

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidik pada lembaga pendidikan sekolah disebut sebagai guru, profesi yang dilakukan oleh seorang guru merupakan pekerjaan yang sangat mulia. Mengingat pendidik adalah orang yang bertanggung jawab atas masa depan anak didiknya. Guru memiliki peranan yang sangat penting, yaitu dalam hal membentuk tingkah laku dan watak anak bangsa dalam hal mengembangkan potensi yang ada didalam diri siswa. Dalam kegiatan pembelajaran seorang guru memiliki tanggung jawab dalam membimbing, mendorong serta memfasilitasi kegiatan belajar siswa dalam hal mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, diperlukan upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru ialah dengan menciptakan media pembelajaran yang menarik untuk dapat menumbuhkan semangat, minat, serta mengaktifkan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran merupakan perantara yang dijadikan sebagai penyampai materi pembelajaran kepada siswa, dengan menggunakan media atau alat-alat tertentu yang digunakan dalam pembelajaran siswa dapat memahami materi dengan cepat dan dapat menerima ilmu dari pendidik. Untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik diperlukan kreativitas dan inovasi dari para guru selaku pendidik. Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat menciptakan suasana belajar yang menarik bagi peserta didik. Para guru dituntut

untuk dapat menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan, dengan demikian guru harus menggunakan inovasi baru dalam menciptakan media pembelajaran.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi ditambah dengan berkembangnya teori-teori baru dalam psikologi belajar menuntut perlunya perubahan paradigma perihal mengajar. Mengajar bukan hanya dilihat sebagai proses menanamkan atau memberikan ilmu pengetahuan serta keterampilan, yang bercirikan pada kegiatan guru secara penuh, tetapi mengajar harus dilihat sebagai proses kolaborasi antara guru dan peserta didik dalam memanfaatkan segala fasilitas dan sumber daya yang ada agar peserta didik dapat belajar mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Ini berarti mengajar bukan hanya berorientasi pada hasil belajar saja akan tetapi juga pada proses belajar. Proses belajar ini inti dari pembelajaran, melalui proses pembelajaran ini peserta tidak hanya dituntut untuk mendapatkan hasil belajar, akan tetapi peserta didik dituntut untuk mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran. Untuk itulah guru dituntut untuk menyediakan serta mengembangkan berbagai media dan sumber belajar yang dapat dipelajari sendiri oleh peserta didik (Sanjaya, 2012, h. 127).

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami perubahan perkembangan yang sangat pesat. Perubahan ini menuntut guru sebagai pendidik untuk melakukan pembaharuan dalam pembelajaran. Perkembangan teknologi dan komunikasi telah menghadirkan komputer yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan adanya komputer sebagai

salah satu media pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini dapat memberikan perubahan dalam kegiatan pembelajaran, yang mulanya *teacher centered* menjadi *student centered*. Hal ini pastinya akan memberikan dampak yang baik bagi dunia pendidikan.

Terdapat beberapa aplikasi komputer yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, diantaranya dengan menggunakan *Macromedia Flash 8*. *Macromedia Flash 8* merupakan salah satu program komputer (*software*) yang dapat dimanfaatkan dalam mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk animasi. *Macromedia Flash 8* memiliki banyak fitur yang menyediakan keperluan untuk membuat animasi dan dapat menyajikan animasi yang interaktif. *Macromedia Flash 8* dapat menampilkan suatu animasi pembelajaran yang interaktif dan mudah digunakan sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan wali kelas VI pada tanggal 13 Desember 2021 di SDN 060849 Kec. Medan Barat, Kel. Karang Berombak, Kota Medan, guru masih kurang memanfaatkan media pembelajaran berbasis animasi komputer dalam kegiatan pembelajaran, guru masih menggunakan media pembelajaran yang bersifat manual dalam kegiatan pembelajaran seperti media gambar, poster, diagram, peta dan globe, bangun ruang, dan alat peraga lainnya. Sehingga beberapa siswa masih terlihat pasif, dan sulit untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru, seperti yang terlihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Kelas VI Pada Muatan Pembelajaran IPA
Tema 3 Subtema 1 PB 1**

No.	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1.	≥ 75	Tuntas	16 Siswa	53%
2.	≤ 75	Belum Tuntas	14 Siswa	47%
Jumlah			30 Siswa	100%

(Sumber: Buku Nilai Guru Kelas VI SDN 060849 Kel. Karang Berombak)

Oleh karena itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan kebutuhan siswa. Mengingat materi Sistem Tata Surya adalah materi yang abstrak, maka diperlukan media yang dapat mengubah materi yang abstrak menjadi lebih konkret. Peneliti memilih pengembangan media berbasis animasi komputer menggunakan program *Macromedia Flash 8* sebagai solusi dari permasalahan tersebut.

Melalui pengembangan media pembelajaran IPA berbasis animasi komputer menggunakan program *Macromedia Flash 8* diharapkan dapat membantu guru dalam mengajarkan pembelajaran tematik Tema 9 Menjelajah Angkasa Luar, Subtema 1 Keteraturan yang Menakjubkan, tepatnya pada Pembelajaran 1 mengenai materi Sistem Tata Surya dengan singkat, padat, dan jelas. Pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran berupa video animasi, karena pada umumnya siswa tingkat sekolah dasar lebih suka untuk menonton video animasi, karena dengan adanya video animasi materi Sistem Tata Surya yang bersifat abstrak dapat berubah

menjadi lebih konkret. Dengan demikian diharapkan pembelajaran menjadi lebih optimal sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Animasi Komputer Menggunakan Program *Macromedia Flash 8* Pada Materi Sistem Tata Surya Di SDN 060849 Karang Berombak”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengambil identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru masih kurang memanfaatkan media berbasis animasi komputer dalam kegiatan pembelajaran.
2. Media yang digunakan guru masih bersifat manual seperti media gambar, poster, diagram, peta dan globe, bangun ruang, dan alat peraga lainnya. .
3. Beberapa siswa masih terlihat pasif dan sulit untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka penulis memberikan batasan masalah validitas, praktikalitas dan efektivitas dari media pembelajaran IPA berbasis animasi komputer menggunakan program *Macromedia Flash 8* yang dikembangkan pada Tema 9 Menjelajah Angkasa Luar, Subtema 1 Keteraturan yang Menakjubkan, tepatnya pada Pembelajaran 1 yang difokuskan

pada materi sistem tata surya di kelas VI SDN 060849 060849 Kec.Medan Barat, Kel. Karang Berombak, Kota Medan T.A 2021/2022.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas media pembelajaran IPA berbasis animasi komputer menggunakan program *Macromedia Flash 8* pada materi sistem tata surya di SDN 060849 Karang Berombak?
2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran IPA berbasis animasi komputer menggunakan program *Macromedia Flash 8* pada materi sistem tata surya di SDN 060849 Karang Berombak?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran IPA berbasis animasi komputer menggunakan program *Macromedia Flash 8* pada materi sistem tata surya di SDN 060849 Karang Berombak?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui validitas media pembelajaran IPA berbasis animasi komputer menggunakan program *Macromedia Flash 8* pada materi sistem tata surya di SDN 060849 Karang Berombak.
2. Mengetahui praktikalitas media pembelajaran IPA berbasis animasi komputer menggunakan program *Macromedia Flash 8* pada materi sistem tata surya di SDN 060849 Karang Berombak.

