

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang terdapat pada perangkat pembelajaran. Dalam melaksanakan suatu pembelajaran tidak lepas dari adanya media pembelajaran. Media pembelajaran menjadi komponen yang cukup penting peranannya dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif merupakan gabungan dari berbagai jenis media seperti: seperti teks, animasi, gambar, suara, video, ilustrasi yang didalamnya terdapat elemen interaktif untuk menciptakan komunikasi dan interaksi yang baik antara guru dan siswa.¹ Guru menggunakan media sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didiknya dengan baik. Tanpa adanya media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media interaktif bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah untuk memahami, dan jelas sehingga informasi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami.² Media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran, karena media pembelajaran merupakan perantara antara pengajar dengan peserta didik dalam mentransfer ilmu pengetahuan.

Pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran, diperkuat oleh pendapat Edgar Dale yang mengemukakan teori Kerucut Pengalaman (*Cone of Experience*) untuk memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa.³ Melalui kerucut

¹ Anni Holila Pulungan, "The Use of Interactive Learning Media for Teachers in Rural Areas," *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal* 4, no. 1 (2021): 524–532.

² K. Kustyarini, Sri Utami, and Endang Koesmijati, "The Importance of Interactive Learning Media in a New Civilization Era," *European Journal of Open Education and E-learning Studies* 5, no. 2 (2020): 48–60.

³ Kurnia Muhajarah and Farida Rachmawati, "Game Edukasi Berbasis Android: Urgensi Penggunaan, Pengembangan Dan Penguji Kelayakan," *Justek : Jurnal Sains dan Teknologi* 2, no. 2 (2019): 29.

pengalaman, dapat diketahui bahwa semakin kongkrit bahan pengajaran yang dipelajari, contohnya melalui pengalaman langsung, maka semakin banyak pula pengalaman yang diperolehnya. Sebaliknya, semakin abstrak materi pengajaran yang disampaikan, contohnya hanya mengandalkan bahasa verbal, maka semakin sedikit pengalaman yang diperoleh. Tidak hanya itu, teori yang dikemukakan oleh Jean Piaget menyatakan bahwa usia siswa Sekolah Dasar masih dalam tahap rasional kongkrit yang membutuhkan alat peraga (media) yang konkret (nyata) untuk menjelaskan suatu konsep.⁴ Guru harus menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa agar materi yang dipelajari dapat dipahami oleh siswa serta dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.⁵ Hal ini nyatanya sudah terbukti dengan adanya pandemi Covid-19 yang mengharuskan semua orang untuk berdiam diri di rumah untuk memutus mata rantai penyebaran virus korona. Banyak lembaga pendidikan baik dari tingkat pendidikan dasar, menengah, dan tinggi yang menerapkan pembelajaran dalam jaringan/online untuk melanjutkan proses pembelajaran. Guru harus bisa mengadaptasi konten pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman seperti model pembelajaran, pendekatan pembelajaran, media dan alat peraga, serta penguatan peran guru. Media yang dirancang guru dalam proses belajar mengajar harus efektif dan mengandung hal yang positif sehingga dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik. Penelitian terdahulu oleh Wasiati pada tahun 2021 yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dan tepat dapat menjadi rangsangan bagi siswa sehingga hasil belajar meningkat.⁶

⁴ Farista Fitria Nurul Arfiani and Eva Latipah, "Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar Di SD Negeri Maguwoharjo 1 Depok Sleman," *Tafhim Al-'Ilmi* 12, no. 2 (2021): 38–57.

⁵ Ibnu Rusydi, "Peranan Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Kegiatan Pembelajaran Dan Perkembangan Dunia Pendidikan," *Warta Dharmawangsa: Jurnal Universitas Dharmawangsa* 53, no. 9 (2017): 1689–1699, <https://www.neliti.com/id/publications/290643/peranan-perkembangan-teknologi-informasi-dan-komunikasi-dalam-kegiatan-pembelaja>.

