

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan sepuluh hal pokok, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan 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

Aset yang menjadi kunci dari pembangunan suatu bangsa adalah sumber daya manusia yang berkualitas. Suatu negara dengan berlimpahnya sumber daya alam akan lebih ternilai dengan adanya sumber daya manusia yang berkualitas. Adanya peningkatan kualitas suatu bangsa tentunya berpijak pada kualitas sumber daya manusia yang hanya dapat digapai melalui pendidikan. Menurut Damanhuri (2014) mengemukakan bahwa sumber daya manusia merupakan faktor penentu dalam menuju kesuksesan dengan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi, menjadi tuntutan pembangunan menuju kesejahteraan. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting, karena melalui pendidikanlah kunci kesuksesan tersebut dapat digapai. Pendidikan tentunya memberikan banyak manfaat, dimulai dari banyaknya memiliki kesempatan dalam karir serta dapat membuka jalan agar memiliki pekerjaan yang lebih baik. Maka dari itu, pendidikan sangat berkontribusi dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pembangunan

pendidikan akan berdampak pada pergerakan ekonomi masyarakat ke arah yang lebih baik.

Saat ini, dunia sedang berjuang melawan pandemi Covid-19. Akibat dari pandemi Covid-19, ekonomi menjadi terganggu dan tentunya hal tersebut juga berimbas dengan sistem pendidikan yang awalnya tatap muka menjadi tatap muka maya. Hal ini merupakan suatu hal yang baru bagi dunia pendidikan, karena pembelajaran yang awalnya menggunakan minim teknologi menjadi penggunaan teknologi secara penuh agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik. Sesuai dengan arahan pemerintah untuk melaksanakan pen jagaan jarak dan bekerja ataupun belajar dari rumah. Dalam pelaksanaan pembelajaran di tengah pandemi Covid-19, sekolah mengupayakan agar pembelajaran tetap berjalan dengan baik dan lancar. Penggunaan aplikasi atau *platform* tentunya menjadi solusi agar pelaksanaan pembelajaran tetap terarah, disamping itu terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang tersedia guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Teknologi dianggap mampu menggantikan posisi guru dalam pembelajaran saat ini. Namun, tidak semua dapat dilaksanakan dan berjalan dengan baik. Peran guru sangatlah diperlukan dalam pembelajaran karena kurang tepat jika teknologi menggantikan peran guru (seorang manusia yang memiliki akal, budi, pikiran, dan perasaan).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat secara tidak langsung mendorong perubahan media pembelajaran ke arah digital. Media belajar merupakan alat bantu yang sangat berguna dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan oleh guru melalui kata-kata ataupun narasi sehingga, media

pembelajaran sangat berpengaruh dan besar peranannya dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan media interaktif dalam pelaksanaan pembelajaran daring merupakan suatu solusi yang baik, siswa dapat belajar secara mandiri menggunakan media interaktif karena terdapat berbagai informasi berupa narasi, infografik, *quiz*, evaluasi, dan animasi yang mempermudah dalam menghubungkan antara guru dengan siswa. Guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam menentukan strategi dan metode belajar yang tepat agar siswa tidak bosan dan malas untuk belajar. Hal tersebut dikarenakan gaya belajar siswa sangat mempengaruhi hasil belajar siswa ditambah lagi saat ini tengah berada pada situasi pandemi Covid-19 (Aldiyah, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ni Putu Eka Kesuma Dewi, S.Pd., selaku guru kelas V B di SD 2 Dalung, ditemukan bahwa tujuan pembelajaran pada materi sistem pencernaan manusia belum tercapai dengan maksimal (wawancara pada tanggal 27 Agustus 2021). Hasil belajar materi sistem pencernaan manusia belum tercapai sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan sekolah. Tidak dapat dipungkiri, materi sistem pencernaan manusia memiliki cakupan materi yang cukup luas sehingga siswa menjadi bosan dan malas untuk belajar materi ini. Tidak banyak guru yang dapat merancang pembelajaran dengan menyenangkan, membuat siswa menjadi aktif dan menumbuhkan minat belajar siswa ditambah lagi sedang berada di situasi pandemi Covid-19 yang mengharuskan siswa untuk belajar mandiri di rumah. Rendahnya nilai siswa disebabkan proses pembelajaran yang kurang berkualitas. Selain itu, karena media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan keterbatasan waktu serta kemampuan guru dalam membuat

