

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Dalam pembelajaran Abad 21 ini banyak sekali membawa perubahan dalam pendidikan seperti pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang membuat perubahan paradigma pembelajaran yang di tandai dengan perubahan kurikulum, media dan teknologi. Karena pada dasarnya pembelajaran pada abad 21 ini merupakan peyebab dari perkembangan dari masa ke masa. Adapun tuntutan pembelajaran abad 21 itu sendiri adalah integrasi teknologi sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan berfikir inventif, berkomunikasi efektif, produktifitas tinggi dan spiritual. (rahayu, iskandar, & abidin, 2022, p. 2100)

Peran teknologi di era digital sangat mempengaruhi dunia pendidikan yang mana perkembangan teknologi ini dapat kita manfaatkan dalam proses pembelajaran. Integrasi teknologi dalam suatu pembelajaran dapat meyebabkan perubahan penting baik dalam cara membawakan pembelajaran dikelas maupun dalam pengalaman pendidikan baik itu pada guru maupun pada siswa itu sendiri. Teknologi juga telah mengubah fungsi ruang kelas maksudnya ialah ruang kelas yang modern yang di lengkapi dengan berbagai alat dan sumber daya digital yang memfasilitasi suatu pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan serta keaktifan siswa dalam suatu pembelajaran (Endrawati, Supriandi, Wirawan, & Rukmana, 2023, p. 473)

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu proses untuk mengembangkan semua aspek kepribadian manusia yang mencakup pengetahuan, nilai, dan sikap, serta keterampilan (Roesminingsih & Susarno, 2011, p 9). Salah satu tujuan pendidikan adalah untuk mencapai kepribadian manusia yang lebih baik. Oleh karena itu pendidik dituntut untuk memahami hakikat dan tujuan pendidikan yang sebenarnya agar mampu berperan dalam persaingan global sehingga dapat mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas serta mampu memanfaatkan, mengendalikan dan mempunyai daya saing dalam menjalani era globalisasi sekarang.

Pendidikan merupakan hal sangat penting bagi setiap orang, Sejak dini anak-anak memperoleh pendidikan yang mereka pelajari baik itu di sekolah maupun dirumah, salah satu ilmu yang penting untuk dipelajari adalah ilmu pengetahuan sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis, gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan.

Bagi pembelajaran IPS di sekolah dasar bukanlah hal yang mudah untuk dimengerti dan dipahami secara singkat, Siswa sekolah dasar adalah anak-anak yang masih dalam tahap bermain-main dan kurang serius dalam pembelajaran, jika menurut mereka hal tersebut membosankan maka mereka akan malas untuk mengikuti proses pembelajaran tersebut. Dan bagi sebagian siswa pembelajaran IPS masih dianggap pembelajaran yang membosankan, karena seperti yang kita ketahui bahwa IPS dalam jenjang sekolah dasar yakni mengenai sejarah-sejarah masa lampau yang mengharuskan mereka untuk membaca, memahami dan mengingat peristiwa atau kegiatan apa saja yang terjadi di masa lampau.

Model pembelajaran IPS yang disarankan adalah pembelajaran kontekstual. Salah satu ciri pembelajaran kontekstual adalah menyimpan dan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar. Melalui pembelajaran situasional, siswa dapat memperoleh pemahaman konkrit tentang permasalahan dan belajar dari situasi kehidupan nyata di masyarakat. Siswa dapat belajar berhubungan langsung dengan nilai-nilai sosial dan budaya lingkungan tempat ia belajar (Widodo, 2020, p. 3).

Sederhananya, sumber belajar mengacu pada guru dan materi-materi pembelajaran, seperti buku bacaan. Biasanya, dalam konsep-konsep yang dibuat oleh guru, salah satu komponen pendidikan dirancang dalam bentuk bahan pembelajaran atau pengajaran, biasanya termasuk buku referensi (buku wajib atau rekomendasi). Mendefinisikan sumber belajar sebenarnya tidaklah mudah. Segala sumber daya yang dapat dipergunakan untuk keperluan proses kegiatan pendidikan baik langsung maupun tidak langsung di luar diri peserta didik (lingkungan) selama pembelajaran disebut sumber belajar (Hasyim, 2019, p. 19). Dari sumber belajar yang kurang efektif akan membuat permasalahan dalam pembelajaran terutama pada pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 2 Tanjung Tebat guru di kelas V menyatakan materi IPS yang harus dihafal oleh siswa, pembelajaran konvensional masih diterapkan hingga saat ini, seperti penggunaan buku tema, dan metode ceramah tanpa diselingi dengan pembelajaran konstruktif sehingga siswa sering sibuk sendiri dan kurang terlibat aktif berpikir secara kritis dan kreatif saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dari arsip

guru wali kelas V bahwa nilai KKM pada mata pelajaran IPS masih rendah yaitu 62 sedangkan penggunaan media pembelajaran juga masih menggunakan buku tematik selain itu guru menggunakan video yang di ambil dari *youtube* sebagai media pembelajaran. Sehingga dibutuhkan penggunaan strategi maupun media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Peneliti memperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *macromedia flash* belum pernah digunakan pada pembelajaran di kelas V SD Negeri 2 Tanjung Tebat.

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* diperkuat oleh (Sholichah, dkk, 2019,p.11) dengan judul pengembangan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* pada pembelajaran tematik tema pengalamanku. Hasil penelitian yang diperoleh ahli materi 98,33%, ahli media 97,5% dengan kriteria sangat layak digunakan. Sedangkan hasil angket tanggapan siswa 98,73% dan hasil angket tanggapan guru 97,5% dengan kriteria sangat layak digunakan. Jadi dari hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwasanya media pembelajaran *macromedia flash* sangat layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

*Macromedia Flash* adalah program untuk membuat animasi dan situs web profesional. Selain itu, *Macromedia Flash* juga banyak digunakan untuk membuat game, kartun, dan aplikasi multimedia interaktif seperti presentasi produk (Masykur, Nofrizal, & Syazali, 2017, p.8).

*Macromedia Flash* diyakini sangat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran dengan baik, serta dapat memberikan rangsangan kepada peserta

didik sehingga dapat memahami dan membentuk konsep pembelajaran secara mandiri. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh (Oktafiani et al., 2020, p.7) media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash* pada pembelajaran IPA materi gaya memberi motivasi peserta didik dan membuat siswa mandiri. Siswa senang dalam menggunakan media dan guru hanya sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Selain itu berdasarkan hasil penelitian (Siregar et al., 2020, p.12) siswa mengalami kesulitan dalam memahami informasi teks cerita dikarenakan kurangnya potensi guru untuk mengembangkan media yang digunakan dalam pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif berbantuan *Macromedia Flash* cocok untuk digunakan dalam memahami informasi teks cerita karena menggunakan animasi yang menarik, menggunakan gambar yang nyata dan sesuai. Hal tersebut menunjukkan bahwa *Macromedia Flash* efektif digunakan dalam proses pembelajaran pada era teknologi saat ini. *Macromedia Flash* merupakan suatu aplikasi multimedia dan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat animasi sebagai penunjang dalam proses pembelajaran interaktif di sekolah (Pratiwi, 2019, p. 124).

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI *MACROMEDIA FLASH* PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V SDN 2 TANJUNG TEBAT”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

- 1) Belum adanya pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* terutama pada pembelajaran IPS di SDN 2 Tanjung Tebat.
- 2) Proses pembelajaran belum berjalan maksimal karena guru masih menggunakan metode konvensional
- 3) Peserta didik kurang terlibat aktif berpikir secara kritis dan kreatif saat pembelajaran berlangsung, sehingga materi yang diberikan oleh guru tidak dapat diserap baik oleh siswa.
- 4) Hasil belajar masih rendah dengan nilai KKM 62

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Pengembangan Ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada pembelajaran IPS kelas V SDN 2 Tanjung Tebat.
- 2) Pengembangan ini hanya berfokus pada pembelajaran IPS pada materi keanekaragaman suku budaya bangsa tentang pakaian adat yang tercantum dalam tema 7 subtema 2, pakaian adat 10 Provinsi di Pulau Sumatera.
- 3) Subjek penelitian ini ialah peserta didik Kelas V SD Negeri 2 Tanjung Tebat

#### 1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas maka rumusan masalah diatas sebagai berikut:

- 1) Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *macromedia flash* pada mata pelajaran IPS kelas V SDN 2 Tanjung Tebat yang Valid?
- 2) Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *macromedia flash* pada mata pelajaran IPS kelas V SDN 2 Tanjung Tebat yang praktis?
- 3) Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *macromedia flash* pada mata pelajaran IPS kelas V SDN 2 Tanjung Tebat yang efektif?

#### 1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

- 1) Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis aplikasi *macromedia flash* pada mata pelajaran IPS kelas V SDN 2 Tanjung Tebat.
- 2) Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis aplikasi *macromedia flash* pada mata pelajaran IPS kelas V SDN 2 Tanjung Tebat.
- 3) Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis aplikasi *macromedia flash* pada mata pelajaran IPS kelas V SDN 2 Tanjung Tebat.

## **1.6 Kegunaan Hasil Penelitian**

### **a. Manfaat Teoritis**

Produk *macromedia flash* yang dihasilkan peneliti ini memberikan manfaat bagi perkembangan pendidikan di Indonesia, terkhusus pada bidang penelitian pengembangan di materi keanekaragaman suku budaya bangsa. Dari hasil penelitian ini mampu memberikan suatu pemikiran dalam menciptakan media digital berupa *macromedia flash* untuk menarik perhatian siswa serta memberikan yang terbaik untuk siswa.

### **b. Manfaat Praktis**

#### 1. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bahan pertimbangan peneliti dalam menggunakan bahan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash*.

#### 2. Bagi Pendidik

Hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa maka guru hendaknya mengembangkan wawasannya di teknologi kepada siswa dan memberi pemahaman akan kemajuan teknologi kepada siswa.

#### 3. Bagi Sekolah

Mengangkat nama baik sekolah karena dapat mengembangkan dan menggunakan pembelajaran yang lebih menarik sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. maka guru hendaknya mengembangkan wawasannya dibidang teknologi



#### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk meneliti media yang sama.

#### **1.7 Spesifikasi Produk yang dikembangkan**

Dalam penelitian pengembangan ini akan menghasilkan suatu produk adapun spesifikasi produk yang dihasilkan ialah:

- 1) Produk yang dihasilkan berupa pengembangan media pembelajaran berbasis *Macromedia flash* yaitu media animasi yang dibuat semenarik mungkin supaya siswa dapat lebih bersemangat dalam belajar.
- 2) *Macromedia flash* yang dihasilkan berupa video yang didalamnya terdapat video animasi yang berkaitan dengan materi IPS yang akan di pelajari.
- 3) Cover awal dengan mencantumkan profil mahasiswa.
- 4) Dislide kedua dengan mencantumkan info pembelajaran, tema, subtema, dan kelas.
- 5) Didalam macromedia flash setelah slide kedua ada kompetensi dasar, dan indikator pembelajaran
- 6) Slide ketiga itu berisi materi-materi yang akan diajarkan
- 7) Slide selanjutnya terdapat 10 kuis yang berkaitan dengan materi yang telah diajarkan.
- 8) Materi yang akan di ajarkan yaitu 10 pakaian adat yang ada di pulau Sumatera.
- 9) Produk hasil media pembelajaran yang dibuat dapat diakses menggunakan komputer, atau laptop.