⁶ Wasiati, "Media Pembelajaran Bagi Anak Usia Sekolah Dasar," *Jurnal Prodi PGMI Al-Misbah* 7, no. 1 (2021): 51–64.

Jika media yang dirancang guru tersebut disenangi peserta didik, maka dapat meningkatkan motivasi serta prestasi belajar peserta didik.

Adobe Animate Creative Cloud merupakan perangkat lunak komputer yang didesain oleh *Adobe System* dan mempunyai kemampuan untuk membuat berbagai jenis proyek termasuk animasi, media interaktif, game, aplikasi ponsel cerdas, dan lain sebagainya.⁷ *Adobe Animate Creative Cloud* memiliki beberapa fitur unggulan, seperti *Creative Cloud Libraries* dan *Adobe Stock Integration*. *Adobe Animate Creative Cloud* sangat sesuai untuk membuat suatu situs web yang interaktif, menarik dan dinamis. Menurut Setiadi, et al., pada tahun 2019, media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Animate Creative Cloud* merupakan gabungan konsep pembelajaran dengan teknologi audiovisual yang mampu menghasilkan fitur-fitur baru yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan.⁸ Aplikasi ini berbasis animasi vektor ini dapat digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III di SDN Jurang Mangu Timur 01 ditemukan permasalahan bahwa siswa masih belum bisa membedakan antara hak dan kewajibannya. Kemampuan pemahaman konsep akan hak dan kewajiban memiliki peranan penting bagi anak terutama pada usia sekolah dasar.⁹ Pemahaman hak dan kewajiban pada anak tidak hanya sebagai alat untuk memungkinkan peserta didik memahami hak mereka sendiri, akan tetapi untuk menghormati hak orang lain dan sebagai bentuk melindungi hak asasi manusia. Tidak hanya dipelajari dan dipahami saja, hak dan kewajiban juga sangat penting untuk diterapkan pada zaman ini karena banyak remaja yang memiliki krisis moral

⁷ Wandah Wibawanto, "Membuat Berbagai Game Android Dengan Adobe Animate" (2019).

⁸ Gatut Setiadi and Nurma Yuwita, "Pengembangan Modul Mata Kuliah Bahasa Indonesia Menggunakan Model Addie Bagi Mahasiswa Iain Sunan Kalijogo Malang," *Akademika : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2020): 200–217.

⁹ N Rahmawati, H Mahfud, and F P Adi, "Peningkatan Pemahaman Konsep Hak Dan Kewajiban Menggunakan Model Make A Match Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan* 6, no. 1 (2020): 52–57.

dalam dirinya.¹⁰ Salah satu penyebabnya ialah pada masa kanak-kanak mereka minim pemahaman akan hak serta kewajiban.

Tidak hanya itu, ditemukan juga permasalahan bahwa pada muatan pembelajaran PPKn dalam buku tema 4 “Kewajiban dan Hakku” subtema 1 “Kewajiban dan Hakku di Rumah” hanya berisikan hal-hal yang mengarah kepada uraian tugas dan materi bacaan saja, dimana cukup membosankan bagi peserta didik dan cenderung sulit untuk dipahami tanpa adanya media yang digunakan, sehingga pembelajaran menjadi satu arah yang didominasi oleh guru. Melalui hasil pengamatan juga diketahui bahwa guru sudah menggunakan media pembelajaran berupa buku dan video. Akan tetapi peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan adaptif sesuai dengan perkembangan teknologi pembelajaran masa kini untuk membentuk suasana belajar yang nyaman dan kondusif sehingga dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam memahami suatu materi pelajaran, khususnya materi kewajiban dan hakku di rumah. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media interaktif *Adobe Animate*.

