

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab ini dipaparkan Sepuluh hal pokok yang berkaitan dengan pendahuluan pada penelitian ini, yaitu: (1) latar belakang, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) manfaat penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting bagi bangsa Indonesia untuk mencapai tujuan nasional bangsa Indonesia sebagaimana tercantum dalam pembukaan Undang-Undang Dasar (UUD) 1945 alenia ke-4, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Melalui pendidikan, siswa dapat mengembangkan keterampilan dan potensi diri sehingga dapat menjadi generasi penerus yang dapat memajukan suatu bangsa. Hal ini sejalan dengan pentingnya pendidikan sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang Republik Indonesia (RI) No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I pasal 1 “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan

Negara”. Untuk mewujudkan tujuan nasional tersebut, pemerintah perlu melakukan perbaikan peraturan terkait dengan pendidikan. Salah satunya dengan melakukan pengembangan terkait kurikulum yang disesuaikan dengan perkembangan zaman guna memperbaiki mutu dan kualitas pendidikan di Indonesia.

Saat ini, kurikulum yang diterapkan di Indonesia adalah kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka sebagai hasil penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya. Berdasarkan PP Nomor 13 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 1 ayat 16 menyebutkan bahwa “kurikulum merupakan seperangkat rancangan dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pembelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan”. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia (RI) No. 20 Tahun 2003 Pasal 37 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa kurikulum pendidikan sekolah dasar dan menengah salah satunya wajib memuat muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Dalam Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 mengenai Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, menyebutkan bahwa ada beberapa kompetensi dalam muatan pelajaran IPA yang harus dikuasai oleh siswa yaitu sebagai berikut: (1) Menunjukkan sikap ilmiah: rasa ingin tahu, jujur, logis, kritis, dan disiplin melalui IPA; (2) Mengajukan pertanyaan: apa, mengapa, dan bagaimana tentang alam sekitar; (3) Melakukan pengamatan objek IPA dengan menggunakan panca indra; dan (4) Menceritakan hasil pengamatan IPA dengan Bahasa yang jelas.

Untuk mencapai standar kompetensi lulusan tersebut dibutuhkan proses pembelajaran muatan IPA yang sesuai dengan yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 mengenai Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah,

yang menyatakan bahwa proses pembelajaran IPA dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Kemudian untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran, guru perlu melakukan penilaian untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik. Berdasarkan Permendikbud Nomor 21 Tahun 2022 tentang Standar Penilaian Pendidikan Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah bahwa penilaian hasil belajar siswa dilakukan sesuai dengan tujuan penilain secara berkeadilan, objektif, serta edukatif. Berdasarkan Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah bahwa terdapat empat kompetensi yang harus dicapai siswa yaitu: (1) kompetensi sikap spiritual; (2) kompetensi sikap sosial; (3) kompetensi pengetahuan; (4) kompetensi keterampilan. Keempat kompetensi tersebut harus dicapai siswa dalam setiap muatan pelajaran termasuk muatan IPA.

Pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) sangat erat kaitannya dengan kehidupan, dimana disini kita akan mempelajari tentang alam sekitar dan seluruh komponen penyusunnya. Dalam proses pembelajaran materi pembelajaran dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, serta kemampuan analisis siswa terhadap lingkungan alam dan sekitarnya. Dalam upaya mengembangkan pengetahuan siswa pada pelajaran muatan IPA di sekolah dasar, tentu harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Menurut Piaget (dalam

Susanto, 2016:170), anak usia sekolah dasar (SD) yang berkisar antara 6 atau 7 tahun sampai 11 atau 12 tahun termasuk dalam kategori fase operasional konkret. Dimana Dalam usia ini rasa keingintahuan anak terhadap lingkungannya cukup tinggi. Sehingga selama proses pembelajaran siswa harus diberikan pengalaman dan kesempatan untuk mengembangkan sikap ilmiah dan keterampilan berpikir terhadap alam dan lingkungan di sekitarnya. Akan tetapi, pada kenyataannya pengetahuan siswa mengenai mata pelajaran muatan IPA masih rendah, sehingga menyebabkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran muatan IPA juga masih rendah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran muatan IPA kelas VI di SD Negeri 1 Panji, Ibu Made Suci Mariatini, M.Pd., pada hari Jumat, 18 Februari 2022, ditemukan bahwa tujuan pembelajaran muatan IPA belum tercapai secara maksimal. Dilihat dari tingkat pencapaian tujuan pembelajaran di SD Negeri 1 Panji, untuk mata pelajaran muatan IPA masih tergolong relatif rendah. Hal ini ditunjukkan dari rendahnya daya serap siswa dalam mengikuti pembelajaran, dimana nilai rata-rata siswa terhadap beberapa mata pelajaran khususnya pelajaran muatan IPA belum memuaskan. Berdasarkan pemaparan dari Ibu Made Suci Mariatini, yang menyatakan bahwa nilai rata-rata siswa kelas VI adalah 61,02, yang tentunya masih berada dibawah KKM yang ditentukan, yaitu 75. Bahkan dari 40 orang siswa ditemukan 28 orang siswa, atau sebanyak 70% siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan. Rendahnya nilai siswa disebabkan oleh proses pembelajaran yang dilaksanakan kurang optimal. Beberapa permasalahan yang menyebabkan rendahnya kualitas proses pembelajaran mata pelajaran muatan IPA khususnya kelas VI adalah (1) guru hanya

