

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas sepuluh hal pokok, yaitu (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan usaha yang bersumber pada susunan rencana untuk mewujudkan proses pendidikan yang mempunyai tujuan dalam meningkatkan kemampuan diri potensi peserta didik pada kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, akhlak yang mulia dan keterampilan yang dibutuhkan oleh peserta didik ataupun masyarakat. Tujuan utama adanya pendidikan adalah dapat mengembangkan potensi dan mencerdaskan individu dengan baik sehingga dapat memiliki kreativitas, pengetahuan dan kepribadian yang mandiri. Fungsi pembelajaran secara universal ialah membantu meningkatkan keahlian, membentuk sifat sehingga jadi kepribadian yang lebih baik. Efek dari pembelajaran yang diperoleh dapat berguna untuk jangka waktu yang panjang, oleh sebab itu para generasi penerus bangsa harus memperoleh pembelajaran yang baik sebab generasi peneruslah yang akan memajukan bangsa jadi lebih baik kedepannya.

Pemerintah Indonesia menciptakan peraturan wajib belajar 12 tahun yakni SD, SMP, dan SMA. Hal tersebut dikembangkan untuk memberikan kesempatan

kepada generasi muda penerus bangsa dalam mengembangkan potensi kepribadian, pengetahuan dan kemampuan yang diwadahi oleh sekolah. Bagi suatu negara pendidikan sangatlah penting karena kemajuan negara dapat ditentukan dengan pembangunan sektor pendidikan dalam menyiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang sesuai dengan perkembangan zaman. Sumber daya manusia bangsa Indonesia ke depan tidak terlepas dari fungsi pendidikan nasional. Dalam Pasal 3 Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan sebagai berikut.

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah untuk tercapainya suatu tujuan yang berkualitas tentunya akan tercapai dengan adanya bantuan sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran. Sarana yang biasanya digunakan dalam mendukung proses belajar mengajar yakni media pembelajaran. Proses belajar mengajar di era saat ini tidak lagi berpusat pada guru tetapi siswalah yang dituntut untuk lebih aktif dan kreatif, maka dari itu media pembelajaran menjadi sangat penting dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran dapat memudahkan siswa untuk belajar di sekolah maupun di rumah, serta sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Adanya sarana belajar seperti media pembelajaran yang baik dan juga menarik diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran sangat beragam, namun jika dilihat disituasi seperti sekarang ini seluruh proses kegiatan belajar mengajar

dilaksanakan secara daring. Penting bagi guru untuk memberikan materi atau bahan ajar yang lebih menarik perhatian siswa agar proses belajar siswa menjadi efektif walaupun dilaksanakan secara daring. Semua mata pelajaran yang dilaksanakan saat daring haruslah bervariasi selain untuk menarik perhatian siswa namun digunakan juga untuk meningkatkan motivasi, kreatifitas serta minat belajar siswa di rumah dalam mencapai hasil belajar yang maksimal.

Media pembelajaran sangat bervariasi, namun jika melihat situasi saat ini yang paling sering digunakan adalah media pembelajaran komputer atau yang sering dikenal dengan multimedia. Multimedia adalah suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket. Multimedia memiliki beberapa kelebihan yakni siswa cepat memahami suatu pembelajaran, siswa tidak mudah bosan, meningkatkan rasa keingintahuan siswa, serta memperluas pengetahuan siswa. Namun, multimedia ini juga memiliki kelemahan yakni media ini membutuhkan lebih banyak dana dibandingkan media yang lain.

Media pembelajaran sangat bervariasi, namun media yang diterapkan oleh sekolah terkesan monoton sehingga menyebabkan banyaknya siswa merasa bosan atau jenuh, serta kurang berkonsentrasi dalam belajar dikarenakan media yang diterapkan pada pembelajaran dari sekolah belum optimal. Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu solusi yang diharapkan akan memotivasi siswa untuk belajar mandiri, kreatif, efektif dan efisien (Akbar et al., 2015; Nursidik & Suri, 2018). Selain itu dengan Media Pembelajaran Interaktif ini, diharapkan dapat mengurangi kejenuhan siswa. Banyak penelitian yang dilakukan yang berkaitan tentang media pembelajaran interaktif, antara lain (Windiarta, 2017) menyatakan

bahwa produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash player* efektif diterapkan dalam proses pembelajaran. Penelitian (Hidayah et al., 2017) menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash player* meningkatkan minat dan motivasi siswa. (Rahmaibu et al., 2017) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash player* efektif dan layak di terapkan pada pembelajaran PPKn. (Usfiyana, 2019) media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash CS6 standar kompetensi memahami dasar-dasar penggunaan internet/intranet dan menggunakan internet untuk memperoleh informasi dianggap layak dijadikan sebagai media pembelajaran. (Maulidta & Sukartiningsih, 2018) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* valid, praktis, dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran menulis teks eksposisi siswa kelas IV sekolah dasar.

Adobe Flash adalah software yang dapat digunakan untuk membuat animasi disertai gambar, video, teks, bagan, dan suara. Ada beberapa alasan memilih *flash* sebagai media presentasi, yaitu karena *flash* memiliki kelebihan, antara lain hasil akhir file *flash* memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah dipublish), *Flash* mampu mengimpor hampir semua file gambar dan file-file audio sehingga presentasi dengan *flash* dapat lebih hidup, animasi dapat dibentuk, dijalankan, dan dikontrol. *Flash* dapat membentuk file executable (*exe*) sehingga dapat dijalankan pada *PC* (*Personal Computer*) manapun tanpa harus menginstal terlebih dahulu program *flash*.

Kurikulum 2013 melaksanakan proses belajar mengajarnya pada SD/MI melalui pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu merupakan

pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan mata pelajaran secara terpadu sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna pada peserta didik. Salah satu mata pelajaran pada tematik terpadu adalah IPS / Ilmu Pengetahuan Sosial yang diterapkan di SD/MI sampai SMP/MTs. Muatan materi IPS pada tematik terpadu yang diterapkan pada jenjang SD/MI memuat materi geografis, sejarah, ekonomi serta sosiologi. Menurut Permendikbud No. 21 Tahun 2016 yakni,

Standar Isi dinyatakan bahwa ruang lingkup materi dalam muatan mata pelajaran IPS terdiri Manusia, tempat, dan lingkungan yang dipelajari dalam pelajaran geografi; Waktu, keberlanjutan, dan perubahan yang dipelajari dalam pelajaran sejarah; Sistem sosial dan budaya yang dipelajari dalam pelajaran sosiologi; Perilaku ekonomi dan kesejahteraan yang dipelajari dalam pelajaran ekonomi.

Pada mata pelajaran IPS Kelas IV terdapat muatan keberagaman budaya dan suku bangsa di Indonesia, siswa akan lebih semangat jika memahami muatan materi tersebut dengan media pembelajaran yang mendukung. Saat produk yang dikembangkan ini diterapkan kepada siswa akan berdampak baik karena akan mengajak siswa untuk berpikir secara luas dalam mengaplikasikan produk ini.

Berdasarkan uraian dalam latar belakang, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Multimedia Interaktif *Flash Player* Dalam IPS Muatan Materi Keberagaman Budaya Dan Suku Bangsa Kelas IV di SD Negeri 19 Dauh Puri”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah. Adapun identifikasi masalah yang timbul, sebagai berikut.

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran karena media yang digunakan hanya berupa buku tema dan youtube.

2. Proses pembelajaran dilakukan dengan cara guru mengirimkan materi melalui whatsapp grup dan tidak adanya diskusi dengan siswa.
3. Kurangnya pengaplikasian media pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti memberi pembatasan masalah pada kurangnya pengembangan dalam mengaplikasikan media pembelajaran IPS untuk siswa kelas IV di SD Negeri 19 Dauh Puri. Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya upaya dalam mengembangkan media pembelajaran dengan multimedia interaktif *flash player* pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 19 Dauh Puri.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun multimedia interaktif *flash player* dalam IPS muatan materi keberagaman budaya dan suku bangsa kelas IV di SD Negeri 19 Dauh Puri tahun ajaran 2021/2022?
2. Bagaimana kelayakan hasil ditinjau dari isi, design dan media pengembangan multimedia interaktif *flash player* dalam IPS muatan materi keberagaman budaya dan suku bangsa kelas IV di SD Negeri 19 Dauh Puri tahun ajaran 2021/2022?

