

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Ilmu pengetahuan dan teknologi telah berkembang dengan sangat pesat. Perkembangan teknologi ini sangat bermanfaat disemua bidang. Baik dalam bidang perkantoran, medis, maupun dalam bidang pendidikan. Penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan membuat efektivitas dalam proses pembelajaran semakin meningkat, salah satu contohnya adalah siswa dapat belajar secara online dari sebuah aplikasi yang dikembangkan. Selain itu guru juga harus selalu mengikuti perkembangan zaman, agar guru bisa menyesuaikan diri dengan siswanya dalam proses pembelajaran. Sebagai seorang guru menentukan pembelajaran yang tepat adalah salah satu kewajiban, sebab proses pembelajaran menentukan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang didapat oleh siswanya. Pembelajaran telah dikembangkan dengan berbagai inovasi yang berbeda antara lain; metode dalam pembelajaran yang digunakan, model pembelajaran, dan media pembelajaran.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat ini juga mempengaruhi pendidikan di Indonesia. Pemanfaatan teknologi informasi dalam bidang pendidikan difokuskan pada peningkatan kualitas pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Teknologi sendiri sudah lama diperkenalkan dalam dunia pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan mutu pendidikan. Menurut

Edward dan Yusnadi (2016:108) Pemanfaatan informasi dan teknologi dalam pembelajaran membawa dampak yang sangat besar terhadap pelaksanaan proses pembelajaran. Sebab dengan menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran dapat menambah keingintahuan siswa tentang materi pelajaran yang diajarkan.

Pendidikan merupakan salah satu unsur penting dalam pembangunan dan pengembangan bangsa Indonesia. Hal ini tentunya tidak terlepas dari peran pemerintah dalam merancang pelaksanaan pendidikan di negara ini. Pemerintah berupaya untuk merancang serta mengimplementasikan berbagai pelaksanaan pendidikan salah satunya adalah kurikulum. Adapun kurikulum yang berlaku di Indonesia saat ini adalah Kurikulum 2013 yang pada proses pembelajarannya mencakup aspek : 1) sikap, 2) keterampilan, dan 3) pengetahuan. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum baru yang lebih menekankan pendekatan keilmuan (*scientific*) dan tematik.

Peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan sangat didukung oleh strategi guru dalam menyelenggarakan pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Dalam pelaksanaannya pendekatan saintifik menekankan pada 5 langkah yaitu; Mengamati, Menanya, Mengumpulkan informasi, Mengelola informasi, dan Mengkomunikasikan. Hal ini dikenal dengan 5M. Kurikulum 2013 Lebih Menekankan bahwa siapa saja bisa menjadi guru, siapa saja bisa menjadi murid, dan dimana saja adalah kelas.

Guru dituntut memiliki kualitas yang baik, karena kualitas guru dalam hal ini akan mempengaruhi prestasi siswa. Kompetensinya seorang guru dalam proses pendidikan sangat vital yaitu mengajar, disamping itu juga guru harus menjadi

pembimbing yang baik, mengarahkan dan menjadi fasilitator. Guru menjadi fasilitator untuk membantu siswa mentransformasikan potensi yang dimiliki siswa menjadi kemampuan serta ketrampilan yang ketika dikembangkan akan bermanfaat bagi dirinya maupun orang disekitarnya.

Pada proses belajar mengajar, guru selalu dituntut untuk memberikan inovasi baru agar siswa mampu mendapatkan pengalaman baru dalam proses belajar mengajar. Adapun inovasi yang dapat dilakukan guru yaitu mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai komponen sumber belajar yang digunakan untuk membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan ataupun sikap, dan merupakan suatu alat untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki beberapa jenis yaitu: media cetak, media audio, media video, multimedia dan perangkat komputer Azhar Arsyad (2013:31). Dari berbagai jenis media yang ada, maka dapat dikatakan bahwa penggunaan media sangat penting dalam pembelajaran, sebab media pembelajaran dapat membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran didalam kelas, dan apabila guru merancang media pembelajaran semenarik mungkin, maka peserta didik akan mampu untuk mengingat materi pelajaran.

Berdasarkan hasil Wawancara yang dilakukan bersama dengan guru wali kelas V bahwa beliau tidak terlalu sering menggunakan media saat pembelajaran didalam kelas, dan media yang sering digunakan guru adalah media gambar yang biasa ditempel didinding atau dengan memanfaatkan benda di lingkungan sekitar. Selain itu guru mengalami kesulitan pada saat memilih media yang sesuai dengan pembelajaran tematik, karena di sekolah belum tersedianya media yang khusus

