

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang: (1) Latar Belakang, (2) Rumusan Masalah, (3) Batasan Masalah, (4) Tujuan dan (5) Manfaat

1.1 Latar Belakang

Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan timbal balik antara siswa dengan tenaga pengajar dalam hal ini adalah guru atau dosen. Guru harus menyampaikan materi dengan cara yang efektif sekaligus menarik agar siswa dapat menerima materi pelajaran dengan baik. Untuk mengatasi hal ini muncul berbagai metode dalam mengajar untuk melakukan pendekatan kepada siswa, mulai dari metoda diskusi, metode demonstrasi, dan memberikan ceramah kepada siswa. Metode belajar tersebut menggunakan media belajar seperti buku papan tulis, atau dengan kemajuan teknologi penyampaian materi dapat menggunakan video dan audio tapi media tersebut memiliki kelemahan seperti mudah rusak dan siswa tidak dapat melakukan interaksi dengan media pembelajaran tersebut.

Dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat banyak siswa-siswi yang sudah diberikan akses dalam menggunakan dalam menggunakan smartpone dan akses internet, jadi media belajar yang berbasis multimedia mudah di implementasikan karena siswa telah memiliki smartpone dan terbiasa menggunakannya. Selain itu dikarenakan covid – 19 banyak siswa siswi yang melaksanakan kegiatan belajar mengajar dari rumah sehingga media pembelajaran menggunakan buku kurang menarik dan efektif bagi siswa.

Menurut website oleh BDK Jakarta berjudul efektivitas pembelajaran daring di masa pandemi covid19 beberapa guru sekolah mengatakan bahwa pembelajaran online kurang efektif untuk siswa karena beberapa materi harus di jelaskan secara tatap muka, maka diharapkan guru mampu menggunakan dan meamanfaatkan perkembangan teknologi guna memberikan pembelajaran yang mudah dipahami dan menarik minat siswa”. Media belajar berbasis multimedia diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan bagi para siswa, dikarenakan terdapat gambar – gambar menarik, dan setiap pengertian ataupun perubahan zat disertai dengan gambar yang menarik.

Pemahaman mengenai perubahan – perubahan dari suatu wujud benda sering masih menimbulkan kebingungan oleh siswa sekolah dasar dan masing bingung dalam membedakan antara perubahan wujud zat yang terjadi, untuk mengatasi masalah ini media pembelajaran berbasis multimedia dua dimensi ini menggunakan gambar – gambar yang menarik serta ditambahkan contoh langsung perubahan wujud benda dalam berupa video agar mempermudah siswa dalam memahami perubahan zat.

Jadi latar belakang pengembangan media pembelajaran ini adalah untuk mempermudah proses belajar mengajar dan memberikan penyampaian materi yang lebih menarik sehingga siswa bisa lebih tertarik untuk belajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang dapat disimpulkan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan dari media pembelajaran berbasis dua dimensi perubahan wujud zat?
2. Bagaimana implementasi dari rancangan media pembelajaran perubahan wujud zat dua dimensi agar menjadi media pembelajaran yang bisa digunakan?

1.3 Batasan Masalah

Bertujuan agar perancangan dan pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan efektif, maka permasalahan – permasalahan yang ada akan dibatasi seperti berikut.

1. Menjelaskan mengenai pengertian zat beserta contohnya.
2. Menjelaskan perubahan wujud yang terjadi pada suatu zat
3. Menampilkan perubahan wujud pada suatu zat
4. Menampilkan latihan – latihan soal untuk pengguna.
5. Menjelaskan pengertian media pembelajaran.

1.4 Tujuan

Berdasarkan batasan masalah diatas tujuan dari pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut

1. Membuat rancangan media pembelajaran perubahan wujud pada suatu zat.
2. Mengimplementasikan rancangan yang dibuat menggunakan *software–software* agar tercipta media pembelajaran yang diinginkan.

1.5 Manfaat

Manfaat yang bisa diperoleh dari pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis.

Memperkaya khazanah ilmu pengetahuan khususnya pengembangan media pembelajaran perubahan wujud zat berbasis aplikasi.

2. Manfaat Praktis

- a. Membantu pendokumentasian pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi.
- b. Mendapatkan pengalaman dalam pengembangan media pembelajaran perubahan wujud zat.