media pembelajaran. Ditemukan masih adanya siswa yang mendapat nilai 50 jauh di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 76.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, didapatkan bahwa siswa dan guru sangat membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan dapat dengan mudah digunakan saat melaksanakan pembelajaran dari rumah akibat pandemi Covid-19. Dengan tersedianya media pembelajaran yang sesuai, maka diharapkan mampu menunjang dan mengarahkan siswa agar belajar mandiri tersebut tetap bermakna dan efisien.

Multimedia interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran secara mandiri. Multimedia interaktif memiliki kelebihan yang dapat menunjang pembelajaran daring di tengah pandemi Covid-19, yaitu; penyampaian materi ataupun informasi dapat berupa narasi atau teks, audio, gambar, dan video, tampilan halaman dapat didesain semenarik mungkin agar siswa tertarik dalam mengoperasikan media tersebut, praktis, mudah untuk dibawa saat berpergian, berisi *quiz* dan evaluasi yang dapat digunakan siswa untuk mengetahui seberapa paham siswa mengenai materi tersebut, dan dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar. Namun, terdapat beberapa kekurangan dalam multimedia interaktif, yaitu; diperlukan koneksi internet saat mengakses multimedia interaktif, hanya dapat digunakan secara individu jika siswa tersebut menggunakan *handphone* atau kelompok kecil dengan beranggotakan 3-4 orang jika diakses menggunakan laptop, dan memerlukan kreativitas yang tinggi serta waktu yang cukup panjang untuk desain tampilan pada multimedia interaktif.

Dalam pengembangan multimedia interaktif ini, menggunakan model desain pembelajaran ADDIE. Menurut Tegeh dan Sudatha (2019) mengemukakan bahwa model ADDIE merupakan model desain pembelajaran untuk desain dan pengembangan teks, materi audiovisual, dan materi pembelajaran dengan komputer sebagai basisnya. Model ini merupakan model desain pembelajaran yang berorientasi pada produk pengembangan.

Salah satu materi pembelajaran yang cocok untuk multimedia interaktif adalah materi sistem pencernaan pada manusia, muatan pelajaran ilmu pengetahuan alam, kelas V sekolah dasar. Pada materi sistem pencernaan manusia tidak semua materi dapat disampaikan hanya dengan teks atau narasi, melainkan harus disampaikan dengan audio, gambar, serta video animasi. Materi sistem pencernaan pada manusia yang abstrak juga memiliki cakupan materi yang cukup luas, sehingga jika menggunakan teks atau narasi saja tidak memungkinkan siswa mampu memahami materi tersebut. Maka diperlukan adanya interaksi antar siswa dengan media pembelajaran agar siswa lebih memahami materi pembelajaran. Multimedia interaktif yang dikembangkan berisikan teks atau narasi, audio, gambar, video animasi, dan *quiz* serta evaluasi sebagai pengukuran pemahaman siswa dalam pembelajaran. Diharapkan dengan adanya pengembangan multimedia interaktif ini, dapat membantu dalam peningkatan hasil belajar, motivasi, dan aktivitas siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang menyebabkan rendahnya prestasi belajar IPA pada siswa kelas V. Faktor-faktor tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Adanya penurunan minat belajar siswa dikarenakan pandemi Covid-19.
2. Kurangnya cara belajar yang kreatif dan inovatif, sehingga siswa menjadi kurang antusias dalam mengikuti pelaksanaan pembelajaran.
3. Adanya keterbatasan media pembelajaran sehingga siswa merasa monoton dan bosan saat belajar mandiri.
4. Adanya keterbatasan waktu pada saat pembelajaran sehingga pengemasan materi tidak semua terpenuhi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan atas banyaknya permasalahan yang telah dipaparkan dan dapat diidentifikasi dalam pelaksanaan penelitian ini, maka diperlukan pembatasan masalah agar pengkajian masalah mencakup masalah-masalah yang diutamakan dan yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang maksimal.

Maka peneliti memberikan pembatasan terhadap masalah mengenai kurangnya pengembangan media dalam materi sistem pencernaan manusia agar dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat diupayakan untuk mengembangkan jenis media interaktif, yakni multimedia interaktif berbasis pendekatan saintifik materi sistem pencernaan manusia muatan pelajaran IPA pada siswa kelas V di SD 2 Dalung Badung. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan melaksanakan uji kelayakan pengembangan produk yang meliputi uji dari para ahli (ahli isi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran), uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji lapangan.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah rancang bangun multimedia interaktif berbasis pendekatan saintifik materi sistem pencernaan manusia muatan pelajaran IPA pada siswa kelas V SD 2 Dalung Badung tahun ajaran 2021/2022?
2. Bagaimanakah kelayakan multimedia interaktif berbasis pendekatan saintifik materi sistem pencernaan manusia muatan pelajaran IPA pada siswa kelas V SD 2 Dalung Badung menurut ahli isi, ahli desain pembelajaran, ahli media, dan pengguna media tahun ajaran 2021/2022?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun multimedia interaktif berbasis pendekatan saintifik materi sistem pencernaan manusia muatan pelajaran IPA pada siswa kelas V SD 2 Dalung Badung tahun ajaran 2021/2022.
2. Untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif berbasis pendekatan saintifik materi sistem pencernaan manusia muatan pelajaran IPA pada siswa kelas V SD 2 Dalung Badung menurut ahli isi, ahli desain pembelajaran, ahli media, dan pengguna media tahun ajaran 2021/2022.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Tentunya hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat yang baik secara akademis, khususnya pada hasil belajar siswa. Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan media pendidikan yang kreatif dan inovatif serta berguna dalam proses pembelajaran dengan harapan siswa yang berkontribusi aktif dalam peningkatan kualitas pembelajaran khususnya dalam pembelajaran IPA dan peningkatan mutu pendidikan di Indonesia.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, diantaranya adalah sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Dengan adanya media pembelajaran ini, diharapkan agar siswa dapat dengan mudah memahami pembelajaran mengenai sistem pencernaan pada manusia. Dengan harapan agar siswa lebih termotivasi dalam belajar, karena dengan menggunakan multimedia interaktif, pembelajaran akan disajikan lebih menarik. Tujuan dari hal tersebut adalah agar siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran dan dapat meningkatkan aktivitas siswa sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai.

b. Bagi Guru

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran di kelas dapat membantu guru agar lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa serta agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

c. Bagi Kepala Sekolah

Adanya pelaksanaan penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam penetapan kebijakan yang berhubungan dengan pemanfaatan media pembelajaran, khususnya pada multimedia interaktif serta dapat memperkaya koleksi media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran di kelas.

d. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa lain, khususnya mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar untuk penulisan yang relevan serta adanya penelitian ini dapat menambah koleksi kepustakaan dan bacaan mahasiswa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, menghasilkan sebuah produk multimedia interaktif berbasis pendekatan saintifik materi sistem pencernaan manusia muatan pelajaran IPA pada siswa kelas V sekolah dasar. Berikut ini uraian secara singkat mengenai multimedia interaktif berbasis pendekatan saintifik materi sistem pencernaan manusia muatan pelajaran IPA pada siswa kelas V sekolah dasar, dengan hasil pengembangan yang dapat mengarahkan

siswa untuk melihat makna dalam materi dengan tidak terlepas dari lingkungan sekitarnya serta agar mempermudah siswa untuk belajar secara mandiri.

