

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal yang utama dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, karena digunakan untuk mengembangkan sekaligus meningkatkan kualitas SDM. Serta dapat membentuk karakter yang baik bagi peserta didik, keahlian yang terampil, cerdas dan berbudi pekerti yang baik.¹ Pendidikan juga termasuk salah satu cara bagaimana manusia mengenali keahlian yang dimiliki dan memahami kenyataan permasalahan dalam kehidupan.²

Pendidikan dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan yang diantaranya yaitu; pendidikan formal, non formal dan informal. Jalur formal diselenggarakan oleh lembaga yang biasa disebut dengan sekolah yang dapat memberikan pembelajaran beserta materi-materi yang telah disesuaikan dengan pemerintah. Sekolah sendiri memiliki jenjang pendidikan yaitu sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas atau kejuruan dan perguruan tinggi.³

¹ Janawi, *Metodologi dan Pendekatan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2013), hal.3.

² Suparlan, *Pendidikan IPTEK Transformatif*, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar IAIN Raden Intan Lampung Vol 2 No 2, Januari 2014, hal. 155.

³ Zuharini dkk, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004) hal.177

Sebagai peranan penting dalam kehidupan, pendidikan yang dilakukan di sekolah terus mengalami pembaharuan untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Upaya yang diperlukan adalah dengan memberikan berbagai terobosan baru baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, pemenuhan sarana dan prasarana, dan lain sebagainya.⁴

Sehubungan dengan hal tersebut, pembaharuan pada inovasi pembelajaran di sekolah dengan tujuan untuk menunjang kualitas pendidikan dan sumber daya manusia dapat dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran interaktif yang berbasis komputer sangat tepat digunakan di lembaga pendidikan, melihat dari adanya pengaruh perkembangan jaman yang sangat pesat pada saat ini. Media pembelajaran yang berbasis dengan komputer diharapkan mampu mengintegrasikan gambar, tulisan, gerakan dan suara yang dapat menambah ketertarikan siswa dalam memahai pembelajaran.⁵

Media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* merupakan salah satu jenis media pembelajaran berbentuk video, yang bisa diaplikasikan dengan menggunakan bantuan komputer/laptop sehingga memudahkan pengguna dalam mengoperasikannya. Dengan media berbasis *Adobe Flash CS6* ini diharapkan mampu menjadikan siswa lebih aktif dan cepat tanggap dalam pemahaman materi, karena dengan media berbasis *Adobe Flash CS6* peserta didik dengan

⁴ M. Taufiq, N. R. Dewi A, A. Widiyatmoko, *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Terpadu Berkarakter Peduli Lingkungan Tema "Konservasi" Berpendekatan Science-Edutainment*, JPII 3(2) tahun 2014, hal. 140.

⁵ Prawiradilaga Salma Dewi, Diana Ariani, Hilman Handoko, *Mozaik Teknologi Pendidikan e-learning*, (Jakarta:Kencana Prenadanedia Grup, 2013), hal. 209.

mandiri dapat mengoperasikan media baik saat belajar didalam kelas maupun di luar kelas.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung pada tanggal 03 September 2019 dengan Guru Mata Pelajaran IPS. Bahwa, lembaga pendidikan ini berbahasa pengantar Indonesia dengan fasilitas sapsras yang sudah memadai. Begitu pula dengan tenaga pengajar yang ada di sekolah ini termasuk dalam kategori tenaga profesional. Akan tetapi yang menjadi pertanyaan peneliti mengapa siswa-siswi di SMP ini minat terhadap pelajarannya sangat kurang terutama dalam pelajaran IPS. Apakah metode-metode belajar atau media belajar yang diberikan oleh tenaga pengajar masih konvensional sehingga daya minat siswa terhadap pelajaran sangat kurang.

