

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pandemi covid-19 mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Akibat adanya covid-19 membuat kegiatan pembelajaran yang awalnya dilaksanakan di sekolah berubah menjadi pembelajaran *online*. Akan tetapi akhir-akhir ini muncul kebijakan bahwasannya kegiatan belajar boleh dilaksanakan di sekolah dengan melakukan pembelajaran tatap muka terbatas dengan menerapkan protokol kesehatan secara ketat. Berdasarkan keadaan yang seperti ini, guru harus mampu merancang pembelajaran dengan maksimal agar tujuan pembelajaran tetap tercapai walaupun pembelajaran dilaksanakan secara daring maupun secara tatap muka terbatas.

Selain menunjang kegiatan yang maksimal, maka guru harus mampu merancang sebuah pendekatan pembelajaran atau media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran. Pendekatan pembelajaran serta media pembelajaran merupakan salah satu faktor terpenting dalam mendukung kegiatan pembelajaran baik pembelajaran secara daring ataupun secara tatap muka. Terintegrasinya pendekatan pembelajaran dan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menjelaskan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, selain itu dengan adanya media pembelajaran dapat membuat siswa lebih cepat memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan wawancara selama pembelajaran tatap muka dengan guru kelas 5 dengan Ibu Mamluatul Chikmah, S.Pd.SD di SD Negeri Bumiayu 02 pada tanggal 18 Desember 2021 diperoleh informasi bahwa banyak siswa yang kesulitan dalam belajar. Beliau juga mengungkapkan bahwa siswa cenderung kesulitan untuk mempelajari dan memahami materi-materi matematika terutama dalam materi skala. Kemudian berdasarkan hasil observasi dan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SD Negeri Bumiayu 02 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Masih banyaknya siswa yang mengalami kesulitan dalam melakukan langkah penyelesaian dalam materi skala juga dinyatakan oleh guru kelas 5 SD Negeri Bumiayu 02. Siswa kurang memahami isi dari soal yang diberikan sehingga tidak tahu apa yang diketahui, ditanyakan, dan operasi hitung apa yang digunakan dalam menjawab soal tersebut sehingga memberikan jawaban yang salah. Hasil belajar pada mata pelajaran matematika materi skala di SD Negeri Bumiayu 02 memiliki Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 60. Dari 35 siswa yang terdiri dari siswa 17 laki-laki dan 18 siswa perempuan, hanya 15 siswa (41%) yang tuntas KKM dan sisanya sebanyak 20 siswa (59%) belum lulus KKM pada mata pelajaran matematika. Karena hasil belajar siswa yang rendah maka diperlukan inovasi model pembelajaran baru dalam pembelajaran matematika agar hasil belajar siswa dapat meningkat.

Faktor yang menyebabkan hasil belajar rendah karena masih jarang guru yang menggunakan komputer sebagai sarana pembelajaran. Penyebab rendahnya hasil belajar siswa selama PTM karena pada pembelajaran di kelas

V masih bersifat *teacher center*. Pembelajaran *teacher center* ini hanya menggunakan buku sebagai sumber belajar dan papan tulis sebagai media pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa cenderung bersikap pasif dalam proses pembelajaran serta hanya berperan sebagai penerima informasi dari guru. Salah satu upaya untuk menarik minat siswa terhadap mata pelajaran matematika materi skala ini guru dituntut untuk memiliki kreativitas dalam mengajar, sehingga siswa tidak jenuh dalam menerima materi pelajaran. Misalkan dengan menggunakan media pembelajaran, karena media tersebut dapat meningkatkan kualitas komunikasi antara guru dengan siswa. Salah satu media pembelajaran berbasis komputer yang membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran matematika adalah *adobe animate*.

Menurut Saputro (2018:5) media *adobe animate* ini dibuat dengan bahasa yang komunikatif dan mengandung ilustrasi-ilustrasi menarik untuk disimak, sehingga merangsang siswa untuk belajar mandiri. Media ini memuat materi pelajaran, video pembelajaran dan soal evaluasi, sehingga setelah siswa mempelajari materi dapat langsung mengetahui pemahamannya melalui mengerjakan soal tersebut. Media yang komunikatif dan interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena siswa merasa senang dengan media yang menarik. Media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar, sehingga siswa dengan mudah dapat mengecek keberhasilannya secara mandiri dan setiap penggalan ada penguatan, sehingga siswa akan dapat meningkatkan hasil belajarnya. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Lestyorini dan Noviyanto (2019) menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *adobe*

animate dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dengan rata-rata hasil *pre test* sebesar 63,31% dan rata-rata hasil *post test* sebesar 82,79%. Berdasarkan hasil penelitian didapat implikasi yaitu media pembelajaran *adobe animate* dapat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik, khususnya pelajaran matematika materi pecahan.

