

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan membahas 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 (10) definisi istilah.

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan peranan yang sangat penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Menurut Prof. H. Mahmud Yunus dan Martinus Jan Langeveld (dalam Haryanto, 2019) mengatakan bahwa pendidikan adalah upaya yang dilakukan untuk mempengaruhi dan mendukung anak dengan tujuan meningkatkan pengetahuan, jasmani dan moralitas sehingga anak secara perlahan mencapai tujuannya dan cita-citanya yang paling tinggi. Namun dengan adanya kemunculan wabah penyakit Coronavirus Disease 2019 (COVID-19) menimbulkan tatanan gaya hidup baru secara global. Pandemi Covid 19 masih terus mewabah di berbagai dunia hingga saat ini khususnya di Indonesia. Berbagai upaya yang telah dilakukan oleh pemerintah Indonesia untuk memutus mata rantai wabah dari virus covid 19.

Dimasa pandemi covid-19 Kementerian Pendidikan dan Budaya (Kemendikbud) menerapkan sistem pembelajaran jarak jauh atau daring dengan tujuan pembelajaran jarak jauh ini supaya peserta didik tetap sehat dan terhindar dari wabah virus corona. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nadiem Anwar,

mengatakan prinsip dikeluarkannya kebijakan pendidikan selama pandemi Covid-19 adalah mengutamakan kesehatan dan keselamatan peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan, keluarga, dan masyarakat (Wulandari & Agustika, 2020). Satuan pendidikan yang berada di zona kuning, oranye dan merah dilarang melakukan pembelajaran tatap muka dengan melanjutkan sistem Belajar dari Rumah (daring). Sistem pembelajaran daring membuat guru dan siswa tidak bertatap muka secara langsung sehingga dalam pembelajaran daring diperlukanya sebuah teknologi untuk menunjang pembelajaran secara daring. Seiring dengan perkembangannya jaman banyak teknologi yang dapat menunjang pembelajaran daring yang dilakukan antar guru dengan siswa.

Pembelajaran merupakan sebuah kegiatan interaksi antar siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Secara konvensional pembelajaran dilakukan secara tatap muka, namun pada saat ini pembelajaran di Indonesia dilakukan secara daring. Pembelajaran daring adalah pembelajaran secara jarak jauh yang melibatkan interaksi antar siswa dengan guru dengan menggabungkan teknologi elektronika dan internet. Menurut Isman (Aji et al., 2020) pembelajaran daring merupakan proses memanfaatkan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Pada dasarnya pembelajaran daring dilakukan agar peserta didik dapat belajar walau hanya secara daring atau tidak secara tatap muka, dengan kemajuan teknologi yang ada guru dituntut mampu menggunakan dan mengembangkan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Terkait dengan mengenai kemajuan teknologi di Indonesia saat ini sedang berjalannya pembelajaran abad 21 yang ditandai dengan adanya revolusi industry 4.0

Revolusi Industri 4.0 merupakan perubahan zaman yang mengharuskan generasi pada zaman sekarang untuk benar-benar mengerti serta memahami mengaplikasikan segala sesuatu yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek). Selain perkembangan ilmu teknologi tentu harus diimbangi dengan tingkat keimanan dan ketaqwaan sebagai benteng dan penyeimbang dalam segi keagamaan dalam menghadapi arus globalisasi dan teknologi yang semakin pesat. Aktivitas pembelajaran harus menargetkan tercapainya kecakapan abad ke-21 yang mengintegrasikan antara pengetahuan, ketrampilan dan sikap, serta penguasaan teknologi, informasi dan komunikasi, meskipun dengan kondisi pandemic covid-19 pada saat ini. Oleh karena itu, dalam merancang kegiatan pembelajaran guru hendaknya dapat memanfaatkan strategi yang mampu menumbuhkan kecakapan abad-21. Menurut Daryanto (2017: 3) untuk mengembangkan pembelajaran abad ke-21, pendidik harus mampu memfasilitasi dan menginspirasi belajar dan kreatifitas peserta didik. diantaranya: (1) mendorong, mendukung dan memodelkan penemuan dan pemikiran kreatif dan inovatif; (2) melibatkan peserta didik dalam menggali isu dunia nyata (real world) dan memecahkan permasalahan otentik menggunakan tool dan sumber-sumber digital; (3) mendukung refleksi peserta didik menggunakan tool kolaboratif untuk menunjukkan dan mengklarifikasi pemahaman, pemikiran, perencanaan konseptual dan proses kreatif peserta didik, dan (4) memodalkan konstruksi pengetahuan kolaboratif dengan cara melibatkan diri belajar dengan peserta didik, kolega dan orang lain baik melalui aktifitas tatap muka maupun melalui lingkungan virtual. Peran guru dalam proses pembelajaran abad-21 dapat menyiapkan berbagai model dan teknologi yang tepat untuk menunggang proses pembelajaran. Pada pembelajaran

daring saat ini media pembelajaran sangatlah penting dalam menunjang proses pembelajaran.

