

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Seiring dengan perkembangan zaman, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi juga mengalami perkembangan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dari hari ke hari menjadi semakin canggih, secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa aspek dalam kehidupan manusia. Salah satu aspek kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek pendidikan.

Kegiatan belajar peserta didik secara formal dilakukan di dalam sekolah sebagai suatu lembaga pendidikan formal untuk menghasilkan peserta didik yang berkualitas. Peningkatan mutu pendidikan formal disekolah pun tidak lepas dari keberhasilan proses pembelajaran. Proses pembelajaran juga membutuhkan media pembelajaran yang tepat supaya dapat mencapai target belajar yang ingin dicapai.

Media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam proses kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Dengan adanya perkembangan teknologi media pembelajaran dapat diterapkan dengan sebaik mungkin. Pemilihan media pembelajaran yang baik dapat membangun pemikiran peserta didik yang mandiri. Sehingga peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan baik.

Pemilihan media pembelajaran yang baik dapat membangun pemikiran peserta didik serta membuat peserta didik mandiri dalam belajar dan menyelesaikan tugasnya. Sehingga peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan baik dan dapat menyimpulkan sendiri apa yang mereka peroleh dari proses pembelajaran. Dengan model pembelajaran guru bisa lebih mudah dalam menerapkan proses pembelajaran, hal ini dikarenakan model pembelajaran memiliki banyak macam yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan guru.

Kenyataannya di sekolah, proses pembelajaran IPS masih banyak kekurangan di antaranya adalah hanya terfokus pada media pembelajaran yang ada di sekolah tanpa adanya inovasi untuk menarik minat belajar peserta didik.

Perkembangan teknologi yang semakin canggih ini mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menarik minat belajar peserta didik untuk lebih bersemangat dalam belajar, supaya menarik minat belajar peserta didik dan meningkatkan pemahaman materi.

Berdasarkan pra survei yang telah di lakukan dengan menggunakan metode wawancara pada tanggal 10 Desember 2020 dengan Bapak Hendri Oktario, S.E selaku guru mata pelajaran IPS dan peserta didik SMP Negeri 3 Sekampung di dapat kan hasil sebagai berikut.

**Tabel 1. Data hasil wawancara prasurvei dengan guru mata pelajaran IPS dan peserta didik SMP Negeri 3 Sekampung**

No	Topik Wawancara	Hasil Analisis Wawancara Guru IPS	Hasil Analisis Wawancara Peserta Didik
1	Aktivitas pembelajaran yang terjadi selama proses pembelajaran dimasa pandemic covid-19?	Kurang efektif karna kurangnya belajar tatap muka.	Kurang efektif karna kurangnya belajar tatap muka.
2	Keadaan peserta didik saat proses pembelajaran?	Peserta didik sangat lambat dalam meresponbalik tentang materi yang dijelaskan oleh guru	Peserta didik lambat dalam merespon penjelasan guru
3	Kendala apa yang rasakan selama proses pembelajaran daring?	Dalam menyiapkan metode dan media dalam penyampaian materi IPS agar proses pembelajaran tetep efektif dimasa pandemi	Cukup sulit memahami penjelasan dari guru
4	Metode pembelajaran apa yang diterapkan dalam proses pembelajaran?	Ceramah dan examples non examples	Ceramah dan examples non examples
5	Bagaimana minat peserta didik terhadap mata pelajaran IPS?	Minat peserta cukup baik	Minat yang cukup baik
6	Apakah peserta didik mudah memahami materi pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung?	Sedikit kurang merespon dalam materi pembelajaran ips	Tidak semua peserta didik mudah dalam memahami materi
7	Bahan ajar apa yang digunakan dalam proses pembelajaran?	Modul ,PG,buku elektronik	Buku pegangan guru,modul,buku elektronik
8	Media pembelajaran apa yang digunakan dalam proses pembelajaran?	Ppt dan vidio tentang materi	Globe,peta dunia dan Vidio /ppt
9	Apakah bahan ajar yang sudah ada dapat membantu proses pembelajaran?	Sudah ,tetapi belum efektif	Buku elektronink,modul ,ppt dll.
10	Pernahkah guru mengembangkan bahan ajar sendiri?	Pernah ,seperti membuat modul	Pernah ,seperti modul