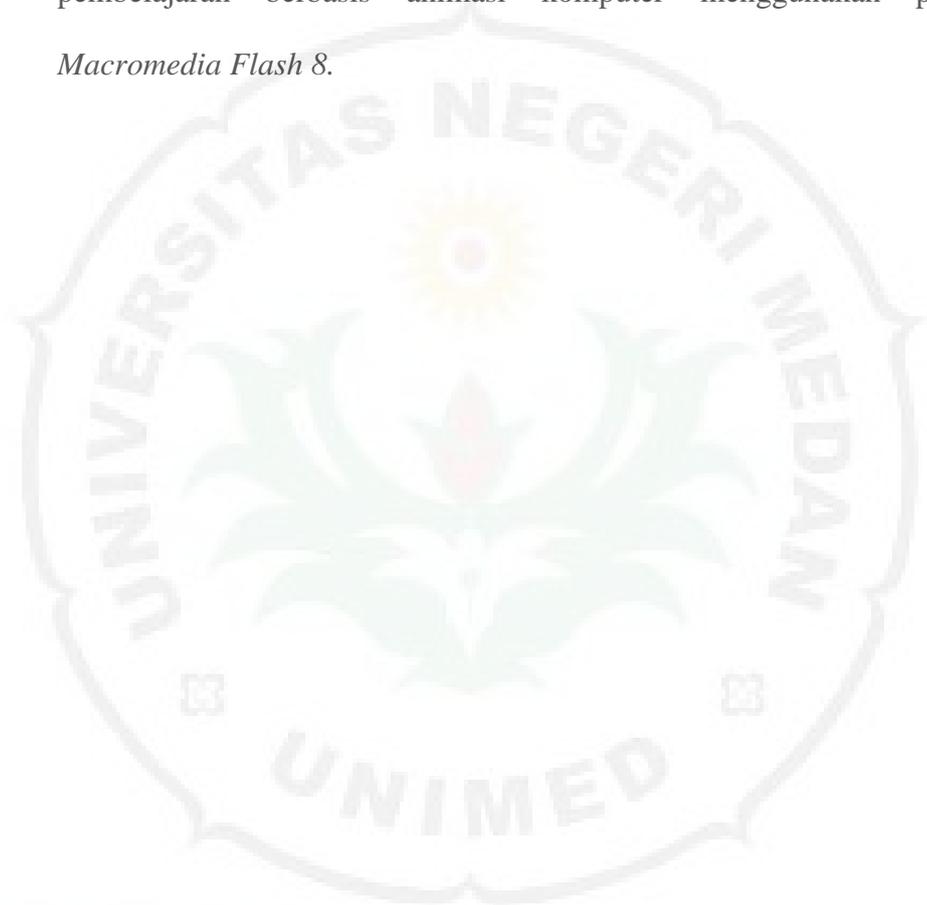
3. Mengetahui efektivitas media pembelajaran IPA berbasis animasi komputer menggunakan program *Macromedia Flash 8* pada materi sistem tata surya di SDN 060849 Karang Berombak.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian pengembangan media pembelajaran IPA berbasis animasi komputer menggunakan program *macromedia flash 8* pada materi sistem tata surya di SDN 060849 Karang Berombak adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, yaitu sebagai masukan dalam pengembangan media pembelajaran khususnya pada materi sistem tata surya dengan media berbasis animasi komputer menggunakan program *Macromedia Flash 8*.
2. Bagi siswa, yaitu dapat memudahkan siswa dalam memahami materi sistem tata surya yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dengan menggunakan media pembelajaran berbasis animasi komputer menggunakan program *Macromedia Flash 8*.
3. Bagi sekolah, yaitu sebagai masukan dalam pengembangan dan penggunaan media pembelajaran sehingga guru di sekolah tersebut menjadi lebih aktif, kreatif, dan inovatif dalam memilih media pembelajaran.
4. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan dan kreativitas tentang pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran berbasis animasi komputer, sehingga peneliti mampu mengambil peran dalam dunia pendidikan.

5. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi sekaligus sebagai bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya pengembangan media pembelajaran berbasis animasi komputer menggunakan program *Macromedia Flash 8*.



THE
Character Building
UNIVERSITY