1. Multimedia interaktif berbasis pendekatan saintifik materi sistem pencernaan manusia muatan pelajaran IPA pada siswa kelas V sekolah dasar berupa media pembelajaran yang dikemas untuk pembelajaran mandiri dan diharapkan dapat menggantikan peran guru dalam pelaksanaan pembelajaran daring yang diakibatkan pandemi Covid-19.
2. Multimedia interaktif dapat dioperasikan menggunakan komputer, laptop, dan *handphone* agar mempermudah pelaksanaan pembelajaran daring.
3. Multimedia interaktif dengan memadukan unsur multimedia dalam pengembangan seperti; teks, gambar, animasi video, audio, *quiz*, dan evaluasi.
4. Dalam multimedia interaktif berbasis pendekatan saintifik materi sistem pencernaan manusia muatan pelajaran IPA pada siswa kelas V sekolah dasar terdapat menu utama yang terdiri dari petunjuk penggunaan, pendahuluan, kompetensi, materi, evaluasi, profil pengembang, dan keluar dari program.
5. Multimedia interaktif berbasis pendekatan saintifik materi sistem pencernaan manusia muatan pelajaran IPA pada siswa kelas V sekolah dasar ini dikembangkan dengan beberapa program, yakni *CorelDraw X7*, *Adobe Illustrator CS6*, *Articulate Storyline 3*, *Wondershare Filmora*, dan *Adobe After Effect*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya suatu pengembangan produk adalah agar siswa lebih mudah dalam melaksanakan pembelajaran mandiri di tengah pandemi Covid-19, agar siswa dapat lebih memahami materi, meningkatkan aktivitas siswa, pembelajaran menjadi lebih bermakna, dan menyenangkan bagi siswa. Maka dari itu, guru harus memfasilitasi siswanya dengan sumber belajar atau media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal dan mampu menstimulus berpikir kritis siswa. Diharapkan siswa mampu dan lebih aktif dalam pembelajaran mandiri karena materi dikaitkan dengan lingkungan sekitar dan materi dapat diakses kapanpun dan dimanapun.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif ini didasarkan pada asumsi berikut.

1. Multimedia interaktif berbasis pendekatan saintifik materi sistem pencernaan manusia muatan pelajaran IPA pada siswa kelas V sekolah dasar mampu menumbuhkan semangat siswa untuk menambah ilmu pengetahuan, sehingga siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan baik dan memperoleh pembelajaran dengan penuh makna.
2. Siswa mampu memahami dengan mudah materi sistem pencernaan manusia yang memiliki cakupan materi yang cukup luas dan abstrak dengan lebih mudah.

Adapun keterbatasan pengembangan multimedia interaktif berbasis pendekatan saintifik materi sistem pencernaan muatan pelajaran IPA pada siswa kelas V sekolah dasar yang dibuat adalah sebagai berikut.

1. Pelaksanaan pengembangan multimedia interaktif berdasarkan atas karakteristik siswa kelas V di SD 2 Dalung Badung, sehingga produk pengembangan ini hanya diperuntukkan bagi siswa kelas V di SD 2 Dalung Badung dan dengan siswa di sekolah lain dengan karakteristik yang sejenis.
2. Media pembelajaran ini, memiliki keterbatasan penelitian, yaitu hanya diberikan kepada siswa kelas V di SD 2 Dalung Badung atau siswa di sekolah lain dengan karakteristik yang sejenis. Dalam multimedia interaktif ini terdapat teks, audio, infografik, animasi video, *quiz*, dan evaluasi.
3. Dalam penelitian ini hanya mengembangkan multimedia interaktif berbasis pendekatan saintifik materi sistem pencernaan manusia.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka diperlukan pemberian batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang dilaksanakan guna mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.
2. Multimedia interaktif adalah media pembelajaran dengan penyajian materi yang memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan sebagai alat penyerap informasi dan dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran.
3. Pendekatan saintifik adalah suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan dirancang sedemikian rupa yang diawali dengan kegiatan mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan.

4. Materi sistem pencernaan manusia merupakan materi yang berisikan proses pencernaan dalam tubuh manusia, serta berisikan organ-organ penting yang membantu proses pencernaan manusia.
5. Muatan pelajaran IPA adalah mata pelajaran yang terdapat pada tematik terintegrasi dan terpadu. Muatan pelajaran IPA merupakan salah satu muatan pelajaran yang sangat penting karena mampu mengembangkan kemampuan siswa.
6. Model ADDIE merupakan salah satu model pengembangan dengan lima tahapan, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).
7. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada seseorang yang dapat diamati dan diukur baik dalam pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Suatu perubahan tersebut dapat diartikan sebagai peningkatan dan pengembangan ke arah yang lebih baik dari sebelumnya serta yang awalnya tidak tahu menjadi tahu.