Media merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan dalam proses pembelajaran sehingga dengan media dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya. Menurut Dina Indriana (Nurrita, 2018) menjelaskan bahwa media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar dan mengajar. Media sangat berperan dalam proses pembelajaran sehingga dalam pembelajaran yang dilakukan guru harus memberikan media pembelajaran yang tepat supaya apa yang diharapkan dalam pembelajaran akan tercapai. Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar dapat membantu guru memperkaya wawasan peserta didik. Berbagai bentuk dan jenis media pembelajaran yang digunakan oleh guru akan menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi peserta didik. Menurut Arsyad (2010: 15-16), Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungannya. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar dapat membangkitkan semangat keinginan dan minat yang baru dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Media pembelajaran juga memberikan manfaat dalam proses pembelajaran yang diantaranya meningkatkan motivasi siswa, meningkatkan efektifitas pembelajaran, penyusaian dengan tingkat perkembangan siswa dan meningkatkan semangat siswa sehingga tidak merasa cepat bosan. Pada pembelajaran di SD, media pembelajaran sering dikaitkan dalam pemberian materi sebagai sumber belajar peserta didik baik itu pembelajaran tematik maupun pada

muatan materi yang lainnya. Pada pembelajaran tematik pada salah satunya terdapat muatan materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu yang berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, oleh karena itu IPA tidak hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep atau prinsip, tetapi juga merupakan proses penemuan. Fowler (dalam Trianto, 2010:136) menjelaskan bahwa IPA adalah pengetahuan yang sistematis dan dirumuskan, yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan deduksi pembelajaran IPA mencakup semua materi yang terkait dengan objek alam serta persoalannya. Terdapat beberapa karakter dalam IPA salah satunya yaitu mempunyai nilai ilmiah dan teoritis, artinya kebenaran dalam IPA dapat dibuktikan lagi oleh semua orang. Dalam pembelajaran IPA juga dibutuhkan metode pembelajaran yang digunakan untuk membuktikan kebenarannya, sehingga proses pembelajaran menekankan siswa lebih aktif dan kritis untuk mencari tahu terhadap penemuan-penemuan yang ada. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa berpikir kritis dan aktif adalah model pembelajaran *problem based learning* atau pembelajaran berbasis masalah. *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran (Maryati, 2018).

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di SD Negeri 2 Selumbung, diketahui pada proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku ajar saja kemudian

menjelaskan materi melalui media papan tulis dan kurang menggunakan media pembelajaran, sehingga guru sulit untuk menyalurkan materi pembelajaran ke peserta didik. Pada pembelajaran daring guru hanya memberikan penugasan hanya melalui whatsapp group. Penugasan yang dilakukan guru mengenai isi materi terkadang harus dihafalkan dan dipahami oleh siswa salah satunya materi yang terdapat pada mata pelajaran IPA. sehingga dalam proses pembelajaran siswa cenderung lebih menghafal isi materi pelajaran daripada memahami isi materi yang telah dipelajari. Selain itu juga pada pembelajaran daring siswa merasa cepat bosan dan tidak adanya semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran daring.

Menyikapi dari permasalahan tersebut, maka diperlukanya sebuah media yang dapat meningkatkan minat dan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, dari hal tersebut peneliti berinisiatif mengembangkan media pembelajaran interaktif. Media interaktif tergolong media konstruktif yang meliputi pembelajaran, peserta didik, dan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, teknologi seperti komputer merupakan alat multimedia terbesar di dunia seperti komputer merupakan alat multimedia terbesar di dunia dan web memiliki pengaruh yang besar terhadap proses belajar siswa. Program multimedia memuat isi dan materi pembelajaran secara konsisten serta memungkinkan siswa untuk mengakses materi setiap saat dan menjadi kendali penuh terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan (Rasvani & Wulandari, 2021). Menurut Warsita (2008:36) Program multimedia interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer yang menggabungkan semua media yang terdiri dari teks, grafik, foto, video, animasi, musik.

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut, maka dikembangkan media pembelajaran interaktif yang akan diterapkan pada materi daur hidup hewan mata pelajaran IPA kelas IV Sekolah dasar. Maka judul penelitian pengembangan ini adalah: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 2 Selumbung Kabupaten Karangasem

## 1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Pemberian materi yang dilakukan oleh guru hanya menggunakan bahan ajar buku saja
2. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang menarik selama pembelajaran daring.
3. Siswa merasa bosan karena pembelajaran hanya pemberian materi dan tugas.
4. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran.
5. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPA materi Daur hidup Hewan kelas IV

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi dan difokuskan hanya pengembangan pada media pembelajaran Interaktif berbasis *Problem Based Learning* khususnya materi daur hidup hewan mata pelajaran IPA Kelas IV di SD Negeri 2 Selumbung Kabupaten Karangasem.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pembatasan masalah tersebut, didapat beberapa rumusan masalah, diantaranya:

1. Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* pada materi daur hidup hewan muatan IPA Kelas IV di SD Negeri 2 Selumbang Kabupaten Karangasem?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* pada materi daur hidup hewan pada mata pelajaran IPA kelas IV di SD Negeri 2 Selumbang Kabupaten Karangasem?

