

BAB I

PENDAHULUAN

Pada BAB I ini akan dipaparkan mengenai enam hal, yaitu (1) latar belakang, (2) rumusan masalah, (3) tujuan penelitian, (4) manfaat hasil penelitian, (5) spesifikasi pengembangan produk, dan (6) definisi istilah

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan bagi manusia dalam menjalani kehidupan, pendidikan dapat mendorong peningkatan kualitas manusia dalam bentuk meningkatnya kompetensi kognitif, afektif, maupun psikomotor. Namun, masalah yang dihadapi dalam upaya memperbaiki dan meningkatkan karena dalam hal ini sangat kompleks. Banyak faktor yang harus dipertimbangkan karena dalam hal ini perlu disadari bahwa, pendidikan merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia satu bangsa. Bagi suatu bangsa pendidikan merupakan hal yang sangat penting, dengan pendidikan manusia menjadi lebih mampu beradaptasi dengan lingkungan. Dengan dinamika pendidikan manusia juga akan mampu mengantisipasi berbagai kemungkinan yang akan terjadi.

Oleh karena itu membangun pendidikan menjadi suatu keharusan, baik dilihat dari perspektif internal (kehidupan intern bangsa) maupun dalam perspektif eksternal (kaitannya dengan kehidupan bangsa-bangsa lain). Pesat baik teknologi informasi maupun teknologi komunikasi, penugasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi sangat perlu dimiliki oleh setiap negara.

Pada era globalisasi saat ini, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi semakin berkembang pesat baik teknologi informasi maupun teknologi komunikasi, penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat perlu dimiliki oleh setiap negara. Negara yang memiliki penguasaan yang tinggi terhadap Ilmu Pengetahuan dan Teknologi adalah negara yang memiliki sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat berperan penting dalam mempersiapkan SDM yang berkualitas. Dimiyati (1999:157) menyatakan, Peranan teknologi informasi dalam pembelajaran ini selain membantu peserta didik dalam belajar, juga cukup berpengaruh kepada guru terutama dalam pemanfaatan fasilitas untuk kepentingan memperkaya kemampuan mengajarnya.

Untuk mewujudkan hal tersebut perlu pembenahan dalam bidang pendidikan mulai jenjang pendidikan terendah hingga jenjang pendidikan tertinggi. Generasi muda saat ini ditantang untuk belajar dan terus belajar agar tidak tertinggal oleh negara lain. Menghadapi tantangan pendidikan masa kini, maka sekolah merupakan lembaga pendidikan yang tepat untuk belajar maupun menuntut ilmu. Dengan melibatkan seluruh komponen pembelajaran, antara lain guru, siswa, media, metode, sarana/prasarana dan lainnya diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu komponen pembelajaran yang amat penting diantaranya masalah media pembelajaran. Donald P. Ely & Vernon S. Gerlach (dalam Sudatha, 2015:3) menyatakan, Media ada dua bagian, yaitu arti sempit dan arti luas. Arti sempit, bahwa media itu berwujud: grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyamoaikan informasi. Menurut arti luas, yaitu: kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi, sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru.

Wiana (2018:2) menyatakan, Penggunaan media dalam pembelajaran memberikan banyak manfaat bagi proses pembelajaran. Astuti (2018:2) menyatakan, Media merupakan salah satu faktor yang dapat membuat proses pembelajaran akan efektif. Media dapat mencegah kesalahpahaman dalam proses pembelajaran. Dari manfaat, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat menghasilkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media memiliki peran yang penting untuk menjembatani penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Guru yang mengajar siswa dengan media pembelajaran kemungkinan besar memperoleh hasil belajar yang baik pula. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa, sehingga proses belajar dapat terjadi. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi yaitu guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan berupa materi pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Tanpa media pembelajaran, komunikasi tidak akan berjalan lancar dan proses pembelajaran juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal.

Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik ini merupakan hal yang wajar di alami oleh guru yang tidak memahami kebutuhan dari siswa tersebut baik dalam karakteristik, maupun dalam pengembangan ilmu. Dalam hal ini peran

seorang guru sebagai pengembangan ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran berbasis konvensional. Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antara guru dan siswa dapat berjalan dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara pada hari Rabu, 19 Juni 2019 dengan guru kelas VII di MTs Negeri 2 Buleleng pembelajaran IPA nilai kelas VII C dari 27 siswa 20 siswa memiliki nilai di bawah KKM sedangkan 7 siswa memiliki nilai di atas KKM. Berikut daftar nama dan nilai mata pelajaran IPA kelas VII C di MTs Negeri 2 Buleleng.

