

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran yaitu kemampuan guru dalam mengajar. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal, menyelenggarakan pembelajaran yang sistematis dan maksimal kepada peserta didik. Tugas utama seorang guru adalah mencerdaskan siswanya. Berbagai upaya yang dilakukan guru dalam mencerdaskan para siswanya yaitu dengan menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, pembelajaran yang dapat membuat siswa berperan aktif dalam pembelajaran. Dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator dengan memfasilitasi pembelajaran untuk peserta didik. Guru berusaha mengajak peserta didik ikut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara mandiri.

Media merupakan salah satu komponen pembelajaran yang memiliki peranan yang sangat penting. Ketepatan dalam menggunakan media pembelajaran dapat mempengaruhi kualitas proses dan hasil belajar. Media dalam arti luas berarti pemanfaatan secara maksimum semua komponen sistem dan sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Miftah, 2013:97). Munadi dalam (Nurhafizah, 2018:4) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan atau informasi secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan

proses belajar secara efisien dan efektif. Menurut Heinich dalam (Jannah, 2009:2) mendefinisikan media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang mengandung maksud-maksud dari pembelajaran. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu komponen dalam sistem pembelajaran yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan/informasi dalam membantu proses belajar mengajar sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

Namun pada kenyataannya kegiatan pembelajaran yang berlangsung belum sesuai dengan yang apa diharapkan, terlebih lagi fenomena pembelajaran saat ini membuat guru harus senantiasa berpikir kreatif dalam menyusun media pembelajaran agar menarik minat siswa untuk belajar. Pendidik perlu menyiapkan beberapa hal yang mendukung pelaksanaan pembelajaran agar siswa kembali semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Pada dasarnya, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar bisa membangkitkan minat siswa untuk belajar. Hal ini sejalan dengan pernyataan Udayani dalam (Putra & Wulandari, 2021:176) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif dan penyajian penyampaian materi yang kurang menarik akan menjadikan siswa mudah bosan dalam kegiatan belajar.

Pernyataan tersebut didasarkan oleh hasil wawancara kepada salah satu guru wali kelas 5 SD No. 5 Abiansemal, bahwa proses pembelajaran hanya mengandalkan buku tematik, LKS dan video pembelajaran yang didapat dari *YouTube*. Selain itu, tidak semua siswa mendapat buku tematik karena

keterbatasan jumlah buku yang tersedia dan guru hanya menggunakan metode ceramah dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa menurun. Selain kurangnya penggunaan media pembelajaran, pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran juga berperan penting dan dapat mempengaruhi interaksi peserta didik saat proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran, masih terdapat kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran dikarenakan kurangnya pengetahuan guru dalam mengembangkan suatu media yang inovatif dan interaktif yang dapat membantu siswa untuk memahami materi ajar. Dari permasalahan tersebut diperlukan suatu media yang dapat mendukung pembelajaran yang inovatif, interaktif dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, maka dilakukan pengembangan media pembelajaran berupa media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif adalah media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna/*user* sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Andrizal, 2017:3). Penggunaan media pembelajaran interaktif untuk siswa sekolah dasar mempunyai peran yang sangat penting, karena siswa pada tingkat sekolah dasar memiliki kemampuan yang terbatas dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Menurut Daryanto dalam (Fadli & Hakiki, 2020:12) media interaktif adalah media pembelajaran yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Interaktif artinya harus ada dua pihak yang terlibat dalam kegiatan proses pembelajaran, ada umpan balik antara pengguna dengan media yang digunakannya. Media interaktif ini

dirancang dengan melibatkan respon pengguna/user secara aktif. Tanggapan atau respon tersebut harus bersifat mendidik. Dengan demikian produk/media yang dikembangkan memiliki hubungan dua arah atau timbal balik antara software atau aplikasi dengan pengguna/usernya. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe animate* yang memuat komponen gambar, teks, suara, animasi dan video yang dikombinasikan menjadi satu menjadi media yang menarik. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, proses pembelajaran akan lebih menarik, lebih interaktif, waktu mengajar lebih efisien, kualitas belajar siswa meningkat dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif pembelajaran akan lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif ini, digunakan model *ADDIE* yang dianggap tepat untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif ini. Model *ADDIE* dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran. Model *ADDIE* terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*).

