

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan, yang berlangsung di sekolah dan luar sekolah untuk mempersiapkan siswa agar dapat memainkan peranannya secara tepat dalam berbagai lingkungan hidup (Rohman, 2009:9). Pendidikan membuat manusia berusaha mengembangkan potensi yang ada dalam diri untuk mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi dalam kehidupan.

Untuk meningkatkan sumber daya manusia dalam dunia pendidikan banyak hal yang harus dilakukan pemerintah. Mulai dari penyempurnaan kurikulum, pelatihan dan peningkatan kualifikasi guru, pengadaan buku ajar atau bahan ajar, perbaikan sarana pendidikan, peningkatan mutu manajemen pendidikan dan penggunaan berbagai model pembelajaran oleh guru. Sesuai dengan Tujuan Pendidikan Nasional menurut UU No. 20 Tahun 2003 pasal 2 tentang Sistem Pendidikan Nasional salah satunya adalah membentuk karakteristik peserta didik yang kreatif dan mandiri. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran di sekolah guru perlu melatih siswa untuk berpikir dan bertindak kreatif serta mandiri.

Tujuan tersebut harus diwujudkan, sehingga guru diharapkan harus mampu mentransformasikan, mengembangkan, dan menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan pengabdian kepada masyarakat melalui pendidikan.

Guru juga harus mampu mengatasi masalah yang sering dihadapi siswa dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, melalui perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini diharapkan dapat membawa dampak yang cukup besar pada dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Salah satu hal pendukung yang sangat berperan adalah penggunaan media pembelajaran yang sangat berpengaruh bagi keberhasilan dalam belajar.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan lainnya. Bagi sekolah-sekolah yang sudah maju dan mampu, telah menggunakan alat-alat tersebut sebagai alat bantu mengajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Namun, yang perlu diperhatikan adalah semua peralatan dan perlengkapan sekolah tersebut harus disesuaikan dengan tuntutan kurikulum, materi, metode, dan tingkat kemampuan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Maka para pengajar diharapkan dapat menggunakan alat-alat atau perlengkapan tersebut secara efektif dan efisien dalam pembelajaran di kelas.

Dalam mempersiapkan perangkat pembelajaran termasuk media pembelajaran guru hendaknya terampil dalam menggunakan teknologi. Hal ini dikarenakan perkembangan zaman mengharuskan guru harus melek teknologi. Guru dapat menggunakan teknologi untuk merancang media pembelajaran. Agar anak merasa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, maka guru harus mampu merancang media pembelajaran yang menarik.

Teknologi informasi dan komputer telah berkembang pesat saat ini. Teknologi ini memiliki pengaruh yang luar biasa. Salah satu implikasinya dapat dirasakan dalam perkembangan media pembelajaran yang sekarang sudah berbantuan komputer. Dalam pembelajaran multimedia juga mempunyai peranan penting dalam menentukan kualitas pendidikan, oleh karena itu guru harus menggunakan metode dan media yang digunakan secara tepat.

Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan mata pelajaran. Kata “media” berasal dari bahasa Latin, yakni “medius” yang secara harfiah berarti tengah, pengantar, atau perantara dua sisi.

Media pembelajaran sangat dibutuhkan siswa dalam menunjang proses pembelajarannya di kelas karena media masih menjadi sumber belajar yang utama bagi siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran. Dalam menghadapi tantangan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka peran proses pembelajaran juga harus diarahkan pada penggunaan teknologi yang ada. Penelitian yang dilakukan oleh Hosnan (2014) menyebutkan penggunaan teknologi oleh anak di Indonesia masih tergolong rendah jika dibandingkan dengan negara-negara maju, seperti Eropa, Australia, dan Amerika Serikat. Oleh karena itu tuntutan untuk mengembangkan pembelajaran berbasis IT sangat dibutuhkan saat ini. Beberapa tahun kedepan jumlah anak Indonesia yang memiliki komputer akan bertambah.

Komputer pada umumnya akan terhubung dengan jaringan internet yang akan dimanfaatkan untuk belajar.

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi pembelajar. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada pembelajar. Selain itu media juga harus merangsang pembelajar mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Salah satu faktor yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar terjadinya komunikasi yang baik dan menyenangkan antara guru dengan siswa. Semangat belajar siswa akan muncul ketika suasana begitu menyenangkan dan belajar efektif apabila seseorang dalam keadaan gembira dalam belajar. Kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran kunci dari keberhasilan proses pembelajaran yang menyenangkan.

