

BAB I

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan tentu saja tidak bisa lepas dari perkembangan teknologi modern. Perubahan teknologi modern meningkat dan menciptakan berbagai media yang sangat bermanfaat salah satunya adalah komputer. Komputer juga memiliki hubungan yang erat dengan dunia pendidikan bahkan beberapa sekolah menjadikan komputer sebagai mata pelajaran di sekolah, sehingga dengan adanya teknologi tersebut dapat membantu dan mempermudah kegiatan pembelajaran sesuai dengan apa yang diharapkan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar (Arsyad, 2017). Perkembangan teknologi juga berpengaruh dalam pelaksanaan pembelajaran kurikulum 2013. Sejak di berlakukannya kurikulum 2013 di Indonesia, kompetensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan di rangkum secara bersama-sama dalam satu pembelajaran. Peserta didik diharuskan menguasai kompetensi-kompetensi tersebut untuk mencapai tujuan pembelajaran secara terpadu. Melalui pembelajaran secara terpadu yang digunakan dalam kurikulum 2013, peserta didik diajak untuk mencari sumber belajar lain yang tersedia di lingkungan sekitar mereka. Oleh karena itu di perlukan media pembelajaran yang interaktif dan tepat untuk menyampaikan beberapa materi dalam satu pembelajaran tematik.

Berdasarkan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 16 Juli 2019 oleh peneliti dengan Ibu Siti Muaidah S.Pd. sebagai guru wali kelas 1 UPT SDN 51 Gresik, mengemukakan bahwa beliau merasa kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran tematik karena materi yang memang cakupannya luas dan peserta didik di kelas I juga masih pada proses peralihan dari usia dini ke usia dasar sehingga peserta didik merasa bingung dan

kesulitan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Beliau juga mengemukakan bahwa perlu adanya alat bantu atau media yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik.

Permasalahan yang dimiliki peserta didik mempunyai penyebab dan solusi (Gafura & wijayanti, 2016). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Ibu Siti Muaidah S.Pd di kelas 1 UPT SDN 51 Gresik, peserta didik belum mampu memusatkan perhatiannya dan belum memiliki rasa percaya diri dan tanggung jawab ketika kegiatan pembelajaran. Ini merupakan masalah yang sering dihadapi oleh beberapa guru di Indonesia. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya variasi dalam pembelajaran sehingga pembelajaran dirasa membosankan dan kurang menarik perhatian peserta didik. Hal ini perlu adanya inovasi baru dalam penyampaian materi yang menarik dan bisa disesuaikan dengan keadaan karakter yang ada di kelas.

Beberapa permasalahan di atas berkaitan dengan materi yang disampaikan oleh guru. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat alat yang dapat di sediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntunan zaman (Arsyad, 2017). Fasilitas yang ada di UPT SDN 51 Gresik cukup memadai, guru bisa memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran secara langsung. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, di sebutkan oleh Hamalik (dalam Arsyad, 2009 : 6). Pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan keinginan, motivasi, bahkan dapat mempengaruhi psikogis peserta didik, sehingga dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik diharapkan lebih tertarik dan dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

Menurut Ibu Siti Muaidah S.Pd ketika wawancara, pembelajaran dengan menggunakan media yang berkaitan dengan animasi yang berisi gerak dan lagu tentu sangatlah cocok pada usia anak-anak, karena lebih menarik perhatian peserta didik dari pada pembelajaran yang monoton dengan media buku paket, papan tulis, dan spidol serta pengajaran secara konvensional yang menggunakan metode ceramah ataupun hafalan pada umumnya. Seharusnya pembelajaran lebih berpusat pada siswa sehingga siswa dapat mengembangkan kreatifitas dan mengeksplorasi minat serta bakat dari peserta didik. Peserta didik lebih antusias dan semangat ketika melihat film kartun dan animasi di bandingkan memperhatikan guru ketika mengajar atau membaca buku bahan ajar. Hal ini sesuai dengan pendapat piaget (dalam slavin, 2008 : 51) tentang tahap-tahap perkembangan peserta didik Sekolah Dasar yang masih berada pada tahap operasional kongkret (usia 7-11 tahun). Siswa pada tahap ini mampu membentuk konsep, melihat hubungan, serta mampu memecahkan masalah, akan tetapi hanya sejauh peserta didik melibatkan objek dan situasi yang telah dikenal.

Perkembangan teknologi yang meningkat begitu pesat ternyata dapat berpengaruh besar hingga ke bagian bahan ajar yang memiliki beragam bentuk variasi, seperti quiz, soal evaluasi, serta materi bahan ajar (Susanti, 2015). Teknologi ini tentu saja sangat menguntungkan bagi dunia pendidikan. Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu contoh dari media pembelajaran yang berbasis macromedia flash. Media Pembelajaran ini mampu menggabungkan suara, gambar, animasi, grafik, serta data yang dikemas dalam satu software untuk pembelajaran. Materi yang di bahas pada subtema aku dan sekolahku yang merupakan penggabungan dari tiga pelajaran yakni PPKN, Bahasa Indonesia, PJOK, dan SBdP.

Seperti yang sudah dipaparkan dalam penjelasan diatas dan beberapa referensi terkait inovasi dalam pembelajaran, maka peneliti akan mengembangkan suatu animasi yang memiliki tokoh utama yang bernama Susi, yang akan mengajak berpetualang dalam kegiatan pembelajaran. peneliti akan mengembangkan media pembelajaran Petualangan Susi berbasis program macromedia flash pada subtema aku dan sekolahku. Peneliti menggunakan jenis penelitian ADDIE, yang meliputi 5 tahapan yaitu Analisis (*Analyze*) dan perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

Beberapa penelitian pengembangan terdahulu yang relevan dan menjadi acuan pada penelitian dan pengembangan ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Vivin (2019) mengangkat judul Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Macromedia Flash pada Subtema Aku dan Cita-Citaku Kelas 4 SDN Suci. Penelitian tersebut mengembangkan materi pembelajaran yang di sajikan dalam macromedia flash. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Prayogo (2015) mengangkat judul Pengembangan Multimedia Interaktif Tematik untuk Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Condongcatur. Setelah melakukan kegiatan observasi dan wawancara di UPT SDN 51 Gresik, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran dengan bantuan teknologi macromedia flash dengan mengangkat judul “**Pengembangan Media Petualangan Susi berbasis Macromedia Flash di Kelas I Sekolah Dasar**”.

B. Identifikasi Masalah

Penelitian ini memiliki identifikasi masalah yakni kurang maksimalnya penyampaian materi dan penggunaan media pembelajaran pada subtema aku dan sekolahku kelas 1.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimana pengembangan media pembelajaran Petualangan Susi berbasis macromedia flash yang valid dan efektif di Kelas I di Sekolah Dasar ?”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, peneliti menuliskan tujuan penelitian yakni mengembangkan media pembelajaran Petualangan Susi berbasis macromedia flash di Kelas I di Sekolah Dasar.

E. Manfaat Penelitian

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

1. Bagi Peneliti

Sebagai media untuk menyalurkan ilmu yang telah di peroleh selama proses perkuliahan, serta memberikan referensi bagi para peneliti lain yang untuk melaksanakan penelitian yang serupa.

2. Bagi Guru

Sebagai media yang dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi sekaligus mempermudah dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran subtema aku dan sekolahku, serta memberi variasi dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Peserta Didik

Sebagai salah satu sumber belajar siswa yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

4. Bagi Keilmuan Tematik di SD

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan inovasi baru dalam menyatukan beberapa muatan mata pelajaran menjadi satu wadah yang dapat membantu kegiatan pembelajaran tematik di Sekolah Dasar.

F. Batasan Masalah

1. Penelitian ini dilaksanakan di kelas I UPT SDN 51 Gresik.
2. Media pembelajaran petualangan susi merupakan media pembelajaran yang bersifat interaktif dengan menggabungkan suara, gambar, animasi, serta data yang di kemas dalam satu software untuk pembelajaran.
3. Media pembelajaran ini di kembangkan pada subtema aku dan sekolahku kelas 1. Terdapat 4 jenis muatan yakni PPKN, Bahasa Indonesia, PJOK, dan SBdP.
4. Media pembelajaran petualangan susi menggunakan aplikasi macromedia flash.
5. Model pengembangan yang di gunakan oleh peneliti adalah model ADDIE, yang meliputi 5 tahapan yaitu Analisis (*Analyze*) dan perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

G. Definisi Operasional

1. Pengembangan adalah metode penelitian yang dimanfaatkan untuk membuat suatu produk dengan menguji kelayakan produk tersebut yang berupa media pembelajaran interaktif.
2. Media Petualangan Susi adalah media audiovisual yang berisi gambar, foto, animasi, dan teks untuk menyampaikan pembelajaran yang dikembangkan dengan bantuan program macromedia flash yang dapat berinteraksi dengan peserta didik.

3. Macromedia flash adalah suatu program yang terdapat di computer yang mampu menggabungkan gambar, animasi, suara, dan teks yang bersifat interaktif.