Tabel 1.1 daftar nama dan nilai mata pelajaran IPA kelas VII C

No	Nama	Nilai	KKM	Tingkatan
1.	Roby Firmansyah	58	70	Terkecil
2.	Rosa Pebriana	61	70	Tengah
3.	Putri Hidayathi	86	70	Tertinggi

(Guru Mata Pelajaran IPA kelas VII di MTs N. 2 Buleleng)

Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan pembelajaran di kelas dilaksanakan kurang dalam hal penggunaan media. Dalam mata pelajaran IPA peran media sangatlah penting. Hal ini dikarenakan adanya materi-materi yang tidak bisa disampaikan hanya dengan teori saja. Mata pelajaran IPA dapat menyebabkan anak cepat bosan mengikuti pembelajaran adalah karena siswa memiliki cara atau gaya belajar yang berbeda-beda.

Masalah kurangnya penggunaan media dan gaya belajar siswa yang berbeda-beda tersebut perlu dicari solusinya agar pembelajaran yang dilaksanakan dapat memberikan hasil yang optimal. Salah satu solusi yang digunakan untuk mengatasi masalah kurangnya penggunaan media dan gaya belajar siswa yang berbeda-beda adalah dengan penggunaan multimedia. Sudatha (2015:21) menyatakan bahwa Multimedia pembelajaran merupakan komponen yang dapat digunakan dalam

mendukung proses pembelajaran. Hal ini dilandasi oleh persepsi bahwa pembelajaran akan berlangsung dengan baik, efektif, dan menyenangkan jika didukung oleh media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa.

Multimedia merupakan program pembelajaran yang mencakup berbagai sumber terpadu dalam pembelajaran dengan menggunakan komputer sebagai jantungnya sistem dan mengingat juga bahwa sarana dan prasarana sudah mendukung untuk pengembangan multimedia pembelajaran di MTs Negeri 2 Buleleng seperti sudah tersedianya LCD, white board dan internet yang tentunya mendukung untuk pengembangan multimedia itu sendiri. Media pembelajaran yang digunakan saat proses belajar mengajar adalah media *slide presentation* pada aplikasi *Macromedia Flash* akan tetapi media yang disajikan kurang menarik dikarenakan keterbatasan guru dalam menyajikan komponen media pembelajaran.

Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap mata pelajaran IPA, maka para siswa dan guru sangat membutuhkan media dan bahan pembelajaran yang sesuai. Dengan tersedianya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, maka diharapkan pembelajaran akan berlangsung secara efektif dan efisien. Multimedia pembelajaran untuk mata pelajaran IPA adalah media yang belum ada dan perlu dikembangkan di MTs Negeri 2 Buleleng. Penyajian materi pelajaran pada pokok bahasan dengan menggunakan multimedia pembelajaran diharapkan menarik minat siswa, membangkitkan gairah siswa untuk mempelajari kembali materi yang disajikan melalui kombinasi atau gabungan antara teks, audio, gambar, dan video yang sangat menarik.

Dari berbagai hal diatas, peneliti sebagai calon teknolog pembelajaran tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan

Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Negeri 2 Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020.

1.2 Identifikasi Masalah

Sebagai perangkat media untuk membantu pemahaman siswa dalam proses pembelajaran, diantaranya:

1. Hasil belajar siswa dibawah KKM.
2. Dalam proses pembelajaran media yang dibuat oleh pendidik belum cukup untuk mendukung proses pembelajaran karena media yang belum ada untuk memicu peserta didik.
3. Hasil belajar siswa masih masuk dalam kategori rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

1. Pengembangan Multimedia sesuai dengan hasil analisis kebutuhan yang ada di sekolah MTs Negeri 2 Buleleng.
2. Pengembangan multimedia hanya untuk MTs Negeri 2 Buleleng
3. Penyebaran pengembangan multimedia model *Luther* ini hanya untuk kelas VII pada mata pelajaran IPA di MTs Negeri 2 Buleleng.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang dijadikan dasar penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun produk multimedia pembelajaran mata pelajaran IPA kelas VII semester ganjil tahun 2019/2020 di VII MTs Negeri 2 Buleleng?
2. Bagaimanakah kualitas produk multimedia pembelajaran mata pelajaran IPA kelas VII semester ganjil tahun 2019/2020 di VII MTs Negeri 2 Buleleng?

3. Bagaimanakah efektivitas multimedia pembelajaran mata pelajaran IPA kelas VII semester ganjil tahun 2019/2020 di VII MTs Negeri 2 Buleleng?