Sesuai dengan pendapat M I Jawid Nazir (2012:820), dalam jurnal penelitiannya yang berjudul, "*Skill development in Multimedia Based Learning Environment in Higher Education: An Operational Model*" menyatakan bahwa: "Menggunakan multimedia dalam lingkungan belajar mengajar dapat mendukung siswa untuk menjadi pemikir kritis cepat belajar, dapat memecahkan masalah, cocok untuk mencari informasi, dan dapat lebih memotivasi proses pembelajaran mereka. Kurangnya desain pembelajaran dapat menyebabkan lingkungan belajar rendah".

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah perlu dirancang dengan dengan baik agar dapat mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik. Kurikulum sebagai perangkat perencanaan proses pembelajaran. Kurikulum juga menunjang peserta didik untuk dapat belajar dengan baik, tidak hanya di dalam kelas tetapi juga diluar kelas. Sesuai tahap perkembangan belajar peserta didik usia SD mengenai cara belajar, konsep belajar, dan pembelajaran yang bermakna. Dalam proses pelaksanaan pembelajaran tematik ini, khususnya pembelajaran cerita fiksi, guru harus membuat persiapan dengan penuh pertimbangan sebab keberhasilan pelaksanaan sebuah pembelajaran paling utama terletak pada guru. Selain berguna sebagai alat kontrol, maka persiapan juga berguna sebagai pegangan bagi guru sendiri. Salah satu persiapan yang harus disiapkan secara matang oleh guru adalah media pembelajaran.

Komponen media dalam proses pembelajaran merupakan proses komunikasi yang berlangsung dalam suatu sistem. Oleh sebab itu media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Salah satu unsur penting sebagai salah satu komponen dan perencanaan pembelajaran adalah menentukan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini bertujuan supaya pemahaman tentang materi serta konsep dapat dipahami secara jelas oleh peserta didik.

Bila dilihat perkembangannya, pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru (teaching aids). Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya gambar, model, objek, dan alat-alat yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap, dan

hasil belajar siswa. Selain memusatkan perhatian pada alat bantu visual yang dipakainya orang kurang memperhatikan aspek desain, pengembangan pembelajaran (intruaction), produksi, dan evaluasinya. Melihat perkembangan saat ini maka bukan waktunya lagi guru untuk memberikan pengajaran secara konvensional (teacher center) dengan hanya menggunakan metode ceramah dan hafalan. Teknologi informasi lebih baik dibanding dengan pembelajaran tradisional atau konvensional. Menurut O'day (2008) menyatakan siswa yang melihat animasi memperoleh skor tes secara signifikan lebih tinggi daripada siswa yang tidak melihat animasi, dan daya ingat siswa dapat meningkat 87-93% dari informasi yang diperoleh dengan melihat animasi menggunakan narasi. Pembelajaran dengan teknologi multimedia interaktif secara individual mampu membuat siswa secara mandiri dan aktif dalam belajar.

Menurut pengamatan peneliti di SD Negeri 060856 Kecamatan Medan Perjuangan siswa mengalami kesulitan memahami materi pembelajaran dikarenakan kurangnya potensi dari guru untuk mengembangkan media, yang memungkinkan untuk digunakan pada pembelajaran sehingga mampu menambah informasi kepada siswa. Hal ini peneliti temukan pada pembelajaran tematik pada pembelajaran teks cerita yang pada kenyataannya, Guru lebih banyak hanya memanfaatkan buku teks, poster, gambar sebagai satu – satunya sumber untuk memperkenalkan teks cerita.

Apabila pembelajaran dilakukan hanya melalui gambar yang ada pada buku teks, siswa pasti akan mengalami kesulitan dan tidak menunjukkan kemampuan memahami informasi pada proses pembelajaran teks cerita. Oleh

karena itu, untuk mengatasi kesulitan siswa dalam meningkatkan kemampuan memahami informasi teks cerita, guru perlu membuat media yang mampu menyampaikan pesan serta menampilkan materi secara utuh sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pemilihan media harus tepat sehingga dapat menarik perhatian siswa, efektif dan efisien serta memberikan kejelasan objek materi yang dipelajari.

Selain itu, peneliti juga melihat dalam proses pelaksanaan pembelajaran pada pembelajaran teks cerita dimana kemampuan siswa memahami informasi teks cerita “Asal Mula Telaga Warna” yang diberikan teridentifikasi rendah dalam arti masih ditemukan kesalahan. Seperti kesalahan dalam menentukan tema cerita, tokoh, sifat tokoh, tempat, awal cerita, akhir cerita, dan pesan moral.

Dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses dan kemampuan memahami informasi teks cerita dapat dilakukan media pengembangan interaktif pada pembelajaran secara benar dan tepat sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Beberapa media dengan berbagai materi pelajaran berbagai jenjang pendidikan sudah dapat dijumpai di beberapa toko buku, atau di toko yang khusus menjual alat-alat media pembelajaran. Namun, media interaktif yang sering dijumpai hanya berhubungan pembelajaran yang bersifat secara umum saja. Selain itu, penyajian media lebih sulit dipahami sehingga sulit dimanfaatkan pada penggunaan media tersebut.

Ketepatan penggunaan media pembelajaran dalam aktivitas belajar mengajar oleh guru adalah langkah awal dari tindakan perbaikan. Perkembangan media pembelajaran yang tepat akan mempermudah pemahaman, penguasaan materi pada belajar peserta didik. Media pembelajaran yang dianggap tepat adalah

media pembelajaran interaktif berbantuan *Macromedia Flash* karena media ini sangat menarik dan menyenangkan sehingga diharapkan hasil belajar siswa baik. Pembelajaran yang berlangsung ini ,membutuhkan banyak media untuk dapat menyampaikan berbagai jenis informasi dengan format media yang bervariasi mulai dari teks, gambar, audio, video, animasi, bahan interaktif.

Pembelajaran yang menggunakan berbagai media ini dapat meningkatkan pengetahuan seseorang mulai dari penerimaan pesan yang sangat singkat hingga yang sangat kompleks untuk dikembangkan. Keterbatasan sumber belajar berbantuan multimedia ini menjadi kendala yang signifikan untuk menjadi satu kajian ilmiah. Kendala ini dapat dilihat dari penggunaan yang masih langka dalam proses pembelajaran. Kendala lainnya yaitu tidak semua guru mampu mendesain media pembelajaran interaktif berbantuan *Macromedia Flash* untuk proses belajar mengajar.

Media pembelajaran interaktif ini akan dikembangkan dalam penelitian ini memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan media lain, karena media pembelajaran ini dirancang dengan multimedia interaktif. Dimana media pembelajaran interaktif ini bisa dijadikan sebagai alternatif dalam mengembangkan media yang sudah konvensional yang dilakukan selama ini. Dengan media pembelajaran interaktif berbantuan *Macromedia Flash* ini siswa akan lebih tertarik lagi untuk meningkatkan kemampuan memahami informasi teks cerita pada siswa kelas IV SD Negeri 060856 Kecamatan Medan Perjuangan.

Pentingnya media pembelajaran interaktif ini khususnya pada pembelajaran teks cerita, membuat diperlukannya pengembangan media



pembelajaran interaktif ini. Media pembelajaran interaktif ini merupakan suatu multimedia pembelajaran yang mengkombinasikan penggunaan dari berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, animasi, video dan suara. Pengembangan media pembelajaran yang diharapkan adalah pengembangan yang dapat membawa ke ranah yang lebih baik lagi. Pengembangan media pembelajaran dari bentuk gambar menjadi multimedia interaktif sangat diharapkan dapat membantu proses pembelajaran yang lebih menarik. Hal ini dapat ditunjukkan dengan terjalannya komunikasi yang baik dalam proses pembelajaran.

Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif ini sebagai media pembelajaran, akan sangat membantu guru dalam meningkatkan komunikasi dua arah yang diharapkan. Rasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran, akan menjadi hal yang dapat dihindarkan ketika multimedia interaktif pembelajaran digunakan pada proses pembelajaran yang akan meningkat. Proses komunikasi dalam proses pembelajaran dapat lebih menarik, termotivasi dan memberikan kemudahan dalam memahami materi karena pembelajaran yang disajikan lebih interaktif, ilmiah sehingga dapat diimplementasikan dan ditampilkan dalam kelas seperti wujud nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Selain masih langkanya penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dan kurangnya kemampuan mendesain media pembelajaran, hal ini juga disebabkan oleh kurangnya kegiatan sosialisasi terhadap guru tentang berbagai media pembelajaran yang dapat diterapkan guru ketika proses belajar mengajar berlangsung. Padahal, dengan adanya kegiatan sosialisasi melalui kegiatan KKG

akan sangat menambah wawasan guru dalam hal merancang pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan

Oleh karena itu peneliti berkeinginan merancang sebuah media pembelajaran interaktif berbantuan *Macromedia Flash*, sehingga solusi yang tepat pembelajaran teks cerita untuk menumbuhkan hasil belajar siswa dalam memahami informasi teks cerita untuk di SD Negeri 060856 Kecamatan Medan Perjuangan. Yang perlu diangkat pada teks cerita. Media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat mengatasi kurangnya media pembelajaran khususnya pembelajaran tematik di SD Negeri 060856 Kecamatan Medan Perjuangan. Sehingga ketercapaian pembelajaran dan motivasi siswa dalam belajar dapat meningkatkan kemampuan memahami informasi teks cerita dalam proses pembelajaran.

