

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi, perkembangan teknologi informasi semakin pesat dan tidak dapat dihindari pengaruhnya terutama dalam sektor pendidikan. Dengan berkembangnya, ilmu pengetahuan telah menghasilkan berbagai gejala kemajuan di seluruh dunia, yang secara efektif telah membantu semua hal yang diperlukan untuk kehidupan manusia. Dunia pendidikan harus terus mengikuti kemajuan teknologi untuk meningkatkan pendidikan (Mashsuri & Syamita, 2023).

Dunia pendidikan akan terus mengalami perubahan dan inovasi terlebih lagi pada abad ke-21 ini. Beberapa perubahan yang terjadi dalam dunia pendidikan seperti pencarian sumber belajar terasa lebih mudah, bahkan pengaruh media digital juga ikut meningkat pada proses pembelajaran. Sehingga akan memunculkan implikasi yang luas pada sektor pendidikan, seperti pembaharuan dalam program-program pendidikan dan meningkatkan pembelajaran berbasis teknologi. Pada saat pembelajaran bagi peserta didik didukung melalui teknologi, pendidik dapat menentukan teknologi yang tepat untuk ketercapaian pembelajaran di sekolah melalui informasi yang telah diduplikasinya (Arifin & Setiawan, 2020).

Penggunaan teknologi terkait dengan pembelajaran dan pembelajaran yang komprehensif harus mempertimbangkan karakteristik siswa. Ini termasuk siswa dengan tipe kinestetik, visual, dan auditif. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran akan membuat pembelajaran lebih menyenangkan karena akan memenuhi ketiga minat siswa. Dalam pembelajaran, seorang pendidik dapat menggunakan berbagai media, mulai dari yang sederhana seperti gambar, foto, dan lukisan hingga yang canggih seperti LCD dan komputer (Kustandi & Darmawan, 2020, p. 34).

Menurut (Firmadani, 2020) media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Media juga bisa digunakan untuk belajar. Ketika guru dan siswa saling berbincang tentang pembelajaran di sekolah, maka media pembelajaran merupakan alat dan teknik yang digunakan untuk membantu. Media digital merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan. Senada dengan pernyataan tersebut (Muthoharoh, 2019) mengemukakan bahwa media digital yang dapat menjadi media pembelajaran diantaranya ialah film, *slide*, *tape recorder* dan video. Media pembelajaran secara digital dapat mencakup perangkat lunak (*software*) atau perangkat keras (*hardware*) yang memiliki fungsi sebagai alat belajar atau alat bantu dalam belajar (Lestari, 2020, p. 11).

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu wali kelas VI di SDN Pangarangan I Bapak Fauzi pada tanggal 4 Oktober 2023 diperoleh bahwa media interaktif yang pernah digunakan guru pada pembelajaran IPAS meliputi *powerpoint*, dan video *youtube*. Media interaktif yang digunakan tersebut

masih belum mampu melibatkan peserta didik secara langsung dalam penggunaannya. Hal ini dikarenakan, media interaktif *powerpoint* juga memiliki keterbatasan yang terletak pada keterbatasan *tools* untuk mengedit seperti penambahan animasi, keterbatasan desain, dan tidak dapat mengimpor video atau audio dengan ukuran besar. Bapak Fauzi juga menyadari perlu adanya langkah efektif dalam pembaharuan media pembelajaran interaktif, terhadap pembelajaran IPAS materi karakteristik planet dalam tata surya.

Oleh karena itu, dalam mengatasi permasalahan tersebut diperlukan pengembangan terhadap media interaktif agar mampu melibatkan secara langsung peserta didik dalam penggunaan media agar peserta didik bisa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Media interaktif tersebut berupa media yang dilengkapi animasi berbagai gambar, dan audio. Media interaktif ini juga memungkinkan peserta didik untuk melakukan pembelajaran secara mandiri. Media ini dapat dikembangkan dengan menggunakan *software*.

