

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan hal yang sangat paling penting dari unsur pendidikan karena kualitas pendidikan yang baik bisa terwujud jika proses pembelajaran berjalan dengan baik. 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. IPS bidang kajian yang diberikan dalam pendidikan formal sejak bangku sekolah dasar dalam rangka mendukung ketercapaian tujuan pendidikan nasional. Pada jenjang SD sederajat (tematik) tujuan diberikannya pengajaran adalah agar peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari (Yaumi, 2016).

Bagi peserta didik SD pembelajaran IPS bukanlah hal yang mudah untuk dimengerti dan dipahami. Peserta didik SD merupakan anak-anak yang masih dalam tahap bermain-main dan kurang serius dalam pembelajaran. Jika menurut mereka hal tersebut membosankan, maka malas untuk mengikuti proses pembelajaran. Bagi Sebagian peserta didik pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang membosankan karena materi adalah Sejarah masa lalu yang “memaksa” untuk membaca, memahami dan mengingat peristiwa yang terjadi di masa lampau. Proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik dalam

menerima dan memahami materi (LH & Syukur, 2018). Diperlukan media sebagai perantara penyampaian materi yang dapat meningkatkan minat (Tafonao, 2018).

Kemajuan teknologi di Indonesia sangat berkembang pesat pada setiap tahunnya. Terutama di Indonesia di segala aspek masa saat ini manusia sangat membutuhkan teknologi dan internet. Hampir setiap semua kegiatan, manusia memanfaatkan teknologi, baik teknologi yang sederhana maupun teknologi yang canggih. Perkembangan teknologi juga dapat dirasakan pada dunia pendidikan di Indonesia dan dunia. Pada era saat ini pendidikan dituntun untuk mengembangkan media pendidikan yang menggunakan teknologi. Dalam pendidikan teknologi juga sering dipakai dalam menyampaikan materi saat pembelajaran berlangsung.

Dalam pendidikan, media adalah suatu alat untuk mendukung proses pembelajaran antara guru dan peserta didik yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan, mencetus gagasan, dan membangkitkan semangat, perhatian, aktivitas, dan partisipasi peserta didik (Saputro, 2021, p. 3). Jadi dapat disimpulkan bahwa, media merupakan alat bantu atau bahan yang bisa dijadikan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan. Dalam pembelajaran, media dapat dimanfaatkan guru untuk mendukung proses pembelajaran dalam kelas sehingga dapat mempermudah peserta didik memahami materi pelajaran. Selain itu, penggunaan media dalam pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih antusias dan semangat ketika belajar.

Era transformasi pendidikan abad ke-21 merupakan arus perubahan dimana guru dan peserta didik sama-sama memainkan peranan penting dalam kegiatan pembelajaran (Zubaidah, 2016). Peranan guru bukan hanya sebagai *transfer of knowledge* atau guru sebagai *teacher center*, namun guru sebagai mediator dan fasilitator aktif untuk mengembangkan potensi aktif peserta didik yang ada pada dirinya. Permasalahan penting pembelajaran abad ke-21 ialah pengintegrasian teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran merupakan suatu keniscayaan (Kirom, 2017). Diharapkan pendidik mampu merancang pembelajaran yang bisa memberikan atau menyajikan pembelajaran IPS menjadi mata pelajaran yang menarik minat peserta didik sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif (Tabroni et al., 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pra-penelitian yang telah dilakukan pada salah satu guru kelas 4 SDN 87 Palembang yaitu Ibu Amelia Ananda Kurnia, S.Pd., Gr. Peneliti menemukan bahwa pada proses pembelajaran peserta didik sulit menyerap materi yang disampaikan oleh pendidik, media yang digunakan oleh pendidik masih terbatas pada buku yang penyajian materinya padat dan media yang tidak menarik yang membuat peserta didik merasa bosan, termasuk pada pembelajaran IPS dimana guru jarang menggunakan media pendukung dalam proses pembelajaran dalam kelas, Guru lebih sering menjelaskan materi pembelajaran dengan metode ceramah dan menyuruh siswa untuk menyimak dan memperhatikan penjelasan guru kemudian memberikan latihan soal yang ada pada buku pegangan saja.

Hal tersebut menjadi penyebab peserta didik menganggap bahwa pembelajaran IPS membosankan, metode monoton. Oleh karena itu diperlukan inovasi baru, khususnya penggunaan media pembelajaran berbasis audio-visual agar interaktif dan menarik.

Berdasarkan masalah diatas, maka solusi yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran yaitu dengan menggunakan media animasi berbasis *macromedia flash 8*. Peneliti tertarik menggunakan media animasi audio-visual adalah *macromedia flash 8* yang bisa membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Dengan menggunakan media animasi berbasis *macromedia flash 8* peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan dengan menggunakan media tersebut. Media pembelajaran tersebut dibuat untuk mengatasi permasalahan yang ada dan bertujuan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, supaya peserta didik tidak mudah bosan terhadap pembelajaran. media pembelajaran pula meminimalisir peran guru dalam pembelajaran sehingga diharapkan dapat disajikan atau ditampilkan lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi peserta didik agar menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, media animasi berbasis *macromedia flash 8* dapat digunakan sebagai media yang mendukung pembelajaran IPS, oleh karena itu peneliti tertarik mengambil judul **Pengembangan Media Animasi Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Materi Membangun Masyarakat Yang Beradab Pembelajaran IPS kelas 4 SD.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Siswa terlihat kurang aktif/antusias dalam proses pembelajaran berlangsung didalam kelas.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, terlihat dari penyajian materi dan tugas yang diberikan oleh guru masih terpaku pada buku pegangan.