Dengan demikian, maka diupayakan sebuah penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Sistem Pernapasan Hewan Muatan IPA Kelas V SD No. 5 Abiansemal”.

## **1.2 Identifikasi masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

- 1.2.1 Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran.
- 1.2.2 Guru memiliki kesulitan untuk mengkreasikan sebuah media pembelajaran yang interaktif dan menarik yang mudah dipahami oleh siswa.
- 1.2.3 Siswa cenderung kurang antusias dan kurang fokus saat belajar dengan media pembelajaran yang digunakan sehingga memerlukan pengembangan media pembelajaran lain.
- 1.2.4 Pembelajaran hanya didasarkan pada buku ajar yang didapatkan dari sekolah terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

## **1.3 Pembatasan masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka penelitian ini dibatasi pada kurangnya penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran yang menyebabkan siswa kurang antusias dan kurang fokus saat belajar. Maka dapat diberikan solusi guna mengatasi hal tersebut adalah penggunaan media pembelajaran interaktif sehingga memudahkan siswa memahami materi serta mampu membuat adanya keterlibatan langsung siswa dalam proses belajar mengajar agar memperoleh pengetahuan lebih optimal. Maka dalam penelitian ini difokuskan pada masalah yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan saintifik

pada materi sistem pernapasan hewan kelas V SD No. 5 Abiansemal dengan model ADDIE. Hasil dari media pembelajaran interaktif ini akan dilakukan uji validitas pengembangan produk yang meliputi uji dari para ahli (uji ahli isi pembelajaran, uji ahli media pembelajaran, dan uji ahli desain pembelajaran).

#### **1.4 Rumusan masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan saintifik pada materi sistem pernapasan hewan muatan IPA pada kelas V SD No. 5 Abiansemal?
- 1.4.2 Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan saintifik pada materi sistem pernapasan hewan muatan IPA pada kelas V SD No. 5 Abiansemal?

#### **1.5 Tujuan pengembangan**

Dari pemaparan masalah diatas maka tujuan penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan media interaktif pembelajaran berbasis pendekatan saintifik pada materi sistem pernapasan hewan muatan IPA pada kelas V SD No. 5 Abiansemal.
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan saintifik pada materi sistem pernapasan hewan muatan IPA pada kelas V SD No. 5 Abiansemal.

## 1.6 Manfaat pengembangan

Adapun manfaat dari pengembangan media pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut.

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil pengembangan ini diharapkan dapat berguna dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan juga pemanfaatan media pembelajaran interaktif khususnya pada materi IPA SD.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### 1. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan para siswa mendapatkan manfaat yang bermakna khususnya dalam membantu siswa lebih mudah memahami materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pembelajaran yang diberikan.

#### 2. Bagi Guru

Pengembangan ini diharapkan mampu mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara efektif. Guru dapat berinovasi lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran selain itu agar media pembelajaran yang direncanakan sesuai dengan karakteristik siswa dan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

#### 3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya tentang

penggunaan media yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

#### 4. Bagi Peneliti Lain

Pengembangan penelitian ini dapat menambah wawasan peneliti tentang pengembangan R&D (*Research & Development*) di bidang pendidikan khususnya mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif.

