

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan proses merubah sikap dan perilaku individu atau sekelompok orang untuk menjadi yang lebih baik melalui upaya belajar dan berlatih. Apabila mendengar kata pendidikan maka terdapat hubungan yang saling menguntungkan antara guru dengan peserta didik. Keduanya memiliki peran yang penting dalam pendidikan untuk terlaksananya proses belajar mengajar dengan baik.

Terjalannya komunikasi yang baik individu satu dengan individu yang lain harus ditanamkan kepada peserta didik. Kurikulum 2013 menekankan pada peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Secara tidak langsung peserta didik belajar ilmu pengetahuan sosial dengan melakukan atau mempraktekkan cara bersosialisasi dengan teman-temannya. Banyak hal yang dapat dipelajari peserta didik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial dalam kurikulum 2013 yakni melakukan interaksi sosial, melatih berbicara, melatih kemandirian, melatih bersimpati dan empati. Harapan peserta didik setelah mempelajari ilmu pengetahuan sosial dapat menjadikan peserta didik yang mampu dan peduli terhadap lingkungan sekitar.

Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya (Arsyad, 2015). Perlu adanya penghubung antara interaksi seseorang apabila melaksanakan proses belajar yakni dengan adanya media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Suci, menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran pada materi aku dan cita-citaku kurang maksimal sebatas gambar. Sehingga peserta didik merasa bingung dengan materi yang disampaikan oleh guru. Akibat kurang maksimalnya media pembelajaran tersebut, peserta didik menjadi: berbicara dengan temannya saat pembelajaran berlangsung. Sebanyak 7 dari 27 peserta didik (26%) setelah mengikuti ulangan harian mendapatkan nilai rata-rata 65. Peserta didik berdaya serap rendah dikategorikan kedalam aspek pengetahuan

(Kognitif). Terlihat dari 27 peserta didik, terdapat 15 peserta didik (55%) setelah mengikuti ulangan harian mendapatkan nilai rata-rata 63. Peserta didik mengalami kesulitan dalam menerima penjelasan dari guru, sebanyak 5 dari 27 peserta didik (19%) setelah mengikuti ulangan harian mendapatkan nilai rata – rata 66. Standart kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan sebesar 75.

Menurut (Grafura & Wijayanti, 2016) permasalahan yang dimiliki peserta didik mempunyai penyebab dan solusi, yaitu: masalah pertama adalah berbicara dengan temannya saat pelajaran berlangsung. Cara untuk mengatasinya dengan merancang perencanaan pembelajaran dengan menarik dan dipahami dengan betul oleh guru. Perlu adanya suasana kelas yang berbeda, penyampaian materi pembelajaran yang unik yang disesuaikan dengan karakter kelas tersebut.

Masalah kedua adalah peserta didik mengalami kesulitan menerima penjelasan dari guru. Tugas yang harus dilakukan guru agar peserta didik mudah dalam menerima penjelasan guru, guru harus tetap menerangkan atau menjelaskan materi tersebut kepada peserta didik dengan sabar dan telaten. Cara ke dua dengan menyampaikan materi tersebut di luar jam pembelajaran. Cara ke tiga guru dapat memanfaatkan teknologi dalam penyampaian pembelajaran. Bantuan teknologi peserta didik dapat memfungsikan semua alat indra, sehingga mempermudah peserta didik dalam pemahaman materi pembelajaran.

Masalah ketiga adalah berdaya serap rendah. Penyebab yang terjadi di dalam kelas ketika permasalahan daya serap rendah karena beberapa faktor diantaranya: faktor fisiologis, faktor motivasi, faktor keaktifan peserta didik, faktor kondisi lingkungan belajar, faktor media pembelajaran, dan faktor metode pembelajaran. Penggunaan model, strategi, metode pembelajaran yang bervariasi, dan pemanfaatan media pembelajaran yang baik dapat mengurangi permasalahan yang dihadapi peserta didik.

Ketiga permasalahan diatas berhubungan dengan materi yang disampaikan oleh guru. Permasalahan tersebut dapat di minimalisir dengan pemanfaatan media pembelajaran yang baik. Fasilitas media pembelajaran yang dimiliki SD Negeri Suci memadai, dari segi lingkungan memadai dengan mengajak peserta

didik untuk menggunakan lingkungan sekitar menjadi media pembelajaran secara langsung. Penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran sangat di perlukan, dengan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut menurut (Mahnun, 2012). Penggunaan media dan materi yang akan disampaikan berkesinambungan, perlu pemahaman materi untuk mempermudah dalam penyampaian. Macromedia Flash merupakan software yang tepat untuk membuat berbagai bentuk sajian visual yang dapat menginterpretasikan berbagai media, seperti video, animasi, gambar, dan suara, sehingga program ini cukup baik dalam pembuatan berbagai macam aplikasi pembelajaran yang interaktif dan menarik (Kinaseh, 2015:318) Materi yang dikaji pada subtema aku dan cita-citaku merupakan gabungan dari tiga muatan pembelajaran yakni Bahasa Indonesia, PPKn, dan IPS.

Seperti yang telah dijelaskan di atas, penulis akan mengembangkan media pembelajaran dengan program macromedia flash pada subtema aku dan cita-citaku. Peneliti menggunakan jenis penelitian 4-D yakni pendefinisian (*define*), perencanaan (*design*), dan pengembangan (*develop*), akan tetapi pada tahap ke-4 penulis tidak menerapkan dalam penelitian.

Penelitian yang dilakukan oleh Andini (2017) mengangkat judul pengembangan media animasi menggunakan macromedia flash berbasis pemahaman konsep peserta didik pokok bahasan persegi dan persegi panjang. Penelitian tersebut mengembangkan animasi menggunakan macromedia flash. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Nurul (2016) mengangkat judul pengembangan media pembelajaran Matematika *HANDS-ON EQUATIONS* berbasis macromedia flash 8 pada materi persamaan linier satu variabel kelas VII SMP Muhammadiyah 4 Giri. Setelah mendapatkan referensi, peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis macromedia flash. Peneliti memiliki ide untuk mengembangkan media pembelajaran dengan bantuan teknologi dengan mengangkat judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Pada Subtema Aku Dan Cita – Citaku Kelas IV SD Negeri Suci”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Penelitian ini memiliki identifikasi masalah yakni kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran pada subtema aku dan cita-citaku kelas IV.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka penulis merumuskan masalah yakni:

Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash pada subtema aku dan cita-citaku kelas IV di SD Negeri Suci?

## **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penulis menuliskan tujuan penelitian yakni:

Mengembangkan media pembelajaran menggunakan macromedia flash pada subtema aku dan cita-citaku kelas IV di SD Negeri Suci.

## **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang di hasilkan dari penelitian ini diharapkan bermanfaat, yaitu:

### 1. Bagi Guru

Memberikan alternatif dalam penggunaan media pembelajaran sehingga pembelajaran di kelas lebih inovatif.

### 2. Bagi Peserta Didik

Memberikan suasana baru dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik mempunyai semangat untuk belajar.

### 3. Bagi Penulis

Memberikan referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian serupa.

## **F. Batasan Masalah**

Terdapat batasan-batasan sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di kelas IV semester genap SD Negeri Suci Kecamatan Manyar Kabupaten Gresik.
2. Media pembelajaran ini dikembangkan pada subtema aku dan cita-citaku pembelajaran tiga kelas IV. Terdapat tiga muatan pembelajaran yakni IPS, PPKn, dan Bahasa Indonesia.

- a. Kompetensi dasar pada muatan pembelajarn IPS: 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi
  - b. Kopetensi dasar pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia: 4.6 melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.
  - c. Kopetensi dasar pada muatan pembelajaran PPKn: 4.3 mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini lebih memfokuskan pada muatan Ilmu Pengetahuan Sosial.
3. Menggunakan media pembelajaran berbasis macromedia flash.
  4. Model pengembangan yang di gunakan oleh peneliti menggunakan model 4-D pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*)

#### **G. Definisi Istilah**

1. Pengembangan adalah proses atau cara dalam mengembangkan suatu hal. Pengembangan dapat meliputi pengembangan strategi pembelajaran, pengembangan model pembelajaran, pengembangan media pembelajaran dan lain-lain. Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbasis macromedia flash pada subtema aku dan cita-citaku.
2. Media Pembelajaran adalah alat yang digunakan guru pada proses belajar mengajar yang berfungsi untuk menyampaikan materi, sehingga peserta didik mudah dalam memahami materi pembelajaran tersebut.
3. Makromedia Flash merupakan program yang terdapat di komputer yang berfungsi untuk menggabungkan gambar, animasi, dan multimedia yang bersifat interaktif.