tidak melakukan pengajaran bermakna, media yang digunakan kurang menarik, dan sebagai akibatnya minat siswa belajar siswa menjadi sulit ditumbuhkan dan pola belajar cenderung menghafal dan mekanistik. Menurut Rahman (2016:288) “kurangnya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa”.

Tabel 1.1 SD Swasta Santa Maria Kecamatan Tarutung 2018/ 2019

No	Kelas	Jumlah Siswa	Ujian Mid Semester
1	IV-A	44	69,82
2	IV-B	42	67,96

(Sumber: Wali Kelas IV-A dan IV-B)

Berdasarkan Tabel 1.1, nilai murni yang dicapai murid sebelum melakukan remedial, terlihat pada kelas IV-A, nilai rata-rata ujian mid semester mencapai 69,82, dan pada kelas IV-B nilai rata-rata ujian mid semester hanya mencapai 67,96 nilai rata-rata kelas IV-A dan IV-B masih dibawah KKM dimana siswa harus mencapai nilai 70. Rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh banyak

faktor. Namun secara garis besar faktor-faktor tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal diantaranya adalah kurangnya aktivitas belajar siswa, sedangkan yang merupakan faktor eksternal adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

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.

Hasil wawancara dengan wali kelas IVA Ibu D. Simanjuntak pada tanggal 26 September 2018 menjelaskan bahwa penggunaan Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) sangat efektif digunakan dalam pembelajaran. Beliau beberapa kali menggunakan *Power point* sebagai media pembelajaran. Menurut penjelasan beliau ketika media tersebut digunakan, siswa cenderung lebih aktif dan semangat untuk belajar. Selanjutnya beliau menjelaskan penggunaan TIK sangat membantu guru, apalagi kurikulum 2013 yang diterapkan saat ini Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) diintegrasikan kedalam pembelajaran. Hal ini menjadikan seorang guru diwajibkan untuk menguasai TIK dalam pembelajaran.

Salah satu *software* yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran adalah *adobe flash*. *Adobe flash* merupakan *software* desain grafis yang mampu

merancang berbagai animasi dan navigasi yang dipresentasikan secara langsung ke dalam komputer. *Adobe flash* 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* dapat menampilkan berbagai macam objek seperti suara, gambar, grafik, dan lain sebagainya yang disesuaikan dengan kebutuhan media pembelajaran. Selain itu, *adobe flash* dapat digunakan untuk mendesain dan merancang media pembelajaran yang menarik dengan menggunakan pendekatan saintifik. Menurut penelitian Edo Ihzandy (dalam Sholichah, 2017:936) “bahwa pembelajaran berbasis *adobe flash* membuat siswa terkesan dalam belajar karena didukung oleh aspek visual, video, dan juga audio sehingga cukup untuk dijadikan sumber utama belajar”.

Materi pokok yang dikembangkan dalam media pembelajaran berbasis *adobe flash* ini adalah “Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku”. Salah satu konsep yang dibahas dalam materi ini adalah keberagaman ekonomi di Indonesia. Keberagaman ekonomi di Indonesia harus menggunakan media dalam penyampaian materinya dikarenakan kendala yang dihadapi oleh guru untuk menghadirkan benda asli di dalam kelas.

Selanjutnya pada materi subtema “Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku”, ada tugas-tugas yang harus dikerjakan siswa sehingga siswa dapat menguasai pengetahuan dan keterampilan yang diharapkan. Beberapa diantaranya seperti membaca teks keragaman ekonomi dengan benar dan menyebutkan aktivitas ekonomi yang dilakukan setiap keluarga siswa. Agar siswa dapat menyelesaikan tugas-tugas nya dengan baik minat siswa perlu ditumbuhkan dalam proses

pembelajaran. Salah satu caranya yaitu membuat media terkait Subtema Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku. Media pembelajaran yang akan digunakan peneliti adalah media pembelajaran berbasis *adobe flash*. Menurut Khairani (2016:96) “media pembelajaran berbasis *adobe flash* menarik minat siswa untuk belajar dikarenakan materi lebih mudah dipahami”. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *adobe flash* diharapkan tujuan pembelajaran pada materi terkait Subtema Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku dapat tercapai.

Salah satu tujuan pembelajaran terkait Subtema Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku yaitu setelah membaca teks, siswa mampu menjelaskan arti penting memahami keragaman ekonomi dalam masyarakat Indonesia dengan tepat. Menurut Mardhatillah (2017:265) “tujuan pembelajaran tidak akan tercapai apabila guru hanya menggunakan media konvensional”. Hasil penelitian Maulidiana (2017:55) “media pembelajaran berbasis *adobe flash* dapat menghasilkan proses pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik serta dapat meningkatkan hasil belajar”. Dengan demikian pembelajaran berbasis *adobe flash* cocok digunakan pada subtema Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku karena dapat dibuat secara kreatif oleh guru.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan di atas, peneliti bermaksud melakukan penelitian terhadap Pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe flash* pada “Tema Indahnya Keberagaman Bangsa” subtema “Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku” untuk siswa kelas IV SD Swasta Santa Maria Kec. Tarutung.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut: (1) Ada guru yang masih memanfaatkan media konvensional; (2) Masih minimnya ketersediaan *software* pembelajaran kelas IV SD; (3) Pembelajaran masih berorientasi pada buku teks dan kurang terkait dengan kehidupan sehari-hari; (4) Guru masih minim menggunakan media pembelajaran berbasis *adobe flash* ; (5) Ada siswa yang memiliki hasil belajar rendah.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan tersebut, maka peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini. Adapun batasan masalah yang dimaksud adalah, penelitian pada pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe flash* pada tema 7 subtema “Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku” kelas IV SD Swasta Santa Maria Kecamatan Tarutung.

## 1.4 Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *adobe flash* yang dikembangkan untuk siswa kelas IV pada subtema “Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku” di SD Swasta Santa Maria Kecamatan Tarutung?
2. Bagaimana eektivitas media pembelajaran berbasis *adobe flash* pada subtema “Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku” di SD Swasta Santa Maria Kecamatan Tarutung?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *adobe flash* untuk siswa kelas IV pada subtema “Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku” di SD Swasta Santa Maria Kecamatan Tarutung.
2. Mengetahui eektivitas media pembelajaran berbasis *adobe flash* pada subtema “Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku” di SD Swasta Santa Maria Kecamatan Tarutung.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terbagi dua, yaitu manfaat secara teoretis dan manfaat secara praktis.

### 1.6.1 Secara Teoretis

Secara teoritis diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe flash* guna mempermudah penyampaian materi.

### 1.6.2 Secara Praktis

#### a. Bagi Siswa

Meningkatkan pemanfaatan teknologi dan informasi sebagai alat bantu pembelajaran dan menciptakan rasa tertarik dalam mempelajari materi tema 7 subtema “Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku” sehingga mampu meningkatkan kualitas belajar menjadi lebih baik.

b. Bagi Guru

Memberikan variasi dalam proses pembelajaran, sehingga penyajian materi tidak cenderung menghafal dan mekanistik. Serta dapat mendorong guru kreatif untuk membuat media yang sesuai dengan perkembangan teknologi.

c. Bagi Sekolah

Menjadi masukan bagi pihak sekolah untuk sosialisai penggunaan dan pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe flash*.

d. Bagi Program Studi Pendidikan Dasar

Hasil penelitian ini menjadi masukan bagi Program Studi Pendidikan Dasar dalam upaya mengembangkan media pembelajaran.