

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Lembaga pendidikan dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat (Sewang, 2015). Banyak perhatian khusus diarahkan kepada perkembangan dan kemajuan pendidikan guna meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas pula (Murdhiyah, Aldriani, Chitta, & Zulfikar, 2021). Hal ini mendorong seluruh lapisan masyarakat begitu memperhatikan dunia pendidikan. Dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya Pasal 1 ayat (1) dan (2) yaitu ditegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan Indonesia jika dilihat mengalami pasang surut, di mana sekarang ini berbagai macam masalah pendidikan di Indonesia menjadi tantangan terbesar dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas. Permasalahan tersebut tentu perlu menjadi perhatian khusus bagi bangsa Indonesia. Pasalnya, kualitas manusia yang dihasilkan sangat bergantung pada kualitas pendidikan itu sendiri.

Terlebih jika dilihat pada masa sekarang ini, pembelajaran di era 4.0 sangat memerlukan bantuan pendekatan teknologi, baik itu dalam bentuk *hardware* maupun *software* sebagai alat penunjang proses pembelajaran. Banyak sekali perangkat-perangkat lunak yang dioptimalkan untuk membantu pengajaran dan cara belajar di pembelajaran di era 4.0 ini. Sehingga pembelajaran di era 4.0 ini sangat penting karena memberikan kemudahan bagi pengajar dan pembelajaran sehingga akan menjadi interaktif dan dapat mengembangkan materi (Kamal, 2020, h. 8-9). Kondisi ini, mendorong guru untuk peka terhadap perkembangan jaman serta mampu mengembangkan dan meningkatkan kompetensinya termasuk kompetensi pedagogik. Guru yang memiliki kompetensi pedagogic dikatakan mampu merancang atau mendesain pembelajaran yang efektif dan efisien. Hal ini sebagaimana diungkapkan oleh (Purnasari & Sadewo, 2019) bahwa guru perlu memikirkan pemilihan model pembelajaran yang tepat sehingga tercipta pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik.

Kompetensi guru dalam merancang pembelajaran yang tepat dan sesuai kebutuhan diperlukan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan, namun pada kenyataannya banyak guru yang belum memenuhi atau mencapai kompetensi pedagogic (Purnasari & Sadewo, 2020). Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran masih perlu terus ditingkatkan terkhusus dalam menguasai teknologi dan menggunakannya dalam pembelajaran. Secara umum keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh beberapa variabel. Variabel-variabel yang dimaksud diantaranya adalah guru, siswa, sarana prasarana, kurikulum, dan lain-lain. Variabel-variabel ini akan saling berkaitan antara satu dengan yang lain.

Guru tanpa siswa tidak akan terjadi proses pembelajaran, demikian juga siswa tanpa variabel yang lain tidak mungkin terjadi proses pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar ada dua unsur yang sangat penting, yaitu: 1) Metode pengajaran, dan 2) Media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan, jenis tugas dan respon, yang diharapkan dikuasai oleh siswa setelah pengajaran berlangsung dan konteks pembelajaran serta karakteristik siswa. Meskipun demikian dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata rapi dan diciptakan oleh guru.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai penyalur pesan mengenai materi atau bahan pembelajaran untuk merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Media pembelajaran yang dimaksud dapat berupa gambar, bagan, model, film, video, komputer, dan sebagainya disesuaikan dengan konteks pembelajaran yang akan dihadirkan. Tanpa adanya media dalam proses belajar mengajar, maka komunikasi dalam proses tersebut akan gagal dan materi yang diberikan guru kepada peserta didik tidak akan tersampaikan dengan baik. Selain sebagai penyalur, media juga dapat memperjelas pesan atau materi yang diberikan. Pemanfaatan media dapat membantu efektifitas proses pembelajaran dan penyampaian kepada siswa.

Peranan media dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan belajar pada peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS dapat membantu proses pembelajaran sebagai salah satu penyampaian pembelajara. Penggunaan media interaktif membantu untuk mengenalkan teknologi multimedia ke dalam proses belajar mengajar anak sekolah dasar. Penggunaan alat bantu pembelajaran interaktif memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi yang sulit dipahami (Hartono, D. S., & Rudjiono, 2015, h. 8). Pembelajaran yang sudah memasuki abad ke 24 ini guru dituntut harus menguasai berbagai kemampuan, keterampilan, dan memiliki kreativitas yang tinggi. Media pembelajaran dapat mendorong siswa untuk berpikir secara konkret serta mengurangi siswa menggunakan verbalisme dalam dirinya (Rejeki dkk, 2020, h. 338). Media pembelajaran interaktif saat ini bias dari berbagai teknologi seperti software Adobe Flash, Frezzi, Canva, Macromedia Flash, Macromedia Director, dan sebagainya. Tapi sekarang ini masih banyak guru belum menggunakan salah satu diantaranya, mereka masih menggunakan metode ceramah dan jarang menggunakan media berbasis teknologi. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mukmin & Primasatya (2020, h. 212) yang mengatakan bahwa pengembangan media berbasis teknologi masih belum diterapkan oleh sekolah. Kenyataannya di lapangan fasilitas multimedia masih belum dapat dimanfaatkan secara maksimal. Belum adanya pemanfaatan media interaktif yang diterapkann untuk melangsungkan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV di SD Negeri Medan 065853, pada tanggal 28 September 2023, ditemukan bahwa pada saat proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku IPAS serta beberapa gambar

