

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 . Latar Belakang

Media pembelajaran dalam proses belajar merupakan alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah sebuah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat menarik siswa untuk belajar[1]. Dengan adanya media pembelajaran siswa tidak hanya mendengar penjelasan materi dari guru yang disampaikan secara lisan, yang bisa menimbulkan pemahaman yang berbeda antara siswa yang satu dengan yang lainnya. Proses belajar akan dapat berjalan efektif dan efisien apabila ada interaksi positif antara beberapa komponen yang terkandung di dalam sistem pengajaran. Komponen sistem pengajaran berupa tujuan, materi pelajaran, subjek belajar, strategi pembelajaran, media pembelajaran dan penunjang fasilitas belajar, bahan pelajaran, alat pelajaran, dan sebagainya [2]. Pendidik tidak hanya guru sebagai pendidik formal di sekolah, tetapi peran keluarga terutama orang tua juga penting dalam membangun potensialnya dan sekolah akan menunjang potensial-potensial yang ada [3]. Menurut Uno strategi pembelajaran merupakan hal yang perlu diperhatikan guru dalam proses pembelajaran [4]. Untuk itu diperlukan kreativitas guru dalam memilih strategi pembelajaran tersebut.

Multimedia berperan sebagai pengantar atau perantara pesan guru terhadap siswa. Khusna menyatakan bahwa peningkatan motivasi dan ketuntasan belajar dapat tercapai melalui penggunaan multimedia [5]. Alasan lain mengapa multimedia penting sebagaimana yang disampaikan oleh Rahayuningrum semakin luasnya penggunaan multimedia sebagai alat bantu atau media pembelajaran adalah dikarenakan multimedia ini mampu menampilkan berbagai informasi secara audio visual dan juga interaktif [6]. Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memerlukan suatu software yang kompatibel, baik dalam penanganan objek-objek multimedia maupun dalam penanganan keinteraktifan [7]. Menurut Arsyad yang menyatakan bahwa dalam penggunaan media pembelajaran saat proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat atau keinginan siswa dalam belajar [1]. Penelitian Rahmaibu menyatakan dengan menggunakan *Adobe Animate* diperoleh peningkatan hasil belajar PKn dari nilai 71,75 menjadi 83 [8]. Pada penelitian Diaz menyatakan bahwa dengan mengembangkan media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan hasil 88%

oleh ahli materi dan 81% ahli media, serta hasil belajar siswa 76,4% yang artinya bahwa media berpengaruh terhadap hasil belajar [9]. *Adobe Animate* digunakan untuk merancang grafik vektor dan animasi. Program ini juga menawarkan dalam pembuatan grafik raster, teks kaya, skrip *ActionScript* dan embedding audio dan video. *Adobe Animate* merupakan pengembangan dari *Adobe Flash Profesional*, *Macromedia Flash*, dan *Future Splash Animator* adalah program multimedia *authoring* dan animasi komputer yang dikembangkan oleh *Adobe System*. Dengan beberapa aplikasi yang ada dalam *Adobe Animate CC* sangat memungkinkan untuk dimanfaatkan sebagai sarana media pembelajaran pada materi vektor.

Untuk menghasilkan media pembelajaran yang baik digunakan aplikasi *Adobe Animate*. *Adobe Animate* memiliki kelebihan dalam mendisain media diantaranya:

1. Dapat membuat tombol lebih dinamis dengan memaksimalkan *action script* 3.0.
2. Dapat membuat obyek 3 dimensi.
3. Beberapa *tool* grafis yang terdapat pada *software grafis Adobe* diadaptasi dan dimaksimalkan di *software Adobe Flash*.
4. Tampilan interface yang lebih simpel dan cukup mudah dicerna.
5. Membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang ditetapkan sebelumnya.
6. Dapat dikonversi dan dipublikasikan ke dalam beberapa tipe yang cukup umum dipenggunaan software lain, seperti .swf, .html, .gif, .jpeg, .png, .exe, .mov [10].

Berdasarkan masalah diatas peneliti tertarik mencoba untuk membuat sebuah aplikasi sebagai sarana pembelajaran untuk mempelajari materi tentang vektor bagi siswa SMA kelas X dengan mengangkat judul “Penerapan *Discovery Learning* Pada Media Pembelajaran dengan Materi Vektor Berbasis Flash ”

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah berdasarkan latar belakang tersebut adalah Bagaimana membuat media pembelajaran berbasis flash, serta untuk mengetahui apakah penerapan media berbasis *Adobe Animate* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi vektor.