pada pembelajaran tematik, yang ada hanya media yang fokus pada satu materi pembelajaran saja. Guru pernah membuat media berbasis teknologi pada materi keberagaman budaya, pada media tersebut guru menampilkan materi yang berisikan pakaian adat, rumah, dan tarian. Dan juga menampilkan video, hanya saja media tersebut belum maksimal penerapannya karena hanya terfokuskan satu materi pembelajaran. Beliau mengatakan bahwa respon peserta didik sangat berbeda pada saat saya mengajar dengan menggunakan media gambar dan media berbasis teknologi. mereka lebih tertarik dengan media berbasis teknologi, karena dapat menonton video.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka media yang dapat menggabungkan antara teks, gambar dan suara adalah media yang sangat diminati oleh peserta didik. Salah satu media yang dapat menggabungkan ketiga hal tersebut adalah media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash*. Alasan pemilihan software *Adobe Flash* karena *software* ini mampu menghasilkan presentasi, dan biasa digunakan untuk membuat media pembelajaran dalam bentuk *CD* pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif dapat diisi banyak sekali materi pokok, praktik, maupun benda asli dalam bentuk text atau visual yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan mampu mengurangi hambatan yang sering dialami guru maupun peserta didik dalam proses belajar mengajar di kelas. Media *Adobe Flash* dengan materi yang tertuang dalam tema 8 Lingkungan Sahabat Kita dan Subtema 1 Manusia dan Lingkungan Pembelajaran 2 adalah media yang dapat

menampilkan materi secara lengkap, menarik, dan terstruktur sehingga peserta didik dapat belajar lebih aktif dan mandiri.

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* dalam tema 8 Lingkungan Sahabat Kita dan Subtema 1 Manusia dan Lingkungan ini hanya sampai tahap kelayakan produk media saja. Harapan dari penelitian ini adalah dengan menggunakan media *Adobe Flash*, dapat meningkatkan pemahaman peserta didik serta mengembangkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* yang layak digunakan oleh guru untuk media pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran dengan tujuan untuk memberikan inovasi terhadap media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran didalam kelas dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS 5* Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 1 Manusia dan Lingkungan Kelas V SD Negeri 104208 Cinta Rakyat T.A 2019/2020.”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka permasalahan yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Media yang digunakan umumnya hanya media gambar dan buku paket siswa.
2. Metode yang digunakan guru dalam penyampaian materi pelajaran hanyalah ceramah, sehingga membuat siswa lebih mudah bosan.

3. Untuk media berbantuan *teknologi* sudah pernah digunakan guru tetapi belum maksimal.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penulis perlu membatasi permasalahan yang ada agar penelitian ini lebih fokus dan lebih terarah. Batasan masalah ini terletak pada Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Flash sebagai media dalam pembelajaran tematik pada kelas V SD/MI.

Adapun ruang lingkup dari pengembangan media pembelajaran ini adalah :

1. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Flash CS 5 pada tema 8 “Lingkungan Sahabat Ku” tepatnya pada subtema 1 “Manusia dan lingkungan” dan fokus pada pembelajaran 2 untuk siswa kelas V SD Negeri 104208 Cinta Rakyat.
2. Media yang dikembangkan menggunakan software aplikasi yaitu *Adobe Flash*, dimana software ini memiliki keunggulan yaitu bisa menampilkan video, gambar, audio, teks, soal evaluasi interaktif, dan animasi yang peserta didik dapat melihat materi secara lengkap dan disajikan secara terstruktur sehingga diharapkan dengan pembuatan *Adobe Flash* ini peserta didik lebih memahami materi pembelajaran pada pada tema 8.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah dijabarkan diatas maka, rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Flash CS 5 pada Tema 8 “Lingkungan Sahabat ku”, Subtema 1 “Manusia dan Lingkungan” Pembelajaran 2 untuk siswa kelas V SD Negeri 104208 Cinta Rakyat ?
2. Bagaimana “kelayakan” produk media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Flash CS 5 yang dikembangkan untuk siswa kelas V SD Negeri 104208 Cinta Rakyat?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang tertera diatas maka, pengembangan media pembelajaran interkatif menggunakan Adobe Flash CS 5 ini bertujuan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajarn interaktif menggunakan Adobe Flash CS 5 Pada Tema 8 “Lingkungan Sahabat ku”, Subtema 1 “Manusia dan Lingkungan” Pembelajaran 2 untuk siswa kelas V SD Negeri 104208 Cinta Rakyat.
2. Mengetahui tingkat “Kelayakan” dari produk media pembelajaran interakti menggunakan Adobe Flash CS 5 yang dikembangkan untuk siswa kelas V SD 104208 Cinta Rakyat.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian pengembangan media ini adalah sebagai berikut:

### **Manfaat bagi Guru**

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Flash CS 5 ini dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran.
2. Selain itu guru juga dapat menggunakan media pembelajaran ini dimana saja dan kapan saja.

### **Manfaat bagi Siswa**

1. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash CS5* ini sebagai sumber belajar diharapkan siswa dapat belajar mandiri, menghubungkan pengetahuan yang telah dipunyai dengan pengetahuan baru yang diperoleh dari media pembelajaran interaktif ini.
2. Serta memanfaatkan media pembelajaran tersebut dengan maksimala dalam pembelajaran tematik pada Tema 8 “Lingkungan Sahabat ku”, Subtema 1 “Manusia dan Lingkungan” Pembelajaran 2.
3. Menggunakan media ini diharapkan siswa menjadi aktif dan mampu mengembangkan keterampilan yang dimilikinya

### **Manfaat bagi peneliti**

1. Menambah wawasan peneliti mengenai pengembangan media pembelajaran
2. Memberikan pengalaman untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan ke dalam suatu karya atau penelitian.



**Manfaat bagi peneliti lain**

1. Dengan adanya penelitian ini, dapat dijadikan dasar untuk mengembangkan penelitian selanjutnya tentang media pembelajaran.
2. Dapat menambah wawasan bagi penelitian selanjutnya.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY