

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini memaparkan tentang (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) perumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik yang berupa informasi pembelajaran yang memiliki unsur-unsur pendidikan sebagai sumber belajar, serta media sebagai sarana-prasarana pembelajaran. Menurut UU No. 20 tentang Sisdiknas dalam pasal 1 disebutkan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang bertujuan untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya yang berupa spiritual keagamaan, akhlak mulia, kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, serta keterampilan lainnya.

Menurut Syah (dalam Rini, 2009: 33) pendidikan berasal dari kata dasar “didik” yang mempunyai arti memelihara dan memberi latihan. Kedua hal tersebut memerlukan adanya ajaran, tuntunan, dan pimpinan tentang kecerdasan pikiran. Pengertian pendidikan adalah suatu proses pengubahan sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Dengan melihat definisi tersebut, sebagian orang mengartikan bahwa pendidikan adalah pengajaran karena pendidikan pada

umumnya membutuhkan pengajaran dan setiap orang berkewajiban mendidik. Secara sempit mengajar adalah kegiatan secara formal menyampaikan materi pelajaran sehingga peserta didik menguasai materi ajar. Oleh sebab itu dapat diketahui bahwa pendidikan merupakan proses pembelajaran atau interaksi yang diarahkan ke perkembangan peserta didik untuk menyesuaikan diri terhadap lingkungannya sehingga menghasilkan manusia yang cerdas.

Dengan perkembangan teknologi komputer sekarang ini. Kemajuan tersebut membawa pengaruh yang luar biasa pada pembelajaran. Dalam hal ini proses belajar mengajar, guru harus mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, salah satunya yaitu dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran. Multimedia merupakan penggabungan dua kata "multi" dan "media". Multi yang berarti "banyak" sedangkan media atau bentuk jamaknya berarti medium. Multimedia dimaknai sebagai suatu sistem komunikasi interaktif berbasis komputer yang mampu menciptakan, menyimpan, menyajikan dan mengakses kembali informasi berupa teks, grafik, suara, video atau animasi (Gayestik dalam Soenarto, 2011).

Vaughan (dalam Soenarto, 2011) menyatakan bahwa :
Multimedia adalah kombinasi dari teks, foto, seni grafis, suara, animasi, dan elemen-elemen video yang dimanipulasi secara digital. Ketika pengguna multimedia mengontrol multimedia tersebut, maka multimedia ini disebut multimedia interaktif.

Jadi dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan suatu komunikasi interaktif berbasis komputer yang menghasilkan atau menciptakan berupa teks, gambar, suara, video atau animasi.

Dalam sebuah proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode pengajaran dan sarana pembelajaran. Kedua aspek ini saling

berkaitan. Pemilihan salah satu metode pengajaran tertentu akan mempengaruhi sifat media pembelajaran yang sesuai, walaupun masih ada perlu dipertimbangkan ketika memilih media pembelajaran yang akan digunakan. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen kelas yang memegang peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa efek psikologis pada peserta didik guna membantu efektivitas proses pembelajaran dalam menyampaikan pesan dan isi beberapa pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman, menyajikan data secara menarik dan memadatkan informasi.

Menurut Suartama (2012) media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa. Sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Media pembelajaran harus mampu menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan dapat memotivasi hasil belajar siswa dalam mempelajari mata pelajaran yang diperoleh, termasuk mata pelajaran IPA. Namun perkembangan teknologi belum mampu memaksimalkan proses belajar mengajar di kelas, oleh karena itu diperlukan sebuah metode pembelajaran yang sesuai dan juga mampu menggunakan media yang tersedia.

Proses pembelajaran memegang peran yang sangat penting dalam menghasilkan atau menciptakan kualitas lulusan pendidikan oleh karena itu, hal utama yang seyogyanya mendapat perhatian lebih serius adalah menciptakan

proses pembelajaran yang berkualitas. Selain itu penggunaan model pembelajaran juga diperlukan pada saat proses pembelajaran terutama dalam menggunakan multimedia pembelajaran ini. Menurut Ngalimun (2016: 199), model pembelajaran problem based learning (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif bagi siswa dan juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan pengetahuannya sendiri melalui pemecahan masalah. Berdasarkan penjelasan tersebut, diyakini bahwa dengan inisiatif belajar mandiri untuk mengembangkan pengetahuan mereka sendiri dengan memecahkan masalah yang nyata, diyakini siswa dapat lebih menafsirkan dan memahami apa yang mereka pelajari, yang akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Menurut Sudjana (2005), bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Hasil belajar biasanya dapat diketahui melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan sampai dimana tingkat kemampuan dan keberhasilan siswa dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi didapatkan guru mata pelajaran IPA kelas V di SDN 1 Banjar Bali pada tanggal 11 Maret 2020, mengatakan bahwa guru mengalami kesulitan dalam belajar, yaitu kurangnya sarana pembelajaran yang dipakai. Dan minimnya sarana dan prasarana di sekolah yang kurang mendukung produksi media video atau audio. Guru juga mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi pelajaran terutama dalam mengkaitkan materi satu dengan materi lainnya dan memberikan contoh gambaran tentang suhu dan kalor, karena kurangnya media berarti guru hanya menjelaskan tanpa memberikan gambaran

perubahan wujud benda. Dan siswa juga mengalami kesulitan dalam mencerna materi yang disampaikan oleh guru. Media yang pernah digunakan oleh guru untuk memperlancar proses pembelajaran di kelas yaitu media gambar, dan alat peraga.

Jika kondisi ini tidak diperhatikan, maka pembelajaran mata pelajaran IPA (hasil belajar, motivasi belajar dan minat belajar siswa) akan terhambat. Siswa hanya akan mengenal dan mengetahui materi IPA, karena keterbatasan media pembelajaran yang digunakan untuk menambah pengetahuan siswa selama belajar. Dalam hal ini, kurangnya inovasi, media pembelajaran yang kreatif dan interaktif di dalam kelas, serta kurangnya interaksi antara guru dan siswa sehingga minat belajar dapat dimunculkan oleh siswa itu sendiri.

Tabel 1.1
Data Nilai Siswa Mata Pelajaran IPA

No	Kriteria Data	Data yang ditemukan
(1)	(2)	(3)
1	Jumlah siswa kelas V	32
2	Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) Siswa	63
3	Nilai rata-rata ulangan tengah semester kelas V	69.6
4	Jumlah siswa yang tuntas	11
5	Jumlah siswa yang tidak tuntas	21

(Sumber : SDN 1 Banjar Bali)

Dari Tabel diatas diketahui bahwa kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah adalah 63 dengan rata-rata kelas sebesar 69,6 dan seluruh siswa di kelas V berjumlah 32 orang siswa. Siswa yang tuntas sebanyak 11 orang, sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 21 orang. Masalah rendahnya hasil belajar siswa yang kurang baik disebabkan karena dalam pembelajaran ini guru hanya

mengandalkan buku teks (paket) dan media gambar, sehingga siswa hanya mengetahui isi materi yang ada di buku.

Berdasarkan latar belakang di atas, penggunaan multimedia pembelajaran interaktif ini dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V. Untuk itu perlu dilaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SDN 1 Banjar Bali Semester Genap Tahun Pelajaran 2020/2021.

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan uraian latar belakang masalah yang di ataskan, dapat diidentifikasi permasalahan di SDN 1 Banjar Bali sebagai berikut.

1. Dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas masih berpusat kepada guru, pola pembelajaran ini monoton dari waktu kewaktu. Sehingga membuat siswa hanya mengetahui apa yang ada dibuku saja.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif khususnya pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2020/2021.
3. Hasil belajar siswa yang masih kurang khususnya dalam mata pelajaran IPA

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penelitian ini terbatas pada guru IPA kelas V yang belum menggunakan media pembelajaran yang berkaitan dengan lingkungan rumah dan sekolah.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang dijadikan dasar pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis model pembelajaran *problem based learning* (PBL) pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN 1 Banjar Bali semester genap tahun pelajaran 2020/2021?
2. Bagaimanakah validitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis model pembelajaran *problem based learning* (PBL) pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN 1 Banjar Bali semester genap tahun pelajaran 2020/2021?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat disusun tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis model pembelajaran *problem based learning* (PBL) pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN 1 Banjar Bali semester genap tahun pelajaran 2020/2021.
2. Untuk mengetahui validitas hasil multimedia pembelajaran interaktif berbasis model pembelajaran *problem based learning* (PBL) pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN 1 Banjar Bali semester genap tahun pelajaran 2020/2021.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang dapat dipetik melalui penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pijakan teoritis serta menambah pengetahuan dan inovasi terutama dalam multimedia pembelajaran interaktif khususnya pada mata pelajaran IPA di SDN 1 Banjar Bali.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang nantinya diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang cara belajar yang efektif melalui penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga dapat mempermudah pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran dikelas serta dapat mewujudkan proses belajar yang lebih menarik, serta memfasilitasi siswa dalam pembelajaran khususnya pembelajaran mandiri.

3. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada kepala sekolah betapa pentingnya multimedia pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta prestasi di sekolah.

4. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain dalam penelitian media selanjutnya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah berupa multimedia pembelajaran interaktif berbasis model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran IPA Kelas V SDN 1 Banjar Bali. Produk yang dikembangkan dengan *software Adobe Flash CS 6*. Ini dikemas sesuai kebutuhan dalam bentuk CD (*compact disc*) atau disimpan pada *flashdisk*. Media pembelajaran kompatibel dengan berbagai sistem operasi (*OS*). Sehingga siswa dapat belajar dimana saja, baik di sekolah maupun di rumah dengan komputer (PC/Laptop). Untuk menjalankan atau membuka multimedia pembelajaran ini. Spesifikasi komputer yang disarankan adalah: (1) Sistem operasi Windows 7 atau lebih tinggi, (2) *Prosesor Intel Core Intel Pentium* atau yang setara, (3) RAM 2 GB, (4) Ukuran file multimedia pembelajaran ini adalah 1GB, (6) Jika ingin membukanya dalam bentuk CD, komputer/laptop harus dilengkapi dengan *CD room*. Unsur interaktif dalam multimedia pembelajaran ini adalah ketersediaannya kontrol media berupa tombol-tombol interaktif yang dapat digunakan oleh pengguna. Tombol interaktif ini memungkinkan pengguna untuk memilih materi yang diinginkan, menjalankan animasi, memutar video dan banyak lagi.

Mengingat keterbatasan interaktif ini *Adobe Flash Professional CS6* cukup untuk mengembangkan multimedia sesuai kebutuhan. Selain itu, ada juga unsur-unsur yang mendorong siswa untuk memusatkan perhatian pada proses pembelajaran, seperti gambar, warna, musik, dan animasi.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Secara teori, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pengembangan media pendidikan yang inovatif dan bermanfaat dalam proses pembelajaran dan peningkatan mutu pendidikan. Bagi siswa, penelitian ini akan memberikan manfaat yang positif dan pengalaman langsung bagi siswa, karena melalui penggunaan multimedia pembelajaran interaktif ini siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran dan mengurangi kebosanan siswa ketika mengikuti pembelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran dan siswa juga memiliki kesempatan untuk belajar secara mandiri.

Hasil penelitian ini berupa multimedia pembelajaran interaktif dapat digunakan sebagai sarana alternatif untuk mendukung proses pembelajaran, untuk mempermudah penyediaan materi bagi guru dan meningkatkan motivasi siswa. Multimedia pembelajaran interaktif ini dapat memperkaya media dan menambah informasi tentang jenis-jenis media dan pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif dalam setiap proses pembelajaran di sekolah, sehingga dapat memberikan kontribusi bagi peningkatan mutu pendidikan dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini diharapkan untuk memotivasi peneliti lain untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif dengan lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik pengguna media yang dituju. Penelitian ini juga dapat

digunakan sebagai referensi atau rujukan untuk melakukan penelitian sejenis lainnya dan memberikan wawasan tentang evolusi multimedia pembelajaran interaktif sebagai salah satu media pembelajaran yang mutakhir.

1.9 Asumsi Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa asumsi. Asumsi dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif adalah:

1. Multimedia pembelajaran interaktif ini dapat digunakan untuk mendukung buku pelajaran yang digunakan guru dan siswa.
2. Multimedia pembelajaran interaktif ini dapat digunakan sebagai media pengenalan

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas V di SDN 1 Banjar Bali, sehingga hasil produk pengembangan ini adalah diperuntukkan bagi siswa kelas V di SDN 1 Banjar Bali.

Materi ajar yang diprogramkan dalam multimedia pembelajaran interaktif ini hanya membahas topik mata pelajaran IPA pada siswa kelas V di SDN 1 Banjar Bali.

1. Dalam penelitian ini hanya mengembangkan pendukung berupa multimedia pembelajaran interaktif dengan bantuan software Adobe Flash Professional CS6.
2. Keterbatasan waktu dan biaya membuat pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini hanya ditujukan untuk siswa kelas V di SDN 1 Banjar Bali.

1.10 Definisi Istilah

Untuk mengetahui ada tidaknya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu mencantumkan istilah-istilah sebagai berikut:

1. Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran yang dapat diperoleh setiap manusia agar menjadi manusia yang mengerti dan lebih dewasa dan mampu membuat orang lebih kritis dalam berpikir.
2. Multimedia dapat berfungsi sebagai pembuka dalam pembelajaran yang mengatur kerangka kerja konseptual siswa dan memfasilitasi pemahaman mereka tentang materi pengajaran.
3. Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) merupakan seperangkat model mengajar yang menggunakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, materi, dan pengaturan diri.
4. *ADDIE* merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*. Model *ADDIE* ini dikembangkan oleh *Dick and Carry* (1996) untuk merancang sistem pembelajaran.
5. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Hasil belajar biasanya dapat diketahui melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan sampai dimana tingkat kemampuan dan keberhasilan siswa dalam pencapaian tujuan pembelajaran.