

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Kurikulum 2013 merupakan salah satu perubahan paradigma pembelajaran dari pembelajaran yang bersifat konvensional menjadi yang mengaktifkan siswa dan melatih kemampuan berpikir kreatif siswa. Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang berbasis kompetensi, di dalamnya dirumuskan secara terpadu mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dimiliki peserta didik. Dalam memudahkan pencapaian kompetensi yang dirumuskan dipilihlah pembelajaran tematik sebagai basis dalam pembelajaran (Indriasih, 2015: 128). Namun kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sebagai penyampai informasi kepada peserta didik terkadang kurang bisa menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif. Padahal pendidikan harus mampu menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, seperti yang dinyatakan oleh Anugraheni (2017: 216) pendidikan dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi dari zaman ke zaman menyebabkan kebutuhan manusia semakin bertambah, demikian juga manusia dituntut untuk menjawab tantangan tersebut.

Pendidikan dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu (1) input peserta didik; (2) sarana dan prasarana pendidikan; (3) bahan ajar; dan (4) sumber daya manusia (guru) yang dapat mendukung terciptanya suasana kondusif (Anugraheni, 2017: 247). Pembelajaran yang tidak kondusif berpengaruh pada hasil belajar peserta

didik yang belum banyak mencapai nilai diatas KKM atau pencapaian nilai peserta didik yang rata-rata masih rendah. Berkaitan pemasalahan tersebut seorang pengajar harus memiliki solusi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif menyenangkan dan mengurangi suasana yang statis agar proses pembelajaran menjadi efektif, menarik, interaktif dan hasil belajar peserta didik nilainya diatas KKM atau meningkat, seperti yang dinyatakan oleh Fajri (2019: 65) bahwa tujuan pendidikan dapat tercapai jika kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar.

Seorang guru bertugas mengatur, mengarahkan dan menciptakan suasana kegiatan pembelajaran yang dapat mencapai tujuan pendidikan nasional. Selain itu, seorang guru disamping menguasai bahan atau materi ajar, tentu perlu pula mempersiapkan strategi pembelajaran yang optimal, salah satunya memilih model pembelajaran yang tepat sehingga tugas mengajar guru dapat berjalan dengan efektif dan peserta didik akan termotivasi untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran yang akhirnya dapat memperoleh hasil belajar yang optimal. Disamping menggunakan strategi pembelajaran dan penilaian yang benar, guru perlu menyadari bahwa perannya tidak hanya sebagai pentransfer ilmu, namun juga sebagai fasilitator dan motivator. Hal ini sependapat menurut Fajri (2019: 65) yang berpendapat bahwa kegiatan pembelajaran hendaknya tidak hanya berfokus pada guru, tetapi juga harus melibatkan siswa. Guru juga harus menyadari tentang perubahan proses pembelajaran, dimana semula *teacher centered* kini menjadi *student centered*, dari satu arah menuju interaktif, dari pasif menuju aktif menyelidiki, dari alat tunggal menuju multimedia, dari isolasi menuju lingkungan

jejaring, dari hubungan satu arah menuju kooperatif, dari abstrak menuju kontekstual, dan dari pembelajaran pribadi menuju berbasis tim (Kemendikbud, 2014).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang memerlukan media yang tepat serta dianggap sebagai mata pelajaran yang penting dalam dunia pendidikan. Belajar IPA bertujuan untuk mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Selain itu IPA juga merupakan ilmu yang bersifat empirik dan membahas tentang fakta serta gejala alam dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen. Fakta tentang gejala alam tidak bisa disampaikan seluruhnya karena keterbatasan ruang, waktu, dan tempat yang terbatas. Akibatnya, dalam proses pembelajaran IPA membutuhkan sebuah pembaruan yang memungkinkan peserta didik dapat memahami pelajaran IPA. Sehingga untuk membantu peserta didik dalam menemukan konsep atau prinsip dalam kegiatan pembelajaran IPA diperlukan media pembelajaran yang bisa menuntun peserta didik dalam proses penemuan.

Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Media mempunyai fungsi dan manfaat sebagai sarana bagi guru untuk dapat menyampaikan materi pelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Hal ini sesuai dengan pendapat Harahap, dkk (2015. 643) bahwa media pembelajaran akan memberi sumbangan praktis terutama dalam pelaksanaan proses pembelajaran bagi guru, dimana media

pembelajaran ini sebagai bahan ajar guru untuk memudahkan penyampaian materi.