berpatokan pada buku dan menggunakan metode ceramah pada saat pembelajaran, (2) kurang tersedianya multimedia pembelajaran yang bersifat interaktif digunakan oleh guru untuk meningkatkan minat belajar siswa, (3) siswa kurang aktif pada saat proses pembelajaran, dan (4) guru kurang memanfaatkan fasilitas yang disediakan sekolah. Melihat dari masalah yang ada, perlu dilakukan upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran. Salah satunya adalah pengembangan media pembelajaran yang menarik, inovatif, serta mudah dipahami yang dapat digunakan siswa untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan. Hal ini selaras dengan pengertian media menurut Pribadi (2017:15) yaitu alat yang bertindak sebagai pengirim informasi yang berfungsi sebagai sumber atau resources dan penerima informasi atau receiver. Dalam konsep pembelajaran kurikulum 2013 adalah pembelajaran berpusat pada siswa, dimana disini siswa dituntut aktif dalam proses pembelajaran sementara guru hanya bertindak sebagai fasilitator selama proses pembelajaran. Pengembangan Kurikulum 2013 merupakan salah satu bentuk pembenahan pendidikan di Indonesia dengan tujuan untuk dapat mengimbangi arus globalisasi (Octaviani 2017). Seiring perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi yang begitu pesat sebuah keharusan akan adanya inovasi dalam dunia pendidikan untuk memasukkan unsur teknologi dalam proses pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif.

Multimedia interaktif merupakan bentuk media yang menggabungkan dan mensinergikan beberapa kombinasi yang digunakan untuk menyampaikan

informasi seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi. Dengan demikian, multimedia interaktif iyalah kombinasi yang dikembangkan dari berbagai media yang digunakan untuk mengirimkan pesan/informasi dari penyaji kepada penerima informasi/pesan. Menurut Suryani, (2018:201) media interaktif merupakan media yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan media tersebut dan menerima feedback dari materi yang ditampilkan. Adapun Dengan menggunakan multimedia interaktif dapat: (1) membuat pesan lebih jelas dan sederhana agar mudah dimengerti; (2) dapat memecahkan masalah terkait keterbatasan waktu, ruang, dan indera siswa; dan (3) dapat digunakan secara cerdas dalam berbagai cara sebagai sumber belajar baru. Untuk meningkatkan semangat belajar inovasi dan terobosan baru untuk menciptakan proses pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Penggunaan media memudahkan peran pendidik dalam pelaksanaan proses belajar mengajar dan membantu siswa lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru. Guru merupakan komponen utama yang memiliki peran sentral dalam mensukseskan pendidikan (Susanto, 2017). Guru diharapkan menggunakan media pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan serta memotivasi siswa untuk belajar.

Unsur lain yang dapat mendukung proses pembelajaran adalah penggunaan model pembelajaran yang memungkinkan siswa mengembangkan konsep pengetahuan yang dimiliki. Salah satu model pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran adalah model Problem Based Learning (PBL). Menurut Duch (dalam Shoimin, 2014:130) berpendapat bahwa Problem Based Learning (PBL) atau Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan model pembelajaran yang memiliki ciri permasalahan nyata sebagai konteks

pembelajaran bagi siswa untuk belajar berpikir kritis dan keterampilan dalam memecahkan suatu masalah untuk memperoleh suatu pengetahuan baru. Oleh karena itu, untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, maka penelitian melakukan alternatif untuk mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia pembelajaran interaktif berbasis problem based learning (PBL). Permasalahan yang disajikan dalam media tersebut berkaitan dengan lingkungan sekitar serta kehidupan sehari-hari siswa, sehingga dalam penyajian materi siswa akan lebih mudah dalam proses penyerapan materi selama proses pembelajaran.

