

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Berkembangnya teknologi adalah salah satu faktor yang melakukan banyak perubahan dan pembaharuan. Peranan teknologi begitu menonjol terutama pada masyarakat di negara-negara berkembang. Pemerintah dan masyarakat memberikan perhatian secara maksimal terhadap perkembangan teknologi, karena mereka menyadari peranan dan fungsi teknologi itu bagi kehidupan mereka. Teknologi telah mempengaruhi seluruh sektor termasuk pendidikan. Untuk perkembangan yang ada pada masa sekarang ini teknologi merupakan hal yang sangat penting untuk dapat diterima apalagi seperti kondisi yang ada pada saat ini dimana dalam keadaan terkena dampak Covid 19 mengharuskan pelaksanaan kegiatan pembelajaran harus dilakukan secara terbatas. Pemanfaatan perkembangan teknologi untuk kegiatan belajar mengajar merupakan kebutuhan mendesak dimasa yang akan datang.

Pemanfaatan perkembangan bidang teknologi ini memberikan tantangan baru pada penerapan sistem pembelajaran di dunia pendidikan, khususnya dalam proses belajar mengajar. Dalam UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, dikatakan bahwa pendekatan konvensional saja dalam menyelenggarakan Sistem Pendidikan Nasional sudah tidak pada masanya lagi. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran tidak hanya dilakukan di ruang tertutup dengan buku dan tenaga pendidik saja. Perkembangan teknologi informasi telah mengubah cara kerja manusia mulai dari cara kerja manusia mulai dari cara berkomunikasi, cara menkoordinasi, cara berpikir, hingga pelaksana kegiatan pembelajaran di sekolah.

Kegiatan pembelajaran pada umumnya masi di dominasi oleh guru, sehingga keaktifan dan kemandirian dari peserta didik berkurang. Selain itu, pemakaian media pembelajaran disekolah kurang optimal digunakan. Dapat dilihat dari hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN 046579 Tanah Karo dimana pemakaian media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran masih kurang tepat dan tidak maksimal , dapat dilihat dari media yang dipakai masih seperti buku paket. pada penerpan pemakian media yang tepat merupakan sarana untuk mengefektivitaskan proses penyampaian materi pembelajraan kepada siswa. Siswa diharapkan menjadi lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan sehingga upaya pembelajaran perlu mendapatkan perhatian. Keberhasilan suatu pembelajaran, selain bergantung pada metode pembelajaran juga tergantung pada perangkat pembelajaran yang digunakan seperti, bahan ajar, dan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Berdasarkan pendapat tersebut, penggunaan media dalam pembelajaran memberikan keuntungan bagi guru maupun bagi siswa. Melalui pemanfaatan media, dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan. Guru memiliki sarana yang cukup memadai. Sebaliknya bagi siswa, penggunaan media dapat membuat siswa mengatasi kebosanan dan kejenuhun pada saat menerima pelajaran. Media pembelajaran juga mampu menyajikan materi yang dapat membangkitkan rasa keingintahuan siswa, merangsang siswa untuk bereaksi secara fisik dan emosional. Oleh sebab itu guru sebagai pelaksana

proses pembelajaran diharapkan dapat membuat media pembelajaran yang mampu menyajikan materi pelajaran yang dapat membangkitkan rasa keingintahuan siswa dan dapat merangsang siswa untuk berperan aktif saat proses pembelajaran berlangsung.

Namun kenyataan yang ditemukan peneliti saat observasi di SDN 046579 Kabupaten Karo Peneliti memperoleh hasil bahwa sekolah tersebut masih menggunakan buku paket sebagai sumber belajar utama dan media pembelajaran yang masih digunakan belum berbasis teknologi. Selain itu peneliti juga melihat bahwa proses pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru. Hal tersebut menyebabkan siswa mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa banyak yang belum mencapai nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Sedangkan nilai rata-rata ulangan harian kelas V dari jumlah keseluruhan 20 siswa hanya 8 siswa yang memiliki nilai diatas KKM, sedangkan 12 siswa mendapatkan nilai dibawah KKM.

