

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan sembilan hal pokok, yaitu: (1) Latar Belakang Masalah, (2) Identifikasi Masalah, (3) Pembatasan Masalah, (4) Rumusan Masalah, (5) Tujuan Pengembangan, (6) Spesifikasi Produk yang Diharapkan, (7) Pentingnya Pengembangan, (8) Asumsi dan Keterbatasan, dan (9) Definisi Istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan suatu negara, pendidikan memegang peranan yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup negara dan bangsa, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan sumber daya manusia. Pendidikan bertujuan untuk mengubah tingkah laku serta menambah pengetahuan untuk kehidupan yang lebih baik. Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang sangat penting karena pendidikan mempunyai tugas untuk menyiapkan sumber daya manusia bagi pembangunan bangsa dan negara. Pendidikan selalu menjadi tumpuan harapan untuk mengembangkan individu dan masyarakat demi kemajuan sebuah bangsa dan negara. Hal ini sejalan dengan Pasal UU No. 20 Tahun 2003,

“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.”

Secara garis besar kebijakan pemerintah di Indonesia mengenai pendidikan sudah cukup bagus, ini ditandai dengan banyaknya prestasi yang ditorehkan oleh

anak bangsa. Kurikulum pada tiap jenjang pendidikan selalu mengalami pembaharuan mulai dari KTSP, Kurikulum 2013, Kurikulum 2013 revisi, Kurikulum 2016, dst. Keragaman model pembelajaran juga menjadi tanda bahwa Indonesia cukup berhasil dalam mengawal sistem pendidikannya. Secara garis besar sistem pendidikan di Indonesia sudah cukup berhasil. Namun, pada saat ini pandemi Covid-19 membuat sistem pendidikan di Indonesia mengalami perubahan yang cukup drastis, mulai dari diterapkannya sistem pembelajaran online. Hal ini tercantum dalam Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19).

Berdasarkan hal tersebut, maka seluruh instansi pendidikan mulai dari sekolah hingga lembaga pendidikan seperti universitas memberlakukan kebijakan pembelajaran daring. Pembelajaran daring adalah sebuah kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan secara maya melalui sistem pembelajaran elektronik (e-learning), aplikasi pembelajaran maupun jejaring sosial. Hal ini selaras dengan pendapat Ermayulis (2020), Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan secara online, dengan menggunakan sebuah aplikasi pembelajaran maupun media sosial.

Namun, adanya pembelajaran daring mengharuskan guru untuk beradaptasi lebih jauh mengenai sistem pembelajaran daring. Hal ini yang membuat permasalahan pembelajaran daring bermula, mulai dari ketidaksiapan guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran daring. Mengatasi hal tersebut, pada saat ini sudah banyak inovasi-inovasi pembelajaran daring yang sangat tepat untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran daring, misalnya penggunaan Media

pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar mempunyai fungsi yang lebih luas serta memiliki nilai yang sangat penting dalam dunia pendidikan terutama untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar yang lebih baik di sekolah. Berdasarkan kondisi itulah pengetahuan tentang media pembelajaran menjadi bidang yang harus dikuasai setiap guru profesional (Sadiman, 2002:27).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru (atau pembuat media) dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Kecanggihan teknologi dewasa ini mendorong kita untuk terus mengikuti kemajuannya terutama dibidang telekomunikasi, saat ini alat komunikasi sudah menjadi bagian dari hidup manusia salah satunya handphone atau telepon genggam. *Smartphone* atau ponsel merupakan salah satu alat komunikasi yang sudah mendarah daging dimasyarakat sehingga hampir semua masyarakat menggunakannya.

Pemanfaatan media yang baik serta memadai, diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menggairahkan. Salah satu media pembelajaran tersebut yaitu multimedia interaktif berbasis android. Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis android mampu memudahkan guru untuk menyampaikan informasi mengenai pembelajaran kepada peserta didik dan semua itu dapat dilakukan dengan alat komunikasi atau *smartphone* yang telah dimiliki guru maupun siswa tanpa harus bertatap muka secara langsung. Keberhasilan

pendidikan suatu bangsa sangat ditentukan oleh pendekatan yang dipergunakan oleh pendidik atau guru dalam menyampaikan materinya kepada peserta didik. Semakin berkembangnya teknologi yang ada menciptakan banyak pendekatan yang dikembangkan oleh para ahli, baik dengan sasaran anak-anak maupun orang dewasa.

