

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu hal yang sangat penting bagi perkembangan manusia karena dengan adanya pendidikan diharapkan manusia dapat berubah, baik pengetahuannya, tingkah lakunya maupun keterampilannya. Pendidikan yang berkualitas akan melahirkan generasi baru yang mampu menjadikan manusia yang berbudi luhur, terampil, mandiri, serta berani berpikir kreatif. Peningkatan kualitas pendidikan perlu dilakukan dengan sungguh-sungguh khususnya di Sekolah Dasar. Sekolah Dasar merupakan jenjang pendidikan dasar yang memberikan dasar-dasar ilmu dan membantu mengoptimalkan perkembangan siswa melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang bermutu merupakan salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Pada awal tahun 2020 Indonesia dilanda pandemi *Covid-19* yang berdampak pada pembelajaran di Sekolah Dasar. Sehingga pembelajaran di sekolah menjadi terhambat dan tidak bisa dilakukan secara langsung. Kegiatan belajar mengajar di sekolah menjadi terganggu, pembelajaran yang awalnya dilakukan secara tatap muka untuk sementara dilakukan secara daring (dalam jaringan) mengikuti anjuran pemerintah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kegiatan belajar mengajar, dan untuk menghindari pembelajaran dengan tatap muka sebagai upaya untuk mengurangi penyebaran wabah virus *Covid-19*. Sehingga guru harus merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang bisa diakses siswa melalui jaringan internet.

Penggunaan suatu media pembelajaran berbasis teknologi merupakan salah satu media yang saat ini sangat baik dan sangat efisien untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Salah satu program multimedia interaktif yang unggul dan mudah digunakan adalah *Adobe Flash*. Media pembelajaran ini dirancang dan disesuaikan dengan perkembangan teknologi yang menampilkan gabungan dari teks, suara, gambar dan video yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6*. Disebut media pembelajaran interaktif, karena siswa dapat berinteraksi secara langsung dalam menggunakan media tersebut. Kegiatan pembelajaran juga akan lebih menyenangkan karena siswa aktif dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Keunggulan dari *Adobe Flash* dibandingkan program animasi lainnya yaitu mudah dipelajari bagi seorang pemula yang masih awam dengan dunia desain, pengguna dapat dengan mudah dan bebas dalam berkreasi membuat animasi dengan gerakan bebas sesuai dengan alur adegan yang dikehendaki. Media interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat melaksanakan respon secara aktif dan memberi dampak positif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran

Idealnya penggunaan media dalam pembelajaran harus mengarahkan pada kegiatan siswa untuk berpikir dan melakukan latihan penelitian. Sehingga dengan begitu, siswa dapat belajar 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. Seharusnya media pembelajaran yang dikembangkan bisa menggambarkan sekonkret mungkin bentuk organ sistem pencernaan manusia dan proses sistem pencernaan manusia. 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 observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 05 Oktober 2020 di SDN 183 Angin Barat diketahui bahwa belum tersedianya media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menunjang pembelajaran khususnya materi sistem pencernaan manusia. Sehingga guru hanya menggunakan buku siswa, poster bergambar, dan patung dalam proses belajar mengajar. Penggunaan buku siswa sebagai media dalam mengajar masih terdapat beberapa kelemahan seperti ilustrasi atau gambar penyajian kurang menarik, atau gambar yang tersaji kurang jelas. Terdapat beberapa siswa kesulitan mengerti jika membaca buku sehingga perlunya membuat media pembelajaran agar lebih mudah dimengerti. Di masa saat ini guru diarahkan untuk membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran daring. Berdasarkan alasan tersebut seharusnya guru dapat berinovasi mengembangkan media pembelajaran yang dapat diakses secara daring sebagai sumber belajar yang dapat membantu guru pada proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V bahwa media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS6* belum pernah digunakan di SDN 183 Angin Barat. Ini juga salah satu alasan bagi peneliti untuk ingin

mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS6* yang sesuai dengan keadaan siswa dan sangat diperlukan di masa pandemi.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan dalam rangka mengembangkan sebuah media pembelajaran menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6*. Pengembangan media pembelajaran dilakukan pada materi sistem pencernaan manusia. Agar dapat disampaikan menggunakan media interaktif berupa video pembelajaran, sehingga proses pembelajaran lebih mudah dimengerti. Pengembangan media menggunakan *Adobe Flash CS6* ini digunakan untuk siswa kelas V SD.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh belum dikembangkannya media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* pada pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia yaitu pada tema 3 “Makanan Sehat” kelas V SDN 183 Angin Barat Kecamatan Tambangan Kabupaten Mandailing Natal. Dalam proses pembelajaran media pembelajaran yang sering digunakan oleh pendidik yaitu buku paket, poster bergambar, dan patung. Guru sudah menggunakan media pembelajaran tetapi belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi ataupun belum adanya terbentuk seperti multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* dengan hal ini peneliti sudah melihat fasilitas sekolah yang sudah memadai seperti adanya sarana dan prasarana computer dan LCD Proyektor.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Menggunakan *Adobe Flash CS6* Pada Kelas V SDN 183 Angin Barat Kecamatan Tambangan Kabupaten Mandailing Natal T.A 2021/2022”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- 1.2.1 Belum tersedianya media yang mendukung pembelajaran materi sistem pencernaan manusia.
- 1.2.2 Terbatasnya media pembelajaran di sekolah untuk mendukung proses pembelajaran daring.
- 1.2.3 Beberapa siswa kesulitan mengerti jika membaca buku sehingga perlunya membuat media pembelajaran agar lebih mudah dimengerti.
- 1.2.4 Selama masa pandemi *Covid-19* pembelajaran dilakukan secara daring, sementara guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran berbasis video interaktif.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penulis perlu membatasi masalah agar penelitian ini lebih fokus dan terarah. Penelitian ini dibatasi pada “Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Menggunakan *Adobe Flash CS6* Pada Tema 3 Makanan Sehat Subtema 1 Pembelajaran 5 pada materi IPA di Kelas V SDN 183 Angin Barat Kecamatan Tambangan Kabupaten Mandailing Natal T.A 2021/2022”.

1.4 Rumusan Masalah

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

- 1.4.1 Bagaimana validitas media menggunakan *Adobe Flash CS6* Pada Tema 3 Makanan Sehat Subtema 1 Pembelajaran 5 pada materi IPA di Kelas V SDN 183 Angin Barat Kecamatan Tambangan Kabupaten Mandailing Natal T.A 2021/2022?
- 1.4.2 Bagaimana praktikalitas media menggunakan *Adobe Flash CS6* Pada Tema 3 Makanan Sehat Subtema 1 Pembelajaran 5 pada materi IPA di Kelas V SDN 183 Angin Barat Kecamatan Tambangan Kabupaten Mandailing Natal T.A 2021/2022?
- 1.4.3 Bagaimana efektivitas penggunaan media menggunakan *Adobe Flash CS6* dalam hasil belajar siswa Pada Tema 3 Makanan Sehat Subtema 1 Pembelajaran 5 pada materi IPA di Kelas V SDN 183 Angin Barat Kecamatan Tambangan Kabupaten Mandailing Natal T.A 2021/2022?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

- 1.5.1 Mengetahui validitas Media Menggunakan *Adobe Flash CS6* Pada Tema 3 Makanan Sehat Subtema 1 Pembelajaran 5 pada materi IPA di Kelas V SDN 183 Angin Barat Kecamatan Tambangan Kabupaten Mandailing Natal T.A 2021/2022.
- 1.5.2 Mengetahui praktikalitas Media Menggunakan *Adobe Flash CS6* Pada Tema 3 Makanan Sehat Subtema 1 Pembelajaran 5 pada materi IPA di Kelas V SDN 183 Angin Barat Kecamatan Tambangan Kabupaten Mandailing Natal T.A 2021/2022.
- 1.5.3 Mengetahui efektivitas Penggunaan Media Menggunakan *Adobe Flash CS6* dalam hasil belajar siswa Pada Tema 3 Makanan Sehat

Subtema 1 Pembelajaran 5 pada materi IPA di Kelas V SDN 183 Angin Barat Kecamatan Tambangan Kabupaten Mandailing Natal T.A 2021/2022.

1.6 Manfaat Penelitian

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

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi landasan pengembangan media pembelajaran atau penerapan media pembelajaran secara lebih lanjut. Selain itu juga dapat menambah khasanah pengetahuan ilmiah dalam bidang pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi siswa

Dapat mempermudah siswa dalam memahami materi, memberikan pengalaman langsung bagi siswa dan meningkatkan daya tarik siswa terhadap pelajaran IPA.

1.6.2.2 Bagi guru

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

1.6.2.3 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.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

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

1.6.2.5 Bagi Peneliti Lain

Sebagai bahan referensi dan pembandingan bagi orang yang berminat melakukan penelitian lanjut tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS6*.

