

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor utama yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, karena melalui media pesan pembelajaran dapat tersampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran sangat erat kaitannya dengan tingkat kemampuan berfikir siswa dalam pembelajaran maka dengan penggunaan media dalam pembelajaran hal-hal yang bersifat abstrak dapat dikonkretkan sehingga hal-hal yang bersifat konkret dapat disederhanakan dengan begitu pembelajaran akan lebih efektif. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pelajaran antara lain buku, perekam audio, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar), foto, gambar, grafik, televisi, computer, dan lain-lain.

Sejak bulan Maret 2020 negara Indonesia dilanda penyebaran virus corona atau disebut dengan Covid-19 yang berdampak dalam berbagai bidang, salah satunya bidang pendidikan. Dengan adanya Covid-19 maka Kemendikbud mengeluarkan surat edaran nomor 4 tahun 2020 yang berisikan agar seluruh siswa di Indonesia belajar dari rumah. Oleh karena itu, pembelajaran tatap muka dialihkan menjadi pembelajaran daring, sehingga sekolah memerlukan media yang mendukung pembelajaran daring maupun luring. Sampai saat ini pandemic

covid-19 masih menyebar, sehingga pemerintah memutuskan untuk melaksanakan PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) yang menyebabkan pembelajaran online masih tetap dilaksanakan sampai sekarang.

Salah satu contoh media pembelajaran yang dapat digunakan saat ini adalah media pembelajaran berbasis teknologi dapat berupa video ataupun audio visual yang biasa disebut dengan media pembelajaran berbasis multimedia. Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Multimedia umumnya digunakan dalam dunia hiburan dan diadopsi dalam dunia game. Multimedia juga digunakan dalam pendidikan.

Media pembelajaran ini dirancang dan disesuaikan terhadap perkembangan teknologi dengan menampilkan kombinasi dari teks, audio, gambar, dan video khususnya media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash Professional CS6*. Disebut media pembelajaran interaktif, karena siswa dapat berinteraksi langsung dengan media. Kegiatan belajar juga akan lebih menyenangkan karena siswa aktif dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Kelebihan dari *flash* adalah gambar atau animasi yang dibuat oleh *software* ini berbentuk vektor, sehingga gambar yang dihasilkan sangat halus bahkan saat diperbesar. Media interaktif berbasis *Adobe Professional CS6* diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa dapat merespon secara aktif dan berdampak positif dalam peningkatan kualitas pembelajaran.

Idealnya, penggunaan media dalam pembelajaran harus mengarahkan aktivitas siswa untuk berpikir dan melakukan latihan-latihan penelitian. Hanya

dengan cara ini siswa dapat belajar untuk mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi dan isi pembelajaran yang ingin dicapai. Pemakaian media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar akan menjadi alat komunikasi terkait isi pelajaran yang dapat membantu siswa melewati fase orientasinya terhadap materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran di jenjang siswa sekolah dasar sangat diperlukan, karena pada tahapan itu siswa memasuki tahap operasional konkret. Pada fase operasional konkret siswa dapat berpikir secara logis terhadap benda-benda atau peristiwa yang konkret. Dengan adanya media pembelajaran di kelas akan memberikan kesan yang menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan awal yang dilakukan dengan guru kelas III SD Negeri 064009 Medan Marelan pada tanggal 2 Oktober 2020, diketahui bahwa guru hanya menggunakan buku, gambar, video yang diambil dari internet, *Microsoft Powerpoint*, dan benda-benda sekitar sebagai media pembelajaran. Hal ini tampak persis dengan yang ditemui pada penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa dalam penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar masih kurang memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada. Terlebih lagi media pembelajaran yang digunakan pada masa COVID-19 masih terbatas. Contohnya dalam proses pembelajaran guru masih memanfaatkan media pembelajaran berbantuan buku dan video pembelajaran yang terdapat di youtube. Untuk media pembelajaran berbasis berbantuan *Microsoft Powerpoint*, guru hanya menggunakannya pada saat kurikulum KTSP dan untuk kurikulum 2013 tidak menggunakan *Microsoft Powerpoint* dikarenakan guru merasa kesulitan untuk

membuat media pembelajaran yang memuat tiga pelajaran sekaligus dan sulit dalam menyesuaikan media pembelajaran yang akan digunakan dengan tema atau subtema yang dipelajari.

Melalui penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Farida Hasan Rahmibu, Farid Ahmadi dan Fitria Dwi Prasetyaningtyas (2016) dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* layak digunakan dan efektif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya, Dian Oktafiani, Lukman Nulhakim dan Trian Pamungkas Alamsyah (2020) juga menyatakan dalam penelitiannya bahwa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memudahkan siswa dalam memahami materi dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, maka media sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus menciptaka minat belajar di kalangan siswa. Oleh karena itu, peneliti membuat pengembangan media pembelajaran untuk dapat dinilai kelayakan dari media pembelajaran berbasis *adobe flash*. Peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis *adobe flash* dengan maksud agar dapat digunakan peserta didik belajar sekaligus bermain sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar pada pembelajaran tematik. Diharapkan dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini, siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe***

**Flash pada Tema 6 Subtema 1 di Kelas III SD Negeri 064009 Medan Marelan T.A 2020/2021.”**

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah pada SD Negeri 064009 Medan Marelan adalah sebagai berikut:

1. Belum maksimalnya penggunaan media yang diterapkan.
2. Guru masih kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran tematik.
3. Guru cenderung menggunakan buku tematik sebagai sumber belajar.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, agar penelitian ini lebih fokus dan mencapai tujuan, maka peneliti membatasi penelitian ini pada “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* pada Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 2 di Kelas III SD Negeri 064009 Medan Marelan T.A 2020/2021.”

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah : Apakah Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* pada Tema 6 Subtema 1 yang dikembangkan Layak digunakan untuk Siswa Kelas III SD Negeri 064009 Medan Marelan T.A 2020/2021?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini, yaitu untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran

berbasis *Adobe Flash* pada tema 6 subtema 1 yang dikembangkan untuk siswa kelas III SD Negeri 064009 Medan Marelan.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Setelah dilakukan penelitian ini diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat yang berarti yaitu :

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran atau penerapan media pembelajaran lainnya. Selain itu juga dapat menambah khasanah pengetahuan ilmiah dalam bidang pendidikan.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### 1. Bagi siswa

Hasil penelitian ini berguna untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran tematik pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 2.

#### 2. Bagi guru

Sebagai masukan dan referensi untuk guru dalam mengembangkan media pembelajaran di kelas yang dapat membantu siswa dalam memahami materi dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar yang dilakukan.

#### 3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Serta sekolah dapat mendukung guru untuk menciptakan media yang lebih bervariasi lagi.

#### 4. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi.

#### 5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dengan melakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran menggunakan Adobe Flash dapat menjadi acuan atau sebagai bahan rujukan untuk penelitian berikutnya dengan aspek penelitian yang berbeda.