

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang penting untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh setiap manusia. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 1 menjelaskan 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” (Permendikbud, 2016).

Berdasarkan pengertian tersebut dapat dipahami bahwa pendidikan harus disadari arti pentingnya, dan direncanakan secara sistematis, agar suasana belajar dan proses pembelajaran berjalan secara optimal. Suasana dan proses pembelajaran perlu dibentuk agar peserta didik aktif mengembangkan potensi sesuai dengan bakat dan minatnya. Berkembangnya potensi peserta didik, mendorong kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Teknologi pendidikan sebagai bagian integral dari kegiatan pendidikan memerlukan upaya manusia (guru dan tenaga kependidikan atau sekelompok profesional lainnya) untuk dimanfaatkan yang bersifat menyeluruh. Karena teknologi pendidikan merupakan bagian dari upaya pendidikan, berarti upaya memanfaatkan media teknologi pendidikan dan mengkaji kegiatan belajar dan mengajar berdasarkan pendekatan teknologis memerlukan keterampilan dalam penerapannya. Haris (2011) menyatakan bahwa teknologi pendidikan merupakan sebuah studi dan praktek etis untuk memfasilitasi berlangsungnya proses belajar dan memperbaiki kinerja melalui penciptaan, penggunaan, pengelolaan proyek, teknologi, dan sumber daya yang tepat. Teknologi pendidikan telah merubah proses belajar mengajar pada banyak sekolah baik tingkat pendidikan dasar

sampai menengah ke atas. Teknologi pendidikan diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan yang bermutu baik secara proses maupun hasil dengan jalan memanfaatkan teknologi pendidikan secara efektif dan efisien.

Permasalahan yang terjadi dalam pendidikan yaitu penggunaan dan menentukan media untuk belajar. Menurut Umar (2014) Kriteria yang paling utama dalam pemilihan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Media merupakan salah satu faktor penunjang dalam proses kegiatan belajar mengajar sebagai bentuk jalannya interaksi antara guru dan peserta didik. Media juga berperan sebagai alat bantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran di dalam kelas. Peran media dalam pelaksanaan pendidikan sangat penting dan dapat mempengaruhi jalannya kegiatan belajar mengajar (KBM) baik di dalam maupun di luar kelas.

Penggunaan media yang modern, menarik serta tepat sangat cocok untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) di kelas, sehingga dapat menimbulkan ketertarikan dan motivasi peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran animasi menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Animasi dapat memusatkan perhatian anak dalam belajar. Sukiyasa & Sukoco (2013) menjelaskan bahwa penggunaan animasi dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pengajaran, serta hasil pembelajaran yang meningkat. Penggunaan media pembelajaran khususnya animasi juga dapat meningkatkan daya tarik, serta motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Permasalahan yang timbul adalah guru kurang dalam mengelola atau merancang media yang berbasis teknologi modern. Guru perlu mengembangkan media pembelajaran animasi sebagai bekal dalam mengajarkan ilmu kepada peserta didik.

Permasalahan lain yang timbul dalam pendidikan adalah kurangnya motivasi belajar peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) di kelas. Menurut Emda (2017) motivasi merupakan salah satu faktor yang mendorong peserta didik untuk mau belajar. Motivasi belajar dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu motivasi instrinsik (keadaan - keadaan yang berasal dari dalam diri

peserta didik sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar) dan motivasi ekstrinsik (keadaan yang datang dari luar individu peserta didik yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar). Ada tidaknya motivasi belajar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik. Keberhasilan belajar akan tercapai apabila pada diri adanya kemauan dan dorongan untuk belajar. Salah satu contoh dari keberhasilan belajar adalah peserta didik dapat menuai prestasi belajar

Permasalahan-permasalahan di atas juga terjadi di SD Al Irsyad Al Islamiyyah 02 Purwokerto. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 5 SD Al Irsyad Al Islamiyyah 02 Purwokerto terkait kegiatan belajar mengajar (KBM) pada pembelajaran tematik dimasa pandemi Covid-19 dalam pembelajaran daring, sebelumnya guru menggunakan alat peraga berupa visual (gambar), video dan media siap pakai. Berdasarkan hasil wawancara juga rendahnya motivasi dan prestasi belajar peserta didik disebabkan oleh 1) kurangnya kegiatan tanya jawab antara peserta didik dengan guru, 2) tidak berusaha bertanya atau mencari sumber belajar jika materi belum paham, 3) penggunaan sumber belajar yang kurang bervariasi lagi, dan 4) sarana yang sudah mendukung kurang dioptimalkan penggunaannya, sehingga menimbulkan peserta didik kejenuhan dalam belajar. Faktor penunjang pembelajaran seperti layar proyektor jarang untuk digunakan. Hal ini membuat peneliti tertarik untuk mengembangkan inovasi dengan membuat media pembelajaran yang kreatif, inovatif serta menyenangkan di masa pandemi Covid-19 ini. Fasilitas yang dimiliki sekolah berupa *liquid crystal display* LCD proyektor, unit komputer/laptop untuk sarana dalam pembelajaran daring belum dimanfaatkan dengan baik, sejumlah 95% guru dapat mengoperasikan laptop/komputer dengan baik. Fasilitas yang dimiliki sekolah seharusnya dapat digunakan untuk menciptakan media yang menarik dalam pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 supaya peserta didik dapat memahami materi dengan baik sehingga prestasi belajarpun tidak menurun.

Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan tersebut, peneliti memilih SD Al Irsyad Al Islamiyyah 02 Purwokerto kelas 5 sebagai tempat penelitian. Permasalahan terkait dengan kurangnya guru dalam memanfaatkan fasilitas

teknologi modern yang berada di sekolah dan kurang mengembangkan media dengan baik, sehingga perlu untuk diperbaiki atau dikembangkan supaya guru bisa membuat media pembelajaran di sekolah terutama media selama pembelajaran secara online dengan dibuat dan dikemas secara menarik, efisien dan dapat meningkatkan motivasi belajar selama pembelajaran daring.

Berdasarkan permasalahan peneliti mengkaji suatu penggunaan media pembelajaran yang dianggap sesuai dan menarik serta mampu mengoptimalkan fasilitas yang dimiliki sekolah dan untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran berbasis tema. Tema yang dipilih peneliti adalah tema 1 “Organ Gerak Hewan dan Manusia”. Pemilihan tema tersebut dianggap pas untuk dijadikan penelitian karena tema 1 merupakan tema awal yang akan diajarkan sehingga peneliti berharap, tema awal dapat memberikan pembelajaran yang berkesan dan bermakna kemudian pada tema selanjutnya peserta didik belajar lebih semangat. Salah satu pengembangan media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik adalah menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash*.

Adobe Flash merupakan salah satu *software* komputer yang digunakan untuk mendesain animasi. Menurut Atiaturrahmaniah & Ibrahim (2017) *Adobe Flash* merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi *standar authoring tool* professional yang digunakan untuk membuat animasi dan *bitmap* yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs *web* yang interaktif dan dinamis. Proses pembelajaran yang menggunakan *Adobe Flash* peserta didik tidak hanya menghayal, tetapi peserta didik dapat melihat langsung konsep yang dijelaskan oleh guru. Dengan menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *Flash*, materi yang ingin disampaikan dapat diberikan lebih lengkap dan lebih menarik, lebih efisien waktu, selain itu dengan menggunakan animasi yang ada dalam multimedia pembelajaran berbasis *Flash* akan semakin menambah minat belajar peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash* dimaksudkan agar peserta didik memahami materi pembelajaran pada tema 1 “Organ Gerak Hewan dan Manusia”. Penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash* diharapkan dapat

memberikan ide pokok dan mendorong peserta didik untuk memahami materi yang sedang dipelajari mengenai tema 1 “Organ Gerak Hewan dan Manusia”. Selain peneliti mengembangkan media pembelajaran *Adobe Flash* peneliti juga memadukan atau mengkolaborasikan dengan model pembelajaran, model pembelajaran yang akan digunakan adalah model pembelajaran daring.

Media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini yakni animasi *Adobe Flash*. Penggabungan media pembelajaran *Adobe Flash* dalam pembelajaran daring pada tema 1 “Organ Gerak Manusia” berupaya agar pembelajaran yang disampaikan menarik. Harapannya, setelah peserta didik tertarik menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash* dipadukan dengan pembelajaran daring, tumbuh minat yang berdampak pada peningkatan motivasi dan prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran daring di masa Covid-19.

Pembelajaran dengan menggunakan media animasi *Adobe Flash* dipadukan dengan pembelajaran daring diharapkan dapat mempermudah peserta didik dan guru untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar di masa pandemi *Covid-19* dalam pembelajaran secara *online*. Pembelajaran daring menurut Yanti, Kuntarto & Kurniawan (2020) merupakan pembelajaran pilihan untuk merencanakan proses belajar yang sesuai dan efisien guna mencapai tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan komputer atau internet. Pembelajaran perlu dirancang dan disiapkan dengan baik agar pengalaman belajar peserta didik berkesan dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran juga menjadi penting karena digunakan oleh guru sebagai pedoman dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Salah satu pemanfaatan internet dan teknologi sebagai model pembelajaran daring yang disediakan oleh sekolah adalah sebagai bentuk fasilitas untuk menunjang pembelajaran secara *online* di masa pandemi Covid-19.

Berdasarkan kondisi tersebut, sangat dimungkinkan untuk digunakan suatu media yaitu media pembelajaran animasi *Adobe Flash* dalam pembelajaran daring yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar. Penggunaan media ini merupakan pengembangan dari media visual, audio visual dan macam-macam praktek yang sebelumnya pernah digunakan dalam pembelajaran tematik.

Peneliti dan guru sepakat untuk melakukan kolaborasi dalam melakukan upaya pemanfaatan dan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi modern dengan melaksanakan sebuah penelitian tentang Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Adobe Flash* (Pada Tema 1 Organ Gerak Manusia) dalam Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. Hasil penggunaan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash* dengan model pembelajaran daring nantinya diharapkan menjadi hal baru bagi peserta didik yang dapat diterima dan mendapat respon baik dari guru.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana pengembangan media pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *adobe Flash* (pada tema 1 organ gerak manusia) dalam pembelajaran daring di kelas v sekolah dasar?”. Dari rumusan masalah tersebut dapat dijabarkan menjadi pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *Adobe Flash* (pada tema 1 organ gerak manusia) dalam pembelajaran daring di kelas 5 sekolah dasar?
2. Bagaimana respon guru terhadap media pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *Adobe Flash* (pada tema 1 organ gerak manusia) dalam pembelajaran daring di kelas 5 sekolah dasar?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *Adobe Flash* (pada tema 1 organ gerak manusia) dalam pembelajaran daring di kelas 5 sekolah dasar?
4. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *Adobe Flash* (pada tema 1 organ gerak manusia) dalam pembelajaran daring terhadap prestasi belajar di kelas 5 sekolah dasar?
5. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *Adobe Flash* (pada tema 1 organ gerak manusia) dalam pembelajaran daring terhadap motivasi belajar di kelas 5 sekolah dasar?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang dikemukakan tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahapan pengembangan media pembelajaran animasi menggunakan aplikasi Adobe Flash (pada tema 1 organ gerak manusia) dalam pembelajaran daring di kelas 5 sekolah dasar.
2. Respon guru terhadap media pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *Adobe Flash* (pada tema 1 organ gerak manusia) dalam pembelajaran daring di kelas 5 sekolah dasar.
3. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran animasi dengan aplikasi *Adobe Flash* (pada tema 1 organ gerak manusia) di kelas 5 sekolah dasar.
4. Pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *Adobe Flash* (pada tema 1 organ gerak manusia) dalam pembelajaran daring terhadap prestasi belajar di kelas 5 sekolah dasar.
5. Pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *Adobe Flash* (pada tema 1 organ gerak manusia) dalam pembelajaran daring terhadap motivasi belajar di kelas 5 sekolah dasar.

D. Manfaat Penelitian

Secara praktis penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, yaitu:

1. Bagi peserta didik
 - a. Meningkatkan minat peserta didik dalam belajar tematik.
 - b. Peserta didik lebih mudah dalam memahami materi melalui tayangan video dan animasi pada program *Adobe Flash*.
 - c. Meningkatkan pemahaman konsep dan keaktifan peserta didik.
2. Bagi guru
 - a. Mempermudah penyampain materi tema 1 “Organ Gerak Manusia”.
 - b. Meningkatkan profesinonalisme guru dalam menggunakan dan menerapkan media ajar secara efektif dan efisien.

3. Bagi Sekolah
 - a. Menambah tersedianya media tema 1 “Organ Gerak Manusia” yang ada terutama berbasis *Adobe Flash* berorientasi pada pembelajaran daring yang dapat digunakan dalam pembelajaran.
 - b. Memperbanyak referensi media pembelajaran.