Dari permasalahan tersebut, maka peserta didik dan guru sangat membutuhkan multimedia pembelajaran yang sesuai. Dengan tersedia media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, maka diharapkan pembelajaran akan berlangsung secara efektif dan efisien. Oleh karena itu multimedia pembelajaran interaktif berbasis problem based learning untuk mata pelajaran muatan IPA adalah media yang belum ada dan perlu dikembangkan di SD Negeri 1 Panji. Penyajian materi pelajaran pada pokok bahasan dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif diharapkan dapat menarik minat siswa dan membangkitkan gairah siswa untuk mempelajari kembali materi yang disajikan. Sehubungan dengan hal tersebut dipeneliti ini ingin mengembangkan produk dalam suatu penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis problem based learning pada Mata Pelajaran Muatan IPA Kelas VI di SD Negeri 1 Panji Tahun Pelajaran 2022/2023".

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat

diidentifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran muatan IPA siswa kelas VI SD Negeri 1 Panji.
2. Guru menggunakan metode ceramah dan penugasan selama proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran bersifat monoton yang mengakibatkan kurangnya minat belajar siswa.
3. Siswa mudah bosan dan kurang fokus dalam belajar jika materi dijelaskan tanpa didukung oleh media pembelajaran.
4. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.
5. Fasilitas yang disediakan oleh sekolah, belum dimanfaatkan guru sepenuhnya untuk proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.
6. Belum adanya media pembelajaran yang bersifat interaktif, sehingga media sangat dibutuhkan.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, terdapat beberapa masalah yang ditemukan. Mengingat banyaknya permasalahan yang ada dan adanya keterbatasan sehingga tidak bisa memberikan solusi untuk semua masalah yang telah dipaparkan. Dipeneliti ini membatasi masalah terkait belum adanya media pembelajaran yang bersifat interaktif. Sehingga perlu dikembangkannya multimedia pembelajaran interaktif, namun multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan terbatas pada mata pembelajaran muatan IPA kelas VI Tema 9 Menjelajah Angkasa Luar Subtema 1 Keteraturan Yang Menajutkan.



#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah rancang bangun pengembangan multimedia interaktif berbasis problem based learning pada mata pelajaran muatan IPA kelas VI di SD Negeri 1 Panji?
2. Bagaimanakah validitas multimedia interaktif berbasis problem based learning pada mata pelajaran muatan IPA kelas VI di SD Negeri 1 Panji?
3. Bagaimanakah efektivitas multimedia interaktif berbasis problem based learning pada mata pelajaran muatan IPA kelas VI di SD Negeri 1 Panji?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada rumusan masalah yang disampaikan di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan multimedia interaktif berbasis problem based learning pada mata pelajaran muatan IPA kelas VI di SD Negeri 1 Panji.
2. Untuk mengetahui validitas multimedia interaktif berbasis problem based learning pada mata pelajaran muatan IPA kelas VI di SD Negeri 1 Panji.
3. Untuk mengetahui efektifitas multimedia interaktif berbasis problem based learning pada mata pelajaran muatan IPA kelas VI di SD Negeri 1 Panji.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Terdapat 2 manfaat yang diharapkan dalam penelitian yang dilakukan, Manfaat tersebut adalah sebagai berikut.

## 1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretik yang diharapkan dalam penelitian yang dilakukan ini adalah untuk ikut berkontribusi menambah khazanah ilmu pengetahuan dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang dirancang berdasarkan teori-teori desain pembelajaran.

## 2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Siswa, dari penelitian ini siswa memperoleh pengalaman baru mengenai pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran, dimana siswa dapat belajar secara mandiri dan siswa juga mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.
- b) Bagi guru, dari penelitian ini diharapkan multimedia pembelajaran interaktif ini dapat digunakan guru untuk menunjang proses pembelajaran di kelas, agar proses pembelajaran menjadi lebih inovatif dan interaktif.
- c) Bagi kepala sekolah, dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan informasi bagi kepala sekolah untuk mengambil kebijakan dalam lembaga pendidikan dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran di sekolah.
- d) Bagi peneliti lain, dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber referensi dalam melakukan penelitian yang sejenis, sehingga peneliti lain bisa membuat hasil penelitiannya menjadi maksimal.

