

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang paling utama dalam pendidikan. Pada setiap proses pembelajaran setidaknya melibatkan komponen-komponen diantaranya: pendidik (guru), siswa, tujuan, bahan ajar, metode, media, dan evaluasi dalam pembelajaran. Komponen dari proses belajar mengajar yang penting adalah satu dari antara bahan ajar lainnya. Bahan ajar menjadi salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya kualitas pembelajaran. Andi Prastowo (2013: 19), mengungkapkan bahwa “Mutu pembelajaran menjadi rendah ketika pendidik hanya terpaku pada bahan ajar yang biasa dan tidak kreatifnya untuk mengembangkan bahan ajar itu secara inovatif”.

“Bahan ajar yang disusun dalam buku ajar pendidik dapat berbentuk buku teks, modul, handout, LKS dapat juga dikemas dalam bentuk lainnya” Soegiranto (2010:1). Jadi dapat disimpulkan bahwa bahan ajar ialah sesuatu yang sangat penting dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pada proses pembelajaran.

Agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan lebih baik dan sesuai yang diinginkan maka perlu untuk mengembangkan bahan ajar kepada siswa. Metode penelitian yang dilakukan merupakan metode penelitian dan pengembangan. Menurut Nusa Putra (2015: 67), “*Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian secara sengaja, sistematis, untuk menemukan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, maupun menguji keefektifan produk, model, maupun metode/strategi atau cara yang lebih unggul, baru, efektif, efisien,

produktif, dan bermakna”.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti di SD Negeri 067256 Medan T.P 2020/2021 kepada salah satu guru kelas IV pada hari senin, tanggal 28 September 2020, ada beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran diantaranya: bahwa dalam proses belajar mengajar kebanyakan guru hanya terpaku pada buku guru dan buku siswa sebagai satu-satunya sumber belajar mengajar, guru-guru yang berada di sekolah ini juga belum banyak yang mengembangkan bahan ajar sendiri, sebagian besar guru hanya menggunakan internet sebagai bantuan dalam kegiatan pembelajarannya yang mengakibatkan hasil belajar siswa rendah.

Berdasarkan hasil observasi awal terhadap wali kelas IV dengan nilai KKM 70 masih banyak siswa yang tidak melewati batas nilai KKM atau belum tuntas yang dapat dipaparkan dengan table berikut.

Tabel 1.1 Nilai Kelas IV Mata Pelajaran IPA

Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Nilai Di Atas 70		Nilai Pas KKM		Siswa Belum Tuntas	
			Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
IV B	70	30	13	43,3%	12	40%	5	16,6%

Tabel tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran IPA pada kelas IV B SD Negeri 067256 Medan menghasilkan nilai tengah semester mata pelajaran IPA T.P 2020/2021 bahwa 12 dari 30 peserta didik (40%) masih belum ada peningkatan nilai KKM dan 5 dari 30 peserta didik (16,6%) belum tuntas dengan Kriteria Ketuntasan Minimal(KKM) yaitu 70. Oleh karena itu peneliti merasa perlu melakukan pengembangan bahan ajar pada materi Gaya dan Gerak Buku

Tema pada siswa kelas IV SD Negeri 067256 Medan T.P 2020/2021 berupa mengembangkan suatu produk yang bermanfaat bagi siswa dengan menggunakan aplikasi adobe flash.

Salah satu software yang relevan untuk digunakan dalam pembuatan sajian secara visual dan berguna dalam menginterpretasikan media antara lain suara, gambaran, animasi-animasi, dan video. Melalui bahan ajar berbasis adobe flash ini diharapkan siswa dapat paham dan lebih mengerti dalam kegiatan pembelajaran terkhusus pada mata pelajaran IPA materi Gaya dan Gerak.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Adobe Flash Materi Gaya dan Gerak Di Kelas IV SD Negeri 067256 Medan T.P 2020/2021”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi yang menjadi latar belakang masalah dalam penelitian ini yaitu:

- a. Guru belum banyak mengembangkan bahan ajar secara maksimal.
- b. Buku bahan ajar masih kurang update karena masih berpatokan dengan buku paket.
- c. Hasil belajar siswa rendah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada pengembangan bahan ajar pada kelas 4 Semester 2 Tema 8 materi Gaya dan Gerak siswa kelas IV SD Negeri 067256 Medan T.P 2020/2021.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini berdasarkan masalah yang diuraikan diatas adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana kelayakan bahan ajar berbasis Adobe Flash materi Gaya dan Gerak dikelas IV SD Negeri 067256 Medan T.P 2020/2021?
- b. Bagaimana keefektifan bahan ajar berbasis Adobe Flash materi Gaya dan Gerakdi kelas IV SD Negeri 067256 Medan T.P 2020/2021?
- c. Bagaimana praktikalitas bahan ajar berbasis Adobe Flash materi Gaya dan Gerakdi kelas IV SD Negeri 067256 Medan T.P 2020/2021?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian adalah:

- a. Mengetahui kelayakan bahan ajar berbasis Adobe Flash materi Gaya dan Gerak di kelas IV SD Negeri 067256 Medan T.P 2020/2021.
- b. Mengetahui keefektifan bahan ajar berbasis Adobe Flash materi Gaya dan Gerak di kelas IV SD Negeri 067256 Medan T.P 2020/2021.
- c. Mengetahui praktikalitas bahan ajar berbasis Adobe Flash materi Gaya dan Gerak di kelas IV SD Negeri 067256 Medan T.P 2020/2021.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pengembangan bahan ajar berbasis Adobe Flash di kelas IV Semester 2 adalah sebagai berikut:

- a. Manfaat Teoritis

Manfaat yang dapat diambil berdasarkan hasil penelitian menjadi salah

satu bahan referensi informasi dan meningkatkan pengetahuan tentang cara mengembangkan bahan ajar baik secara teoritis.

b. Manfaat Praktis

Manfaat yang diharapkan secara praktis pada penelitian ini juga mampu memberikan sumbangan dalam pikiran kepada pihak-pihak khusus yang membutuhkan seperti:

1) Kepada Siswa

Adanya pengembangan bahan ajar berbasis Adobe Flash di kelas IV SD ini diharapkan dapat memberikan semangat dalam belajar siswa, pemahaman konsep, pencapaian kepada tiga aspek yaitu pengetahuan, keterampilan, dan sikap meningkat.

2) Kepada Guru

Untuk menambah wawasan dan mempermudah guru dalam pembelajaran terkhusus pada mata pelajaran IPA materi Gaya dan Gerak dan mendorong minat guru agar dapat mengembangkan bahan ajar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa dalam proses pembelajaran terkhusus pada mata pelajaran IPA.

3) Kepada Sekolah

Untuk berperan dalam sumbangan pada pikiran terhadap bahan ajar berbasis adobe flash, maka metode ini diharapkan mampu menarik minat siswa serta sekolah sehingga menjadi alternatif sumber referensi belajar mengajar.

4) Kepada Peneliti

Untuk mengetahui ketersediaan bahan ajar yang berada disekolah dan

menambah wawasan dalam menggunakan aplikasi Adobe Flash dalam membuat bahan ajar pada mata pelajaran IPA materi Gaya dan Gerak.

5) Kepada Peneliti Lanjut

Diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan sumber referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan atau mengembangkan lebih lanjut mengenai pengembangan bahan ajar pada mata pelajaran IPA materi Gaya dan Gerak.

