BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu hal yang penting pada masa sekarang ini, karena pendidikan merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan potensi dan kemampuan diri. Melalui pendidikan seseorang dapat merubah kualitas dirinya menjadi lebih baik. Pendidikan dapat menjadi pembeda antara seseorang dengan orang lainnya, dimana hal itu dapat terlihat dari kemampuan dan keterampilan yang dimilikinya. Menurut UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003: pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Untuk menciptakan pendidikan yang berkualitas diperlukan guru yang profesional dan kreatif serta menguasai bidang sehingga dapat memberikan dan melaksanakan proses pembelajaran dengan baik.

Pendidikan merupakan salah satu proses agar siswa diharapkan dapat berkembang dengan potensi yang dimilikinya tanpa paksaan. Pendidikan diharapkan dapat berkembang dengan kondisi yang kondusif bagi perkembangan anak untuk mengembangkan potensi yang ada pada anak seoptimal mungkin. Menurut Hamalik (2016) pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa supaya

mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungan. Proses Pendidikan yang baik dapat membantu siswa mengembangkan potensinya dimasyarakat.

Dalam rangka mewujudkan potensi siswa, maka diperlukan pendidikan yang bermutu, mutu pendidikan dapat terwujud sesuai dengan tujuan pendidikan yaitu melalui sekolah formal. Sekolah formal dapat ditempuh yaitu pendidikan dasar, SMP, SMA, bahkan perguruan tinggi. Sekolah adalah suatu lembaga atau tempat dimana siswa memperoleh proses pembelajaran sehingga menjadi lebih baik. Sekolah sebagai pendidikan formal yang mana disekolah itu dapat memperoleh pendidikan, materi, perubahan perilaku sehingga mengubah siswa kearah yang lebih baik. Selain dari segi afektif, kognitif, serta skilnya juga didapat dalam pembelajaran yang dilaksanakan disekolah.

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan guru agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses yang dilaksanakan oleh guru untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik.

Pembelajaran adalah suatu usaha untuk merubah perilaku siswa, salah satu faktor yang mempengaruhinya adalah guru. Guru dalam hal ini sangat mempengaruhi proses pembelajaran yang mana guru menjadi kunci utama dalam proses pembelajaran. Guru memiliki dua unsur yang sangat penting, yaitu metode

pembelajaran yang digunakan dan media pembelajaran yang diimplementasikan dalam pembelajaran. Agar proses pembelajaran terlaksana dengan baik, penggunaan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat tentu sangat diperlukan, terlebih penggunaan media pembelajaran.

Pada dasarnya peningkatan proses pembelajaran tidak terlepas dari peran guru sebagai fasilitator yang membawa konsekuensi terhadap pola hubungan guru dengan siswa, yang semula lebih bersifat atasan dan bawahan beralih menjadi hubungan kemitraan. Hubungan kemitraan yang dijalin antara guru dan siswa, disini guru bertindak sebagai pendamping belajar dengan suasana yang demokratis serta menyenangkan. Upaya yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi pada proses pembelajaran, bukan untuk menggantikan peran guru melainkan sebagai alat bantu untuk guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan meningkatkan mutu pembelajaran.

Begitupun dalam mewujudkan mutu pembelajaran akan sangat dipengaruhi oleh mutu guru dan implementasinya selama proses pembelajaran. Untuk melaksanakan pendidikan tersebut dengan seoptimal mungkin peran media pembelajaran sangat diperlukan agar mengembangkan potensi yang ada pada siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran bagi guru. Guru harus mampu memberikan pelayanan untuk menyampaikan ilmunya sebaik mungkin kepada siswa, sehingga pengetahuan siswa menjadi berubah dan bertambah. Hal tersebut menandakan bahwa seorang guru pada umumnya harus mampu untuk memahami bidang studinya dan juga bisa menyesuaikan pembelajaran seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan

teknologi atau berupa media berbasis teknologi.

Media berbasis teknologi pada saat ini berkembang dengan pesat, baik dibidang industri maupun bidang pendidikan. Guru semestinya mempunyai kompetensi untuk mengaplikasikan media, baik media konvensional maupun media berbasis teknologi tersebut. Pemilihan media yang tepat sangat membantu guru dalam menyampaikan materi. Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan harus efektif dan selektif dengan pokok bahasan yang diajarkan. Guru sebagai salah satu unsur penting dalam pembelajaran hendaknya memiliki kompetensi untuk menarik minat dan meningkatkan motivasi siswa, memilih alat, bahan dan media yang tepat, serta menerapkan prosedur, metode, dan teknik pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diterapkan, salah satunya adalah penggunaan multimedia interaktif pada proses pembelajaran. Multimedia interaktif yang berkembang pada saat ini adalah *Powtoon, Lectora, Canva dan Adobe Flash CS 6*.

Multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi secara terintegrasi (Puspitaningrum, 2016). Manfaat penggunaan multimedia interaktif dapat membantu memperkenalkan teknologi kepada siswa, menumbuhkan motivasi belajar siswa, dan membantu memudahkan siswa dalam memahami konsep secara konkret salah satunya menggunakan *Adobe Flash CS 6*.

Adobe Flash CS 6 merupakan software yang dirancang untuk membuat animasi berbasis *vektor* dengan hasil yang mempunyai ukuran yang kecil (Madcoms, 2013). Pemilihan teknologi *Adobe Flash CS 6* diperlukan dalam pembuatan media

pembelajaran ini karena *Adobe Flash CS 6* mendukung penyampaian pesan melalui gambar yang bergerak (*animation*), teks dan suara. Hal ini akan membantu proses pembelajaran secara audio visual contohnya kasus, pertanyaan, dan lain-lain, sehingga penyajian materi lebih menjadi menarik dibandingkan dengan penjelasan biasa, yang membedakan antara penjelasan guru secara langsung dan media pembelajaran ini adalah pada animasi gambar. Ketika memberi penjelasan, media akan menampilkan gambar animasi yang sesuai dengan materi.

Adobe Flash CS 6 ini bisa digunakan disemua mata pelajaran termasuk mata pelajaran IPA, khususnya pada Tema 6 Subtema 3 (Giat Berusaha Meraih Cita-Cita). Pada multimedia interaktif ini akan menyajikan materi pembelajaran dan juga ada dalam berupa video pembelajaran yang terdiri dari gambar, video, teks, musik, maupun suara yang dapat memperjelas dalam penyampaian informasi pembelajaran tentang pelestarian makhluk hidup dan siswa diberikan kebebasan dalam menjalankan video pembelajaran maupun mengulangi pada materi sebelumnya dengan adanya tombol pengontrol, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Adanya media yang dapat menyajikan materi, gambar, sekaligus suara tersebut dapat membantu siswa mengalihkan kejenuhannya dan akan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif tersebut.

Multimedia interaktif juga menuntut siswa untuk menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran, yang mana siswa akan diminta untuk berinteraksi secara langsung dalam menggunakan multimedia interaktif dan memudahkan siswa dalam

pemahaman materi dalam proses pembelajaran. interaktif dalam multimedia yang sesuai dengan penggunaan media pembelajaran tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran IPA Tema 6 Subtema 3 (Giat Berusaha Meraih Cita-Cita).

Berdasarkan pada pelaksanaan PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) yang telah dilaksanakan oleh peneliti yaitu mulai dari tanggal 3 Agustus 2021 sampai 3 November 2021, pembelajaran tatap muka yang dilaksanakan dikelas IV SD N 35 Pagambiran Kota Padang masih sangat monoton karena menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sehingga siswa merasa bosan dan tidak berkonsentrasi dalam proses pembelajaran.

Pada saat pelaksanaan pembelajaran guru juga masih terpaku pada buku saja dan media yang digunakan guru pun hanya sebatas gambar sederhana dengan ukuran kertas yang kecil, sehingga beberapa siswa mengalami kesulitan untuk melihat gambar yang ditampilkan oleh guru khususnya anak yang duduk dibelakang. Ini membuat siswa tidak tertarik terhadap pembelajaran yang berlangsung, hal ini terlihat dari mereka yang sibuk dengan kegiatannya masing-masing, dan berbicara dengan temannya.

Saat pembelajaran daring pun guru hanya memberikan materi melalui pesan suara saja hanya terfokus pada materi yang ada pada buku, lalu memberikan latihan tanpa penjelasan yang lebih mendalam terkait materi yang disampaikan. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi tidak paham dan sulit untuk memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Pada saat pembelajaran tatap muka berlangsung, ketika guru bertanya tentang materi yang diberikan melalui pesan suara

sebelumnya banyak siswa yang tidak mengerti bahkan ada yang tidak ingat materi apa yang telah diberikan oleh guru.