Untuk mengatasi berbagai permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran diatas, dibutuhkan juga suatu pendekatan pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif dalam merangsang dan membuat peserta didik lebih aktif selama pembelajaran berlangsung. Penelitian oleh Junaedi pada tahun 2021 menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah serta hasil belajar PPKn siswa sekolah dasar.¹¹ Dengan menggunakan *Problem Based Learning*, diharapkan dapat terciptanya pembelajaran yang bermakna karena konsep-konsep yang

¹⁰ Rosyada Ikhwan and Nuriadi Nuriadi, “Pemahaman Serta Penerapan Hak Dan Kewajiban Pada Anak Usia Dini (TK Dan SD) Melalui Pembelajaran PPKn Di Taman Belajar Santai Dusun Bunsalak Desa Jago Kecamatan Praya Lombok Tengah,” *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA* 4, no. 1 (2021).

¹¹ J Junaedi, “Metode Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5 (2021): 704–708, <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1012%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/1012/905>.

siswa temukan dapat digunakan untuk memecahkan masalah. Melalui *Problem Based Learning*, siswa akan terbiasa dalam mencari, menganalisis, mensintesis, dan menerapkan informasi untuk menyelesaikan masalah.

Penelitian sebelumnya oleh Harsiwi, et al., pada tahun 2020 menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat memotivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar.¹² Sejalan dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh Ariyanto, et al., pada tahun 2021 menunjukkan bahwa media pembelajaran TIK interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan penggunaan model pembelajaran *make a match* dan metode pembelajaran ceramah.¹³ Media pembelajaran interaktif yang pola penyajiannya didesain dengan menarik dan menyenangkan dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran serta mudah memahami materi pembelajaran.

Penelitian oleh Prastyo et al., pada tahun 2020 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Dengan *Adobe Animate CC* Pada Materi Gerak Parabola” yang menggunakan *Adobe Animate CC* untuk membuat sebuah pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berupa aplikasi yang diberi nama Visualisasi Gerak Parabola yang teruji layak untuk digunakan.¹⁴ Kemudian penelitian oleh Silvia et al., pada tahun 2021 yang menghasilkan sebuah media *mobile learning* berbasis *android* menggunakan *Adobe Animate CC*. Penelitian tersebut menyatakan bahwa media yang dikembangkan yaitu *mobile learning* menggunakan *Adobe Animate CC* berbasis *android* layak untuk digunakan. Tidak hanya itu, penelitian tersebut menyatakan bahwa media yang dikembangkan berhasil meningkatkan

¹² Udi Budi Harsiwi and Liss Dyah Dewi Arini, “Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 1104–1113.

¹³ Agus Ariyanto, Wahyu Hari Kristiyanto, and Rully Adi Nugroho, “Effect of Interactive Media, Make a Match and Lecture Method on Learning Virus Achievement,” *Biosfer* 14, no. 1 (2021): 36–53.

¹⁴ Irman Said Prastyo and Hartono Hartono, “Pengembangan Media Pembelajaran Dengan *Adobe Animate Cc* Pada Materi Gerak Parabola,” *Phenomenon : Jurnal Pendidikan MIPA* 10, no. 1 (2020): 25–35.

motivasi serta hasil belajar siswa.¹⁵ Kedua penelitian tersebut membuktikan bahwa *Adobe Animate* dapat membuat media pembelajaran yang menarik dan layak untuk digunakan.