1.5 Tujuan Pengembangan

Dari permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini yakni.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun multimedia interaktif *flash player* dalam IPS muatan materi keberagaman budaya dan suku bangsa kelas IV di SD Negeri 19 Dauh Puri tahun ajaran 2021/2022.
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan hasil ditinjau dari isi, design dan media pengembangan multimedia interaktif *flash player* dalam IPS muatan materi keberagaman budaya dan suku bangsa kelas IV di SD Negeri 19 Dauh Puri tahun ajaran 2021/2022.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS serta dapat memperkaya referensi dalam bidang pendidikan, khususnya dalam mengetahui hasil belajar siswa. Adapun manfaat dari hasil penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis pengembangan multimedia interaktif *flash player* dalam IPS muatan materi keberagaman budaya dan suku bangsa kelas IV diharapkan dapat memberikan sumbangan positif terhadap pengembangan ilmu, khususnya bagi guru sekolah dasar sehingga dapat menjadi referensi serta memperluas ilmu dalam bidang media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia, serta meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran.

- b. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan bervariasi sehingga memudahkan dalam penyampaian materi.
- c. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan inovasi untuk meningkatkan pembelajaran menggunakan IPTEK.
- d. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan sebagai referensi serta menambah wawasan dalam mengembangkan penelitian selanjutnya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan multimedia interaktif *flash player* ini berupa *software* yang akan berisikan pelajaran IPS materi keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia yang akan dikemas dalam aplikasi yang terdapat menu pembelajaran, quiz, setting, dan menu exit. Aplikasi yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun melalui android ataupun ios sehingga dapat mempermudah proses penggunaannya. Di dalam multimedia interaktif ini terdapat animasi yang dapat menarik minat perhatian siswa sehingga menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan, selain itu dalam multimedia interaktif *flash player* ini juga terdapat quiz sehingga siswa dapat mengerjakannya setelah memahami materi yang ditampilkan sebelumnya.

Flash player merupakan program yang digunakan untuk membangun aplikasi multimedia interaktif serta animasi. *Flash player* dapat menghasilkan aset grafis dan animasi, untuk membangun inovasi dan situs web imersif, untuk membuat aplikasi yang berdiri sendiri untuk desktop, atau untuk membuat aplikasi untuk didistribusikan ke perangkat seluler yang berjalan di sistem Android atau *iOS*. Dengan kontrol ekstensif untuk animasi, alat gambar yang intuitif dan

fleksibel, dan opsi output untuk video HD, HTML5, aplikasi seluler, aplikasi desktop, dan *Flash Player*

1.8 Pentingnya Pengembangan

Melihat situasi di lapangan pentingnya pengembangan multimedia interaktif *flash player* di terapkan di sekolah dasar, karena masih banyaknya siswa yang belum belajar secara optimal serta kurangnya pengembangan media pembelajaran sehingga siswa merasa jenuh dan bosan menyebabkan pembelajaran tidak meresap pada pemikiran siswa. Dengan adanya multimedia interaktif *flash player* dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi dan menyenangkan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Adapun beberapa asumsi pengembangan multimedia interaktif *flash player* ini, sebagai berikut.

- a. Multimedia interaktif *flash player* dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa, karena pada multimedia interaktif *flash player* terdapat gambar, animasi, quiz, serta musik yang dapat menghasilkan suatu pembelajaran yang menyenangkan.
- b. Terdapat penjelasan materi yang lebih mudah untuk dipahami.
- c. Sebagai media pembelajaran alternatif yang dapat memecahkan masalah siswa dalam pembelajaran.
- d. Pengembangan media didukung dengan fasilitas yang siswa miliki.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun beberapa keterbatasan pengembangan multimedia interaktif *flash player* ini, sebagai berikut.

- a. Pengembangan ini hanya terbatas pada pelajaran IPS muatan materi keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.
- b. Pengembangan ini memiliki keterbatasan dalam uji coba yaitu siswa kelas IV di SD Negeri 19 Dauh Puri
- c. Pengembangan ini menekankan pada prosedur pengembangan analisis kebutuhan dan implementasi.

1.10 Definisi Istilah

Adapun beberapa istilah – istilah yang akan digunakan pada penelitian ini, agar tidak terjadi kesalah pahaman istilah, maka perlu adanya batasan istilah sebagai berikut.

- a. Penelitian pengembangan merupakan suatu kegiatan untuk mengembangkan suatu produk yang nyata yang harus di uji coba dan bukan untuk menguji teori, sehingga produk yang dibuat dapat digunakan pada proses pembelajaran siswa.
- b. Multimedia Interaktif *Flash Player* merupakan media pembelajaran berbentuk *software* yang didalamnya berisi materi pembelajaran dengan mengaplikasikan animasi, audio, quiz dan gambar.
- c. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam perancangan produk multimedia interaktif flash player yaitu *ADDIE* (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*)