Seorang guru, memiliki peran dalam hal ini. Guru profesional tidak hanya mengetahui teori, tetapi bisa mengembangkan media secara utuh dan sangat bermanfaat bagi kalangan pendidikan. Menurut Worosetyaningsih, dkk. (2017:1) “Guru sebagai fasilitator hendaknya memiliki kemampuan lebih, tidak hanya dengan kemampuan mengajar tetapi diharuskan pula dapat mengembangkan media untuk proses pembelajaran”. Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA adalah studi mengenai alam sekitar, dalam hal ini berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA di sekolah diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. Pendidikan IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Karena itu, pendekatan yang diterapkan dalam menyajikan pendidikan IPA adalah memadukan antara pengalaman proses IPA dan pemahaman produk serta teknologi IPA dalam bentuk pengalaman langsung yang berdampak pada sikap siswa yang mempelajari IPA.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Komang Gede Sukma Bagiada, S. Pd. selaku guru mata pelajaran IPA kelas VII SMP Negeri 4 Busungbiu,

diperoleh informasi bahwa pembelajaran daring pada mata pelajaran IPA kelas VII SMP Negeri 4 Busungbiu masih didominasi dengan metode ceramah melalui aplikasi pertemuan maya Google Meet dengan bantuan sumber-sumber bahan ajar berupa ebook. Hal tersebut membuat siswa menjadi jenuh ketika mengikuti pembelajaran daring, apalagi diperparah dengan ketidaktertarikan siswa terhadap mata pelajaran IPA Sistem Tata Surya, selain itu kurangnya keberadaan media pembelajaran pendukung dalam pembelajaran IPA menambah kesan membosankan dalam siswa mengikuti kegiatan pembelajaran. Namun diluar permasalahan tersebut, fasilitas yang terdapat di SMP Negeri 4 Busungbiu sudah cukup mumpuni, mulai dari adanya Komputer dan Tablet PC yang mendukung kegiatan pembelajaran yang guru lakukan serta hampir mayoritas siswa sudah memiliki smartphone pribadi untuk menunjang kegiatan pembelajaran daring. Ketersediaan sarana dan prasarana tersebut sangat mendukung untuk pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android. Melihat kondisi tersebut, peneliti memberikan solusi alternatif dalam proses pembelajaran melalui penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android yang dapat menunjang proses pembelajaran sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan uraian diatas, maka dipandang sangat perlu dikembangkan sebuah multimedia pembelajaran interaktif. Oleh karena itu penelitian pengembangan ini berjudul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model ADDIE Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VII di SMP Negeri 4 Busungbiu Tahun Pelajaran 2022/2023”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Dalam proses belajar mengajar dari segi jumlah media yang digunakan sangat sedikit sehingga peserta didik tidak terlalu tertarik mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung dikelas. Implikasinya motivasi belajar siswa rendah
2. Dalam pelaksanaan pembelajaran dari segi isi materi bahan ajar cenderung bersifat teks, media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar masih sebatas menggunakan e-book saja
3. Belum optimalnya penggunaan smartphone dalam kegiatan pembelajaran

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat banyak masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian masalahnya mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal. Batasan masalah dalam penelitian ini terletak pada media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar masih sebatas menggunakan *e-book* saja. Oleh karena itu perlu dikembangkan media pembelajaran berupa multimedia pembelajaran interaktif berbasis android untuk menunjang pembelajaran IPA pada siswa kelas VII SMP Negeri 4 Busungbiu. Terhadap pengembangan media pembelajaran ini dilakukan uji validitas pengembangan produk yang meliputi uji dari para ahli (ahli isi, ahli media dan ahli desain pembelajaran), uji coba perorangan, uji kelompok kecil, uji coba lapangan.

1.4 Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang dan batasan masalah yang dipaparkan maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif model ADDIE berbasis android pada mata pelajaran IPA siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Busungbiu tahun pelajaran 2022/2023?
2. Bagaimanakah validitas dari multimedia pembelajaran interaktif model ADDIE berbasis android pada mata pelajaran IPA siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Busungbiu tahun pelajaran 2022/2023?
3. Bagaimanakah efektifitas dari multimedia pembelajaran interaktif model ADDIE berbasis android pada mata pelajaran IPA siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Busungbiu tahun pelajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif model ADDIE berbasis android pada mata pelajaran IPA siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Busungbiu tahun pelajaran 2022/2023.
2. Untuk mengetahui validitas dari multimedia pembelajaran interaktif model ADDIE berbasis android pada mata pelajaran IPA siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Busungbiu tahun pelajaran 2022/2023.
3. Untuk mengetahui efektifitas dari multimedia pembelajaran interaktif model ADDIE berbasis android pada mata pelajaran IPA siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Busungbiu tahun pelajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoretis

Adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa sumbangan pemikiran mengenai penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat memberikan data empiris sebagai kontribusi pada kajian keilmuan tentang media pembelajaran (multimedia) yang digunakan pada mata pelajaran IPA, dan dapat dijadikan dasar untuk mengembangkan penelitian selanjutnya mengenai multimedia pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Multimedia pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat membantu siswa untuk memudahkan dalam memahami pelajaran IPA terutama dalam hal belajar individual, serta dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar IPA.

b) Bagi Guru

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru untuk membuat pembelajaran daring yang menyenangkan, efektif, dan efisien, dan guru tidak hanya menggunakan buku paket dan LKS maupun *e-book* saja dalam mengajar.

c) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan informasi bagi kepala sekolah untuk mengambil kebijakan dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran di sekolah.

d) Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah masukan dan inspirasi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah multimedia pembelajaran interaktif model ADDIE berbasis android mata pelajaran IPA. Adapun spesifikasi produk yaitu sebagai berikut.

