**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan berupaya dalam mengembangkan potensi siswa melalui kegiatan pembelajaran di sekolah guna menyiapkan masa depannya. Hal tersebut sejalan dengan Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I pasal 1 ayat1 dikemukakan bahwa *”Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara*”.[[1]](#footnote-2)Pendidikan dalam arti luas berarti suatu proses untuk mengembangkan semua aspek kepribadian manusia, yang mencakup pengetahuannya, nilai dan sikapnya, serta keterampilannya.[[2]](#footnote-3) Jadi, dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan suatu hal yang tidak dapat terpisahkan oleh manusia karena pendidikan itu membimbing generasi muda untuk mencapai suatu generasi yang lebih baik melalui proses pembelajaran.

Pada hakikatnya pembelajaran adalah proses interaksi antar anak, anak dengan sumber belajar dan anak dengan pendidik.[[3]](#footnote-4)Dalam kegiatan belajar mengajar terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik. Kegiatan ini tentunya tidak akan berjalan baik jika tidak menggunakan alat atau yang biasa disebut media. Peranan penting media yaitu sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keefektifitasan serta efisiensi.

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik atau guru serta sebagai sumber belajar peserta didik pada lingkungan belajar, yang meliputi pendidik dan juga peserta didik saling bertukar informasi. Kegiatan pembelajaran diselenggarakan untuk membentuk watak, membangun pengetahuan, sikap dan kebiasaan-kebiasaan untuk meningkatkan mutu kehidupan peserta didik.[[4]](#footnote-5)Proses pembelajaran disekolah merupakan pendidikan secara formal.Berbagai faktor yang saling mendukung satu sama lain akan memperoleh hasil yang baik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran adalah salah satu faktor penting dalam suatu kegiatan pembeljaran.

Sebagaimana firman Allah SWT dalam QS. Al Baqarah ayat 148, yang berbunyi:

Artinya  
*“dan bagi tiap-tiap umat ada kiblatnya (sendiri) yang ia menghadap kepadanya. Maka berlomba-lombalah (dalam membuat) kebaikan. di mana saja kamu berada pasti Allah akan mengumpulkan kamu sekalian (pada hari kiamat). Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu”[[5]](#footnote-6).*

Dijelaskan dalam firman Allah SWT dalam surah Al baqarah ayat 148, Allah telah memerintahkan hambanya untuk berlomba-lomba dalam kebaikan. Salah satu contoh kebaikan adalah dengan cara menuntu ilmu dan memberikan ilmu kepadaorang lain. Karena ilmu termasuk salah satu amal jariyah yang akan terus mengalir sampai hari kiamat. Dan Allah akan meninggikan derajat bagi hamba-hambanya yang berilmu.

Sebagaimana firman Allah SWT dalam QS. Mujadillah ayat 11, yang berbunyi :

Artinya:

*“Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.”[[6]](#footnote-7)*

Ilmu pengetahuan sangatlah penting dalam kehidupan. Karena belajar adalah suatu proses perubahan dalam membentuk dan mengarahkan kepribadian manusia. Seperti didalam perintah Allah, Allah akan meninggikan derajat manusia yang diberi ilmu pengetahuan dan memberi ilmu pengetahuan. Sesungguhnya Allah memuliakan orang-orang yang berilmu. Jadi, tujuan dari ayat ini adalah memerintahkan manusia dalam berlomba-lomba untuk mencari ilmu untuk meningkatkan derajat manusia.

Media adalah salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.[[7]](#footnote-8)Dalam proses belajar mengajar media cenderung diartikan dalam alat-alat *grafis, photografis* atau *elektronis* untuk menangkap, memproses, danmenyusunkembaliinformasi visual atauverbaL.[[8]](#footnote-9)

Dapat dipahami dari uraian tersebut bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar dan merupakan alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk memudahkan pendidik dalam mentransfer informasi materi pelajaran kepeserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu media yang dapat kita gunakan adalah Multimedia Interaktif. Multimedia Interaktif ini memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang di era modern. Dengan memanfaatkan teknologi yang ada maka akan mempermudah peserta didik dan pendidik dalam menggali informasi dan mempermudah proses belajar mengajar.

Jenis media yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran cukup banyakragamnya, mulai dari media yang sederhana, sampai pada media yang cukup rumit dan canggih.[[9]](#footnote-10)

*Macromedia Flash* adalah salah satu *FutureSplash animator* yang memudahkan pembuatan animasi pada layar komputer dalam menampilkan gambar secara visual dan lebih menarik. *Flash* adalah salah satu *software* yang merupakan produk unggulan pembuat animasi gambar vektor, sehingga sangat membantu guru dalam membuat instrumen pembelajaran.[[10]](#footnote-11)*Macromedia Flash* merupakan suatu program aplikasi yang digunakan untuk mengolah gambar vektor dan animasi. Objek-objek yang dapat diolah untuk membuat animasi selain gambar vektor (yang dibuat langsung dari *Flash*) juga gambar-gambar bitmap yang diimpor, objek sound dan objek avi. Program ini dapat juga untuk menghasilkan animasi untuk web, presentasi, game consule, dan film.[[11]](#footnote-12)

Pengembangan media pembelajaran berbasis *flash* ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif di jenjang sekolah dasar. Ini dikarenakan media pembelajaran yang sering digunakan oleh pendidik hanya berupa buku dan media visual masih belum menunjang prestasi peserta didik. Media pembelajaran menggunakan berbasis *macromedia flash* berbentuk Multimedia Interaktif ini diharapkan mampu meningkatkan daya tarik peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Pada kenyataanya banyak sekolah yang belum memakai media yang berfariatif untuk menyalakan semangat belajar peserta didik. Khususnya media Multimedia Interaktif yang menarik minat belajar peserta didik. Bahkan disekolah, media berbasis komputerbelum banyak digunakan. Pendidik hanya menggunakan media visual berbentuk gambar yang disajikan dalam bentuk *slide* dan media cetak seperti buku yang kurang menarik dan cenderung membuat bosan peserta didik. Yang menjadi dasar utama penilaian dalam memilih media pembelajaran yaitu bahwasanya media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapaidi SD Al Azhar 1 dapat dilihat pada lampiran 19.[[12]](#footnote-13)Media Multimedia Interaktif yang saat ini akan dikembangkan dipilih dengan mempertimbangkan berbagai alasan, yaitu: 1) anak-anak pada umumnya gemar bermain komputer 2) Multimedia Interaktif mampu dalam menyajikan gambaran, video, suara, dan animasi menajadi satu aplikasi, 3) dalam penggunaannya media Multimedia Inetraktif sangatlah mudah baik bagi guru maupun siswa ada pada lampiran 20.[[13]](#footnote-14)

Dengan menggunakan Multimedia Interaktif peserta didik diharapkan dapat lebih memahami materi yang disajikan dengan baik. Buku-buku pelajaran pada umumnya hanya berisikan materi biasa yang menurut mereka buku tersebut sudah biasa. Media Multimedia Interaktif seperti ini sangatlah menarik karena dapat menambah ilmu pengetahuan peserta didik. Dalam pengembangan media Multimedia Interaktif diharapkan peserta didik dapat lebih semangat dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi penulis, masih terdapat beberapa permasalahan seperti, kegiatan pembelajaran yang dilakukan pendidik dilihat dari segi media masih kurang variatif hanya menggunakan media-media yang umum digunakan disekolah-sekolah. Tidak sedikit peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan guru. Guru seringkali meminta siswa membaca buku tetapi peserta didik justru asik bermain dengan teman sebangkunya, makapenulistertarikuntukmelakukanpenelitiantentang “Pengembangan Media PembelajaranMultimedia Interaktifberbasis*Macromedia flash* padaTema 1 Benda-benda di LingkunganSekitar Kelas V”. Media pembelajaran Multimedia Interaktif berbasis *Macromedia Flash* ini sudah diubah ke dalam format .exe dapat digunakan langsung dalam PC / Laptop tanpa harus menginstal ulang softwarenya terlebih dahulu. Media pembelajaran ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber belajar alternatif bagi peserta didik dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

1. **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat

diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Pembelajaran oleh peserta didik dianggap membosankan, dan kurang menarik.
2. Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi.
3. Belum menggunakan pemanfaatan media pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif.
4. **Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, makapenulis perlu membatasi permasalahan agar penelitian ini lebih fokus dan terarah.

Batasan masalah pada pengembangan media pembelajaran Multimedia Interaktif berbasis *Macromedia Flash* adalah sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas V dengan rincian sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan produk multimedia menggunakan *Macromedia Flash* padaTema 1 Benda-benda di Lingkungansekitarkelas V.
2. Penilaian kualitas multimedia sebatas dilakukan oleh ahli materi, dan ahli media.
3. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran Multimedia Interaktif berbasis *Macromedia Flash* pada Tema 1 Benda-benda di Lingkungan sekitar kelas V ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Multimedia Interaktif berbasis *Macromedia Flash* pada Tema 1 Benda-benda di Lingkungan sekitar kelas V?
3. **Tujuan Penelitian**

Tujuan umum dalam penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* pada tema 1 benda-benda dilingkungan sekitar. Pengembangan yang dimaksud dalam hal ini adalah mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan program aplikasi komputer, yakni *Macromedia Flash* . Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk :

* 1. Mengembangkan media pembelajaran Multimedia Interaktif berbasis *Macromedia Flash* .

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran Multimedia Interaktif berbasis *Macromedia Flash.*
2. **Manfaat Penelitian** 
   1. Bagi Mahasiswa
   2. Dapat menambah pengetahuan tentang bagaimana cara merancang dan membuat media pembelajaran dengan menggunakan *Macromedia Flash*.
   3. Mengenalkan lebih jauh kepada peserta didik tentang bidang media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* .
   4. Bagi Peserta didik
3. Dengan bantuan media pembelajaran yang menggunakan flash peserta didik dapat lebih mudah menerima pelajaran.
4. Dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa,.
5. Meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan.
6. Sebagai bahan ajar pada belajar individual.
   1. Bagi pendidik atau guru
   2. Media pembelajaran berbasis flash dapat mempermudah penyampaian materi.
   3. Meningkatkan daya tarik dan kekreatifitasan dalam proses belajar mengajar.

1. Mardiyah, “Nilai-nilai Pendidikan Karakter pada Pengembangan Materi ajar Bahasa Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar”,*Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar TERAMPIL,* Vol 4 No 2 (Oktober 2017), h.32 [↑](#footnote-ref-2)
2. Uyoh Sadulloh, *Filsafat Pendidikan,* (Bandung: Alfabeta, 2014).56-57 [↑](#footnote-ref-3)
3. Daryanto, *Pembelajaran Tematik, Terpadu,Terintegrasi (Kurikulum 2013),*(Yogyakarta: Gava Media, 2014), h.1. [↑](#footnote-ref-4)
4. Khoerul Anwar, “Pembelajaran Mendalam untuk membentuk Karakter Siswa sebagai Pembelajar”, *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah,* Vol 2 No 2 (Desember 2017), h.98. [↑](#footnote-ref-5)
5. Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur’an dan Terjemah*, (Semarang : asy-syifa, 2013). [↑](#footnote-ref-6)
6. Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur’an dan Terjemah*, (Semarang : asy-syifa, 2013). [↑](#footnote-ref-7)
7. Daryanto, Media*Pembelajaran,* (Bandung, Satu Nusa: 20015)*, h. 4.* [↑](#footnote-ref-8)
8. AzharArsyad, *Media Pembelajaran,*  (Jakarta : RajawaliPers, 2013), h.3. [↑](#footnote-ref-9)
9. Hamzah,Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), h. 122 [↑](#footnote-ref-10)
10. Rohanawati, “Pengembangan Media animasi dengan Macromedia Flash pada Materi Struktur Atom”*,Jurnal llmiah Pendidian Kimia Hidrogen* Vol 2 No 2 (2014),h. 197 [↑](#footnote-ref-11)
11. Indra Sakti dkk, “Pengaruh Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) Melalui Media Animasi Berbasis Macromedia Flash terhadap Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa di SMA Plus Negeri 7 Kota Bengkulu”. *Jurnal Exacta,* Vol 10 No 1 (Juni 2013), h. 3. [↑](#footnote-ref-12)
12. Wawancara dengan pendidik kelas V Ibu Renviliasari tgl 15 mei 2017. [↑](#footnote-ref-13)
13. Wawancara dengan peserta didik kelas V Ahmad Rizki tgl 15 mei 2017. [↑](#footnote-ref-14)