### 1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif dengan rincian produk sebagai berikut.

- 1.7.1 Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan program *Adobe Animate* yang mengkombinasikan antara animasi, teks, gambar, audio dan warna yang beragam sehingga dapat menarik perhatian siswa.
- 1.7.2 Media pembelajaran interaktif muatan IPA berbasis pendekatan saintifik yang dapat digunakan untuk membantu menyampaikan pesan pada siswa agar mudah memahami materi yang disesuaikan dengan karakteristik siswa.
- 1.7.3 Media pembelajaran interaktif berisikan tombol-tombol interaktif yang dapat digunakan langsung oleh *user* atau pengguna. Siswa dapat memilih *menu* sesuai dengan keinginannya.
- 1.7.4 Media pembelajaran interaktif sistem pernapasan hewan ini dilengkapi dengan latihan soal untuk mengasah pemahaman siswa mengenai materi sistem pernapasan hewan.



1.7.5 Hasil publikasi media pembelajaran interaktif ini dapat diakses melalui smartphone secara online maupun offline yang dibagikan kepada siswa melalui *Android* dengan *share link*.

## **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Perkembangan teknologi saat ini menuntut adanya perubahan salah satunya dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif. Saat ini masih banyak guru yang hanya memberikan materi dan tanpa memperhatikan media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Pengembangan produk ini didasari oleh adanya fakta dilapangan. Berdasarkan keadaan di lapangan dalam proses pembelajaran di kelas guru hanya memberi siswa materi saja tanpa menggunakan media yang tepat untuk menyampaikan materi. Hal tersebut sangat berpengaruh dalam proses belajar siswa. Sehingga dengan adanya media pembelajaran interaktif dapat membantu guru dalam penyampaian materi kegiatan pembelajaran

## **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Dalam penelitian pengembangan ini memiliki beberapa asumsi, yaitu sebagai berikut.

1.9.1 Dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses belajar siswa menjadi lebih baik. Siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar sehingga siswa mudah memahami materi pembelajaran dengan baik.

1.9.2 Media pembelajaran interaktif dapat digunakan baik secara daring maupun luring.

1.9.3 Pengembangan media pembelajaran interaktif didasari atas kebutuhan di sekolah tempat penelitian yaitu di kelas V SD No. 5 Abiansemal.

Adapun keterbatasan pengembangan dari produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini dibuat berdasarkan hasil pengamatan di SD No. 5 Abiansemal, sehingga pengembangan ini disesuaikan dengan karakteristik siswa di SD No. 5 Abiansemal. Maka dari itu, pengembangan media pembelajaran interaktif ini terbatas dipergunakan untuk siswa SD kelas V.
2. Media pembelajaran yang dihasilkan dari pengembangan ini hanya dapat diakses melalui *smartphone Android* dan perlu adanya aktivitas meng-*instal* terlebih dahulu.

### **1.10 Definisi Istilah**

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, maka dipandang perlu untuk disajikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1.10.1 Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah dalam mengembangkan atau menyempurnakan produk yang telah ada, memvalidasi serta menguji keefektifan produk yang akan digunakan dalam bidang pendidikan, dari produk yang dikembangkan tersebut digunakan sebagai upaya dalam pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran.

1.10.2 Media pembelajaran interaktif diartikan sebagai media pembelajaran berbentuk program aplikasi (*software*) yang terdiri dari berbagai unsur teks, foto, suara, grafis, animasi dan video yang disajikan secara interaktif untuk keperluan kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, proses pembelajaran akan lebih menarik, lebih interaktif, waktu mengajar lebih efisien, kualitas belajar siswa meningkat dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

1.10.3 Pendekatan saintifik merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menitikberatkan pada pengalaman langsung peserta didik melalui kegiatan mengamati, menanya, menalar, mencoba dan membangun jejaring atau mengkomunikasikan untuk menyebarkan hasil belajar yang diperoleh.

1.10.4 Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan muatan pembelajaran yang pada Kurikulum 2013 ini yang memiliki peranan yang sangat penting dalam mengembangkan keseluruhan aspek kemampuan siswa dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan materi pembelajaran IPA merupakan materi pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pencapaian kepada tiga aspek yaitu aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan, sehingga dengan adanya proses pengembangan kepada ketiga aspek tersebut IPA memiliki peranan yang sangat penting terutama dalam mengembangkan kemampuan, sikap dan keterampilan ilmiah peserta didik.