Table 1.1 Nilai Ulangan Harian Peserta didik Kelas V

No	Nilai	Kriteria	Jumlah peserta Didik	Presentase
1	< 70	Belum tuntas	12 siswa	60 %
2	≥ 70	Tuntas	8 Siswa	40%
Jumlah	20 siswa	100 %		

(Sumber: Wali kelas V SDN 046579 Lau peranggunen)

Berdasarkan permasalahan diatas diperlukan adanya solusi untuk meningkatkan proses belajar di kelas V SDN 046579 Tanah Karo. Guru perlu membuat sebuah media pembelajaran yang dapat menarik perhatian serta keingintahuan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat

dilakukan adalah melakukan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Macromedia Flash*.

Macromedia flash merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat presentasi, publikasi atau aplikasi lainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunaannya. Dengan menggunakan *Macromedia Flash* sangat memungkinkan untuk dimanfaatkan sebagai sarana membuat media pembelajaran pada materi tematik. Dari hasil penelitian terdahulu mengenai pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *Macromedia Flash* sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dibuktikan dengan hasil validasi dari ahli media yaitu 88% dan dari ahli materi 92% dengan kriteria sangat layak untuk digunakan, Zikra Hayati Dkk,(2021).

Berdasarkan pernyataan diatas maka peneliti merasa tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Macromedia Flash* Pada Tema 1 Sub Tema 1 Pembelajaran 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia Kelas pada SDN 046579 Kabupaten Karo T.A 2022/2023

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat di indentifikasikan permasalahan sebagai berikut :

1. Sumber belajar masih berdasarkan buku paket
2. Pembelajaran masih berpusat kepada guru

3. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih belum maksimal
4. Minat siswa dalam proses pembelajaran masih kurang
5. Hasil belajar siswa yang masih rendah

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, Penelitian ini difokuskan pada masalah yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran video animasi yang tepat guna menarik minat dan perhatian siswa di kelas V pada Tema 1 Sub Tema 1 Pembelajaran 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia yang dilakukan berbasis *Macromedia Flash* di SDN 046579 Kabupaten Karo T.A. 2022/2023.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan Masalah tersebut maka Rumusan Masalah yang di angkat dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi berbasis *Macromedia Flash* pada Tema 1 Sub Tema 1 Pembelajaran 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia Kelas V SDN 046579 Kabupaten Karo T.A. 2022/2023 ?
2. Bagaimana Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi berbasis *Macromedia Flash* pada Tema 1 Sub Tema 1 Pembelajaran 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia Kelas V SDN 046579 Kabupaten Karo T.A. 2022/2023 ?
3. Bagaimana keefektifan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Macromedia Flash* pada Tema 1 Sub Tema 1 Pembelajaran 1 Organ

Gerak Hewan dan Manusia Kelas V SDN 046579 Kabupaten Karo
T.A. 2022/2023 ?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui Kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi *Macromedia Flash* pada Tema 1 Sub Tema 1 Pembelajaran 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia Kelas V SDN 046579 Kabupaten Karo T.A. 2022/2023.
2. Mengetahui Praktikalitas Media Pembelajaran Video Animasi *Macromedia Flash* pada Tema 1 Sub Tema 1 Pembelajaran 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia Kelas V SDN 046579 Kabupaten Karo T.A. 2022/2023.
3. Mengetahui Efektifitas Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Macromedia Flash* pada Tema 1 Sub Tema 1 Pembelajaran 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia Kelas V SDN 046579 Kabupaten Karo T.A. 2022/2023.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Sebagian bahan ajar kajian lebih lanjut mengenai penelitian dan pengembangan bahan ajar yang dapat merangsang siswa belajar lebih aktif, dalam kaitannya dengan pembelajaran menggunakan teknologi terhadap peningkatan hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

A. Bagi Guru, memudahkan dan memaksimalkan guru dalam melaksanakan proses kegiatan pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang ingin di capai

B. Bagi Siswa, dapat digunakan sebagai sumber belajar yang lebih menarik dan efektif, memduahkan pemahaman siswa sehingga lebih bersemangat dalam belajar.

C. Bagi Sekolah, dapat digunakan sebagai refrensi dalam meningkatkan mutu sekolah dan mutu pembelajaran, serta, meningkatkan kualitas pendidikan