Penggunaan media pembelajaran diharapkan bisa di manfaatkan guru agar pembelajaran bervariasi dan tidak monoton, sehingga siswa pun menjadi lebih tertarik terhadap pembelajaran yang diberikan dan juga fokus dan konsentrasi dari penjelasan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru bisa mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Ada banyak media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru, salah satunya penggunaan multimedia interaktif supaya bisa membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran dengan mudah. Siswa juga bisa lebih tertarik terhadap materi pembelajaran yang akan disampaikan. Dengan ini peneliti ingin mengembangkan multimedia interaktif khususnya pada Tema 6 Subtema 3 (Giat Berusaha Meraih Cita-Cita).

Multimedia interaktif bisa digunakan dalam pembelajaran sehingga guru bisa dengan mudah menyampaikan materi pembelajaran tanpa harus kesulitan membagi waktu antara memberikan materi pembelajaran tatap muka dan materi pembelajaran daring karena proses pembelajaran disekolah masih sebagian atau per shift (Shift A dan Shift B).

Dengan adanya multimedia interaktif ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi saat proses pembelajaran. Berdasarkan dari latar belakang dan permasalahan diatas, maka peneliti telah melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Interaktif IPA Pada Tema 6 Subtema 3 Giat Berusaha Meraih Cita-Cita Kelas IV SD N 35 Pagambiran Kota Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Guru lebih dominan menggunakan metode konvensional misalnya metode ceramah.
2. Guru di SD N 35 Pagambiran pada kelas IV dalam proses belajar terutama IPA guru belum maksimal dalam penggunaan media pembelajaran.
3. Media yang digunakan guru dominan media gambar.
4. Kurangnya konsentrasi dan perhatian siswa terhadap pembelajaran yang diberikan oleh guru.
5. Belum tersedianya multimedia interaktif IPA pada Tema 6 Subtema 3 (Giat Berusaha Meraih Cita-Cita) untuk kelas IV SD N 35 Pagambiran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan multimedia interaktif IPA pada Tema 6 Subtema 3 (Giat Berusaha Meraih Cita-Cita) untuk siswa kelas IV SD N 35 Pagambiran sampai validitas dan praktikalitas.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif IPA pada Tema 6 Subtema 3 (Giat Berusaha Meraih Cita-Cita) siswa kelas IV SD N 35 Pagambiran yang valid?
2. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif IPA pada Tema 6 Subtema 3 (Giat Berusaha Meraih Cita-Cita) siswa kelas IV SD N 35 Pagambiran yang praktis?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di kemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Menghasilkan multimedia interaktif IPA pada Tema 6 Subtema 3 (Giat Berusaha Meraih Cita-Cita) siswa kelas IV SD N 35 Pagambiran memenuhi kriteria valid.

2. Menghasilkan multimedia interaktif IPA pada Tema 6 Subtema 3 (Giat Berusaha Meraih Cita-Cita) siswa kelas IV SD N 35 Pagambiran memenuhi kriteria praktis.

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang di dapat dari pengembangan multimedia interaktif ini adalah :

1. Bagi siswa, dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA sehingga hasil belajarnya meningkat.
2. Bagi guru, sebagai pedoman untuk melaksanakan pembelajaran dan dapat mengoptimalkan penggunaan media dalam pembelajaran IPA.
3. Bagi sekolah, meningkatkan hasil belajar IPA serta meningkatkan citra sekolah di mata masyarakat.
4. Bagi peneliti yang lain, sebagai masukan yang berharga untuk melaksanakan tugas di masa yang akan datang.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran Interaktif ini adalah :

1. Multimedia interaktif pembelajaran IPA dibuat dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS 6*.
2. Pengembangan multimedia interaktif ini memanfaatkan fasilitas yang ada dalam aplikasi *Adobe Flash CS 6* dan tampilan dalam medianya mulai dari sampul,

tombol menu yang terdiri dari KI, KD, Materi, Latihan, Profil, dan tombol galeri yang memuat tentang video pembelajaran.

3. Animasi digunakan pada multimedia interaktif ini untuk menarik perhatian siswa.
4. Pembuatan video animasi sebagai penjelasan materi pembelajaran yang ada dapat dibuat sendiri dengan menggunakan kombinasi aplikasi *Supermii*, *Kine Master*, dan *Pixel App*, kemudian dengan disisipkan pada slide dengan memanfaatkan fitur yang ada pada *Adobe Flash CS 6*.
5. Desain background di kembangkan dengan mendesainnya sendiri memanfaatkan fitur yang ada pada *Adobe Flash CS 6*.
6. Warna *background* didominasi warna muda dan warna pendukung lainnya agar memberikan kesan keceriaan serta menarik perhatian siswa.
7. Huruf yang digunakan yaitu *Book Antiqua* dengan ukuran huruf 24.
8. Tersedianya video pembelajaran pada multimedia interaktif.