#### 1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* pada materi daur hidup hewan mata pelajaran IPA Kelas IV di SD Negeri 2 Selumbang Kabupaten Karangasem.
2. Untuk mengetahui kelayakan Media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* pada materi daur hidup hewan mata pelajaran IPA kelas IV di SD Negeri 2 Selumbang Kabupaten Karangasem.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian ini memiliki beberapa manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.



## 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis pengembangan pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pengetahuan siswa dan meningkatkan semangat siswa dalam pembelajaran.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa untuk lebih aktif dalam belajar serta dapat meningkatkan motivasi belajar.

### b. Bagi Guru

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* ini dapat sebagai media atau alat bantu untuk memfasilitasi proses pembelajaran siswa di kelas khususnya pada mata pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan.

### c. Bagi Sekolah

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat mampu membantu guru dalam suatu sekolah untuk menggunakan media pembelajaran didalam proses kegiatan pembelajaran.

### d. Bagi Peneliti Lain

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi peneliti lain untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* dengan lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik penggunaan media yang dituju. Penelitian ini juga dapat

dijadikan sebagai bahan referensi atau rujukan untuk melakukan penelitian yang lain atau yang serupa.

### 1.7 Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan

Pengembangan media ini dapat membantu proses pembelajaran daring pada mata pelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar. Dengan adanya media ini siswa dapat membantu siswa dalam memahami isi materi dan tanpa adanya rasa jenuh pada saat mengikuti proses pembelajaran. Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa Media interaktif yang berbentuk aplikasi dengan rincian sebagai berikut :

#### 1. Bentuk Produk

Dari penelitian pengembangan ini, spesifikasi produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPA materi Daur Hidup Hewan kelas IV Sekolah Dasar. Media ini didesain dengan memuat tombol dan menu interaktif yang dapat digunakan secara langsung oleh pengguna atau *user*. Menu yang terdapat dalam media interaktif ini nanti dapat disesuaikan pada karakteristik dan kebutuhan siswa. Media pembelajaran interaktif memuat teks, audio, gambar, video pembelajaran. Media ini juga dapat dioperasikan secara mandiri oleh siswa yang dapat diakses melalui media berupa *Handphone* (HP) maupun laptop.

#### 2. Program yang digunakan

Media pembelajaran interaktif ini dikembangkan menggunakan aplikasi *Articulate storyline* 3. Aplikasi ini merupakan *software* atau perangkat lunak yang dapat menggabungkan teks, gambar, video animasi dan suara

sehingga dapat memberikan bentuk penyajian secara visual yang menarik.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Pada proses pembelajaran sebagian siswa SD merasa jenuh dengan pembelajaran hanya pemberian materi saja atau pembelajaran hanya menggunakan buku paket. Dalam proses pembelajaran guru harus bisa memfasilitasi peserta didiknya dengan berbagai sarana, prasarana, sumber belajar, atau media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran. Menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat lebih bermakna dan menyenangkan sehingga memacu daya berpikir kritis peserta didik. Pentingnya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran IPA ini diharapkan siswa dapat belajar secara mandiri dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

#### **a. Asumsi Pengembangan**

Pengembangan media interaktif ini didasarkan pada asumsi pengembangan sebagai berikut:

- 1) Masa pandemi Covid-19 seperti saat ini sangat perlu adanya pengembangan media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar yang pada akhirnya mempengaruhi kualitas belajar siswa.
- 2) Produk yang dihasilkan diharapkan dapat meningkatkan minat serta semangat belajar siswa, karena pada media pembelajaran interaktif

memuat gambar, animasi, video, quiz, serta musik yang dapat menghasilkan suatu pembelajaran yang menyenangkan.

#### **b. Keterbatasan Pengembangan**

Dalam pengembangan ini terdapat keterbatasan produk yang akan dihasilkan diantaranya :

- 1) Media pembelajaran interaktif ini dikembangkan berdasarkan pada kebutuhan dan karakteristik siswa kelas IV SD Negeri 2 Selumbung
- 2) Media pembelajaran interaktif ini hanya dikembangkan pada mata pelajaran IPA kelas IV SD.
- 3) Produk yang dihasilkan memerlukan laptop atau *handphone* dan internet dalam penggunaannya.

#### **1.10 Definisi Istilah**

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang akan dilakukan dalam penelitian ini, maka perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah proses untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk yang berupa materi, media, alat dan desain pembelajaran, yang digunakan untuk mengatasi masalah pembelajaran di kelas.
2. Media Pembelajaran adalah bahan atau alat yang digunakan untuk proses guru menyampaikan informasi atau materi kepada peserta didik.
3. Media Interaktif adalah media yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi melalui media elektronik, yang menggabungkan antara teks, gambar, video, animasi dan suara.

4. *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan menghadapkan peserta didik dengan pada suatu masalah dalam kehidupannya sehingga sebagai landasan peserta didik untuk berpikir kritis dan menemukan alternatif pemecahan masalahnya.
5. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran di tingkat sekolah dasar. IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang semua di alam ini.