sebagai acuan pembelajarannya. Guru jarang menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV, Ibu Lydia Simare-mare, S.Pd di SD Negeri 065853 Medan, pada tanggal 28 September 2023, bahwasanya pengetahuan guru wali kelas IV untuk mengembangkan media pembelajaran masih tergolong rendah karena kurangnya pemahaman guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan teknologi. Terlebih pada saat pembelajaran di kelas guru tersebut terkadang hanya menggunakan media video yang diambil dari Youtube. Guru cenderung menggunakan bahan sumber belajar yang berupa buku paket yang dikeluarkan oleh departemen pendidikan. Guru lebih sering menggunakan media konvensional seperti gambar, materi selain buku IPAS dan alat-alat sederhana yang dapat membantu penyampaian materi.

Media pembelajaran *Macromedia Flash* merupakan media pembelajaran yang jarang digunakan oleh guru di sekolah pada saat pembelajaran berlangsung maka itu media ini sangat baik digunakan karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun keunggulan media *Macromedia Flash* dalam pembelajaran adalah kemampuan dalam membuat animasi, interaktifitas, dan simulasi yang menarik. Dengan *Macromedia Flash*, pendidik bisa menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif daripada bahan ajar statis tradisional. Serta kekurangan dari media *Macromedia Flash* yaitu: pembuatan satu media pembelajaran dengan animasi *Macromedia Flash* membutuhkan waktu dan usaha yang tidak sedikit. Oleh karena itu *Macromedia Flash* dipilih untuk diterapkan dalam penelitian ini.

Penelitian yang dilakukan oleh Indah Charisma Manurung tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* Untuk Meningkatkan Keterampilan *Speaking*, menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* ini layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah karena media ini sangat bermanfaat untuk memecahkan permasalahan keaktifan siswa dikelas, ketertarikan akan materi yang di jelaskan, dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan memotivasi siswa dalam belajar dengan focus. Berdasarkan pengolahan data media pembelajaran *macromedia flash* dikategorikan sangat layak digunakan.

Sekarang ini perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan sudah banyak bermunculan media pembelajaran yang berbasis teknologi dan bersifat pemakaian yang tidak sekali. Hal ini yang mendorong peneliti untuk mengembangkan media interaktif. Penggabungan antara media dan teknologi ini yang disebut media interaktif. Dimana media ini merupakan kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi pesan atau isi pelajaran. Disamping itu, media merupakan salah satu unit pembelajaran lengkap yang terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu isi belajar mencapai sejumlah yang telah dirumuskan secara khusus dan jelas. Media merupakan solusi yang tepat digunakan untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 065853 Medan”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional dan belum menggunakan media yang menarik.
2. Kurangnya inovasi pada media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.
3. Guru masih menggunakan media pembelajaran yang sudah ada dan belum bisa mengembangkan media pembelajaran menggunakan teknologi.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka perlu ditentukan batasan masalahnya, agar peneliti ini dapat dilakukan lebih fokus dan terarah. Mengingat keterbatasan kemampuan peneliti dengan ruang lingkup permasalahan yang ada pada penelitian ini. Masalah ini dibatasi pada Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* Pada Pembelajaran IPAS “Perubahan Wujud Zat” di Kelas IV SD Negeri 065853 Medan T. A. 2024/ 2025.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 065853 Medan?
2. Bagaimana Praktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 065853 Medan?
3. Bagaimana Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 065853 Medan?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk Mengetahui Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 065853 Medan?
2. Untuk Mengetahui Praktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 065853 Medan?
3. Untuk Mengetahui Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 065853 Medan?

## 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh melalui penelitian ini sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Memberikan masukan dan sumbangan informasi terkait pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash* pada pelajaran IPAS Kelas IV “Perubahan Wujud Zat”.

### 2. Manfaat Praktis

#### a) Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan mampu menemukan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash*.

#### b) Bagi Guru

Untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar di kelas dan meningkatkan proses pembelajaran yang lebih baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

#### c) Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran siswa, dalam membantu proses pembelajaran di sekolah untuk mencapai tujuan pendidikan. Serta dapat digunakan sekolah dalam referensi sebagai evaluasi atau masukan bagi guru-guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

#### d) Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan keterampilan dalam meningkatkan proses pembelajaran IPAS dan menjadi pengalaman berharga bagi

peneliti serta dapat menjadi inspirasi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan sebuah produk media pembelajaran *Macromedia Flash*.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY