

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Karakteristik abad 21 dan kurikulum 2013 terkait pemanfaatan teknologi informasi (TI) dalam proses pembelajaran tertuang dalam Permendikbud. Isi peraturan tersebut yaitu Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah memuat 14 prinsip pembelajaran yang digunakan sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi, salah satunya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Isi buku ajar dengan materi pelajaran yang beragam membuat guru dan siswa salah memahami materi di setiap mata pelajaran, jika tidak ada media pembelajaran pendukung lainnya. Misalnya pada tema 1 subtema hewan sahabatku di kelas VI SD pada pembelajaran 1 memuat tiga mata pelajaran yaitu IPA, IPS, dan Bahasa Indonesia. *Output* pembelajaran menuntut siswa memiliki tiga kemampuan untuk dikembangkan, yaitu: (1) tanggung jawab; (2) informasi tentang hewan ovivar, vivipar, ovovivipar; perkembangbiakan vegetatif; karakteristik negara ASEAN terkait sosial budaya; (3) kemampuan membandingkan dan menyimak. Siswa harus memahami manfaat yang diperoleh dari cara manusia dan hewan berkembang biak. Sementara ketika guru menjelaskan kepada siswa, penjelasan hanya bisa dibantu lewat gambar hewan-hewan yang tersedia dalam buku teks. Peserta didik dituntut untuk bisa memahami gambar dan bisa mengenali setiap gambar yang ada. Kenyataan di

lapangan masih banyak peserta didik yang mengalami kesalahpahaman materi. Hasil penelitian Rahmawati (2020), menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik untuk belajar menggunakan hal-hal baru, sehingga guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif agar mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Pengamatan langsung yang peneliti peroleh saat proses pembelajaran tema 1 subtema hewan sahabatku berlangsung di kelas VI SDN 118168 Sei Tawar. Peneliti melihat bahwa guru mengajar hanya menggunakan buku teks. Siswa terlihat kurang antusias dan suasana pembelajaran di kelas tampak kurang menarik karena hanya 20% siswa yang aktif dalam menanggapi pertanyaan yang diberikan guru selama proses pembelajaran.

Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas VI SDN 118168 Sei Tawar Kabupaten Labuhan Batu yaitu ibu Roslina, S.Pd., hasil wawancara yang peneliti peroleh yakni pelaksanaan pembelajaran yang digunakan guru hanya menggunakan bahan ajar buku teks dari pemerintah. Pembelajaran tematik pada kurikulum 2013 memuat beberapa mata pelajaran dalam satu tema dan subtema pada setiap tingkatan pembelajaran. Tematik dalam satu tema berisi pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, IPS, SBDP, PKN. Setiap tema dibagi lagi dalam beberapa subtema, selanjutnya setiap subtema termuat beberapa tingkatan pembelajaran dengan mata pelajaran yang berbeda. Hal ini menjadi alasan fundamental pentingnya pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan Iptek agar peserta didik tidak salah dalam memahami setiap

materi pelajaran tersebut. Pembelajaran juga akan lebih menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan data yang didapat dari wali kelas VI diketahui perolehan siswa dalam pembelajaran tematik belum tuntas. Hal ini diketahui berdasarkan perolehan nilai siswa kelas VI di semester 1 SDN 118168 Sei Tawar Kabupaten Labuhan Batu.

Tabel 1. Hasil Belajar Tematik Siswa Semester Ganjil

Semester	Tahun Ajaran	Kriteria Tuntas ≥ 70		Kriteria Tidak Tuntas ≤ 70	
		Jumlah	Persentase %	Jumlah	Persentase %
1 kelas VI (23 siswa)	2019	12	52%	11	48%
1 kelas VI (27 siswa)	2020	16	59%	11	41%
1 kelas VI (25 siswa)	2021	17	68%	8	32%

Sumber: Daftar nilai yang diperoleh dari guru kelas VI SDN 118168 Sei Tawar Kabupaten Labuhan Batu yaitu ibu Roslina, S.Pd

Perolehan yang didapat dalam table di atas yakni siswa yang tuntas pada ujian tematik semester ganjil T.A 2019 hanya 52% dari jumlah keseluruhan siswa. T.A 2020 hanya 59% dari jumlah keseluruhan. Siswa yang tuntas pada ujian tematik semester ganjil T.A 2021 hanya 68% dari jumlah keseluruhan dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 8 orang atau 32% dari jumlah keseluruhan. Disimpulkan bahwa hasil belajar siswa belum tuntas secara klasikal.

Buku teks hanya sekedar mengajarkan siswa untuk banyak menghafal daripadapemahaman konsep nyata. Misalnya pada tema 1 subtema 2 pembelajaran 1 di kelas VI SD pada materi perkembangbiakan hewan ovivar, vivivar, dan ovovivipar bisa dihapal peserta didik lewat penjelasan pada buku teks dalam

bentuk uraian materi. Oleh karena itu, buku teks terkadang tidak memberikan ruang bagi siswa untuk menginterpretasikan konsep yang telah dipelajarinya sendiri.

Tentunya terdapat banyak cara yang dapat dilakukan bagi guru yang kreatif dalam penyampaian materi pelajaran kepada siswa. Pentingnya pembelajaran IPA karena komposisi materi sangat erat kaitannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, mengharuskan guru menyiapkan materi dan media pembelajaran sesuai perkembangan Iptek, sarana, dan situasi pembelajaran. Tujuannya semata-mata untuk mencapai kompetensi yang diharapkan.

Dibutuhkan adanya inovasi dalam pembuatan media pembelajaran dalam pengembangan sistem pendidikan, hal ini dikemukakan oleh (Rahmi, dkk., 2019). Yakni terdapat banyak *software-software* yang berguna dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik, diantaranya *lectora inspire*, *adobe flash*, *macromedia flash*, dan lain-lain. Terdapat kelebihan maupun kekurangan dalam *Software-software* tersebut. *Macromedia flash* adalah salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis IT yang menarik karena dapat membuat objek grafis dan animasi tanpa harus menggunakan software grafis pendukung. Hal ini berarti bahwa dalam menyajikan materi pelajaran, media berbasis *macromedia flash* dapat menggantikan tugas guru dalam batas-batas tertentu. Bukan menggantikan perannya sebagai guru, tetapi menggantikan tugasnya dalam batas tertentu. Guru tetap berperan sebagai fasilitator yang dapat memantau berjalannya proses pembelajaran dengan baik.

Hasil observasi dan wawancara selama proses pembelajaran dapat dikatakan bahwa guru belum memiliki keterampilan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang memanfaatkan fasilitas sekolah. Guru hanya cenderung menggunakan media pembelajaran berupa buku ajar sehingga membuat siswa tidak termotivasi dalam belajar karena proses pembelajaran yang terus menerus hanya menggunakan media pembelajaran yang sama yaitu buku ajar.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu oleh Rista Karisma (2019), berjudul “Pengembangan Media Audio Visual untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2” menyimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media audio visual berbasis Macromedia Flash 94% siswa menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam pemahaman materi. Selanjutnya berdasarkan hasil analisis indikator kemudahan pemahaman media audio visual berbasis Macromedia Flash berada pada rentang 81%-100% pada kriteria “Sangat Baik”. Merujuk pada penelitian tersebut pembelajaran dengan menggunakan audio visual dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada pembelajaran tematik tema 1 subtema hewan sahabatku akan melatih peserta didik memecahkan masalah yang dihadapi dan melatih siswa untuk berpikir kritis. Selain itu, peserta didik akan belajar dengan mandiri dan guru hanya bertindak sebagai fasilitator. Selain siswa belajar mandiri, guru tetap memiliki strategi agar sikap, pengetahuan, dan keterampilan sesuai dengan kompetensi

yang akan dikembangkan. Merujuk pada penelitian sebelumnya Maslina (2020), dengan judul penelitian “Pengembangan Bahan Ajar IPA Dengan Media Audio Visual pada Tema Selamatkan Makhluk Hidup di Pendidikan Dasar” mengemukakan hasil penelitiannya yaitu penggunaan media audio visual dalam pembelajaran IPA lebih efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, pengembangan media pembelajaran sesuai perkembangan Iptek berupa media audio visual yang disajikan dengan menggunakan aplikasi *macromedia flash* pada pembelajaran tematik, diharapkan dapat menjadi solusi mengupas permasalahan yang ditemukan di lapangan. Sesuai dengan hasil penelitian Yanda dan Desyandari (2021), menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *macromedia flash* dalam pembelajaran tematik dinyatakan sangat praktis dan valid khususnya pembelajaran tematik terpadu untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Uraian di atas melatarbelakangi dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* pada Tema 1 Subtema Hewan Sahabatku di Kelas VI SDN 118168 Sei Tawar.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang diperoleh berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah di atas guru tidak memanfaatkan dengan baik media pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran tematik.

1.3 Batasan Masalah

Peneliti membatasi masalah dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* ini adalah:

Pembelajaran tematik tema 1 subtema hewan sahabatku pada pembelajaran 1 di kelas VI SDN 118168 Sei Tawar. Pembelajaran terdiri dari 3 mata pelajaran yaitu IPA, IPS, dan Bahasa Indonesia yang memiliki 2 KD pada setiap mata pelajaran. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada tema 1 subtema 2 hewan sahabatku pembelajaran 1 di kelas VI SDN 118168 Sei Tawar Kecamatan Panai Hilir Kabupaten Labuhanbatu T.A 2021/2022 dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash*.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah berikut ini.

- (1) Bagaimanakah kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada tema 1 subtema hewan sahabatku di kelas VI SDN 118168 Sei Tawar?
- (2) Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada tema 1 subtema hewan sahabatku di kelas VI SDN 118168 Sei Tawar?
- (3) Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada tema 1 subtema hewan sahabatku di kelas VI SDN 118168 Sei Tawar?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Mendeskripsikan bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada tema 1 subtema hewan sahabatku di kelas VI SDN 118168 Sei Tawar.
- (2) Mendeskripsikan bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada tema 1 subtema hewan sahabatku di kelas VI SDN 118168 Sei Tawar.
- (3) Mendeskripsikan bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada tema 1 subtema hewan sahabatku pembelajaran 1 di kelas VI SDN 118168 Sei Tawar.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoretis maupun praktis. Adapun manfaat tersebut sebagai berikut

(1) Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis hasil penelitian ini adalah untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan penambah khazanah dalam media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada tema 1 subtema hewan sahabatku di kelas VI SD. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan penelitian pendidikan di Indonesia, khususnya pada bidang penelitian pengembangan media pembelajaran

(2) Manfaat Praktis

(a) Bagi Siswa

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman kepada guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis

Macromedia Flash pada tema 1 subtema hewan sahabatku di kelas VI SD.

(b) Bagi Guru

Guru dapat menggunakan penelitian ini sebagai bahan rujukan untuk merancang media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada pembelajaran berbasis kurikulum 2013, baik pada tema 1 subtema hewan sahabatku maupun pada tema dan subtema yang lain pada tematik kelas VI SD untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

(c) Bagi Penulis

Pengalaman dan pengetahuan yang baru tentunya dapat diperoleh bagi penulis tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada tema 1 subtema hewan sahabatku di kelas VI SD khususnya dan dalam pembelajaran tematik di kelas VI SD umumnya