

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Seiring berkembangnya zaman, perkembangan teknologi abad ini menjadi eksekutif bagi kehidupan manusia. Menurut (Huda, 2020) seiring bertambahnya tahun, semakin berkembang juga segala aspek dalam kehidupan baik di bidang sosial, budaya, ekonomi, seni, dan teknologi. Perkembangan di bidang teknologi merupakan perkembangan yang paling pesat saat ini.

Perkembangan teknologi ini telah merambah bidang pendidikan. Guru pendidik dituntut untuk memiliki keterampilan pengembangan teknologi (Huda, 2020). Pemanfaatan teknologi dapat membantu guru dalam pengelolaannya dan meningkatkan kualitas pendidikan. Teknologi dalam pendidikan sangat diperlukan agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien serta menarik perhatian siswa (Huda, 2020). Di era sekarang ini, harus lebih mengandalkan teknologi untuk belajar karena perkembangan zaman dapat mempengaruhi siswa. Banyak siswa SD yang sudah mengenal teknologi, maka sebaiknya guru memanfaatkan kesempatan ini untuk pembelajaran interaktif menggunakan teknologi dan melihat kebutuhan kurikulum SD saat ini (Kezia, 2021).

Dalam pendidikan teknologi sangat berpengaruh, seperti data peserta didik yang diinput melalui *website* sampai saat ini yaitu adanya e-

*rapot*, dengan adanya hal tersebut teknologi membantu administrasi guru di sekolah (Dewi, 2022). Banyak sekali manfaat teknologi dalam proses pendidikan, diantaranya merancang dan membuat aplikasi database yang menyimpan dan mengolah data akademik, merancang dan membuat aplikasi pembelajaran dan multimedia interaktif, mengoptimalkan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan mutu pendidikan, dan mengimplementasikan sistem secara bertahap dari lingkup yang kecil hingga meluas sehingga memudahkan manajemen teknologi di bidang pendidikan (Husaini, 2014).

Kurikulum merdeka belajar merupakan kebijakan pengembangan yang dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, yang menyangkut pembelajaran peserta didik di sekolah. Dengan kurikulum merdeka, guru memiliki fleksibilitas untuk memilih berbagai alat pengajaran untuk menyesuaikan pengajaran dengan kebutuhan dan minat belajar siswa. Kurikulum merdeka ini mengajak anak-anak untuk lebih kreatif dalam pembelajarannya, yang terbiasa merasakan manfaat teknologi untuk pembelajaran, dengan harapan siswa menjadi lebih kreatif dengan kemajuan teknologi saat ini (Sumarsih, 2022).

Manfaat teknologi sangat banyak dalam pendidikan salah satunya yaitu sebagai media. Menurut Briggs media pembelajaran adalah media pembelajaran yang didefinisikan sebagai sarana fisik penyampaian isi atau materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide, dan lain-lain (Ferani et al., 2023). Status media pembelajaran bukan hanya alat tambahan

pembelajaran, tetapi merupakan bagian penting dari pembelajaran. Salah satu tugas media pembelajaran adalah meningkatkan kualitas pembelajaran (Untari, 2018). Ada berbagai jenis media pembelajaran, salah satunya adalah media digital. Secara bahasa, media berarti ruang, alat atau saluran. Media digital merujuk atau menggunakan perangkat elektronik seperti komputer atau internet, jadi pengertian media digital adalah media yang menggunakan komputer dan internet (Dewi , 2022).

Media digital memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran saat ini, yang mengikuti perkembangan zaman yang sangat pesat dan teknologi yang semakin maju. Tentunya berkat media digital, pembelajaran kini menjadi lebih mudah dan efisien serta membantu meningkatkan hasil belajar siswa (Nia Widiyastuti, Slameto, 2018). Menghasilkan inovasi baru melalui media pendidikan, beradaptasi dengan kemajuan teknologi dan melihat banyaknya media digital yang dapat digunakan untuk membantu pembelajaran terutama dalam membuat media. Banyak berbagai jenis media digital yang dapat digunakan oleh guru salah satunya *Adobe Flash*. *Adobe flash* adalah perangkat lunak untuk membuat animasi, rendering, presentasi, situs web, desain vektor, dan bahkan game. *Adobe Flash* sendiri memiliki keunggulan seperti pengoperasian yang mudah, fungsionalitas dan kompatibilitas yang tinggi, bisa digunakan secara offline, terdapat *action script*. Kerugian *Adobe Flash* adalah antarmuka penggunaannya tidak bagus dan grafiknya tidak terlalu sempurna (Rahmaibu dll., 2016: 3).

Melihat keunggulan dari Adobe Flash untuk media pembelajaran, yakni dengan membuat animasi gambar yang dapat memudahkan siswa memahami mata pelajaran IPAS terutama IPA yang notabennya membutuhkan media tambahan sehingga siswa memiliki gambaran materi sistem pencernaan yang terdapat di kelas V. Mata pelajaran IPA kurikulum merdeka diintegrasikan dengan IPS yang sekarang ini biasa disebut IPAS. IPAS sendiri merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. IPAS adalah ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta dan interaksinya, serta kehidupan manusia sebagai makhluk individu dan sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. IPAS membantu siswa mengembangkan rasa ingin tahu tentang fenomena di sekitar mereka. Rasa ingin tahu ini dapat membantu siswa memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di bumi. Terdapat dua semester dalam satu tahun ajaran baru yaitu ganjil dan genap. Semester ganjil ini merupakan mata pelajaran IPAS yaitu IPA, materi IPA di semester ganjil tidak jauh dengan materi sistem pencernaan (Tasril, 2018: 21).

Berbicara sistem pencernaan, sistem pencernaan merupakan proses mencerna makanan oleh tubuh dan menjadi sumber energi bagi tubuh. Materi ini membutuhkan pemahaman dan gambaran untuk menjelaskan masing-masing tugas dari organ pencernaan sehingga bisa merangkum dengan singkat proses pencernaan dari mulut hingga anus (Darsad, 2020).

Berdasarkan hasil observasi dari beberapa sekolah dasar, memiliki cara yang berbeda di setiap pembelajaran. Hasil observasi di SDN 05 Glempangpasir para guru sudah memakai media pembelajaran sarana dan pra sarana cukup memadai. Kebanyakan guru menggunakan media konkrit dan alat peraga yang tersedia di sekolah. Sedangkan di SDN Kalikudi 04 sudah terbilang memadai sarana dan pra sarana serta guru yang kompeten baik di ilmu pengetahuan maupun di ilmu teknologi dan di SDN Jati 02 keterbatasan media Terakhir hasil observasi di SDN Jati 01 sarana dan prasarana masih kurang serta meja kursi siswa yang sudah usang papan tulis yang masih menggunakan kapur, alat peraga untuk pembelajaran masih kurang, banyak tembok-tembok sekolah yang rusak. Jika dilihat dari lokasi ketiga SD tersebut SDN Jati 01 dan SD Jati 02 termasuk di tempat yang terpencil yang ada di kecamatan Binangun. Berdasarkan hasil observasi di SDN Jati 01, guru kurang memanfaatkan media terutama media digital untuk pembelajaran setiap harinya dan di SDN Jati 02 media masih terbatas. Sehingga keluhan kelas 5 merasa bosan dengan cara guru mengajar yang hanya mengandalkan buku paket dan hal tersebut berpengaruh pada hasil belajar kelas 5. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas dan observasi kelas V secara langsung materi sistem pencernaan yang masih dibawah rata-rata dibuktikan dengan adanya daftar nilai siswa kelas V. Ada beberapa faktor mengapa nilai kelas 5 dibawah KKM terutama dimateri tersebut yaitu jarang guru menggunakan media , siswa merasa bosan , dan dimateri sistem pencernaan tersebut, siswa disuruh menghafal urutan

proses pencernaan pada manusia dari awal hingga akhir dan menyebabkan tekanan pada siswa sehingga kurangnya pemahaman siswa pada materi tersebut dan karakteristik belajar siswa menyukai pembelajaran yang melihat gambar atau animasi gambar bergerak yang menarik sehingga memancing imajinasi siswa terhadap materi.

Melihat dari permasalahan tersebut, peneliti berinisiatif menggunakan *adobe flash cs6* sebagai media digital interaktif dengan membuat animasi sistem pencernaan dengan judul penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Adobe Flash CS6* Materi Sistem Pencernaan Manusia Di SD Jati 01”**. Media pembelajaran yang akan dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* pada materi sistem pencernaan manusia. Keunggulan video animasi ini yakni dengan adanya interaktif dengan siswa dan menyesuaikan evaluasi sesuai kurikulum dan materi yang digunakan. Peneliti berharap media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan membantu mereka dalam pembelajaran. Sehingga siswa tidak terlalu fokus menghafal materi, tetapi benar-benar memahami materi dengan baik.

## **B. Definisi Operasional**

Supaya terdapat keselarasan pemahaman dan memberikan gambaran tentang penelitian, ada beberapa makna yang perlu dijelaskan, yaitu:

### **1. Penelitian Pengembangan**

Penelitian dan pengembangan atau *research and development* adalah penelitian yang digunakan untuk memproduksi produk tertentu atau

produk tertentu dengan menggunakan standar dan acuan produk tertentu dan memproduksi produk baru melalui berbagai tahapan dan validasi atau pengujian produk.

## 2. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media adalah proses mengembangkan suatu media pembelajaran yang ditujukan untuk membantu guru menyampaikan ilmu pengetahuan dan membantu siswa lebih cepat menyerap ilmu pengetahuan dan mencapai tujuan pembelajarannya.

## 3. Adobe Flash CS6

*Adobe flash* merupakan aplikasi atau perangkat lunak yang multifungsi yang bisa untuk membuat animasi, *design*, serta konten multimedia lainnya. Selain itu bisa untuk membuat game dan aplikasi yang dilengkapi dengan *coding* bernama *Action Script*.

## 4. Sistem Pencernaan Manusia

Sistem pencernaan adalah organ-organ terdiri dari mulut hingga anus, serta berfungsi untuk mengolah makanan supaya lebih mudah dicerna oleh tubuh.

### **C. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru jarang menggunakan media ketika pembelajaran.
2. Sistem pencernaan salah satu materi yang sulit dipahami oleh siswa.
3. Banyaknya nilai dibawah KKM pada materi sistem pencernaan.

4. Sistem pencernaan membutuhkan media yang nyata karena membutuhkan gambaran yang jelas bagi siswa dalam memahami materi.

#### **D. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan hasil uraian identifikasi masalah, perkembangan zaman serta kemajuan teknologi sangat pesat. Berkembangnya kualitas pembelajaran menjadi lebih baik dengan adanya media interaktif berbasis teknologi seklaigus kebutuhan kurikulum terbaru yang mengharuskan pendidikan dengan memanfaatkan teknologi. Perkembangan teknologi saat ini mengharuskan guru untuk lebih terampil dalam menggunakan teknologi. Ketika guru jarang menggunakan media sehingga peneliti membatasi pengembangan media hanya pada satu materi sistem pencernaan manusia menggunakan aplikasi *adobe flash cs6* yang lebih praktis dan multifungsi. Selain multifungsi media yang dikembangkan juga simpel sehingga mudah digunakan oleh siswa dan guru.

#### **E. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, terdapat beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran animasi berbantuan *flash* pada materi Sistem Pencernaan Manusia?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran animasi berbantuan *flash* pada materi sistem pencernaan untuk meningkatkan nilai kkm siswa?

3. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran animasi berbantuan *flash* pada materi sistem pencernaan manusia untuk kelas V?

#### **F. Tujuan Penelitian**

Di dalam penelitian ini terdapat beberapa tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* materi Sistem Pencernaan Manusia.
2. Untuk menguji kelayakan media menurut para ahli, meliputi ahli media, materi, bahasa serta guru dan siswa.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran animasi berbantuan *flash* pada materi sistem pencernaan manusia.

#### **G. Manfaat Penelitian**

1. Bagi Sekolah

Memberikan inspirasi bagi sekolah untuk memanfaatkan sarana dan prasarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga mencapai tujuan dari pembelajaran.

2. Bagi Guru

Guru bisa lebih menggunakan media interaktif ketika menyampaikan materi, sehingga bisa meningkatkan kreatifitas dan *skill* guru dalam menggunakan teknologi.

3. Bagi Siswa

Memudahkan siswa memahami materi yang diajarkan oleh guru, sehingga meningkatkan hasil belajar terutama di materi sistem pencernaan.

#### 4. Bagi Peneliti

Memperluas wawasan atau basis pengetahuan bagi peneliti serta mempelajari banyak hal. Memberikan pengalaman baru dan media baru untuk menjadikan guru yang lebih profesional.

### **H. Sistematika Penulisan**

Pengaturan penulisan skripsi disusun berdasarkan penelitian dan pengembangan yang terdapat tiga bagian yaitu awal, isi, dan akhir. Bagian awal terdiri atas:

Bagian awal terdiri atas, sampul, pernyataan keaslian tulisan, lembar persetujuan pembimbing, pengesahan, abstrak, halaman sekat berlogo, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar.

Bagian isi memuat bab dan sub bab pembahasan yang sesuai dengan jenis penelitian yang digunakan, sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan yang memiliki sub bab seperti latar belakang masalah, definisi operasional, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Kajian Teori berisi sub bab seperti kajian pustaka, kerangka berpikir, dan hipotesis.

BAB III Metode Penelitian memiliki sub bab yaitu tempat dan waktu penelitian, desain pengembangan, populasi dan sampel, teknik uji validitas dan realibilitas instrumen, uji coba produk, teknik analisis data dan prosedur penelitian.

BAB IV Hasil dan Pembahasan yang berisi tentang hasil dan pembahasan penelitian yang memiliki sub bab yakni gambaran umum tempat penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan.

BAB V Simpulan berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilaksanakan, simpulan ini memiliki sub bab yaitu simpulan, saran, dan keterbatasan penelitian.