1.3 Pembatasan Lingkup Masalah

Agar permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang, maka peneliti membatasi ruang lingkup dalam penelitian diantaranya sebagai berikut:

1. Pengembangan yang dilakukan adalah pembuatan media animasi berbasis *macromedia flash 8* pembelajaran IPS kelas 4 SD.
2. Materi yang dikembangkan adalah Membangun Masyarakat Yang Beradab.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana mengembangkan media animasi berbasis *Macromedia Flash 8* pada materi membangun masyarakat yang beradab pembelajaran IPS kelas 4 SD yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan media animasi berbasis *Macromedia Flash 8* pada materi membangun masyarakat yang beradab pembelajaran IPS kelas 4 SD yang praktis?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan pengembangan ini sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan pengembangan media animasi berbasis *Macromedia Flash 8* pada materi membangun masyarakat yang beradab pembelajaran IPS kelas 4 SD yang valid.
2. Untuk menghasilkan pengembangan media animasi berbasis *Macromedia Flash 8* pada materi membangun masyarakat yang beradab pembelajaran IPS kelas 4 SD yang praktis.

1.6 Manfaat Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan diharapkan memberikan manfaat Adapun manfaat dalam penelitian ini sebagai berikut:

a) Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat bermanfaat sebagai pengembangan ilmu, khususnya media pembelajaran yang sudah ada sehingga media pembelajaran dapat menjadi semakin bervariasi dan dapat membantu peneliti lain dalam pemaparan materi membangun Masyarakat yang beradab dengan penggunaan media animasi *movie clip* berbasis *macromedia flash 8*.

b) Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini yaitu

1. **Bagi Sekolah**, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas Pembelajaran.
2. **Bagi Guru SD**, hasil penelitian ini diharapkan tersedianya media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh para guru.
3. **Bagi Siswa SD**, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan prestasi siswa pada mata pembelajaran IPS kelas 4 SDN 87 Palembang.
4. **Bagi Peneliti Selanjutnya**, hasil penelitian ini diharapkan tersedianya bahan penelitian lanjutan untuk menguji apakah ada hubungan antara penggunaan media animasi berbasis *macromedia flash 8* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas 4 SDN 87 Palembang.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi produk media animasi berbasis *macromedia flash 8* yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Jenis media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media animasi berbasis *macromedia flash 8* dalam bentuk animasi movie clip.
2. Animasi movie clip berbentuk persegi Panjang dengan ukuran dimensi 800x600 pixel, frame rate 30 fps, dan terdapat beberapa scene yaitu: scene loading, scene menu pembukaan, scene navigasi, scene menu materi, scene materi 1-5, scene quiz, scene soal 1-5, scene profil.
3. Pada scene loading dan scene menu pembukaan terdapat background abstrak berwarna coklat dan putih berukuran 800x600 pixel. Terdapat teks Loading dan Mulai menggunakan font time new roman, berukuran 40, berwarna orange yang berada di dalam kotak persegi Panjang.
4. Scene materi 1-5 terdapat background berwarna coklat tua dan muda, dengan ukuran 800x600 pixel, terdapat di pojok kanan icon gambar home untuk Kembali ke menu utama, dan di pojok kiri terdapat icon gambar back atau untuk kembali ke menu sebelumnya. Pada scene materi 1-5 menggunakan font Source Sans Pro, dengan ukuran berbeda-beda pada materi 1 ukuran 33, pada materi 2 ukuran 26, pada materi 3 ukuran 24, pada materi 4 ukuran 21, dan pada materi 5 ukuran 33. Ukuran berbeda-beda menyesuaikan background setiap scene.

5. Scane navigasi terdapat background seperti suasana di dalam kelas menggunakan ukuran 800x600 pixel, terdapat tombol Kembali, tombol musik mulai, tombol musik berhenti, tombol home, tombol materi, tombol quiz, dan tombol profil. Dengan ukuran gambar 50x50 pixel.
6. Scane quiz terdapat 8 scane dengan ukuran 800x600 pixel. Pada scane 1 terdapat gambar papan tulis dan menggunakan font times new roman dengan ukuran 30, terdapat icon gambar home, icon gambar klik Siap. Pada scane 2 terdapat menu data diri terdiri dari: Nama, Kelas, dan Umur. Menggunakan ukuran font 40 dan icon gambar Mulai. Pada scane 3 sampai scane 7 terdapat soal Latihan 1 sampai 5, terdapat icon gambar a, b, c, dan d. dengan menggunakan font time new roman ukuran 27 untuk soal dan 35 untuk jawaban.
7. Pada scane quiz terdapat teks jumlah benar salahnya jawaban dan terdapat juga jumlah skor yang diperoleh dan terdapat juga icon gambar ulangi, jika belum puas dengan skor yang didapat, menggunakan font times new roman dengan ukuran 30 yang digunakan untuk membuat animasi *movie clip* yaitu *macromedia flash 8*.
8. Media ini digunakan khusus untuk mata pembelajaran IPS materi Membangun Masyarakat Yang Beradab kelas 4 SD.
9. Media *movie clip* ini dilengkapi dengan *actions*, sehingga tombol-tombol yang terdapat di dalam setiap scene bisa diklik dan dimainkan secara berulang.