

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Dunia pendidikan dituntut untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam meningkatkan mutu pendidikan, pendidikan yang baik adalah pendidikan yang akan memunculkan sumber daya manusia yang berkualitas. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan juga membawa dampak pada setiap bidang kehidupan yang mendorong setiap aktivitas pendidikan harus beradaptasi dengan cepat, yang paling utama ialah penyesuaian penggunaan ilmu teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran pada saat ini terhambat karena adanya pandemic *Covid-19*, yang menyebabkan pembelajaran dilakukan secara online atau daring dengan memanfaatkan teknologi pendidikan. Salah satu perkembangan iptek dalam dunia pendidikan saat ini, adanya integrasi dalam penggunaan perangkat teknologi informasi interaktif, dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis multimedia dalam proses pembelajaran, seperti dalam pembelajaran yang dilakukan pada tingkat Sekolah Menengah Atas.

Berdasarkan hasil observasi (lampiran 3) di SMA Negeri 2 Kota Jambi pada 27 Januari 2021, diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan secara online atau daring ini cukup membuat peserta didik sulit memahami materi, merasa bosan dan banyak kendala eksternal lainnya. Berdasarkan pengalaman PLP pada tahun ajaran 2020/2021 di SMA Negeri 2 Kota Jambi, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat siklus atau proses, apalagi dijelaskan secara online. Pendidik harus dituntut lebih kreatif dan inovatif dalam

melakukan pembelajaran agar dapat meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik dalam proses belajar. Jika keaktifan belajar peserta didik di optimalkan, hal ini juga akan berdampak pada prestasi belajar peserta didik seperti dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah salah satu media yang tepat dalam proses pembelajaran, bukan hanya media visual, namun juga bisa menggunakan media audio visual bahkan animasi yang dapat menarik minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran daring. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran online atau daring saat ini bisa dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash Cs6*.

Media pembelajaran multimedia interaktif ini adalah media yang berisi materi tertulis dan video tiga dimensi (3d) yang dibuat dengan software *adobe flash*. Media yang dikembangkan ini memiliki kapasitas ukuran yang kecil sehingga tidak memakan ruang ponsel, dapat digunakan dalam pembelajaran offline maupun online, sehingga tidak hanya dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada masa covid, namun juga dapat digunakan sebagai media alternative untuk menanggulangi kekurangan dalam memahami pembelajaran saat daring. *Adobe flash* merupakan *software* yang dapat digunakan untuk membuat animasi, game, presentasi, web, animasi pembelajaran dan film. Animasi yang dihasilkan oleh *adobe flash* berupa animasi file movie. Movie yang dihasilkan berupa grafik ataupun teks. Selain itu juga, *adobe flash* memiliki kemampuan

untuk mengimpor file suara, video, dan gambar dari aplikasi lain. Menggunakan *adobe flash* dalam proses pembelajaran akan membuat pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif dan menyenangkan (Sugandi dan Rasyid. 2019). Menurut Hidayah dan Ani (2017) bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *adobe flash CS6* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan membuat peserta didik tidak merasa bosan dengan materi yang di ajarkan.

Berdasarkan hal tersebut, dengan demikian diperlukannya suatu media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* pada materi sistem ekskresi yang diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami proses atau siklus sistem ekskresi. Media yang akan di buat terdapat penjelasan, video, serta animasi yang berbeda, serta terdapat media visual, audio, serta audio visual. Media tersebut juga di kembangkan dengan berbasis android, sehingga peserta lebih mudah untuk mengakses media pembelajaran tersebut. Media pembelajaran dirancang dengan hasil yang mempunyai kapasitas penyimpanan yang kecil, karena proses pembelajaran akan lebih efisien dan efektif, apabila media yang di butuhkan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi dan semangat belajar. Hal ini menjadi penting untuk dilakukan penelitian dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS6* Untuk Pembelajaran Sistem Ekskresi Kelas XI SMA”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana Mengembangkan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS6* Untuk Pembelajaran Sistem Ekskresi Kelas XI Sma?

2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS6* Untuk Pembelajaran Sistem Ekskresi Kelas XI Sma?
3. Bagaimana respon guru terhadap Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS6* Untuk Pembelajaran Sistem Ekskresi Kelas XI Sma?
4. Bagaimana respon siswa terhadap Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS6* Untuk Pembelajaran Sistem Ekskresi Kelas XI Sma?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengembangkan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS6* Untuk Pembelajaran Sistem Ekskresi Kelas XI Sma
2. Untuk Menjelaskan kelayakan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS6* Untuk Pembelajaran Sistem Ekskresi Kelas XI Sma
3. Untuk menjelaskan respon guru terhadap Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS6* Untuk Pembelajaran Sistem Ekskresi Kelas XI Sma
4. Untuk menjelaskan repon peserta didik terhadap Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS6* Untuk Pembelajaran Sistem Ekskresi Di Kelas XI Sma