1. Nama Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah multimedia pembelajaran interaktif model ADDIE berbasis android pada mata pelajaran IPA siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Busungbiu tahun pelajaran 2022/2023.

2. Konten Produk

Dalam multimedia pembelajaran interaktif model ADDIE berbasis android pada mata pelajaran IPA siswa kelas VII materi tata surya, yang terdiri dari petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran hingga evaluasi yang dikemas dalam format HTML atau *Website* sehingga dimudahkan digunakan dalam berbagai *platform*.

3. Kelebihan Produk

Kelebihan dari produk ini adalah produk ini lebih menekankan pada topik tata surya, dari hasil perbandingan media penelitian sebelumnya, yang masih kurangnya kejelasan dari topik aksara bali yang dipaparkan dimana hanya memaparkan sekilas tentang aksara bali, serta media tersebut masih dalam berbentuk fisik. Oleh karena itu, produk ini akan menjelaskan lebih dalam

mengenai topik tata surya yang dikemas dalam bentuk HTML atau link website yang berisi gambar tulisan aksara bali beserta cara pengucapannya dalam bentuk audio, dan lebih praktis untuk dibawa-bawa dan lebih awet dibandingkan dengan media dalam bentuk fisik.

4. Software

Dalam pengembangan produk multimedia pembelajaran interaktif model ADDIE berbasis android pada mata pelajaran IPA siswa kelas VII materi tata surya ini menggunakan *Software Articulate Storyline 3* sebagai software utama dengan bantuan beberapa software lain seperti, *Microsoft Office Word*, *Audacity*, dan *Adobe Photoshop CC 2018*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Peserta didik tingkat sekolah menengah pertama (SMP), masih ingin mendapatkan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Dalam pembelajaran tersebut pendidik harus bisa memfasilitasi peserta didiknya dengan berbagai sumber belajar atau media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran dan pembelajaran dapat bermakna bagi siswa media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran dan berfungsi untuk membantu guru dalam meningkatkan motivasi siswa dan dapat memacu siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif ini merupakan salah satu alternatif sumber belajar siswa dalam membantu kegiatan belajar siswa pada mata pelajaran IPA, yaitu

1. Dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif ini, diharapkan dapat merangsang dan menarik perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran IPA.
2. Dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis android dalam pembelajaran, penyampaian materi akan lebih menarik, menyenangkan, interaktif, dan tidak dibatasi dengan ruang dan waktu.
3. Bagi Guru diharapkan dapat membantu guru untuk memberikan pembelajaran IPA yang lebih bervariasi dari sebelumnya, sehingga mampu menarik dan memotivasi siswa untuk belajar IPA. Dengan itu guru dapat melaksanakan proses pembelajaran lebih berkualitas.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi pengembangan

1. Materi yang dikembangkan hanya pada salah satu indikator yaitu, Menjelaskan Tata letak planet pada tata surya;
2. Dapat mempermudah siswa dalam belajar IPA, khususnya pada materi *Sistem Tata Surya*;
3. Pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan tidak membosankan apabila dalam menyampaikan materi pembelajaran guru menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

1.9.2 Keterbatasan pengembangan

1. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif ini hanya terbatas pada materi *Sistem Tata Surya*;

2. Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis Android ini dalam pembelajaran tidak dapat berdiri sendiri, melainkan perlu dilengkapi dengan sumber belajar lain untuk memfasilitasi gaya belajar siswa yang beragam

1.10 Definisi Istilah

Beberapa istilah yang perlu diperhatikan sebagai dasar pemahaman terhadap penelitian pengembangan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Multimedia Pembelajaran adalah suatu paket bahan pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) menggunakan teks, gambar, animasi, audio, dan video sehingga mendorong terjadinya proses Belajar.
2. Multimedia Interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berintraksi, berkreasi dan berkomunikasi. (Hofsteter, (dalam Jalaludin, 2019))
3. Android sebuah sistem operasi yang dirancang oleh perusahaan *Google* dengan basis kernel *Linux* yang digunakan untuk perangkat dengan layar sentuh seperti pada smartphone dan juga komputer tablet. (NN, 2019)
4. Model ADDIE merupakan model yang digunakan dalam merancang Multimedia Pembelajaran Interaktif, model ini terdiri dari 5 langkah, yaitu *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*.

5. *Adobe Animate CC 2015* merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat dan menampilkan multimedia yang berbentuk audio dan visual yang dimuat dalam bentuk aplikasi yang menyajikan materi pembelajaran. (Afifah, 2019)
6. Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android awalnya dikembangkan oleh *Android, Inc.*, dengan dukungan finansial dari *Google*, yang kemudian membelinya pada tahun 2005. Ponsel Android pertama dijual pada oktober 2008, bersama pengusaha piranti keras dan lunak yang terkemuka lainnya seperti *Intel, HTC, ARM, Motorola* dan *eBay* yang kemudian membentuk *Open Handset Alliance*.