Penelitian sebelumnya menunjukkan hasil yang positif pada pembelajaran yang menggunakan media interaktif planetion berbasis *adobe flash CS6* yaitu sebagaimana Dian Oktafiani (2020) hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa pengembangan multimedia interaktif menggunakan *adobe flash* pada materi gaya memperoleh skor rata-rata validasi 93,33% atau kriteria interpretasi “Sangat Layak”. Media ini juga telah diuji coba secara terbatas pada siswa kelas IV SDN Pejaten 2 yang berjumlah 20 siswa dengan perolehan nilai 91,17% atau kriteria interpretasi “Sangat Baik”. Selanjutnya juga terdapat hasil penelitian dari Laila Damayanti (2019) yang

menyatakan bahwa minat belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui media interaktif juga semakin meningkat, hal tersebut sangat layak diterapkan yang dibuktikan dengan persentase sebesar 70,83%. Berdasarkan beberapa penelitian tersebut yang menjadi pembeda terhadap penelitian ini adalah dari kedua penelitian di atas animasi pada aplikasi yang dikembangkan masih belum *3D* atau hanya beberapa gambar yang digabungkan, berbeda halnya dengan media planetion yang mampu memberikan animasi *3D* pada setiap planet yang akan dipelajari dan juga kedua penelitian tersebut tidak memiliki kuis interaktif seperti media planetion.

Maka berdasarkan permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif yaitu “Pengembangan Planetion (*Planet Education*) Berbasis *Adobe Flash CS6* Pada Pembelajaran IPAS Materi Karakteristik Planet dalam Tata Surya Siswa Kelas VI SDN Pangarangan I Sumenep”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang sudah peneliti kembangkan di atas, maka peneliti merumuskan masalah yaitu: Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif planetion pada pembelajaran IPAS materi karakteristik planet dalam tata surya bagi siswa kelas VI SDN Pangarangan I Sumenep?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk membuat produk berupa media pembelajaran interaktif planetion berbasis *Adobe Flash CS6* pada materi karakteristik planet dalam tata surya kelas VI.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

1. Komposisi produk yang dikembangkan

- a. Media interaktif planetion berisi tentang cakupan materi menjelajahi bumi dan antariksa pada pembelajaran IPAS. Adapun materi tersebut terdiri dari pengertian dan karakteristik dari setiap planet, serta soal-soal evaluasi.
- b. Tampilan desain penyajian permainan yang menarik.

2. Isi Program

Isi program memuat komposisi halaman seperti halaman *opening*, halaman menu utama, halaman tujuan pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran, halaman materi, dan halaman evaluasi atau kuis.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi siswa

- a. Sebagai media pembelajaran interaktif planetion yang dapat meningkatkan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran IPAS
- b. Siswa dapat mengefisiensi waktu dan tempat dalam belajar dimanapun dan kapanpun

c. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa

2. Bagi guru

a. Menambah wawasan bagi guru tentang media interaktif

b. Menyediakan pembelajaran yang terkonsep sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran

c. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif

3. Bagi peneliti

Sebagai pengalaman baru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif planetion berbasis *Adobe Flash CS6*.

4. Bagi peneliti lain

Sebagai landasan bagi para peneliti lain dalam melakukan penelitian lain yang sejenis.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Dalam penelitian yang dilakukan pada siswa kelas VI di Kabupaten Sumenep. Penelitian ini memiliki beberapa asumsi pengembangan sebagai landasan berpikir, yaitu

1. Penelitian ini dilakukan di SDN Pangarangan I Sumenep. Siswa kelas VI di Kabupaten Sumenep diajarkan materi tentang karakteristik planet dalam tata surya melalui media planetion.

2. Guru dan siswa mampu menggunakan laptop atau komputer untuk mengajar materi planet.

3. Media interaktif tentang planet dibuat untuk siswa kelas VI SD dalam pembelajaran IPAS materi tentang karakteristik planet dalam tata surya. Ini dirancang berkaitan dengan materi yang diajarkan tentang planet. Media ini dibuat menggunakan *Adobe Flash CS6*.

Selain itu, juga terdapat keterbatasan pengembangan yaitu planetion ini memuat satu pembelajaran tentang karakteristik planet dalam tata surya pada bab menjelajahi bumi dan antariksa.

G. Definisi Operasional

1. *Adobe Flash CS6* merupakan *software* yang digunakan untuk memproduksi animasi, konten internet, aplikasi *desktop* dan aplikasi *mobile* bahkan video yang disematkan pada *browser*.
2. Media pembelajaran planetion merupakan media interaktif yang digunakan dalam proses belajar-mengajar untuk membantu siswa memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih efektif melalui penggunaan teknologi.
3. Pembelajaran IPAS merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mencakup pengamatan, penjelasan, dan eksplorasi tentang alam semesta, termasuk beberapa planet dalam tata surya.