

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran intinya bertujuan buat meningkatkan hasil belajar yg melibatkan dua pihak yaitu guru serta peserta didik. Kiprah pengajar sangat diperlukan pada mendukung keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Ketercapaian tujuan pembelajaran tergantung bagaimana pendidik dalam proses aktivitas pembelajaran. Kegiatan pembelajaran sebaiknya selalu diciptakan situasi yang menyenangkan, membangkitkan minat, serta kreativitas peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu merangsang pikiran, kemampuan, perhatian dan minat siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Sanjaya wina (2016, h. 15) media pembelajaran berfungsi untuk menyajikan materi pelajaran dan merangsang siswa beraktivitas, melakukan berbagai kegiatan sehingga siswa memperoleh pengalaman sesuai dengan tujuan pembelajaran. Menurut Kustandi dalam Eva Betty (2018 hal. 15) Media pembelajaran bisa membantu proses belajar mengajar serta berfungsi menjadi penjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik dan tepat. Salah satu tujuan pembelajaran adalah proses tingkah laku siswa untuk mencapai kepribadian yang lebih baik. Menurut Susilana dan Riyana (2007, h. 1) Pembelajaran adalah kegiatan yang melibatkan orang lain dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Oleh karena itu pendidik dituntut untuk memahami hakikat dan

tujuan pendidikan yang sebenarnya agar mampu berperan dalam persaingan global sehingga dapat mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas.

Pembelajaran akan lebih berarti jika mempunyai media pembelajaran yang menyenangkan sehingga membantu proses interaksi antara guru dan siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa untuk belajar lebih aktif dan memperjelas makna materi yang disampaikan, sehingga siswa lebih mudah memahami materi pelajaran dan tujuan pembelajaran. Dalam hal ini penggunaan media pembelajaran bergantung pada kesiapan dan kemampuan guru dalam mengembangkan media berbasis teknologi sebagai sumber belajar dan sebagai media. Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Oleh sebab itu, perlu dirancang media pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan teknologi, mengingat bahwa kegunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa memahami materi pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan zaman, perkembangan ilmu teknologi juga berkembang begitu pesat. Ilmu teknologi juga mendorong pendidikan sehingga menghasilkan pembaharuan dalam bidang pendidikan, Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan difokuskan pada peningkatan kualitas pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Pemanfaatan hasil teknologi menjadikan pendidikan lebih baik khususnya dalam pembelajaran. Menurut Pribadi (2017, h. 1) Teknologi informasi sangat berpengaruh terhadap proses manusia melakukan belajar, memperoleh informasi, dan memperoleh pengetahuan. Dalam mempersiapkan sumber daya manusia (SDM) yang lebih

baik, mengembangkan pendidikan sangat penting yaitu melalui proses pembelajaran dengan berinteraksi antara guru, siswa dan sumber belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas IV bahwa proses belajar mengajar tematik di SD Negeri 100610 Pintupadang diperoleh data hasil ulangan siswa yang masih kurang memuaskan pada pembelajaran tematik. Hasil dari perolehan data ulangan siswa bahwa 30,76% siswa memenuhi nilai KKM, sedangkan 69,23% memiliki nilai dibawah standar KKM. Hal tersebut terbukti dengan adanya beberapa masalah yaitu seperti proses pembelajaran menggunakan metode ceramah yang monoton yaitu dengan menjelaskan materi dan siswa hanya menyimak dengan buku pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya karena kurangnya motivasi belajar pada siswa, kurangnya konsentrasi dalam menerima materi pelajaran dikelas, sehingga pembelajaran terkesan membosankan dan siswa tidak mendengarkan apa yang diajarkan oleh guru. ketersediaan media pembelajaran di SD Negeri 100610 Pintupadang terkesan seadanya bahkan kadang tidak ada sama sekali. Pembelajaran yang saat ini belum sesuai dengan perkembangan ilmu teknologi dan informasi. Proses pembelajaran disini masih menggunakan metode ceramah, media yang digunakan yaitu berupa buku siswa. Media yang digunakan saat ini yaitu dengan menggunakan poster dan gambar yang digambar dipapan tulis selanjutnya guru menjelaskan sesuai dengan materi pembelajaran dengan metode ceramah. Oleh karena itu, siswa kurang memahami materi pembelajaran. Dengan pemanfaatan teknologi akan menjadi salah satu alternatif dalam mengembangkan media pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka penulis dapat memberikan solusi bahwa media pembelajaran yang menarik akan menumbuhkan semangat dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, penulis mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu berupa video animasi dengan bantuan *software macromedia flash 8*. Sebagaimana dipaparkan oleh Ihzandy Edo dalam penelitiannya (2006, h. 2) pembelajaran berbasis *flash* ini membuat siswa lebih tertarik dan bersemangat dalam proses pembelajaran dengan di dukung oleh aspek *audio, visual* dan juga video sehingga cocok dengan kebutuhan belajar siswa. Aplikasi ini menggabungkan antara unsur teks, gambar, video dan juga audio di dalamnya, sehingga dapat menjadikan materi pelajaran lebih menarik perhatian siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan dan menciptakan suasana belajar yang membuat siswa lebih bersemangat dan aktif dalam pembelajaran sehingga peserta didik memahami pembelajaran dengan baik. Khususnya pada pembelajaran tematik tema 6 untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Maka penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran terhadap siswa. Untuk itu judul dari penelitian ini “pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran tematik tema 6 subtema 1 pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, terdapat beberapa masalah yang dikemukakan. Adapun masalah-maslah tersebut adalah:

1. Media pembelajaran yang digunakan di Sekolah Dasar 100610 Pintupadang masih sangat terbatas.
2. Rendahnya hasil belajar siswa dikelas IV sekolaha Dasar di Sekolah Dasar 100610 Pintupadang.
3. Belum tersedianya media pembelajaran yang menarik di kelas IV Sekolah Dasar 100610 Pintupadang

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dijelaskan diatas, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi untuk mengatasi permasalahan yang ada. Maka peneliti membatasi masalah penelitian ini pada **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Macromedia Flash* Pada Pemblajaran Tematik Tema 6 Cita-citaku Subtema 1 Aku Cita-citaku Pembelajaran 1 Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”**.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana Tingkat Kelayakan Produk Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Macromedia Flash* Pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 1 “Aku dan Cita-citaku” Untuk Siswa Kelas IV SD ?
2. Bagaimana Keefektivitasan Media Pembelajaran Dengan Bantuan *Macromedia Flash* Ini Pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 1 “Aku Dan Cita-Citaku” Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar ?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui tingkat kelayakan produk media pembelajaran interaktif berbantuan *macromedia flash* pada pembelajaran tematik tema 6 subtema

- 1 “Aku dan Cita-citaku” untuk siswa kelas IV SD?
2. Untuk mengetahui tingkat keefektivitasan produk media pembelajaran berbantuan *macromedia flash* pada pembelajaran tematik tema 6 subtema 1 “Aku dan Cita-citaku” untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar?

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan penelitian diharapkan dapat member manfaat kepada berbagai pihak, diantara nya

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan bantuan *macromedia flash* pada pembelajaran tematik yang lebih baik dalam proses pembelajaran di sekolah dasar sehingga mampu mengoptimalkan pemahaman konsep dan kemampuan siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Dengan adanya media pembelajaran berbantuan *macromedia flash* ini guru diharapkan mampu memberikan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Peserta Didik

Sebagai alat untuk membant siswa sehingga di dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar siswa, selain itu juga memberikan pengalaman belajar dengan metode belajar yang menyenangkan dan dapat membantu siswa berfikir kreatif dan aktif.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang dikembangkan sekolah dan untuk menambah wawasan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Untuk mengetahui pengaruh atau dampak dari pengembangan media pembelajaran ini serta menambah wawasan penulis dan memberikan pengalaman dalam menyusun dan membuat media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan guru serta sekolah. Dan untuk peneliti selanjutnya diharapkan penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan perbandingan atau referensi untuk penelitian yang relevan.