Dari hasil analisis dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IV SD Negeri 060856 Kecamatan Medan Perjuangan membutuhkan sebuah media pembelajaran interaktif berbantuan *Macromedia Flash* untuk meningkatkan kemampuan memahami informasi teks cerita dan membantu mempermudah siswa dalam mempelajari teks cerita. Selain itu, pada teks cerita daerah Sumatera Utara. Pembuatan media pembelajaran interaktif berbantuan *Macromedia Flash* sebagai salah satu media pada pembelajaran tematik kelas IV perlu dirancang agar pembelajaran lebih menyenangkan. Melalui media pembelajaran interaktif ini sebagai salah satu alternatif media pembelajaran, diharapkan proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa dan materi pembelajaran akan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa SD Negeri 060856 Kecamatan Medan Perjuangan.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti tertarik melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Macromedia Flash* yang disesuaikan dengan pembelajaran teks cerita daerah Sumatera Utara karena disesuaikan dengan tema yang diangkat untuk meningkatkan kemampuan memahami informasi teks cerita pada siswa kelas IV SD Negeri 060856 Kecamatan Medan Perjuangan.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya timbul beberapa permasalahan yang memerlukan alternatif solusi antara lain:

1. Guru kurang inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran karena kurangnya pemahaman terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif.
2. Guru lebih cenderung memanfaatkan buku teks, poster, gambar sebagai satu-satunya sumber pembelajaran.
3. Perlunya pengembangan media interaktif berbantuan *Macromedia Flash* dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan memahami informasi teks cerita pada siswa.
4. Guru belum ada yang mengembangkan media pembelajaran interaktif. Sehingga siswa tidak tertarik mengikuti pelajaran karena penyajian bersifat satu arah.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka yang menjadi batasan masalah pada penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Macromedia Flash* dan kemampuan memahami informasi teks cerita pada siswa kelas IV SD Negeri 060856 Kecamatan Medan Perjuangan.

### 1.4 Rumusan Masalah

Permasalahan yang menjadi bahan kajian dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses mendesain media pembelajaran interaktif berbantuan *Macromedia Flash* yang dikembangkan pada siswa SD Negeri 060856?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbantuan *Macromedia Flash* yang dikembangkan pada siswa SD Negeri 060856?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif berbantuan *Macromedia Flash* pada siswa SD Negeri 060856?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Secara terperinci, tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses media interaktif berbantuan *Macromedia Flash* pada pembelajaran teks cerita yang akan dikembangkan di SD Negeri 060856 Kecamatan Medan Perjuangan.

2. Untuk mengetahui kelayakan media interaktif berbantuan *Macromedia Flash* pada pembelajaran teks cerita yang akan dikembangkan di SD Negeri 060856 Kecamatan Medan Perjuangan.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif berbantuan *Macromedia Flash* pada pembelajaran teks cerita yang akan dikembangkan di SD Negeri 060856 Kecamatan Medan Perjuangan.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada dunia pendidikan pada umumnya dan pembelajaran tematik khususnya, baik secara teoritis maupun secara praktis.

#### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi penilai selanjutnya, dapat digunakan sebagai bahan acuan pengembangan media pembelajaran interaktif bagi kepala sekolah, pengawas pendidikan dalam langkah meningkatkan mutu pendidikan dan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat diandalkan bagi pengembangan pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar.

Akhirnya merupakan sumbangan peneliti dalam memperkaya khasanah dan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* dalam pembelajaran tematik, agar siswa mudah memahami materi pembelajaran.

## 2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru untuk mendesain konsep pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *Macromedia Flash* yang akan datang, serta dorongan bagi sekolah dalam menciptakan media interaktif sesuai dengan kebutuhan siswa. Sebagai bahan pertimbangan, landasan empiris maupun kerangka acuan bagi peneliti pendidikan yang relevan di masa yang akan datang.