Media pembelajaran diharapkan dapat menemukan pola yang lebih efektif dalam pembelajaran, sehingga setiap materi pembelajaran dapat disajikan sedemikian rupa dan diharapkan lebih menarik, efektif dan melekat, serta hasilnya dapat diterapkan pada setiap mata pelajaran. Sependapat menurut Hutomo dan Samsudi (2015: 78) bahwa media pembelajaran yaitu alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Dalam penggunaan teknologi, peserta didik akan belajar dengan cara melihat materi, video, gambar, dan praktikum. Setelah itu peserta didik berlatih dengan latihan dan kuis yang terdiri dari soal pilihan ganda. Dengan bantuan komputer, media pembelajaran dapat mengemas materi IPA secara menarik karena dapat menampilkan ilustrasi, grafik dan animasi.

Dalam pengembangan media pembelajaran berbantuan komputer memerlukan aplikasi demonstrasi interaktif komputer. Berkaitan dengan hal tersebut, ada beberapa jenis software aplikasi, seperti *Adobe Flash Player*, *Macromedia Flash Player*, *Macromedia Flash MX*, *Macromedia Flash 8*, *Macromedia captivate*, dll (Prastowo. 2013: 65). Salah satu dari beberapa aplikasi tersebut yang dapat membuat simulasi atau animasi yaitu aplikasi *Macromedia Flash 8* yang merupakan sebuah program yang dapat digunakan untuk membuat berbagai macam animasi, presentasi, game bahkan perangkat ajar (Gora, dkk. 2015: 8).

Perencanaan pengembangan media diharapkan dapat memberikan menghasilkan produk yang menarik dan berbeda dari biasanya yaitu dengan menerapkan media pembelajaran *Macromedia Flash 8* yang merupakan salah satu software komputer yang digunakan untuk mendesain animasi. Menurut Arsyad (dalam Fitri, dkk. 2019: 25) *Macromedia Flash 8* memiliki banyak keuntungan dalam proses pembelajaran yaitu memperbaiki sistem pengajaran, lebih nyaman, kemudahan pengajaran, serta mempersingkat waktu. Proses pembelajaran yang menggunakan *Macromedia Flash 8* peserta didik tidak hanya menghayal, tetapi dapat melihat langsung konsep yang dijelaskan oleh guru. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *flash*, materi yang ingin disampaikan dapat diberikan lebih lengkap dan lebih menarik, lebih efisien waktu, selain itu dengan menggunakan animasi yang ada dalam media pembelajaran berbasis *flash* akan semakin menambah minat belajar serta meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas V UPT SD Negeri 16 Tanjungkubah.

Untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran berupa media berbasis teknologi *flash*, dapat dilakukan analisis kebutuhan. Hal ini sesuai dengan pendapat Hutchinson (dalam Hendriyani, dkk. 2018: 86), yakni dalam merancang sebuah pembelajaran, diperlukan analisis kebutuhan, yakni *target needs* dan *learning needs*. Contoh *target needs* adalah “Apa peserta didik membutuhkan sesuatu dalam situasi target (*what the learner needs to do in the target situation*)”. Sementara itu, contoh *learning needs* adalah “Apakah peserta didik membutuhkan sesuatu yang diinginkan dalam belajar (*what the learner needs to do in order to learn*)”. Menurut Nation (dalam Hendriyani, dkk. 2018:

86) ada cara untuk melihat kebutuhan: membuat divisi utama antara pengetahuan sekarang dan pengetahuan yang diperlukan, kebutuhan objektif dan subjektif. Informasi tentang kebutuhan obyektif dapat dikumpulkan melalui kuesioner, wawancara pribadi, pengumpulan data (mengumpulkan kertas ujian, buku teks dan menganalisis data itu), pengamatan (mengamati peserta didik dalam kesehariannya), konsultasi informal dengan pengajar dan peserta didik, dan tes. Kebutuhan subjektif ditemukan melalui kebutuhan pribadi peserta didik (*self assessment*) menggunakan *list* dan skala (*scales*), dan kuisisioner dan wawancara.