Setelah peneliti mengadakan pengamatan lapangan di kelas VIII G pada pembelajaran IPS, bahwasannya dalam proses belajar mengajar guru atau tenaga pengajar masih menggunakan metode konvensional (ceramah) dan kurangnya guru dalam memanfaatkan media pembelajaran lain selain buku pegangan siswa atau buku paket yang kemudian menugaskan siswa untuk meringkas pelajaran yang telah dijelaskan. Sehingga daya tarik siswa dan minat siswa dalam pelajaran sangat kurang khususnya dalam pelajaran IPS, dan berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa yang dilihat nilai akhir dari mata pelajaran IPS sendiri banyak yang masih dibawah KKM.⁶

⁶ Data Primer hasil Observasi peneliti, 03 September 2019.

Selain observasi yang dilakukan dengan cara wawancara terhadap guru mata pelajaran. Peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa siswa di kelas VIII G, bahwa mereka sering merasa bosan dengan gaya mengajar guru dalam pembelajaran IPS. Setiap pembelajaran berlangsung guru selalu meminta siswa untuk membaca literasi materi-materi terkait kemudian merangkum dan mengerjakan tugas. Padahal, sekolah sudah memiliki fasilitas sarana prasarana yang memadai seperti Laboratorium Komputer, LCD Proyektor, Sound System, dll yang dapat dimanfaatkan sebagai media belajar untuk menarik minat siswa terhadap materi pelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPS.⁷

Berdasarkan uraian dari hasil observasi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran serta memenuhi hasil belajar yang baik bagi siswa, perlu adanya inovasi baru dalam media pembelajaran yang memberikan siswa dapat aktif dan tertarik dengan materi pelajaran di dalam kelas. Salah satunya adalah dengan memberikan inovasi baru menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6*. Khususnya di kelas 8 dengan mata pelajaran IPS perlu adanya inovasi baru pada media pembelajaran. Terlebih di kelas VIII G hasil belajar IPS banyak yang masih di bawah KKM. Adapun data pendukung dari adanya hasil belajar tersebut sebagai berikut.

⁷ Danta, Haris, Bilbina, Wawancara kelas VIII G, 09 September 2019.

Tabel 1.1 Nilai *Pre-Test* Kelas VIII G

No	Nama Siswa	KKM	Nilai <i>Pre-Test</i>
1	Ahmad Nur Syafi'i Antomy Putra	70	80
2	Akbar Ramadianto	70	70
3	Amalia Kartika Putri	70	60
4	Amanda Indriani	70	75
5	Arjuna Villareal Santoso	70	70
6	Bagas Wijaksono	70	50
7	Bayu Firmansyah	70	55
8	Billbina Elsa Cahya Agustina	70	75
9	Cindy Valentina	70	70
10	Cintya Ramadhani	70	65
11	Danang Hanis Dwi Prastyo	70	60
12	Dani Pratama	70	70
13	Devi Ayu Setianingsih	70	68
14	Indah Ayuningtyas	70	75
15	Ismathul Dwi Hatikasari	70	60
16	Lyly Dwi Putri	70	75
17	M. Haris Ardyansah	70	70
18	Moch. Danta Elvansyah Sulistyo	70	90
19	Moch. Fatchur Roziq	70	70
20	Moh. Rio Ramadhani	70	60
21	Mohamad Fajar Tian	70	50
22	Muhamad Dhani Radhitya	70	35
23	Muhammad Angga Bayu Adi Prasetya	70	0
24	Muhammad Reza	70	70
25	Naila Komala	70	70
26	NurFitria	70	65
27	Patra Widhi Airensagea	70	70
28	Putri Pratiwi	70	65
29	Radifra Yuga Perdiana	70	80

Berdasarkan tabel 1.1 di atas, bahwa masih banyak siswa yang nilai atau hasil belajar pada mata pelajaran IPS di bawah 70 (KKM). Maka dengan adanya data tersebut dapat mendukung adanya pembaharuan dalam pembelajaran dengan cara memberikan inovasi baru melalui pengembangan media yang berbasis *Adobe Flash CS6*.

