

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia bagi kehidupan di masa yang akan datang. Pendidikan menjadi salah satu indikator dalam menentukan indeks pembangunan manusia di suatu negara. Di Indonesia pendidikan telah mengalami perkembangan dari waktu ke waktu dalam segala aspek pembelajaran mulai dari sarana, fasilitas, media pembelajaran, teknologi pendidikan dan tenaga pengajar. Demikian pula di dalam menghadapi kehidupan global yang kompetitif dan inovatif, pembelajaran dituntut untuk mengembangkan sikap inovatif dan selalu ingin meningkatkan kualitas.

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, media pembelajaran juga mengalami perubahan mengikuti perkembangan jaman. Media pembelajaran diintegrasikan dengan teknologi informasi yang bertujuan agar memberikan kemudahan baik bagi guru maupun siswa dalam mengakses dan menggunakannya. Media pembelajaran yang digunakan juga tidak kaku dan fleksibel hingga dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Media pembelajaran berbasis teknologi biasa diistilahkan dengan multimedia. Multimedia merupakan kumpulan media berbasis *computer* dan sistem komunikasi yang memiliki peran untuk membangun, menyimpan, menghantarkan dan menerima informasi dalam bentuk teks, grafik, audio, video dan sebagainya. Multimedia dalam konteks komputer juga digunakan untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara,

gambar, animasi dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi.

Menurut Slameto (2010: 1) “dalam proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan hal yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan suatu bangsa bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik”.

Proses belajar akan dapat berjalan efektif dan efisien apabila ada interaksi positif antara beberapa komponen yang terkandung di dalam sistem pengajaran. “Komponen sistem pengajaran berupa tujuan, subjek belajar, materi pelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran dan penunjang (fasilitas belajar, alat pelajaran, bahan pelajaran, dan semacamnya)” (Hamdani 2010:48). Keterkaitan antar komponen ikut andil terciptanya suasana belajar yang efektif untuk pencapaian hasil belajar siswa. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah media pembelajaran. Menurut Arsyad (2007: 4-5) “media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar”. Adanya rangsangan siswa untuk belajar maka akan menimbulkan respon terhadap materi pelajaran yang akan dipelajari. Respon tersebut dapat berupa tanggapan atau pernyataan dari siswa.

Keberadaan media akan menimbulkan komunikasi dua arah antara guru dengan siswa. Hamalik dalam Arsyad (2007: 15) “pemakaian media pembelajaran dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa

pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa". Kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Ketidajelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan materi yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Materi yang bersifat abstrak dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Siswa akan lebih mudah mencerna materi daripada tanpa bantuan media.

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, media pembelajaran juga mengalami perubahan mengikuti perkembangan zaman. Media pembelajaran diintegrasikan dengan teknologi informasi yang bertujuan untuk dapat memberikan kemudahan baik bagi guru maupun siswa dalam mengakses serta menggunakannya. Media pembelajaran berbasis teknologi biasa diistilahkan dengan multimedia. Multimedia merupakan salah satu sarana media komunikasi dan informasi pada komputer yang mengkombinasikan antara grafik, teks, animasi, audio, dan video. Kombinasi dari berbagai elemen ini dapat ditampilkan, disimpan, dikirim, maupun diproses dengan perangkat tertentu.

Media pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi informasi tentunya membutuhkan alat yang berperan untuk mengubah wujud media yang bersifat kaku menjadi lebih fleksibel. Saat ini sudah banyak *device* yang diciptakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi yang lebih efisien dan fleksibel. Saat ini media pembelajaran para pahlawan Indonesia masih di dominasi dalam bentuk buku. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk membuat suatu aplikasi pembelajaran tentang pengenalan pahlawan nasional yang

menggunakan perkembangan teknologi berbasis *Adobe Animate*. Proses belajar mengajar yang secara konvensional sangat membosankan bagi kebanyakan siswa karena hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan menggunakan media buku pelajaran membuat para siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, untuk itu pemanfaatan teknologi informasi dapat membantu proses penyampaian materi yang diajarkan agar lebih menyenangkan. Dengan adanya tampilan gambar pahlawan nasional yang berwarna warni, diharapkan dapat meningkatkan daya ingat pada siswa SDN 3 Sidorejo Kota Pangkalan Bun Provinsi Kalimantan Tengah untuk lebih serius dalam belajar dan bermain.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Pada SDN 3 Sidorejo Kota Pangkalan Bun Kalimantan Tengah".

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran di SDN 3 Sidorejo kota Pangkalan Bun ?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka penulis menentukan batasan – Batasan masalah sebagai berikut :

1. Produk media yang dikembangkan adalah dalam bentuk media interaktif dengan aplikasi *Adobe Flash cs6*.
2. Pada materi pembelajaran, penelitian ini penulis batasi hanya pada pokok

materinya saja.

3. Hasil belajar siswa yang diambil dari *pre-test* dan *post-test*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh adobe professional flash CS6 terhadap hasil belajar siswa di SDN 3 Sidorejo kota Pangkalan Bun.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran dan sumbangan pemikiran bagi masyarakat luas dan sebagai bahan referensi dan masukan pada pihak-pihak yang akan melakukan penelitian lebih lanjut mengenai masalah-masalah media pembelajaran berbasis *power point* dan dapat menambah sumber pustaka yang telah ada.

2. Manfaat Praktis (Bagi Penulis)

Sebagai sarana berlatih dalam mengembangkan kemampuan pada bidang penelitian dan sarana evaluasi di bidang akademik untuk pengembangan dan peningkatan mutu pendidikan serta penerapan teori yang telah diperoleh selama kuliah dan untuk menambah pengetahuan penulis mengenai *adobe flash cs6*.

3. Manfaat Bagi Pendidik

- a. Memberikan pengalaman langsung kepada pendidik dengan pelajaran menggunakan media interaktif Adobe Flash cs6

- b. Agar dapat membantu peserta didik dalam upaya pemahaman materi yang disampaikan oleh guru.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan yang akan diuraikan dalam skripsi ini terbagi dalam beberapa bab yang dibahas sebagai berikut ini :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah penelitian yang diikuti dengan pertanyaan penelitian mendasar, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian, serta kerangka penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan teori – teori, yang diperlukan untuk memahami permasalahan yang dibahas pada penelitian ini. Teori – teori yang berhubungan dengan *Adobe Flash cs6* dan penelitian terhadulu akan dibahas pada bab ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisikan tentang analisis masalah yang muncul dalam proses penelitian serta perancangan system berupa gambaran umum bagaimana proses identifikasi yang dilakukan menggunakan Adobe Flash dan perancangan tampilan aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini akan diuraikan tentang penjelasan Adobe Flash cs6 yang dibuat yang berisi rencana implementasi dan pengujian program aplikasi yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini Bab ini berisi penjelasan mengenai kesimpulan yang didapatkan atas penelitian yang telah dilakukan, keterbatasan dari penelitian, serta saran dari penulis.