Berdasarkan observasi di UPT SD Negeri 16 Tanjungkubah yang beralamat di Jl. Syarifuddin Dusun I Desa Tanjungkubah Kecamatan Air Putih, Kabupaten Batubara dan memiliki 2 kelas untuk tingkat V dengan rata-rata jumlah peserta didik tiap kelas adalah 25 orang. Sekolah tersebut telah melaksanakan pembelajaran Kurikulum 2013, memiliki fasilitas yang menunjang untuk dilakukan penelitian dan memiliki guru kelas yang ingin melakukan inovasi-inovasi dalam proses pembelajaran. Namun secara keseluruhan pembelajaran belum maksimal dilakukan, sehingga nilai ulangan dalam pokok bahasan Organ Pencernaan Manusia di UPT SD Negeri 16 Tanjungkubah masih kurang memuaskan, rata-rata tiap kelas ada 12 peserta didik yang harus mengikuti remedial. Adapun nilai KKM di UPT SD Negeri 16 Tanjungkubah sebesar 75, jika nilai yang diperoleh anak kurang dari KKM maka dinyatakan untuk melakukan remedial.

Menurut guru kelas pelajaran IPA kendala yang dihadapi dalam menyampaikan materi adalah kejenuhan peserta didik. Kurangnya variasi dalam

menyampaikan materi dan pemanfaatan fasilitas sekolah secara maksimal disebut menjadi salah satu penyebab kejenuhan peserta didik dalam belajar di kelas. Minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis *flash* di UPT SD Negeri 16 Tanjungkubah dalam proses belajar mengajar yang digunakan oleh pendidik atau guru, dikarenakan metode yang digunakan oleh pendidik atau guru di UPT SD Negeri 16 Tanjungkubah selama ini bersifat monoton dan kurang bervariasi dalam hal penggunaan media pembelajaran. Pengembangan Media pembelajaran ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif di UPT SD Negeri 16 Tanjungkubah. Ini dikarenakan media pembelajaran yang selama ini digunakan berupa buku dan menggunakan power point masih belum menunjang prestasi peserta didik. Media pembelajaran yang akan dikembangkan ini diharapkan mampu meningkatkan daya tarik peserta didik dalam mengikuti pelajaran khususnya di kelas V UPT SD Negeri 16 Tanjungkubah.

Berdasarkan observasi di UPT SD Negeri 16 Tanjungkubah pada tanggal 1 September 2021 khususnya di kelas V bahwa peserta didik di sekolah tersebut sudah sering menonton *youtube*. Berdasarkan angket analisis kebutuhan peserta didik, bahwa 36,36% peserta didik memiliki kategori tiap hari menonton *youtube*, 30,30% peserta didik memiliki kategori kadang-kadang menonton *youtube*, 12,12% peserta didik memiliki kategori jarang menonton *youtube* dan 21,21% peserta didik memiliki kategori tidak pernah menonton *youtube* di rumah. Namun dalam pemanfaatan *youtube* sebagai sumber/ media belajar belum maksimal, terlihat saat di tanya mereka menonton *youtube* tidak digunakan untuk menonton video pembelajaran, bahkan peserta didik menggunakannya hanya untuk menonton

film atau menonton konten-konten yang kurang bermanfaat bagi siswa. Selain itu, di UPT SD Negeri 16 Tanjungkubah belum adanya media pembelajaran berbasis komputer pada pokok bahasan organ pencernaan manusia. Menurut angket analisis kebutuhan peserta didik juga bahwa pokok bahasan organ pencernaan manusia dianggap peserta didik perlu untuk disajikan dalam bentuk animasi atau simulasi-simulasi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru kelas di UPT SD Negeri 16 Tanjungkubah pada tanggal 5 September 2021, bahwa sumber pembelajaran yang selama ini digunakan adalah buku paket. Sedangkan pada materi IPA kelas V, pada pokok bahasan organ pencernaan manusia merupakan salah satu pokok bahasan IPA SD bisa dilakukan menggunakan buku yang hanya mengandung tulisan dan gambar. Jika hanya tulisan dan gambar, sebuah pelajaran biologi yang membutuhkan animasi seperti pencernaan pada lambung tentu akan susah dijelaskan. Dengan adanya media berbasis *flash* pembelajaran organ pencernaan manusia akan lebih menarik dan lebih jelas. Selain itu, menurutnya bahwa pokok bahasan Organ Pencernaan Manusia adalah pokok bahasan dengan hasil belajar peserta didik dalam ranah kognitif yang terendah dipokok bahasan kelas V dengan rincian nilai dari 25 peserta didik hanya 9 peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM pada pokok bahasan Organ Pencernaan Manusia atau sekitar 74,29% peserta didik tidak nilai tuntas untuk nilai ulangan pada ujian pokok bahasan Organ Pencernaan Manusia.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dipandang perlu untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran

IPA dengan berbasis *macromedia flash* di UPT SD Negeri 16 Tanjungkubah untuk meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan alam peserta didik, khususnya materi Organ Pencernaan Manusia.

