

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan mutu dan kualitas manusia serta merupakan hal yang terpenting di dalam hidup (Catur Saputro et al., 2015). Mutu pendidikan yang ada bergantung pada pelaksanaan pembelajaran yang terlihat pada keberhasilan belajar siswa (Catur Saputro et al., 2015). Oleh karena itu, untuk meningkatkan keberhasilan belajar siswa, salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan. Pendidikan merupakan komponen utama untuk perubahan dan peningkatan kualitas sumber daya manusia suatu bangsa (Zahroh et al., 2019).

Pendidikan suatu bidang yang memiliki pengaruh besar bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, pendidikan harus mampu beradaptasi terhadap kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan yang ada. Dengan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan yang terjadi, memiliki pengaruh yang sangat besar di berbagai bidang kehidupan manusia (Rezeki & Ishafit, 2017). Oleh karena itu, pendidikan juga harus dapat memanfaatkan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan agar proses pembelajaran dapat dilakukan dengan cara yang menarik dan efisien (Rezeki & Ishafit, 2017).

Dalam pembelajaran, dibutuhkan proses antara guru dan siswa dalam bentuk interaksi untuk mencapai tujuan tertentu. Pembelajaran merupakan usaha atau proses yang dilakukan guru terhadap siswa untuk memperoleh perubahan sikap, keterampilan serta bertambahnya ilmu pengetahuan (Novita et al., 2019).

Tujuan dari dilaksanakannya pembelajaran adalah untuk membimbing siswa agar dapat meningkatkan wawasan serta pengetahuan yang belum diketahui sebelumnya serta perubahan sikap dan perilaku ke hal yang positif. Selain itu, tujuan utama dari proses pembelajaran adalah siswa menjadi paham mengenai materi yang diajarkan (Masykur et al., 2017). Pembelajaran merupakan proses yang tidak terlepas dari interaksi antara guru, siswa dan lingkungan pembelajaran yang saling mempengaruhi dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran (Sukma Riski & Yundra, 2018).

Saat ini, pembelajaran dilakukan secara jarak jauh atau daring. Hal ini dikarenakan terjadinya pandemi Covid-19 yang telah menyebar ke seluruh negara, bahkan Indonesia (Shinta Daulay et al., 2020). Tentunya, pembelajaran jarak jauh yang saat ini dilaksanakan memiliki pengaruh dalam hal psikologis terutama terhadap siswa (Mahmudah, 2020). Pembelajaran jarak jauh yang diterapkan juga menimbulkan beberapa fenomena baru, seperti meningkatnya kesadaran orang tua akan pendidikan yang sering terabaikan, meningkatnya pemahaman guru terhadap kondisi anak dan keluarga, serta meningkatnya literasi digital guru (Jusuf et al., 2020).

Dengan memanfaatkan teknologi, diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Proses pembelajaran saat ini dilakukan dengan pembelajaran jarak jauh bertujuan untuk memenuhi standar pendidikan dengan pemanfaatan teknologi informasi dengan menggunakan media perangkat komputer atau *mobile* (Pakpahan & Fitriani, 2020). Namun, pembelajaran jarak jauh pada saat ini belum efektif, karena kurangnya media pembelajaran yang tersedia.

Selama ini, pelaksanaan pembelajaran jarak jauh khususnya di SMP Negeri 7 Tanjungpandan masih kurang efektif dan menarik terutama dalam penyampaian materi kepada siswa. Hal ini dikarenakan tidak adanya media pembelajaran yang mendukung pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. Sehingga, sistem belajar yang selama ini diterapkan dalam pembelajaran jarak jauh lebih banyak pemberian tugas daripada penjelasan materi. Padahal, dalam proses pembelajaran, penjelasan materi merupakan proses yang sangat penting. Hal ini mengakibatkan sering kali siswa menjadi kurang memahami materi yang dipelajari.

Topik yang akan dibahas adalah tentang perancangan media pembelajaran multimedia interaktif dengan mata pelajaran yang ada di SMP Negeri 7 Tanjungpandan untuk mengatasi pembelajaran jarak jauh yang kurang efektif karena tidak adanya media pembelajaran yang mendukung serta waktu penjelasan materi yang diberikan kepada guru sangat terbatas. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, media pembelajaran ini akan digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran jarak jauh serta menambah minat siswa untuk belajar dengan media pembelajaran yang menarik dan membantu serta mempermudah guru untuk menyampaikan materi kepada siswa.