### **1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dikembangkan adalah multimedia interaktif dalam pembelajaran muatan IPA. Adapun spesifikasi produk, yaitu:

a. Nama Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif berbasis problem based learning pada mata pelajaran muatan IPA kelas VI di SD Negeri 1 Panji.

b. Konten Produk

Produk ini berisikan mata pembelajaran muatan IPA kelas VI Tema 9 menjelajahi angkasa luar, Sub Tema 1 keteraturan yang menakjubkan, mengenai sistem tata surya. Materi tersebut nantinya akan disajikan dalam bentuk multimedia interaktif. Adapun menu-menu yang terdapat dalam produk multimedia interaktif ini, yaitu:

1. Intro/pembuka, yaitu tampilan awal dari multimedia pembelajaran interaktif
2. Profil, yaitu identitas pengembang multimedia pembelajaran interaktif
3. Beranda, yaitu tampilan awal seperti gambar dan kalimat memotivasi siswa dalam belajar
4. Petunjuk, yaitu petunjuk penggunaan multimedia interaktif dan kompetensi seperti KD, indikator dan tujuan pembelajaran
5. Materi, yaitu isi materi dari multimedia interaktif dan berisikan kuis dalam bentuk drag and drop
6. Evaluasi, yaitu Latihan soal pilihan berganda
7. Penutup, yaitu untuk tombol keluar dari multimedia interaktif.

c. Kelebihan Produk

1. Produk multimedia ini mudah diakses dimana saja dan kapanpun tanpa jaringan internet.

2. Produk multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kualitas penyampaian materi pembelajaran.
3. Produk multimedia ini disajikan menggunakan aplikasi yang berisi fitur-fitur berupa teks, gambar, audio dan animasi guna menarik perhatian peserta didik.

d. *Software* Pengembangan

*Software* yang digunakan dalam pengembangan produk multimedia ini adalah *Adobe Animate* sebagai software utama dan dengan bantuan software lainnya yaitu *Microsoft Powerpoint*, *Corel Draw*, *Canva* dan aplikasi pendukung lainnya.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Dalam proses penerapan pembelajaran muatan IPA di kelas guru hanya berpatokan pada buku dan cenderung menggunakan metode ceramah, kurang tersedianya multimedia pembelajaran yang bersifat interaktif yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan minat belajar siswa membuat siswa kurang aktif pada saat proses pembelajaran. Untuk itu diperlukan adanya media yang dapat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

Pengembangan multimedia berbasis problem based learning diharapkan mampu menjadi fasilitator yang berperan sebagai sumber belajar baru bagi siswa untuk dapat belajar secara mandiri dalam mencari solusi untuk menyelesaikan suatu masalah guna meningkatkan hasil belajar siswa. Kemudian untuk guru, pengembangan multimedia ini berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis problem based learning dalam mata pelajaran muatan IPA, yaitu:

1. Asumsi Pengembangan
  - a. Guru dan siswa telah mampu mengoperasikan alat bantu TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) seperti komputer dan laptop.
  - b. Sekolah mampu menyediakan sarana LCD untuk pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran interaktif.
2. Keterbatasan Pengembangan
  - a) Pengembangan multimedia interaktif berbasis problem based learning ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas VI SD Negeri 1 Panji. Sehingga produk ini hanya diperuntukkan untuk siswa kelas VI SD Negeri 1 Panji dalam mata pelajaran muatan IPA.
  - b) Uji coba produk dilakukan di kelas kelas dan sekolah yang sama yaitu kelas VI SD Negeri 1 Panji.

## 1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah ini merupakan batasan yang digunakan untuk memvalidasi ruang lingkup serta memberikan arahan yang jelas terhadap cakupan bahasan pada penelitian, untuk itu dalam judul penelitian ini diberikan penegasan-penegasan definisi istilah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan adalah proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertimbangkan. Produk yang dimaksudkan tidak selalu berupa benda atau perangkat keras (*hardware*) seperti buku, modul, serta

alat bantu mengajar lainnya, namun produk yang dihasilkan juga dapat berupa perangkat lunak (*software*) yang dapat dijalankan sebagai program komputer untuk menjadi bahan ajar dalam proses pembelajaran.

2. Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam belajar mengajar dan yang menjelaskan makna pesan yang ingin disampaikan, sehingga proses pembelajaran mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.
3. Multimedia Pembelajaran Interaktif merupakan gabungan dari berbagai grafik, teks, suara, video dan animasi untuk menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif yang memenuhi kebutuhan belajar siswa.
4. Problem Based Learning (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah adalah sebuah metode yang mengenalkan siswa pada suatu kasus yang memiliki keterkaitan dengan materi yang dibahas. Siswa kemudian akan diminta untuk mencari solusi untuk menyelesaikan kasus dan masalah tersebut.
5. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai oleh siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang dibuktikan dengan perubahan tingkah laku seorang siswa. Hasil belajar yang dimaksud oleh penulis adalah perubahan yang terdapat pada siswa setelah mengikuti pembelajaran secara keseluruhan dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku.