

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era revolusi 4.0 keberadaan teknologi informasi dan komunikasi sudah tidak dapat dipungkiri lagi dari segala bentuk aktivitas manusia. Perkembangan teknologi sudah merambah ke segala aspek kehidupan manusia, begitu juga dalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi ini menjadi suatu tantang baru dalam proses pembelajaran. Dengan adanya teknologi yang makin canggih sangat memungkinkan bagi siswa bagi siswa untuk belajar secara luas perihal apa saja, di mana saja yang belum diketahui, sehingga peran guru di era digital ini mengalami sedikit pergeseran sebab guru bukan satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Menurut Kamelia (dalam Rahayu, Sakdiyah, dan Chrisyarani,2021:2), hal ini juga menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik untuk memberikan respon yang positif terhadap maraknya perkembangan teknologi agar tidak terseret arus globalisasi yang menjadi pemicu menurunnya kualitas mutu pendidikan. Ada banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam peningkatan dan memaknai pembelajaran di sekolah, diantaranya, adalah kemampuan guru dalam pemanfaatan dan menciptakan media pembelajaran.

Menurut Suryani (2018:3) “media adalah segala bentuk penyaluran informasi atau pesan dari pengirim ke penerima pesan yang dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga mampu diperolehnya sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang akan disampaikan”.

Peran media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang mampu memberikan dampak pada kondisi dan lingkungan yang telah dirancang oleh guru. Bahkan keabstrakan suatu materi dapat di konkretkan dengan adanya media pembelajaran, untuk dapat mempermudah dan membantu siswa dalam memahami pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu bagian yang memiliki peranan penting dan tidak terpisahkan dari proses kegiatan pembelajaran dan sangat efektif dalam memberikan materi pembelajaran kepada siswa. Pemilihan media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dan perkembangan teknologi sangat dapat dimanfaatkan untuk membuat berbagai media pembelajaran yang beraneka ragam dan interaktif. *Multimedia* interaktif merupakan sebuah media penghubung antar *user* (Pengguna) dengan (*software*) atau perangkat lunak computer maupun *smartphone* harus memiliki umpan balik.

Media pembelajaran interaktif dan inovatif bagi siswa salah satunya dengan menggunakan *multimedia* berbasis *android* menggunakan aplikasi *Adobe Flash*. *Flash* adalah *software* yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari. *Flash* tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini *flash* juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan *game*, presentasi, membangun *web*, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan *film*.

Dilihat dari cakupan materi muatan pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) di SD di kelas V pada KD 3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi.

Indonesia merupakan negara yang terdiri dari berbagai sumber kekayaan alam dan hayati baik di darat maupun dilaut diantaranya kekayaan pulau yang terbentang dari sabang sampai merauke. Cakupan materi tentang karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, budaya ini sangatlah luas. Pada kegiatan pembelajaran ini guru membutuhkan *multimedia* pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam menggambarkan materinya ke dalam *multimedia* pembelajaran berperan penting untuk membantu guru dan mempermudah siswa dalam memahami akan pentingnya karakteristik Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris yang memiliki pengaruhnya dalam kehidupan sosial, budaya, ekonomi dan sosial.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di kelas V SD Negeri 36 Gunung Sarik pada tanggal 21, 22, 23 September 2021 diketahui bahwa; (1) dalam proses belajar mengajar guru cenderung menggunakan metode ceramah, (2) pada proses pembelajaran pendidik cenderung menggunakan buku tema dan LKS serta media gambar, peta, dan lingkungan sekolah, (3) siswa cenderung jenuh dan bosan untuk membaca buku tema karena materi pembelajaran masih terlalu padat dan kurang menarik, (4) pendidik belum menggunakan media pembelajaran yang menarik yang sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan siswa; (5) pada umumnya guru sudah menggunakan teknologi informasi (*Smartphone*), namun guru belum memanfaatkan teknologi tersebut untuk membuat suatu media pembelajaran interaktif.

Pesatnya perkembangan teknologi informasi saat ini mengharuskan pendidik kreatif dan berinovasi dalam mengembangkan kemampuan yang dimilikinya untuk merancang *multimedia* pembelajaran interaktif untuk menunjang proses pembelajaran yang lebih baik lagi supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Pada umumnya peserta didik kelas V sudah mahir menggunakan teknologi saat ini termasuk menggunakan *android*. Hal tersebut terlihat saat pembelajaran *daring* maupun *luring* peserta didik sudah bisa menggunakan *android* secara mandiri maupun dengan bantuan orang tua, namun peserta didik sering mengalami kesulitan dalam memahami tugas yang diberikan oleh guru. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran dikarenakan IPS merupakan pembelajaran yang cenderung lebih banyak membaca, maka dalam mengajarkan materi ini pendidik dapat mengoptimalkan penyampaian materi dengan menggunakan *multimedia* pembelajaran bersifat interaktif sehingga pembelajaran bisa lebih menarik perhatian siswa.

Mengacu pada permasalahan tersebut maka perlu pengembangan *multimedia* pembelajaran berbasis *android*. Media pembelajaran yang layak salah satunya *multimedia* yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis *android* yaitu dapat digunakan sebuah *software* yang mendukung untuk membuat suatu *multimedia* pembelajaran adalah *adobe flash*. *Adobe flash* merupakan suatu *software* yang dapat digunakan untuk membuat sebuah animasi yang disertai gambar, teks, video, bagan, dan suara. *Adobe Flash* dapat menggabungkan gambar, video, animasi, suara, dan *quiz* interaktif yang akan memudahkan peserta

didik dalam menggunakannya karena terdapat tombol-tombol navigasi yang tersedia.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan *Multimedia* Berbasis *Android* Menggunakan *Adobe Flash CS6* Pada Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Dalam proses belajar mengajar guru cenderung menggunakan metode ceramah.
2. Pada proses pembelajaran pendidik cenderung menggunakan buku tema dan LKS serta media gambar, peta, dan lingkungan sekolah.
3. Siswa cenderung jenuh dan bosan untuk membaca buku tema karena materi pembelajaran masih terlalu padat dan kurang menarik.
4. Pendidik belum menggunakan media pembelajaran yang menarik yang sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan siswa.
5. Pada umumnya guru sudah menggunakan teknologi informasi (*Smartphone*), namun guru belum memanfaatkan teknologi tersebut untuk membuat suatu media pembelajaran interaktif.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan *multimedia* berbasis *android* pada pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 36 Gunung Sarik pada materi karakteristik Indonesia sebagai negara

kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya dalam kehidupan sosial, budaya, ekonomi dan sosial di Indonesia yang valid dan praktis.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan *multimedia* berbasis *android* menggunakan *software Adobe Flash CS6* untuk IPS kelas V yang valid?
2. Bagaimanakah pengembangan *multimedia* pembelajaran IPS pada materi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi yang praktis?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian pengembangan ini bertujuan untuk:

1. Menghasilkan *multimedia* pembelajaran IPS berbasis *android* menggunakan *software Adobe Flash CS6* untuk IPS kelas V yang valid.
2. Untuk mengembangkan *multimedia* berbasis *android* pada materi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi.

F. Manfaat Penelitian

Hasil pengembangan *multimedia* pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritik

Menambah wawasan ilmu bagi pembaca yang akan melakukan penelitian terkait dengan permasalahan dalam penelitian ini.

2. Manfaat Praktik

a. Bagi pendidik

Pendidik dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *software adobe flash cs6* dan dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran lainnya.

b. Bagi peserta didik

Sebagai alat bantu pembelajaran, untuk dapat memberikan dengan metode belajar yang menyenangkan dan dapat membantu mereka menjadi lebih semangat dalam belajar.

c. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan bagi pihak sekolah dalam meningkatkan pemahaman materi belajar dan prestasi belajar siswa biasanya didukung dengan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran.






3. Manfaat Akademik











Untuk mengembangkan wawasan pengetahuan dan keterampilan peneliti dalam mempersiapkan perangkat media pembelajaran di masa yang akan datang.

G. Spesifikasi Produk

Produk *multimedia* yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *multimedia* yang dibuat menjadi sebuah aplikasi *android* yang digunakan dan dimanfaatkan

sebagai media pembelajaran IPS. Spesifikasi produk yang akan dihasilkan adalah sebagai berikut:

1. *Multimedia* berbasis *android* pembelajaran IPS dibuat menggunakan *Adobe Flash CS6* yang terdiri dari beberapa komponen:
 - a. Teks
 - b. Grafik
 - c. Gambar (*Images* atau *Visual Dalam*)
 - d. Video (*Visual Gerak*)
 - e. Animasi
2. Materi yang dikembangkan dalam *multimedia* berbasis *android* pada kelas v yaitu KD 3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi.
3. *Multimedia* pembelajaran IPS terdiri dari:
 - a. Petunjuk, berisi petunjuk penggunaan media terdiri atas:
 - 1) Untuk masuk ke halaman petunjuk, silahkan klik simbol petunjuk 
 - 2) Untuk masuk ke halaman KD dan Indikator, silahkan klik simbol materi 
 - 3) Untuk masuk ke halaman materi, silahkan klik simbol materi 
 - 4) untuk masuk ke halaman quiz, silahkan klik simbol quiz 
 - 5) Untuk masuk ke halaman profil, silahkan klik simbol 

- 6) Untuk mengecilkan suara dan membesarkan suara, silahkan klik simbol pengaturan 
 - 7) Untuk off volume suara, silahkan klik simbol 
 - 8) Untuk on volume suara, silahkan klik simbol 
 - 9) Untuk mengecilkan volume suara, silahkan klik simbol 
 - 10) Untuk menambah volume suara, silahkan klik simbol 
 - 11) Untuk keluar dari aplikasi, silahkan klik simbol 
 - 12) Untuk kembali ke halaman menu utama, silahkan klik simbol 
 - 13) Untuk pindah ke halaman selanjutnya, silahkan klik simbol 
 - 14) Untuk pindah ke halaman submenu selanjutnya, silahkan klik simbol 
 - 15) Untuk kembali ke halaman sebelumnya, silahkan klik simbol 
- b. Materi, berisi materi ajar yang disesuaikan dengan animasi pembelajaran.
 - c. Latihan berupa quiz, berisi soal sebanyak 10 buah yang akan disesuaikan dengan materi.
 - d. Profil, berisi profil biodata penulis
4. Bahasa yang digunakan adalah bahasa indonesia dan disesuaikan dengan karakteristik siswa SD.
 5. Penyajian media pembelajaran berupa, video, tombol dan suara, *quiz*, yang membuat media pembelajaran ini menjadi lebih menarik.