

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses perubahan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang untuk menjadi lebih dewasa. Menurut UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Melalui pendidikan, terjadi proses pembelajaran baik formal, nonformal, maupun informal untuk menciptakan seseorang maupun kelompok yang mampu mengembangkan potensi diri untuk menjadi lebih dewasa.

Pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan siswa (Asyar, 2011:24). Dapat dikatakan bahwa pembelajaran adalah proses yang dilakukan dengan memberikan pendidikan dan pelatihan kepada siswa untuk mencapai hasil belajar.

Sejak tahun 2005, merujuk pada KBK dan KTSP hingga pada saat ini menggunakan Kurikulum 2013, pembelajaran tematik sudah digunakan. Pembelajaran tematik adalah suatu pendekatan belajar mengajar yang melibatkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema untuk memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Pengalaman bermakna maksudnya siswa memahami konsep - konsep yang telah mereka pelajari itu melalui pengalaman langsung dan

menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah mereka pahami. Untuk mendukung tujuan dari pembelajaran tersebut, terdapat beberapa unsur yang sangat penting dalam penerapannya yaitu metode mengajar dan penggunaan media pembelajaran.

Menurut Undang - Undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003 Pasal 40:2, pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Untuk menerapkan apa yang tertuang dalam Undang – Undang Sisdiknas, dalam pembelajaran guru tidak bisa mengajar hanya dengan menggunakan metode konvensional yang monoton. Hal itu dapat membuat siswa merasa bosan yang mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Untuk mengatasi hal tersebut, penggunaan media sebagai perantara bagi guru untuk menyampaikan pesan kepada siswa yang memuat materi pembelajaran sangat diperlukan

Media pembelajaran merupakan suatu sarana atau alat sebagai penghubung dalam penyampaian pesan dan pikiran, untuk merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar dalam diri siswa. Nurrita (2018:174) menyatakan bahwa media pembelajaran sangat penting bagi kegiatan belajar karena dapat mendukung tercapainya tujuan belajar dengan lebih baik dan lebih cepat. Ada beberapa jenis media pembelajaran, yaitu media cetak, media audio-visual, media computer, dan lainnya.

Di sekolah – sekolah pada umumnya, media pembelajaran yang digunakan juga bervariasi sesuai dengan kebutuhan kelas, materi yang diajarkan, kondisi siswa

dan lingkungannya. Di samping itu dengan adanya perkembangan teknologi yang pesat hingga saat ini, media pembelajaran juga ikut merasakan dampak dari peristiwa tersebut. Saat ini, siswa banyak menggemari salah satu jenis media yang berkaitan dengan komputer yaitu media berbasis multimedia.

Multimedia itu sendiri dapat diartikan sebagai penggunaan komputer yang menyajikan teks, suara, gambar, animasi dan video secara bersamaan dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat melakukan interaksi dan komunikasi terhadap media. Multimedia banyak dimanfaatkan sebagai hiburan karena banyak diadopsi dalam dunia *game*. Multimedia juga dimanfaatkan dalam pendidikan. Di dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pengajaran, baik dalam kelas maupun secara mandiri. Pembelajaran berbasis multimedia adalah kegiatan pembelajaran yang menggunakan multimedia pembelajaran yang memanfaatkan komputer sehingga pemakai dapat memberikan navigasi, interaksi, kreasi, dan komunikasi terhadap media pembelajaran tersebut.

Pembelajaran berbasis multimedia pada penelitian ini akan menggunakan sebuah *software* yang sudah sering didengar dan digunakan dalam komputer yaitu *Adobe Flash*. “*Adobe Flash* merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat presentasi, publikasi, atau aplikasi lainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunanya” (Rochmatika, 2015:18). Proyek yang menggunakan *Flash* terdiri atas teks, gambar, animasi sederhana, video, atau efek-efek khusus lainnya, sehingga melalui beberapa aplikasi yang ada dalam *Adobe Flash* memungkinkan untuk digunakan dalam media pembelajaran. Media pembelajaran tersebut bisa dikembangkan dalam

berbagai bentuk seperti CD (Compaq Disk) atau format file lainnya yang lebih mudah digunakan.

Melalui beberapa jurnal penelitian sebelumnya, dinyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia baik interaktif maupun linear dengan menggunakan *Adobe Flash* yang sudah dinyatakan layak oleh para ahli ini dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Dalam suatu penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* yang dapat digunakan dalam pembelajaran fokus pada satu materi dengan adanya sajian animasi, media tersebut dikatakan interaktif karena dapat dioperasikan sesuai dengan kehendak pengguna dan timbul *feedback* antara pengguna dan media. Hal berbeda yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah materi yang disajikan dalam multimedia ini merupakan materi pada pembelajaran tematik yang terintegratif dari beberapa mata pelajaran.

Media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* tersebut berupa animasi yang dapat memvisualisasikan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. *Adobe flash* digunakan sebagai aplikasi pembuatan media pembelajaran interaktif yang dapat menciptakan stimulasi untuk menulis teks eksposisi dan memotivasi siswa dalam belajar.

Meskipun sudah ada UU yang mengatur tentang pentingnya menciptakan suasana belajar yang variatif dan dinamis, namun pada kenyataannya di lapangan dalam proses belajar mengajar guru masih menggunakan metode konvensional yang cenderung membosankan, serta penggunaan media pembelajaran masih sangat jarang dan seadanya. Selain itu, menguasai dan memanfaatkan teknologi

dalam pembelajaran adalah tuntutan kompetensi guru sebagaimana diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 tahun 2007 tentang Kualifikasi dan Kompetensi Guru, bahwa guru harus memiliki kompetensi profesional, pedagogik, kepribadian dan sosial. Pada kompetensi profesional dijelaskan bahwa sekurang-kurangnya seorang guru harus, diantaranya, menguasai dan memanfaatkan TIK dalam pembelajaran.

Masalah ini masih banyak ditemukan di dalam penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa sekolah yang sudah menggunakan beberapa jenis media pembelajaran, kurang memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada sehingga media pembelajaran yang digunakan juga kurang variatif. Hal tersebut tentu saja sangat mempengaruhi keaktifan siswa dalam belajar, serta berujung pada pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Sama halnya dengan yang ditemukan oleh peneliti melalui wawancara dengan guru kelas dari siswa kelas V di SD Negeri 122350 pada 07 Desember 2020. Berdasarkan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa belum ada penggunaan media yang memanfaatkan teknologi pembelajaran lainnya selain pemanfaatan media gambar yang tertera pada buku tematik yang digunakan siswa sebagai sumber belajar dan tampak persis dengan yang ditemui pada penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa dalam penggunaan media pembelajaran di kelas V SD N 122350 Pematangsiantar, kurang memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada. Media yang dimanfaatkan oleh guru hanya berupa media cetak yang tertera pada sumber belajar yang digunakan oleh siswa, yaitu buku tematik. Hal-hal ini terjadi dikarenakan kurangnya pemahaman guru dalam mengembangkan multimedia yang harus memanfaatkan teknologi, sehingga mengakibatkan

kurangnya peran aktif siswa dalam pembelajaran dikarenakan media pembelajaran yang kurang menarik dan tidak variatif tersebut.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Trisno dan Bambang (2013) dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang lebih variatif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa. Rokhimah R. dan Tri Irianto (2013) juga menyatakan dalam penelitiannya bahwa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS6* dapat memberikan efek menyenangkan sehingga siswa tidak mudah jenuh dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Pada tanggal 31 Desember 2020, *Flash Player* resmi diberhentikan. *Adobe* akan memblokir konten *Flash Player* mulai 12 Januari 2021. Walaupun perusahaan *Adobe* sudah menutup aplikasi *Flash Player*, aplikasi ini masih tetap ada, hanya saja tidak diproduksi dan tidak *update* lagi. Namun, hal tersebut tidak mengurangi manfaat dari media yang akan dikembangkan.

Pada penelitian ini diharapkan bahwa media berbasis multimedia yang dihasilkan berupa pengembangan dari media sebelumnya, seperti adanya video pendukung dalam penjelasan materi serta animasi sama seperti pada media yang dihasilkan melalui *Adobe Flash* sebelumnya untuk memberi rangsangan kepada siswa sehingga siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “ **Pengembangan Media Berbasis Multimedia dengan Menggunakan Adobe Flash pada tema Ekosistem di Kelas V SD Negeri 122350 Pematangsiantar Tahun Ajaran 2020/2021**”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, antara lain sebagai berikut.

1. Penggunaan media pembelajaran cetak yang masih sangat sederhana
2. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran
3. Siswa masih kurang aktif dalam pembelajaran karena media yang digunakan tidak merangsang keaktifan belajar siswa
4. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti membatasi masalah pada **Pengembangan Media Berbasis Multimedia dengan Menggunakan Adobe Flash Pro CS6 pada Tema Ekosistem Subtema Keseimbangan Ekosistem pada Pembelajaran 1 di Kelas V SD Ngeri 122350 Pematangsiantar Tahun Ajaran 2020/2021.**

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah serta pembatasan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti merumuskan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kelayakan Media berbasis Multimedia dengan menggunakan Adobe Flash pada Tema Ekosistem Subtema Keseimbangan Ekosistem

Pembelajaran 1 di Kelas V SD Ngeri 122350 Pematangsiantar Tahun Ajaran 2020/2021?

2. Bagaimana praktikalitas penggunaan Media berbasis Multimedia dengan menggunakan Adobe Flash pada Tema Ekosistem Subtema Keseimbangan Ekosistem Pembelajaran 1 di Kelas V SD Ngeri 122350 Pematangsiantar Tahun Ajaran 2020/2021?
3. Bagaimana keefektifan Media berbasis Multimedia dengan menggunakan Adobe Flash pada Tema Ekosistem Subtema Keseimbangan Ekosistem Pembelajaran 1 di Kelas V SD Ngeri 122350 Pematangsiantar Tahun Ajaran 2020/2021?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kelayakan Media berbasis Multimedia dengan menggunakan Adobe Flash pada Tema Ekosistem Subtema Keseimbangan Ekosistem Pembelajaran 1 di Kelas V SD Ngeri 122350 Pematangsiantar Tahun Ajaran 2020/2021
2. Untuk mengetahui kepraktisan Media berbasis Multimedia dengan menggunakan Adobe Flash pada Tema Ekosistem Subtema Keseimbangan Ekosistem Pembelajaran 1 di Kelas V SD Ngeri 122350 Pematangsiantar Tahun Ajaran 2020/2021
3. Untuk mengetahui keefektifan Media berbasis Multimedia dengan menggunakan Adobe Flash pada Tema Ekosistem Subtema Keseimbangan



Ekosistem Pembelajaran 1 di Kelas V SD Ngeri 122350 Pematangsiantar  
Tahun Ajaran 2020/2021

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk dapat menambah ilmu pengetahuan tentang inovasi dalam mengembangkan suatu media pembelajaran yang menarik sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pada Tema 5 Subtema 3 Pembelajaran 1 yang bermuatan materi IPA dan Bahasa Indonesia sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang dimaksud dan meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Berdasarkan penelitian ini diharapkan akan dihasilkan media pembelajaran yang layak, efektif dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### **1. Bagi Siswa**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam meningkatkan hasil belajar dengan adanya media pembelajaran yang menarik. Karena materi yang disajikan akan divisualisasikan dalam bentuk multimedia yaitu dalam bentuk animasi, teks, gambar, suara dan juga video dan juga setiap lembar kerja akan diberikan efek yang menarik sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

## 2. Bagi Guru

Melalui penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai masukan dan inspirasi bagi guru dalam mengelola pembelajaran di kelas serta dalam pengembangan media pembelajaran yang digunakan dalam prose belajar di kelas.

## 3. Bagi Sekolah

Dengan mengetahui pengembangan multimedia ini, maka diharapkan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran di sekolah pada Kurikulum 2013 dan sebagai bahan pertimbangan dalam rangka pembinaan dan pengembangan guru di sekolah.

## 4. Bagi Peneliti

Melalui penelitian dan pengembangan media ini, diharapkan manfaat yang diperoleh bagi peneliti adalah memberikan tambahan pengetahuan wawasan dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa serta sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana.

## 5. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* ini diharapkan dapat menjadi acuan bahan rujukan untuk penelitian berikutnya melaksanakan penelitian pengembangan lainnya dengan aspek penelitian yang berbeda.