Sistem *adobe animate* membantu siswa untuk menguasai informasi serta menambah wawasan dan mempelajari tentang konsep pembelajaran secara sistematis. *Adobe animate* adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems*. *Adobe animate* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. *Adobe animate* juga merupakan salah satu program yang memiliki banyak peminat karena dapat digunakan untuk mengerjakan segala hal yang berkaitan dengan media. Media pembelajaran menggunakan *adobe animate* ini juga dapat diaplikasikan di seluruh mata pelajaran termasuk mata pelajaran matematika materi skala.

Media *adobe animate* ini dibuat dengan bahasa yang komunikatif dan mengandung ilustrasi-ilustrasi menarik untuk disimak, sehingga merangsang siswa untuk belajar mandiri. Media ini memuat materi pelajaran, video pembelajaran dan soal evaluasi, sehingga setelah siswa mempelajari materi dapat langsung mengetahui pemahamannya melalui mengerjakan soal tersebut. Media yang komunikatif dan interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena siswa merasa senang dengan media yang menarik. Media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar, sehingga siswa dengan mudah

dapat mengecek keberhasilannya secara mandiri dan setiap penggalan ada penguatan, sehingga siswa akan dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Berdasarkan uraian dari permasalahan, maka perlu untuk mengembangkan suatu media berupa teknologi informasi yang digunakan dalam pembelajaran yang layak digunakan ditinjau dari penilaian ahli materi ahli media dan guru. Dibutuhkan pula respon dari siswa guna mengetahui kelayakan penggunaannya dan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika materi skala. Penelitian ini akan mengembangkan media dengan keterbaruan yang dikembangkan berupa “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Adobe Animate* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Bumiayu 02”.

B. Identifikasi Masalah

Adapun alasan yang mendorong penulis untuk memilih judul penelitian berdasarkan identifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa yang rendah sehingga guru membutuhkan suatu media pembelajaran yang menarik untuk memberikan materi dan penjelasan.
2. Teknik pembelajaran yang digunakan guru masih monoton, sehingga siswa cenderung bosan dan bersikap pasif pada proses pembelajaran.
3. Penggunaan media pembelajaran yang belum dimanfaatkan dengan maksimal dalam kegiatan pembelajaran.

4. Terbatasnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif sebagai media guru untuk menyampaikan materi pembelajaran.
5. Kebanyakan media pembelajaran mata pelajaran matematika masih berpusat pada guru, sehingga kreativitas dan kemampuan belajar mandiri peserta didik kurang terlatih.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi untuk memfokuskan pada kevalidan, kepraktisan dan menguji keefektifan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Adobe Animate* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Bumiayu 02.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah hasil pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *adobe animate* untuk meningkatkan hasil belajar siswa valid?
2. Apakah hasil pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *adobe animate* untuk meningkatkan hasil belajar siswa praktis?
3. Apakah hasil pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *adobe animate* untuk meningkatkan hasil belajar siswa efektif?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang disebutkan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Memperoleh hasil pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *adobe animate* untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang valid.
2. Memperoleh hasil pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *adobe animate* untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang praktis.
3. Memperoleh hasil pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *adobe animate* untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang efektif.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas V SD.
2. Komponen-komponen dalam media pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk lebih mudah mempelajarinya, karena media ini bersifat interaktif, sehingga bebas memilih materi yang akan dipelajari.
3. Media pembelajaran disusun untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika materi skala.

4. Media pembelajaran dilengkapi latihan soal-soal, sehingga siswa dapat mengevaluasi materi yang dipelajari.
5. Media pembelajaran berbasis *adobe animate* ini dikembangkan dalam bentuk *soft file* /aplikasi.

G. Manfaat penelitian

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai standar atau acuan bagi mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran.
 - b. Dapat memperkaya khasanah keilmuan, terutama inovasi dalam pembelajaran.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Guru
 - 1) Guru memperoleh inspirasi dan masukan untuk lebih inovatif dan kreatif dalam menggunakan media pembelajaran.
 - 2) Guru memperoleh pedoman dalam memotivasi siswa untuk lebih giat dalam pembelajaran agar mendapatkan hasil belajar yang baik.

b. Bagi Siswa

- 1) Siswa dapat memahami pelajaran lebih baik lagi dan bermakna sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang memuaskan.
- 2) Sebagai pengalaman baru dalam pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Sekolah memperoleh masukan dan sumbangan pemikiran dalam rangka meningkatkan kualitas proses belajar dengan media pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Penelitian Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bahan bacaan atau acuan dalam media pembelajaran interaktif menggunakan *adobe animate* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Bumiayu 02.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Media yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan kepada siswa.
2. Dapat menambah referensi bahan ajar guru dan siswa.
3. Media pembelajaran interaktif *adobe animate* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Bumiayu 02 pada pembelajaran matematika materi skala.

4. Media pembelajaran yang akan dikembangkan dapat memenuhi kriteria, kesesuaian dengan materi serta tampilan menarik agar mengambil perhatian siswa, sehingga bisa dikategorikan sebagai perangkat pembelajaran yang berkualitas baik.