1.3. Tujuan dan Manfaat

1.3.1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi media pembelajaran tentang materi vektor berbasis flash.
2. Untuk mengetahui apakah penerapan media berbasis Adobe Animate dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi vektor.

1.3.2. Manfaat Penelitian

Penelitian Laporan tugas akhir ini dibuat untuk memberikan manfaat di dalamnya.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak diantaranya:

1. Bagi pengguna
 - a. Dengan aplikasi pembelajaran ini dapat membantu siswa SMA kelas X untuk mempermudah serta memahami materi vektor.
 - b. Aplikasi ini diharapkan membantu siswa dalam mempelajari atau mengulang materi pembelajaran diluar jam pelajaran sekolah walaupun tanpa seorang pembimbing atau guru.
 - c. Membantu guru sebagai sarana pendukung dalam memberikan salah satu materi pendidikan vektor.
2. Bagi Peneliti

Manfaat yang didapat bagi peneliti adalah dapat mengembangkan ilmu sekaligus belajar pemrograman yang di dapat dari luar perkuliahan.

1.4. Batasan Masalah

Dalam pembuatan tugas akhir ini agar terhindar dari penyimpangan atau pelebaran pokok masalah, maka dalam penyusunan laporan tugas akhir ini penulis memberikan beberapa batasan masalah, yaitu:

1. Program ini hanya membahas tentang materi vektor
2. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *Adobe Animate Cc*.

1.5. Keterbaruan

Keterbaruan yang dihasilkan dari penelitian ini adalah dihasilkannya sesuatu media pembelajaran dengan pendekatan *discovery learning*. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Fitri dan Derlina yang menyatakan bahwa dengan menggunakan model

pembelajaran *discovery learning* hasil belajar siswa lebih baik, karena siswa akan dituntut untuk lebih aktif pada saat proses belajar mengajar [11]. Selain itu, penelitian ini juga didukung oleh penelitian Putrayasa menyatakan bahwa model *Discovery* dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang memiliki minat belajar tinggi [12]. Dalam penelitian Behjat dengan judul Pengembangan Pembelajaran Matematika berdasarkan *Discovery Learning* untuk Siswa dengan Kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal menyatakan bahwa guru dan siswa sangat membutuhkan pembelajaran instruksional dengan bahasa yang sederhana dan dapat membimbing siswa untuk memahami materi pelajaran. Gaya belajar memiliki dampak yang signifikan bagi siswa matematika, arsitektur dan seni [13]. Guru harus menyediakan bahan ajar yang memungkinkan siswa untuk belajar lebih mudah.

Pada penelitian Klahr menyatakan Sebuah model pembelajaran penemuan adalah proses mental dimana siswa mengasimilasi konsep yang terdiri dari mengamati, mengelompokkan, membuat hipotesis, menjelaskan, mengukur, dan menyimpulkan [14]. Melalui cara inilah siswa dapat mengalami proses mental sendiri guru hanya membimbing dan mengajar mereka. In'am menyatakan Inovasi pembelajaran harus dibuat untuk memungkinkan setiap siswa dapat belajar dengan benar dan juga untuk membuat guru mengajar dengan baik [15]. *Discovery learning* terbukti meningkatkan kualitas pembelajaran dibandingkan dengan metode konvensional, dan peserta didik dapat meningkatkan pengetahuan mereka selama proses pembelajaran [16].

Penelitian Nurseto menyatakan guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang menarik sekaligus menghibur agar tidak kalah dengan teknologi informasi dan dunia hiburan yang semakin canggih [17]. Dalam penelitian Priyanto menyatakan penggunaan media dalam pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan dalam belajar [18]. Dalam penelitian Wuryandari menyatakan proses pembelajaran perlu didukung oleh Media pembelajaran, salah satunya adalah media elektronik seperti penggunaan LCD proyektor, komputer dan lain sebagainya [19]. Penggunaan media pembelajaran penggunaannya harus relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, sesuai kepada kompetensi dan bahan ajar, sehingga dengan penggunaan media dalam pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan cepat dicapai [20].

Multimedia interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran merupakan media yang sangat baik untuk meningkatkan proses belajar siswa dengan memberikan

kesempatan bagi setiap siswa dalam mengembangkan keterampilan, mengidentifikasi masalah, mengorganisasi, menganalisis, mengevaluasi dan mengkomunikasikan informasi [21]. Penelitian Daryanto menyatakan multimedia pembelajaran berguna untuk menyalurkan pesan seperti pengetahuan, keterampilan dan sikap serta dapat menarik pilihan, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali [22].