Berdasarkan hasil wawancara dan temuan dari jurnal yang ditelaah, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Adobe Animate Creative Cloud* Berbasis *Problem Based Learning* Materi Kewajiban dan Hakku di Rumah Sekolah Dasar”. Pengembangan media ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran interaktif *Adobe Animate* berbasis *Problem Based Learning* yang efektif sebagai salah satu alat media untuk pembelajaran PPKn kelas III Sekolah Dasar. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif *Adobe Animate* berbasis *Problem Based Learning* ini diharapkan mampu menarik minat dan meningkatkan keaktifan siswa dalam mempelajari suatu materi, mampu menstimulus siswa, mampu mengikuti kemajuan Teknologi Informasi, membantu pemahaman siswa mempelajari suatu materi melalui teks, gambar, suara, atau animasi yang dapat mempermudah pendidik dalam melakukan pengajaran di kelas serta menumbuhkan pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Selain itu, materi pembelajaran dapat di akses kapan saja dan dimana saja.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa masih belum memahami konsep hak dan kewajiban.
2. Pentingnya materi hak dan kewajiban karena banyak remaja yang memiliki krisis moral dalam dirinya.
3. Materi pembelajaran PPKn Tema 4 Subtema 1 hanya berisi uraian teks bacaan dan tugas saja.

¹⁵ Silvia Silvia and Imam Bukhori, “Pengembangan Mobile Learning Menggunakan *Adobe Animate* CC Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik,” *Economics and Education Journal (Ecoducation)* 3, no. 1 (2021): 110–124.

4. Proses pembelajaran masih didominasi guru sehingga membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.
5. Dibutuhkannya pengembangan media pembelajaran interaktif *Adobe Animate* berbasis *Problem Based Learning* untuk menunjang pembelajaran di kelas.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan paparan diatas, maka masalah dibatasi pada pengembangan media pembelajaran interaktif *Adobe Animate* berbasis *Problem Based Learning* pada muatan pembelajaran PPKn tema 4 “Kewajiban dan Hakku” subtema 1 “Kewajiban dan Hakku di Rumah” kelas III SD.

D. Perumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang sudah dijelaskan dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana pendefinisian atau analisis kebutuhan mengenai media pembelajaran interaktif *Adobe Animate* berbasis *Problem Based Learning* pada muatan pembelajaran PPKn tema 4 “Kewajiban dan Hakku” subtema 1 “Kewajiban dan Hakku di Rumah” kelas III SD?
2. Bagaimana desain dan produk pengembangan media pembelajaran interaktif *Adobe Animate* berbasis *Problem Based Learning* pada muatan pembelajaran PPKn tema 4 “Kewajiban dan Hakku” subtema 1 “Kewajiban dan Hakku di Rumah” kelas III SD?
3. Bagaimana implementasi dan kelayakan media pembelajaran interaktif *Adobe Animate* berbasis *Problem Based Learning* pada muatan pembelajaran PPKn tema 4 “Kewajiban dan Hakku” subtema 1 “Kewajiban dan Hakku di Rumah” kelas III SD?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan pengembangan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif *Adobe Animate* berbasis *Problem Based Learning* pada muatan pembelajaran PPKn tema 4 “Kewajiban dan Hakku” subtema 1 “Kewajiban dan Hakku di Rumah” kelas III SD.

F. Kegunaan Hasil Penelitian

Dapat digunakan untuk pembelajaran PPKn tema 4 “Kewajiban dan Hakku” subtema 1 “Kewajiban dan Hakku di Rumah” kelas III SD ini diharapkan dapat memberi manfaat, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritik

Secara teori, produk media pembelajaran interaktif *Adobe Animate* berbasis *Problem Based Learning* yang dihasilkan peneliti dapat bermanfaat bagi peneliti lainnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran interaktif *Adobe Animate* berbasis *Problem Based Learning* ini dapat memotivasi dan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, khususnya materi yang sebagian besar berupa hafalan. Selain itu, dengan adanya media tersebut siswa dapat aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

b. Bagi Guru

Media pembelajaran interaktif *Adobe Animate* berbasis *Problem Based Learning* ini dapat memberikan sumbangsih pemikiran dan bahan kajian yang perlu dikembangkan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik. Guru menjadi terbantu untuk menjelaskan materi yang sebagian besar berupa hafalan serta memotivasi para guru untuk dapat membuat media pembelajaran yang inovatif.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Media pembelajaran interaktif *Adobe Animate* berbasis *Problem Based Learning* ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran lainnya.