No	Topik Wawancara	Hasil Analisis Wawancara Guru IPS	Hasil Analisis Wawancara Peserta Didik
11	Bahan ajar apa yang sudah pernah di buat oleh guru?	Modul	Modul
12	Apakah dalam proses pembelajaran pernah menggunakan multimedia interaktif?	Sudah	Sudah tetapi kurang efektif
13	Apa harapan saudara/i terhadap media pembelajaran berupa multimedia interaktif yang hendak dikembangkan?	Dapat memberikan stimulus belajar yang baik untuk peserta didik supaya peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan.	Bahan ajar untuk peserta didik mudah dipahami dalam penyampaian materi ips dan tidak membosankan saat proses belajar

Sumber: Hasil Wawancara Guru IPS dan Peserta Didik SMP Negeri 3 Sekampung

Data wawancara dapat mendukung masalah yang dibahas dalam penelitian ini. Data menunjukkan kurangnya media yang menarik peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat terjadi karena banyak penyebab, diantaranya yaitu penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik yang kurang variatif. Media pembelajaran yang kurang menarik sehingga mengurangi minat belajar peserta didik. Hasil observasi awal dilaksanakan oleh peneliti menemukan beberapa masalah yang terdapat di sekolah antara lain: Guru masih kesulitan dalam memilih media pembelajaran yang tepat, peserta didik kurang antusias dalam proses pembelajaran karena merasa bosan dengan metode yang digunakan dengan kondisi yang saat ini sedang terjadi mewabahnya virus covid-19 yang mengharuskan peserta didik untuk belajar dirumah. Peserta didik akan kesulitan dalam memahami pelajaran yang disajikan oleh pengajar. Proses pembelajaran yang monoton menjadi akan mengurangi minat belajar peserta didik.

Pengembangan multimedia interaktif yang merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik diluar kelas, dimana pun, dan kapan pun. Multimedia interaktif menggunakan *software* atau perangkat lunak komputer yang mampu mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio, video. Pengguna dapat belajar lebih interaktif karena media dilengkapi dengan alat pengontrol untuk menentukan urutan materi pembelajaran yang sesuai dengan keinginan atau kebutuhannya. *Adobe premiere pro* merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat video dan editing professional dengan banyaknya

pilihan fasilitas berupa suara, gambar, foto, video dan efek animasi sesuai kebutuhan kita yang memungkinkan untuk mendesain dan membuat media pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan terarah.

Media pembelajaran multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* dilengkapi dengan berbagai pilihan karakter animasi, objek, latar belakang, suara, dan penambahan video serta memiliki semua alat dan benda yang diperlukan untuk merencanakan materi video yang akan diproduksi. Pemilihan program *adobe premiere pro* dalam materi kebutuhan manusia dengan buktikan adanya contoh-contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari merupakan percampuran kombinasi yang cocok antara materi dan program yang digunakan, dengan kombinasi yang baik ini diharapkan nantinya dapat menghasilkan suatu produk yang dapat bermanfaat dan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Peneliti menyimpulkan dari hasil observasi dan wawancara di SMP Negeri 3 Sekampung dengan guru dan peserta didik, dari hasil wawancara tersebut peneliti dapat mengetahui permasalahan-permasalahan yang terkait dengan kegiatan pembelajaran yang dialami oleh guru atau peserta didik. Seperti penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan model pembelajaran yang kurang variatif. Media pembelajaran yang kurang menarik sehingga mengurangi minat belajar peserta didik. Sehingga peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantu Adobe Premiere Pro Sebagai Media Pembelajaran IPS Terpadu Materi Kebutuhan Manusia SMP Negeri 3 Sekampung”**

## **B. Rumusan Masalah**

Media pembelajaran yang digunakan di SMP Negeri 3 Sekampung belum sepenuhnya mampu untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran, karena media yang digunakan hanya berupa buku paket dan power point. Maka salah satu alternatifnya yaitu dengan mengembangkan multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* sebagai media pembelajaran yang mudah diakses dan dapat mendukung proses pembelajaran IPS Terpadu dengan baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro*

sebagai media pembelajaran IPS terpadu materi kebutuhan manusia di SMP Negeri 3 Sekampung yang valid dan praktis.

### **C. Tujuan Pengembangan Produk**

Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* sebagai media pembelajaran IPS terpadu materi kebutuhan manusia di SMP Negeri 3 Sekampung yang valid dan praktis.

