

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan bagian penting dalam kehidupan, pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang tidak bisa lepas dari kehidupan manusia. Dalam zaman yang semakin modern ini, pendidikan merupakan modal yang harus kita miliki dalam menghadapi tuntutan zaman. Maju mundurnya suatu bangsa dipengaruhi oleh faktor pendidikan. Jika pendidikan dalam suatu bangsa itu baik, maka akan dapat mencetak sumber daya manusia yang berkualitas baik dalam segi spiritual, intelegensi, dan keterampilan. Selain itu, pendidikan merupakan proses yang penting dalam mencetak generasi bangsa selanjutnya. Apabila hasil dalam proses suatu pendidikan gagal maka akan sulit dicapainya kemajuan suatu bangsa.

Dalam rangka meningkatkan pendidikan suatu bangsa, guru dan siswa merupakan unsur yang sangat penting dalam mencapai suatu keberhasilan pendidikan. Oleh karna itu, dalam suatu proses pembelajaran antara guru dan siswa harus terjalin komunikasi yang baik. Seperti halnya dalam proses pembelajaran menggunakan media yang akan di gunakan hendaknya dapat membangkitkan semangat siswa tanpa mengesampingkan penguasaan dan pemahaman materi yang disampaikan. Dalam suatu pembelajaran bukanlah sekedar menyerap informasi dari guru, tetapi juga melibatkan berbagai kegiatan dan proses belajar yang harus di lakukan untuk mendapatkan mutu pendidikan yang berkualitas.

Pendidikan adalah upaya untuk membantu jiwa anak-anak didik baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju kearah peradaban manusiawi yang lebih baik, sebagai contoh dapat dikemukakan; anjuran atau arahan untuk siswa lebih baik, tidak berisik agar tidak mengganggu orang lain, mengetahui badan bersih seperti apa, rapih pakaian, hormat pada yang lebih tua dan menyayangi yang muda, saling peduli satu sama lain, itu merupakan sebagian contoh proses pendidikan untuk memanusiaikan manusia, (Sujana 2019:29). Pendidikan

merupakan kebutuhan mutlak bagi kehidupan manusia untuk bisa bertahan dan berhasil dalam menghadapi setiap masalah dalam kehidupannya. Pendidikan mempunyai tugas penting untuk menyiapkan Sumber Daya Manusia bagi pengembangan bangsa dan Negara.

Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Bab 1 Pasal 1 ayat 1 menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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.

Dalam upaya mencapai tujuan pendidikan, diperlukan guru yang memberikan keteladanan, membangun kemauan serta mengembangkan potensi siswa. Guru yang profesional merupakan faktor penentu proses pendidikan yang berkualitas. Kualitas kinerja guru dapat dilihat dalam kompetensi guru. Salah satu kompetensi yang berkaitan dengan pembelajaran adalah kompetensi profesional. Kompetensi profesional adalah kemampuan yang harus dimiliki guru dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan kegiatan terencana yang mengkondisikan/merangsang seseorang agar bisa belajar dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran hal yang perlu diperhatikan guru dalam proses pembelajaran yaitu (1) strategi pengorganisasian pembelajaran, (2) strategi penyampaian pembelajaran, (3) strategi pengelolaan pembelajaran, (Majid 2017:5). Pelaksanaan proses pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa harus selalu diciptakan dan berjalan terus dengan menggunakan metode dan strategi pembelajaran yang tepat. Seiring perkembangan zaman di era-globalisasi manusia dituntut untuk terus berkembang termasuk guru dan siswa, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berjalan dengan pesat dan dampaknya menyentuh keseluruhan aspek kehidupan dan salah satunya dunia pendidikan. Teknologi dibidang pendidikan menjadi wadah proses komunikasi dan informasi dari pendidik ke peserta didik. Perkembangan teknologi dibidang

pendidikan berdampak pada proses belajar mengajar. Salah satu yang mempengaruhi proses belajar mengajar ialah media pembelajaran.

media pembelajaran adalah alat bantu digunakan dalam proses pembelajaran yang dimaksudkan untuk memudahkan, memperlancarkan komunikasi antara guru dan siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung efektif dan berhasil dengan baik (Susanto, 2019: 294) . Media pembelajaran adalah alat bantu yang berfungsi sebagai perantara atau penyampai isi pesan berupa informasi pengetahuan baik visual maupun verbal yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswanya sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dan pembelajaran (Indrawan dkk, 2020:3).

Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat di jadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran (Djamarah dan Zain, 2020:121). Media pembelajaran salah satu komponen penting yang terdapat dalam proses pembelajaran. Salah satu pentingnya dalam menggunakan media pembelajaran adalah untuk memudahkan siswa memahami isi dari materi yang guru sampaikan. Pentingnya media pembelajaran untuk siswa diantaranya pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian siswa, dapat menumbuhkan minat belajar siswa, bahan pembelajaran semakin jelas maknannya, dan lebih dipahami oleh siswa, metode mengajar akan lebih bervariasi, siswa tidak bosan dan siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar (aktif) dikarenakan media yang digunakan guru belum membangkitkan minat belajar.

Dalam media pembelajaran terdapat jenis-jenis media pembelajaran. Menurut Arsyad, (2020:79) yaitu media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audio visual, media berbasis komputer. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media berbasis komputer yaitu menggunakan media Adobe Flash. Adobe Flash adalah dasar pengembangan program pembelajaran Computer Assistance Instruction (CAI) yang termasuk dalam model simulasi terbaru. Adobe Flash adalah program animasi berbasis vector yang telah banyak digunakan oleh animator. Untuk membuat berbagai animasi Flash juga memiliki kemampuan untuk memasukkan file suara, video,

maupun file gambar dari aplikasi lain. Kelengkapan fasilitasnya sangat bagus dalam menghasilkan suatu animasi. Keberadaannya pun mampu membantu dan mempermudah pengguna dalam menyelesaikan pekerjaan, seperti pekerjaan animasi, presentasi, membuat Compact (CD) pembelajaran (Nurhidayati, 2017:170).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan dengan kenyataan yang didapatkan dimana penggunaan media pembelajaran dalam proses mengajar dikelas IV pada materi perkembangbiakan tumbuhan menggunakan media, tetapi tidak interaktif seperti media Adobe Flash. Hal ini diketahui berdasarkan wawancara dengan walikelas IV dan pembagian angket pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Seulalah. Pada saat mengajar dikelas tidak menggunakan media berbasis interaktif maupun teknologi saat mengajar, guru hanya menggunakan media yang ada di sekolah seperti buku siswa dan buku guru. Hal ini yang menyebabkan siswa dikelas tidak paham dan tidak meningkatnya minat belajar siswa akan penjelasan materi yang di sampaikan guru tanpa adanya bahan ajar seperti media pembelajaran sehingga nilai siswa tidak meningkat.

Solusi dari permasalahan ini adalah perlunya pengembangan media pembelajaran yang menarik dan efektif seperti media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash sehingga dapat membangkitkan meningkatkan minat belajar dan semangat siswa saat melakukan pembelajaran berlangsung. Media Adobe Flash merupakan salah satu software yang mampu mengerjakan hal-hal yang berkaitan dengan multimedia. Kinerja Adobe Flash dapat juga dikombinasikan dengan program-program lain, Flash dapat di aplikasikan untuk pembuatan animasi kartun, animasi interaktif, efek-efek animasi dan sebagainya.

Cara dalam pembuatan media Adobe Flash memiliki bagian-bagian yang dapat membantu dalam melakukan kreasi membuat bentuk, gerak, dan respon dari media yang akan dikembangkan. Bagian-bagian tersebut adalah menu bar, nama *project*, zoom, pilihan *Properties* dan *Library*, *stage*, *other panel*, *panel properties*, *toolbox*, penyempurnaan produk akhir, dan diseminasi dan implementasi.

Keunggulan animasi Adobe Flash adalah animasi dapat dibentuk dan dikontrol, ukuran *flash* lebih kecil setelah di publish, dapat mengimpor hampir semua gambar dan file audio sehingga dapat lebih menarik, gambar flash bersifat *vector* dan flash juga memiliki sisi interaktif.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis merasa tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Materi Perkembangbiakan Tumbuhan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV”.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah pada penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.
2. Pada pembelajaran IPAS materi perkembangbiakan tumbuhan belum menggunakan media Adobe Flash.
3. Media pembelajaran kurang menarik sehingga membuat siswa kurang minat dan mudah jenuh dalam memahami pembelajaran yang ada dikelas.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka perlu dibuat pembatas masalah. Hal ini di maksud agar masalah yang diteliti menjadi lebih berfokus dan mendalam mengingat cukup banyaknya masalah. Peneliti menitikberatkan pada Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Materi Perkembangbiakan Tumbuhan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Seulalah.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash pada materi perkembangbiakan tumbuhan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Seulalah.
2. Bagaimana kevaliditas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash pada materi perkembangbiakan tumbuhan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Seulalah.
3. Bagaimana praktikalitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash pada materi perkembangbiakan tumbuhan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Seulalah.
4. Apakah terdapat peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash pada materi perkembangbiakan tumbuhan dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Seulalah.

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash pada materi pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash pada materi perkembangbiakan tumbuhan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Seulalah.
2. Untuk mengetahui kevaliditas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash pada materi perkembangbiakan tumbuhan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Seulalah.

3. Untuk mengetahui praktikalitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash pada materi perkembangbiakan tumbuhan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Seulalah.
4. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash pada materi perkembangbiakan tumbuhan dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Seulalah.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang di harapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash dapat mengoptimalkan kualitas pembelajaran materi perkembangbiakan tumbuhan sehingga layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran serta dapat di gunakan sebagai bahan rujukan untuk peneltian berikutnya dengan aspek penelitian yang berbeda.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi kepada sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran perkembangbiakan tumbuhan.
2. Bagi guru, dengan dilaksanakannya penelitian ini guru dapat meningkatkan daya tarik dalam proses belajar mengajar karena menggunakan media yang belum pernah digunakan sebelumnya.
3. Bagi siswa, dapat lebih mudah menerima pelajaran dengan bantuan media pembelajaran adobe flash serta membantu meningkatkan

minat dan daya tarik siswa dalam belajar materi perkembangbiakan tumbuhan.

4. Bagi peneliti, dapat meningkatkan pengetahuan tentang teknik perancangan pada media pembelajaran menggunakan adobe flash serta mampu mengikuti perkembangan zaman dan membantu meningkatkan kreativitas sebagai guru dimasa yang akan mendatang.

1.7 Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Produk yang dihasilkan adalah:

1. Content yang dibuat adalah media berbasis visual dengan materi perkembangbiakan tumbuhan menggunakan Adobe Flash.
2. *Software* yang digunakan dalam media pembelajaran teknologi menggunakan aplikasi Adobe Flash.
3. Memenuhi kualitas media pembelajaran.

1.8 Pentingnya Penelitian

Penelitian ini penting untuk dilakukan disebabkan oleh hal-hal sebagai berikut:

1. Media Adobe Flash yang dikembangkan dapat mempermudah siswa memahami materi dengan lebih jelas
2. Media Adobe Flash yang di kembangkan dapat meningkatkan minat siswa, sehingga siswa lebih bersemangat untuk belajar dan memahami isi materi perkembangbiakan tumbuhan.

1.9 Defenisi Operasional

Adapun defenisi oprasional penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam peroses mengajar.
2. Adobe Flash merupakan salah satu perangkat lunak pada computer yang digunakan untuk membuat grafik vector dan animasi suatu gambar agar terlihat nyata dan bergerak.