#### 1.4 Spesifikasi Produk

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk dalam bentuk media pembelajaran pada materi pembentukan urine yang dapat membantu proses pembelajaran siswa. Spesifikasi media pembelajaran sistem ekskresi adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran multimedia interaktif pada pembelajaran sistem ekskresi yang dikembangkan dibuat dan didesain menggunakan *Adobe Flash CS6*.
2. Media pembelajaran multimedia interaktif pada pembelajaran sistem ekskresi yang dikembangkan dilengkapi dengan fitur menu, kompetensi, materi, kuis, profil.
3. Kuis pada Media pembelajaran multimedia interaktif pada pembelajaran sistem ekskresi yang dikembangkan berupa soal latihan dan juga cocokologi organ-organ yang berperan dalam sistem ekskresi.
4. Media pembelajaran multimedia interaktif pada pembelajaran sistem ekskresi yang dikembangkan berisikan materi yang tertulis dan juga berupa beberapa video pembelajaran.
5. Jenis font pada isi yaitu Times New Roman dengan ukuran font 32
6. Jenis font pada judul yaitu Arial dengan ukuran 48
7. Warna font : hitam, putih, orange, hijau, biru
8. Terdapat petunjuk dengan ikon tanda Tanya pada beberapa sub menu
9. Latar background dibuat dengan warna-warna yang disesuaikan isi media
10. Materi pada media pembelajaran materi semester genap kelas XI yaitu sistem ekskresi
11. Media pembelajaran menggunakan dubbing satu bahasa (bahasa indonesia)

12. Media pembelajaran multimedia interaktif pada pembelajaran sistem ekskresi yang dikembangkan dapat di akses pada link <https://intanmarlinadewi.blogspot.com/2021/12/media-pembelajaran-sistem-ekskresi.html?m=1>
13. Format program dalam bentuk *swf*. dan *exe*.
14. Media pembelajaran multimedia interaktif pada pembelajaran sistem ekskresi yang dikembangkan dapat digunakan secara online maupun offline

### **1.5 Pentingnya Pengembangan**

Pentingnya media pembelajaran ini ialah

1. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan tujuan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang terjadi
2. Media pembelajaran ini diharapkan akan memunculkan motivasi belajar yang tinggi pada materi sistem urine yang dilakukan secara daring
3. Media pembelajaran ini dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran pada saat pandemic covid-19

### **1.6 Asumsi dan Batasan Pengembangan**

#### **1.6.1 Asumsi Pengembangan**

Asumsi pengembangan ini adalah :

1. Media yang dihasilkan berguna sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat membantu siswa dalam memahami materi sistem pembentukan urine pada manusia
2. Media yang dihasilkan berguna sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran sistem pembentukan urine pada manusia

3. Menambah pengetahuan penulis tentang aplikasi *Adobe Flash CS6* yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran pada materi sistem pembentukan urine pada manusia

#### 1.6.2 Batasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan ini adalah:

1. Materi yang terdapat dalam media pembelajaran hanya materi sistem ekskresi.
2. Media pembelajaran diujikan dengan kelompok besar dan kelompok kecil, dengan kelompok kecil berada pada satu sekolah yang di ambil kurang lebih 15 siswa, dan kelompok besar diambil pada 3 kelas yang berbeda.

#### 1.7 Definisi Istilah

Definisi istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah suatu penelitian yang memiliki tujuan untuk menghasilkan produk yang dilihat kelayakannya
2. Media pembelajaran multimedia interaktif untuk pembelajaran sistem ekskresi adalah media pembelajaran yang memberikan alternative dalam memenuhi kebutuhan belajar peserta didik, didalam media tersebut berisi materi-metari yang berkaitan dengan sistem ekskresi
3. *Adobe Flash CS6* merupakan *software* yang dapat digunakan untuk membuat animasi, *game*, presentasi, web animasi pembelajaran dan film.
4. Sistem ekskresi merupakan sistem yang bertujuan untuk mengelola dan mengeluarkan zat-zat sisa metabolisme dan racun dari dalam tubuh, zat sisa metabolisme akan menimbulkan sejumlah masalah pada kesehatan pada

tubuh jika tidak di buang. Organ yang berperan dalam pengeluaran zat sisa metabolisme berupa kulit, paru-paru, hati, dan ginjal. Kulit akan mengeluarkan zat sisa berupa keringat, paru-paru akan mengeluarkan zat sisa berupa CO<sub>2</sub>, hati akan mengeluarkan zat sisa berupa cairan empedu, dan ginjal akan mengeluarkan zat sisa berupa urine.