Selaras dengan data tersebut, maka dalam pengembangan media pembelajaran ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (RnD). Suatu penelitian yang dapat menghasilkan produk tertentu dengan pengujian kelayakan produk secara valid, efektif dan praktis digunakan disebut dengan RnD (*Research and Development*). Borg and Gall mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan terdiri atas 10 prosedur dalam pengembangannya. Diantara adalah potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk dan pembuatan produk awal.⁸

Sedangkan *Adobe Flash CS6* yakni sebuah perangkat lunak yang mampu mendesain berbagai gambar, animasi dan navigasi yang diaplikasikan pada komputer. Selain itu juga memberikan banyak fitur menarik yang dapat digunakan oleh pengguna seperti suara, gambar, grafik, dan lain sebagainya sesuai dengan kebutuhan pembuat atau animator. Dengan demikian, dapat pula dipergunakan dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik terlebih pada mata pelajaran IPS.⁹

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh beberapa ahli salah satunya yaitu Hasby Maulidzana Al-Amin dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Melalui *Adobe Flash Player* Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Materi Pelajaran

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hal 297.

⁹ Sri Rezeki, *Pemanfaatan Adobe Flash Cs6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi Dan Fungsi Inver*, Jurnal Program Studi Magister Pendidikan Matematika Universitas Riau Volume 2 Nomor 4 (Tahun 2018), hal. 859.

Fikih Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri Puncu Kab. Kediri”. Dalam penelitian tersebut sama-sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan (RnD). Adapun yang menjadi perbedaan yaitu pada teori pengembangan yang digunakan, dalam penelitian tersebut Hasby Maulidzana Al-Amin menggunakan teori pengembangan yang dikemukakan oleh Dick abd Carey dengan 9 langkah penelitian diantaranya; analisis kebutuhan, analisis pembelajaran, analisis pembelajaran dan konteks, tujuan umum khusus, mengembangkan instrumen, mengembangkan strategi pembelajaran, mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, merancang dan melakukan evaluasi formatif, dan melakukan revisi. Kedua penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* dengan instrumen berupa angket dan responden dalam kedua penelitian ini sama-sama dari jenjang SMP/MTs kelas VIII dengan tujuan yang sama yaitu mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan beberapa uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS6* memiliki beberapa kelebihan antara lain; (1) media dapat dioperasikan secara mandiri oleh pengguna (siswa maupun guru), (2) media dapat digunakan untuk belajar dimana saja baik di dalam kelas maupun di luar kelas. (3) media memuat tampilan-tampilan fitur dan gambar tentang materi yang menarik, (4) di dalam media memuat musik yang dapat diatur secara mandiri oleh pengguna. (5) terdapat quiz sebagai evaluasi pembelajaran beserta dengan penskorannya.

Dari beberapa data pendukung di atas, maka dapat dijadikan acuan oleh peneliti dalam mengambil judul yang tepat. Sehingga peneliti mengambil judul **“Pengembangan Media Pembelajaran IPS berbasis *Adobe Flash CS6* Materi IPS Terpadu Kelas VIII SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan dalam penelitian yang dilakukan di SMPN 3 Kedungwaru dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran IPS berbasis *Adobe Flash CS6* materi IPS Terpadu kelas VIII SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung tahun pelajaran 2019/2020 ?
2. Bagaimana tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran IPS berbasis *Adobe Flash CS6* materi IPS Terpadu kelas VIII SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung tahun 2019/2020 ?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas maka, tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran IPS berbasis *Adobe Flash CS6* materi IPS Terpadu kelas VIII SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung tahun pelajaran 2019/2020.

2. Untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran IPS berbasis *Adobe Flash CS6* materi IPS Terpadu kelas VIII SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung tahun 2019/2020.

D. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kegunaan Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memeberikan masukan untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran IPS berbasis *Adobe Flash CS6* materi IPS Terpadu Kelas VIII SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung.
 - b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pedoman bagi penelitian selanjutnya.
2. Kegunaan Praktis
 - a. Bagi Kepala SMPN 3 Kedungwaru

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan untuk mengambil kebijakan yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa terutama di lingkungan sekolah yang dipimpin.
 - b. Bagi Guru SMPN 3 Kedungwaru

Hasil penelitian ini diharapkan bisa sebagai masukan untuk membimbing dan memberikan motivasi yang dapat menumbuhkan minat peserta didik sehingga dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan akan berguna bagi siswa sebagai bekal pengetahuan siswa agar lebih baik meningkatkan minat dalam belajar baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik.