### **D. Kegunaan Pengembangan Produk**

Seiring dengan perkembangan teknologi, seorang pendidik dituntut untuk menguasai teknologi yang sedang berkembang agar dapat menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik serta memanfaatkan media pembelajaran yang ada. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu jalannya proses pembelajaran. Dengan mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* merupakan salah satu cara untuk membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui penelitian pengembangan multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* sebagai media pembelajaran IPS terpadu materi kebutuhan manusia di SMP Negeri 3 Sekampung, maka terdapat kegunaan sebagai berikut:

#### **1. Secara Teoritis**

Multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media, khususnya media pembelajaran IPS Terpadu.

#### **2. Secara Praktis**

- a. Bagi guru, dapat dijadikan alat bantu alternatif dalam memilih media pembelajaran yang digunakan untuk menarik minat peserta didik.
- b. Bagi peserta didik, dapat memberikan alternatif pembelajaran bagi peserta didik sehingga peserta didik dapat mengaksesnya kapanpun dan dimanapun.
- c. Bagi sekolah, penggunaan media yang variatif dan inovatif diharapkan dapat mempengaruhi proses pembelajaran peserta didik, apabila proses pembelajaran baik maka diharapkan prestasi peserta didik akan meningkat.
- d. Bagi peneliti, menambah pengetahuan sebagai bekal untuk menjadi seorang pendidik.

### E. Spesifikasi Pengembangan Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan adalah media berupa video animasi yang dibuat dengan *adobe premiere pro* dengan format MP4.
2. *Adobe premiere pro* merupakan aplikasi untuk menghasilkan produk berupa video animasi yang didalamnya terdiri dari berbagai *background*, objek manusia dan barang, dan teks yang bisa di sesuaikan.
3. Media pembelajaran video animasi *adobe premiere pro* menggunakan bantuan computer atau laptop dalam proses pembuatannya.
4. Produk media pembelajaran *adobe premiere pro* berdurasi 5-10 menit dengan ukuran file 100 *mega byte* (mb)
5. Video animasi *adobe premiere pro* berisikan materi tentang Kerja Kebutuhan Manusia yang meliputi pengertian, macam-macam, faktor yang mempengaruhi dan alat pemuas kebutuhan..
6. Media pembelajaran video animasi *adobe premiere pro* terdapat soal-soal evaluasi yang berupa pilihan ganda yang dikemas dalam *google form* yang terletak di akhir video, setelah materi ditampilkan. Terdapat 10 soal evaluasi dengan skor benar 10 dan skor salah 0.
7. Media pembelajaran ini dapat dibagikan melalui *google drive*, *youtube whatsapp* dan *share it*.

### F. Urgensi Pengembangan

Penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* sebagai media pembelajaran ini kedepanya dapat menjadi salah satu alternatif media belajar untuk guru dan peserta didik. Guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum, karakteristik peserta didik, dan sesuai dengan pemecahan masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini guru dituntut mengembangkan media pembelajaran sendiri agar peserta didik tidak merasa bosan.

Multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* sebagai media pembelajaran juga dapat menjadi sumber belajar yang menarik bagi peserta didik dan guru bisa menggunakannya untuk proses pembelajaran yang menyenangkan, sehingga bisa tercapainya tujuan belajar yang diinginkan. Media pembelajaran multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* ini diharapkan bisa menjadi

salah satu penyelesaian masalah dalam penelitian ini. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran yang dapat dibawa kemana saja, dapat dipelajari secara mandiri, dan dapat menarik minat belajar peserta didik. Dengan dikembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* ini diharapkan peserta didik mampu memahami materi kebutuhan manusia dengan mudah dan menyenangkan.

### **G. Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* ini adalah media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu para peserta didik lebih mempermudah dalam memahami materi-materi IPS. Dalam pengembangan ini terdapat keterbatasan yang perlu diperhatikan.

- a. Pengembangan multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* ini hanya dibuat untuk materi kebutuhan manusia dengan proses pembuatan yang membutuhkan waktu cukup lama.
- b. Proses pembuatan produk dilakukan secara *online* dengan membutuhkan koneksi internet yang stabil.
- c. Produk ini tidak dapat digunakan oleh orang yang memiliki keterbatasan fisik.
- d. Pengembangan media ini menggunakan model 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*), namun pada tahap *disseminate* tidak dilakukan secara lebih mendalam, karena keterbatasan waktu.