### 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran yang minim di dalam proses belajar mengajar, terutama yang menggunakan media pembelajaran berbasis *flash* dikarenakan media yang digunakan hanya menggunakan buku paket dan papan tulis.
2. Pembelajaran yang dilaksanakan berdasarkan kurikulum 2013, namun belum maksimal dan guru hanya menjelaskan serta memberikan contoh kepada peserta didik, sedangkan penggunaan model pembelajaran dan media yang belum bervariasi.
3. Masih kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik menyebabkan peserta didik tidak terlalu banyak mempunyai kesempatan untuk mengemukakan apa yang ada dalam pikirannya.
4. Kurangnya fasilitas yang menunjang guru-guru IPA untuk melakukan inovasi-inovasi dalam proses pembelajaran.

### 1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka permasalahan yang ada dibatasi untuk lebih memfokuskan pengembangan yang akan dilakukan:

1. Pokok bahasan yang akan disajikan dalam media pembelajaran IPA dengan berbasis *macromedia flash* yaitu organ pencernaan manusia.
2. Media pembelajaran IPA berbasis *macromedia flash* yang akan dibuat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk media yang berisikan animasi, simulasi, objek gambar, teks dan suara.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka didapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran IPA berbasis *macromedia flash* berdasarkan validasi ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran pada pokok bahasan organ pencernaan manusia?
2. Bagaimanakah tingkat kelayakan penggunaan media pembelajaran IPA berbasis *macromedia flash* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan organ pencernaan manusia?
3. Bagaimanakah tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran IPA berbasis *macromedia flash* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan organ pencernaan manusia?

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka dapat tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran IPA berbasis *macromedia flash* berdasarkan validasi ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran pada pokok bahasan organ pencernaan manusia.
2. Untuk menganalisis tingkat kelayakan penggunaan media pembelajaran IPA berbasis *macromedia flash* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan organ pencernaan manusia.
3. Untuk menganalisis tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran IPA berbasis *macromedia flash* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan organ pencernaan manusia.

#### **1.6. Manfaat Penelitian**

Pentingnya pengembangan media pembelajaran IPA berbasis *macromedia flash* untuk meningkatkan hasil belajar siswa terdapat beberapa manfaat baik secara teoritis maupun praktis, antara lain:

##### **a. Manfaat Teoritis**

Menemukan gambaran mengenai dampak penggunaan *Macromedia Flash 8* untuk meningkatkan hasil belajar IPA unit SD pada pokok bahasan Organ Pencernaan Manusia yang akan dikembangkan, serta diharapkan sebagai sarana pengembangan ilmu pengetahuan yang secara teoritis dipelajari di sekolah.

##### **b. Manfaat Praktis**

- 1) Peserta didik dalam proses pembelajaran dapat dengan mudah memahami isi materi pembelajaran khususnya pokok bahasan Organ Pencernaan Manusia, sehingga materi tersebut mudah untuk diikuti dan diaplikasikan dengan baik serta dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif.

- 2) Sebagai terobosan bagi pembelajaran IPA yang mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan dimanapun, kapanpun, tanpa harus menunggu jam pelajaran berlangsung atau tanpa harus diawasi oleh guru.
- 3) Sebagai media belajar mandiri yang dapat digunakan peserta didik dengan atau tanpa guru sesuai dengan kemampuan dan kecepatan belajar masing-masing individu, sebagai alternatif pembelajaran yang mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dan membantu mengaktifkan keabstrakan peserta didik dalam setiap kegiatan belajar.
- 4) Hasil penelitian ini dapat digunakan dalam usaha penelitian lanjutan dengan melibatkan lebih lengkap komponen pembelajaran yang lain untuk mengungkap dan membuktikan secara empirik bahwa media pembelajaran *Macromedia Flash 8* dapat menjadi alternatif media belajar untuk pembelajaran IPA yang mampu mengatasi keterbatasan pada kegiatan pembelajaran, khususnya pada pokok bahasan Organ Pencernaan Manusia.