d. Bagi perpustakaan IAIN Tulungagung

Hasil penelitian ini bagi perpustakaan IAIN Tulungagung berguna untuk menambah literatur di bidang pendidikan terutama yang bersangkutan dengan “Pengembangan Media Pembelajaran IPS berbasis *Adobe Flash CS6* Materi IPS Terpadu Kelas VIII SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung”.

e. Bagi peneliti yang akan datang

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi pijakan dalam perumusan desain penelitian lanjutan yang lebih mendalam dan lebih komprehensif khususnya yang berkenaan dengan penelitian mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran IPS berbasis *Adobe Flash CS6* Materi IPS Terpadu Kelas VIII SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung”.

E. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

a. Pengembangan

Yaitu metode yang digunakan dalam penelitian.¹⁰

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hal. 297

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan.¹¹

c. Mata Pelajaran IPS Terpadu

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan gabungan dari berbagai macam ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya, yang berisi tentang kajian manusia dan dunia.¹²

2. Penegasan Operasional

Dari judul di atas yakni “Pengembangan Media Pembelajaran IPS berbasis *Adobe Flash CS6* Materi IPS Terpadu Kelas VIII SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung”. Dimana diharapkan setelah pendidik memahami pentingnya media pembelajaran IPS berbasis *Adobe Flash CS6* sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Pendidik dapat lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran IPS berbasis *Adobe Flash CS6* guna memperoleh pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran.

¹¹ Muhibuddin Fadhli, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar*, (Universitas Muhammadiyah Ponorogo) Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Vol. 3 No. 1 Januari 2015, hal. 26

¹² Syahrizal Febriawan, *Pembelajaran IPS Terpadu “Studi Kasus di Tiga SMP Negeri Kota Semarang*, Skripsi (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2013), hal.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan skripsi berisi tentang hal-hal yang akan dibahas dalam skripsi pengembangan ini, sehingga diharapkan dapat mempermudah dan memberikan gambaran secara umum kepada pembacanya. Adapun sistematika penulisan skripsi pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagian Awal

Bagian awal skripsi terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran, daftar gambar, dan abstrak.

2. Bagian Inti

Bab I: Pendahuluan, memuat A) Latar Belakang Masalah, B) Rumusan Masalah, C) Tujuan Penelitian dan Pengembangan, D) Hipotesis Penelitian, E) Kegunaan Penelitian, F) Penegasan Istilah, dan G) Sistematika Pembahasan.

Bab II: Landasan Teori, meliputi A) Deskripsi Teori, B) Kerangka Berfikir, C) Penelitian terdahulu.

Bab III: Metode Penelitian, yang memuat tiga hal pokok, yaitu A) Langkah-langkah Penelitian, B) Metode Penelitian Tahap I, meliputi 1) Populasi dan Sampel, 2) Teknik Pengumpulan Data, 3) Instrument Peneliti, 4) Analisis Data, 5) Perencanaan Desain Produk, 6) Validasi Desain C) Metode Penelitian Tahap II, meliputi 1) Model Rancangan Desain Eksperimen untuk Menguji, 2) Populasi dan Sampel, 3) Teknik

Pengumpulan Data, 4) Instrumen Penelitian, dan 5) Teknik Analisis data.

Bab IV: Hasil Pengembangan Dan Pembahasan, dalam bab ini dibahas mengenai A) Penyajian Hasil Penelitian dan Pengembangan, meliputi 1) Penelitian dan Pengumpulan Data Awal, 2) Perencanaan, dan 3) Penyajian Produk pengembangan media pembelajaran, B) Penyajian Data Uji Coba meliputi 1) Uji Validitas Media Pembelajaran, dan 2) Uji Validitas Soal Post-test, C) Revisi Produk, D) Uji Coba Lapangan, meliputi 1) Penyajian Data dan 2) Pembahasan.

Bab V: Penutup, yang memuat tentang kesimpulan dan penjelasan produk dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan serta saran-saran yang berkaitan dengan pengembangan lebih lanjut.