

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran dimana peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS). Dalam dunia pendidikan khususnya di tingkat sekolah dasar, peserta didik saat ini perlu lebih aktif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Oleh karena itu, proses pendidikan tidak dapat dilakukan tanpa direncanakan atau tanpa disengaja, akan tetapi akan diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Namun, sejak awal tahun 2020 Indonesia dilanda pandemic *Covid-19* mengakibatkan terganggunya proses belajar mengajar karena peralihan pelaksanaan pembelajaran dari tatap muka menjadi daring (dalam jaringan). Hal ini tentu saja mengurangi motivasi peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran karena yang mereka lakukan hanyalah melihat dan mendengarkan penjelasan guru. Sehingga menghambat pemahaman peserta didik dalam memahami setiap materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 04 Oktober 2020, hal ini diketahui menjadi kendala dalam pelaksanaan proses pendidikan dan pembelajaran karena media interaktif belum pernah digunakan untuk membantu guru memberikan materi secara efektif kepada peserta didik, serta selama masa belajar dari rumah banyak peserta didik yang tidak mengerjakan tugas yang

diberikan oleh guru sehingga nilai peserta didik mengalami penurunan. Hal itu dikarenakan guru hanya menggunakan media cetak buku kurikulum 2013 sebagai sumber belajar, khususnya dalam materi rangka tubuh manusia. Hal ini mengakibatkan peserta didik kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran karena hanya melihat teks dan bacaan buku kurikulum 2013 dan hanya mendengar penjelasan guru.

Berdasarkan observasi dan permasalahan, guru kelas 5 SD Negeri 101847 Suka Damai sangat terbatas dalam mengembangkan media pembelajaran dan peserta didik menjadi malas dalam proses pembelajaran, sehingga nilai peserta didik banyak yang menurun, maka dengan itu peneliti membuat Media Pembelajaran Rangka Tubuh Manusia Berbasis Aplikasi *Adobe Flash*. Media pembelajaran ini dirancang untuk membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini memberikan informasi tentang pengertian rangka tubuh manusia, fungsi rangka tubuh manusia, serta video dan kuis untuk menguji pemahaman peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *Adobe Flash*.

Dengan media pembelajaran peserta didik semakin antusias mempelajari rangka tubuh manusia yang dilengkapi gambar dan video animasi berwarna serta penyajian yang indah. Berdasarkan paparan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Rangka Tubuh Manusia Berbasis Aplikasi *Adobe Flash* di Kelas V SDN 101847 Suka Damai Kecamatan Kutalimbaru T.A 2021/2022.**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu:

1. Media pembelajaran yang digunakan tidak terlalu beragam (sederhana).
2. Selama masa pandemic *Covid-19* pembelajaran dilakukan secara daring, sementara guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran.
3. Belum tersedianya media yang mendukung pembelajaran materi rangka tubuh manusia.
4. Terbatasnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Adobe Flash* sebagai media guru untuk menyampaikan materi pembelajaran.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah agar penelitian ini dapat terarah dan mendalam bukan meluas, maka penelitian ini dibatasi dengan Pengembangan Media Pembelajaran Rangka Tubuh Manusia Berbasis Aplikasi *Adobe Flash* Pada Tema 1, Subtema 2, Pembelajaran 2 di Kelas V SDN 101847 Suka Damai Kecamatan Kutalimbaru T.A 2021/2022.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan cakupan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas media pembelajaran rangka tubuh manusia berbasis *Adobe Flash* di kelas V SDN 101847 Suka Damai Kecamatan Kutalimbaru T.A 2021/2022?

2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran rangka tubuh manusia berbasis aplikasi *Adobe Flash* di kelas V SDN 101847 Suka Damai Kecamatan Kutalimbaru T.A 2021/2022?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran rangka manusia berbasis aplikasi *Adobe Flash* di kelas V SDN 101847 Suka Damai Kecamatan Kutalimbaru T.A 2021/2022?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui validitas media pembelajaran rangka tubuh manusia berbasis aplikasi *Adobe Flash* di kelas V SDN 101847 Suka Damai Kecamatan Kutalimbaru T.A 2021/2022.
2. Mengetahui praktikalitas media pembelajaran rangka tubuh manusia berbasis aplikasi *Adobe Flash* di kelas V SDN 101847 Suka Damai Kecamatan Kutalimbaru T.A 2021/2022.
3. Mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran rangka tubuh manusia berbasis aplikasi *Adobe Flash* di kelas V SDN 101847 Suka Damai Kecamatan Kutalimbaru T.A 2021/2022.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Menambah pemahaman ilmu pengetahuan dan teknologi bagi para pembaca khususnya yang terkait dengan permasalahan dalam penelitian ini.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peserta Didik

Memudahkan peserta didik dalam memahami materi rangka tubuh manusia dan lebih memotivasi peserta didik untuk belajar dan lebih aktif dalam proses pembelajaran karena menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Adobe Flash*.

### b. Bagi Guru

Sebagai penambah kreativitas, pengetahuan, dan juga dapat membekali guru dengan pemanfaatan dalam menggunakan perangkat pembelajaran berbasis aplikasi *Adobe Flash*.

### c. Bagi Sekolah

Mengembangkan perangkat pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Adobe Flash* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

### d. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi untuk dapat merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa sebagai referensi untuk mengembangkan penelitian selanjutnya.