Materi yang akan penulis bawakan adalah materi Tata Surya. Tujuannya adalah agar proses pembelajaran Tata Surya pada pembelajaran jarak jauh menjadi lebih efektif dan menarik, sehingga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan siswa dapat lebih memahami materi tersebut. Selama ini, proses belajar mengajar pada umumnya merupakan proses belajar mengajar tatap muka di sekolah, di mana guru dan siswa berinteraksi secara langsung di kelas. Namun, karena terjadinya pandemi Covid-19, pada saat ini pembelajaran harus

dilaksanakan jarak jauh dengan sistem belajar lebih banyak pemberian tugas daripada penjelasan materi.

Oleh karena itu, diperlukan strategi agar pembelajaran jarak jauh yang berjalan pada saat ini dapat menjadi menarik dan efisien. Strategi yang digunakan dalam pembelajaran jarak jauh berupa penggunaan media komunikasi (Pakpahan & Fitriani, 2020), serta penggunaan media pembelajaran yang mendukung pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan multimedia interaktif. Untuk itu, diperlukan sebuah media pembelajaran yang menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran (Yuwita et al., 2019).

Dengan media pembelajaran multimedia interaktif ini, dapat membantu guru dan siswa dalam melakukan proses pembelajaran jarak jauh. Sehingga pembelajaran jarak jauh menjadi lebih efektif. Media pembelajaran multimedia interaktif merupakan media yang mengombinasikan segi visual, *audio* dan animasi untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi (Yuwita et al., 2019). Selain itu, media pembelajaran multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang mendukung penggunaan teknologi informasi di dalam pendidikan untuk meningkatkan minat belajar siswa (Rezeki & Ishafit, 2017).

Beberapa penelitian media pembelajaran multimedia interaktif sebelumnya, seperti media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash* pada mata pelajaran perekayasa sistem antena (Sukma Riski & Yundra, 2018), media pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flash* untuk pengenalan bahasa sunda (Sintawati, 2018) dan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash* pada materi pecahan (Lestiyorini & Noviyanto, 2020). Selain itu, terdapat

media pembelajaran multimedia interaktif yang berupa *game* edukasi seperti media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi pada materi pengenalan warna menggunakan *Adobe Flash* (Rozi & Khomsatun, 2019) dan media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi pada materi sistem pernapasan menggunakan *Adobe Flash* (Ganda et al., 2020). Pada penelitian-penelitian tersebut masih menggunakan aplikasi lama, yaitu *Macromedia Flash* dan *Adobe Flash*.

Dalam penelitian tersebut hasil dari pembuatan media pembelajaran tersebut masih dikemas ke dalam keping *Compact Disk*. Hal itu mengakibatkan media pembelajaran tersebut hanya dapat digunakan pada komputer saja. Selain itu, terdapat media pembelajaran interaktif yang hanya berbasis *android*. Sehingga media pembelajaran tersebut hanya dapat digunakan pada perangkat *mobile* saja. Bahkan, ada yang tidak disebutkan secara rinci media pembelajaran yang dibuat dapat dijalankan pada media apa saja. Beberapa media pembelajaran yang dibuat juga hanya berupa tulisan tanpa adanya video penjelasan materi, sehingga menyebabkan media pembelajaran tersebut menjadi kurang menarik dan membosankan.

Berdasarkan hal tersebut, penulis akan membuat media pembelajaran multimedia interaktif yang dapat digunakan pada komputer dan *mobile*. Hal ini, bertujuan agar media pembelajaran yang telah dibuat dapat menjadi media pembelajaran yang *user friendly*, di mana media pembelajaran ini dapat digunakan dengan mudah oleh guru dan siswa untuk mempermudah proses pembelajaran jarak jauh yang berlangsung. Sehingga, media pembelajaran multimedia interaktif yang dapat digunakan pada komputer dan *mobile* akan memberikan fleksibilitas penggunaan, di mana dapat memberikan alternatif belajar kepada siswa. Selain itu,

media pembelajaran multimedia interaktif yang penulis buat di dalamnya akan terdapat video penjelasan materi serta animasi dan fitur lainnya yang mendukung proses pembelajaran, sehingga pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang ada.

Penelitian ini, akan dibuat menggunakan aplikasi *Adobe Animate*. *Adobe Animate* merupakan aplikasi yang kuat untuk membuat konten animasi dan multimedia (Samsudin et al., 2019). Aplikasi ini memiliki berbagai fitur yang menarik serta kemudahan yang dimiliki, seperti fitur menggambar, ilustrasi, mewarnai, dan animasi serta dapat dijalankan pada *Microsoft Windows* dan *Mac Os* (Yusuf et al., 2019). Selain aplikasi *Adobe Animate*, peneliti juga menggunakan *Adobe Illustrator* untuk pembuatan gambar *vektor* pada media pembelajaran. *Adobe Illustrator* merupakan aplikasi desain berbasis *vektor* yang memiliki fitur yang bisa diandalkan untuk membuat desain pekerjaan yang kreatif (Novitasari et al., 2015). Selain itu, aplikasi ini juga tidak membutuhkan spesifikasi *hardware* yang tinggi, sehingga bisa dijalankan pada komputer menengah (Enterprise, 2018).

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *research and development* dengan model *ADDIE*. Metode penelitian *research and development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dan menguji keefektifan dari produk tersebut (Rezeki & Ishafit, 2017).

Dalam penelitian ini, topik yang akan dibahas adalah media pembelajaran multimedia interaktif yang telah dibuat, dapat membantu dan meningkatkan pengetahuan guru dan minat siswa dalam proses belajar yang dilakukan secara jarak jauh atau daring di masa pandemi Covid-19. Berdasarkan hal tersebut, penelitian

ini akan menggunakan aplikasi *Adobe Animate* dan *Adobe Illustrator* yang diharapkan dapat diandalkan dalam pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif dengan memiliki berbagai fitur yang menarik seperti fitur menggambar *vektor*, ilustrasi, mewarnai, dan animasi.

1.2 Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan pada saat ini kurang efektif dalam menyampaikan materi kepada siswa di SMP Negeri 7 Tanjungpandan.
2. Tidak adanya media pembelajaran multimedia interaktif untuk mendukung pembelajaran jarak jauh di SMP Negeri 7 Tanjungpandan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana merancang pembelajaran jarak jauh menjadi efektif menggunakan multimedia interaktif dalam menyampaikan materi kepada siswa di SMP Negeri 7 Tanjungpandan ?
2. Bagaimana merancang media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Animate* dan *Adobe Illustrator* di SMP Negeri 7 Tanjungpandan ?
3. Bagaimana penerapan media pembelajaran multimedia interaktif kepada siswa di SMP Negeri 7 Tanjungpandan ?

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran multimedia interaktif yang dibuat adalah media pembelajaran yang berbasis komputer dan *mobile*.
2. Perancangan media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Animate* dan *Adobe Illustrator*.
3. Penelitian media pembelajaran multimedia interaktif ini hanya membahas mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada materi Tata Surya.
4. Penelitian media pembelajaran multimedia interaktif ini ditujukan kepada guru dan siswa kelas VII SMP Negeri 7 Tanjungpandan.
5. Penelitian media pembelajaran multimedia interaktif ini akan dibuat *user friendly*, di mana dapat digunakan dengan mudah oleh guru dan siswa kelas VII SMP Negeri 7 Tanjungpandan.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Agar proses menyampaikan materi pada pembelajaran jarak jauh di SMP Negeri 7 Tanjungpandan menjadi lebih efektif dan *user friendly*.
2. Menambah minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada materi Tata Surya di SMP Negeri 7 Tanjungpandan.
3. Untuk mendukung proses pembelajaran jarak jauh menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif di SMP Negeri 7 Tanjungpandan.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoretis

Diharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya di bidang media pembelajaran multimedia interaktif.

2. Manfaat Praktis

a. Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi serta membantu masyarakat dalam penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif.

b. Penulis

Penulis dapat meningkatkan pemahaman mengenai perancangan dan pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Animate* dan *Adobe Illustrator*.

c. Almamater

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi bahan kajian ilmu bagi almamater berhubungan dengan media pembelajaran multimedia interaktif.

d. Instansi

Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah proses belajar mengajar serta menambah minat siswa dalam belajar khususnya di SMP Negeri 7 Tanjungpandan pada masa pandemi Covid-19.