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Mendeskripsikan rancang bangun produk multimedia pembelajaran mata pelajaran IPA kelas VII semester ganjil tahun 2019/2020 di VII MTs Negeri 2 Buleleng.
2. Menguji kualitas multimedia pembelajaran mata pelajaran IPA kelas VII semester ganjil tahun 2019/2020 di VII MTs Negeri 2 Buleleng.
3. Mengetahui efektivitas multimedia pembelajaran mata pelajaran IPA kelas VII semester ganjil tahun 2019/2020 di VII MTs Negeri 2 Buleleng.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA materi Klasifikasi Materi dan Perubahannya pada kelas VII semester ganjil di VII MTs Negeri 2 Buleleng tahun 2019/2020 adalah sebagai berikut.

1. Secara Teoretis
 - a) Hasil penelitian pengembangan ini akan menambah khasanah teoretis pengembangan multimedia pembelajaran yang ada di jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.
 - b) Pengalaman penelitian pengembangan produk memantapkan teori di bidang media proses belajar mengajar.
2. Secara Praktis
 - a) Bagi Siswa

Pengguna multimedia pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa menumbuhkan motivasi belajar IPA.

b) Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru, yaitu: (1) memberikan kesempatan baik bagi guru untuk memperbaiki kualitas pembelajaran mata pelajaran IPA, (2) memberikan sumbangan pengetahuan dan pengalaman dan pengalaman tentang inovasi pembelajaran yang menekankan adanya peningkatan pemahaman siswa,

c) Bagi penelitian

Penelitian ini akan dijadikan bahan dasar untuk mengembangkan multimedia pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk multimedia pembelajaran mata pelajaran IPA kelas VII semester ganjil di VII MTs Negeri 2 Buleleng tahun 2019/2020 memiliki spesifikasi yang diharapkan sebagai berikut.

1. Produk ini berupa multimedia pembelajaran mata pelajaran IPA kelas VII di MTs Negeri 2 Buleleng tahun 2019/2020 dan dikemas dalam bentuk CD (*compact disk*).
2. Dalam multimedia pembelajaran ini isinya adalah Klasifikasi Materi dan Perubahannya.
3. Materi yang disampaikan dalam kurikulum ini disesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan di MTs Negeri 2 Buleleng.
4. Dalam media pembelajaran ini terdapat menu utama yang terdiri dari KI dan KD, Materi, dan evaluasi.

5. Pada setiap halaman yang ditampilkan terdapat tombol-tombol navigasi yang dibutuhkan, seperti tombol lanjut, tombol kembali untuk memudahkan dalam menggunakan media.
6. Penggunaan multimedia ini mudah dioperasikan di komputer manapun.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan produk ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan terlebih dahulu. Berdasarkan keadaan dilapangan dalam proses pembelajaran dikelas cenderung kurang aktif dan cepat bosan karena proses pembelajaran masih menggunakan media papan tulis dan buku ajar yang disediakan oleh sekolah. Selain itu, dalam proses pembelajaran guru menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi. Hal tersebut sangat berpengaruh dalam proses belajar siswa.

Dengan dibuatkan Multimedia Pembelajaran ini, diharapkan siswa dapat belajar dengan aktif, tidak cepat bosan, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, selain itu, dengan adanya media tersebut siswa dapat dengan mudah memahami materi yang dipelajari dan dapat berlatih tentang materi yang akan di pelajari berikutnya dan melatih menjawab soal-soal melalui media tersebut. Sedangkan bagi siswa yang agak lambat dalam memahami materi dapat belajar dan membaca secara berulang-berulang sampai siswa benar-benar memahami materi yang di pelajari.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki keterbatasan yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan multimedia pembelajaran berdasarkan kebutuhan di sekolah tempat penelitian ini, yaitu kelas VII di MTs Negeri 2 Buleleng.
2. Penelitian pengembanagn ini hanya menghasilkan produk berupa Multimedia Pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi permasalahan guru dalam

menunjang proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa di MTs Negeri 2 Buleleng

3. Penyebaran produk dari hasil penelitian pengembangan ini hanya terbatas di MTs Negeri 2 Buleleng, karena keterbatasan waktu produksi dan biaya yang diperlukan.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalah pahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut :

1. Multimedia pembelajaran merupakan komponen yang dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran (Sudatha, 2015:21).
2. Mata pelajaran IPA adalah salah satu kumpulan ilmu pengetahuan yang mempelajari alam semesta yang bernyawa ataupun tidak bernyawa dengan jalan mengamati berbagai jenis dan perangkat lingkungan alam serta lingkungan alam buatan.
3. Kualitas atau mutu adalah tingkat baik buruknya atau taraf atau derajat sesuatu.
4. Efektifitas dapat diartikan sebagai pengukuran keberhasilan dalam pencapaian tujuan-tujuan yang telah ditentukan.
5. Widodo (dalam Supratiknya 2013) mengemukakan bahwa hasil belajar yang menjadi objek penilaian kelas berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah mereka mengikuti proses belajar-mengajar tentang mata pelajaran tertentu.