

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

### **1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian**

Pendidikan diartikan sebagai suatu bekal untuk mengejar semua yang telah ditargetkan oleh seseorang dalam kehidupannya, maka logikanya tanpa pendidikan semua yang diimpikannya akan menjadi sangat sulit untuk dapat diwujudkan. Faktanya, memang tidak semua orang yang berpendidikan itu sukses dalam perjalanan hidupnya. Akan tetapi, jika dilakukan perbandingan maka orang yang berpendidikan tetap jauh lebih banyak yang dapat mengecap kesuksesan daripada orang yang tidak berpendidikan, baik pendidikan formal maupun non formal. Pendidikan merupakan suatu alat untuk mengembangkan diri, mental, pola pikir, dan juga kualitas diri seseorang.

Menurut Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan,

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.

Oleh karena itu pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya, sehingga sesuai dengan tujuan. Keberhasilan suatu bangsa terletak pada mutu pendidikan yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusianya. Jadi oleh sebab itu, seorang pendidik harus mampu memotivasi peserta didik di dalam proses pembelajaran seiring dengan berkembangnya teknologi informasi yang sangat pesat, yang mana dalam proses pembelajaran pendidik maupun peserta didik sudah mulai memanfaatkan teknologi informasi di dalam proses pembelajaran.

Di era revolusi industri 4.0 ini perkembangan teknologi bukan hanya di dunia kerja saja yang menggunakan teknologi informasi tetapi di dunia Pendidikan juga menuntut penggunaan teknologi informasi di dalam proses pembelajaran agar pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik dapat tersalurkan dengan maksimal. Menurut Riyana (dalam Yusnaini, 2019:1078), “tantangan pendidikan di era revolusi industri 4.0 berupa perubahan dari cara belajar, pola berpikir serta cara bertindak para peserta didik dalam mengembangkan inovasi kreatif berbagai bidang”. Salah satu hal yang perlu dilakukan yaitu tenaga pendidik di era revolusi industri harus meningkatkan pemahaman dalam mengekspresikan diri di bidang literasi media. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, 2005:6).

Penerapan media pada pembelajaran IPA tentunya akan berdampak positif dikarenakan Ilmu Pengetahuan Alam merupakan mata pelajaran di SD yang dimaksudkan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian

gagasan-gagasan jika di padukan dengan penggunaan media maka konsep-konsep pembelajaran IPA akan mudah dipahami oleh siswa. Menurut Depdiknas (dalam Anita, 2013:29) pada prinsipnya, “mempelajari IPA sebagai cara mencari tahu dan cara mengerjakan atau melakukan dan membantu siswa untuk memahami alam sekitar secara lebih mendalam”. Pembelajaran IPA sejak dini akan menghasilkan generasi dewasa yang melek *sains* yang dapat menghadapi tantangan hidup dalam dunia yang semakin kompetitif, sehingga mereka mampu turut serta memilih dan mengolah informasi untuk digunakan dalam mengambil keputusan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Putu Fista Trisnayani, S.Pd pada tanggal 12 Maret 2019 pukul 10.00 WITA di SD Negeri 1 Banjar Jawa, diperoleh informasi data hasil nilai rata-rata belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPA yaitu 75, akan tetapi masih terdapat 30 siswa dari 43 siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM Nasional yaitu 75. Jadi dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa masih rendah dan siswa belum mampu untuk menguasai materi secara menyeluruh. Sumber belajar yang digunakan untuk mengajar oleh guru masih berupa bahan ajar cetak dan dalam proses pembelajaran guru juga jarang menggunakan media padahal penggunaan media dapat menarik perhatian siswa sehingga proses pembelajaran menyenangkan. Di SD Negeri 1 Banjar Jawa juga sudah tersedia komputer sejumlah empat (4) buah dan laptop sejumlah lima (5) buah serta LCD sebanyak tiga (3) buah tetapi penggunaannya belum maksimal di dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di dalam kelas pada 26 Maret 2019 pukul 10.00 WITA dalam proses pembelajaran guru menggunakan metode diskusi, tanya jawab dan penugasan menggunakan variasi metode di dalam proses pembelajaran itu akan berdampak positif bagi siswa akan tetapi hal tersebut belum

cukup terlihat selama proses pembelajaran, terdapat 28 siswa belum mampu untuk berpikir kritis, baik itu bertanya ataupun menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru atau teman sejawatnya. Dapat terhitung hanya 15 orang saja yang aktif untuk bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan. Dalam proses pembelajaran guru tidak mempergunakan media interaktif melainkan guru hanya bergantung pada media konvensional saja. Jika dibiarkan seperti itu maka hasil belajar siswa yang kurang aktif akan sangat rendah tentunya akan berdampak buruk untuk kedepannya.

Melihat hal tersebut terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut Slameto (2003) menyatakan,

ada dua faktor yang mempengaruhi keberhasilan seseorang dalam belajar, yaitu faktor intern meliputi: jasmaniah dan psikologis, dan kelelahan, faktor ektern yang meliputi: faktor keluarga (meliputi: cara mendidik, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan), faktor sekolah (meliputi: metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat atau media pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah), faktor masyarakat (meliputi: Kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat).

Dalam penelitian ini peneliti memberikan solusi penggunaan media di dalam proses pembelajaran khususnya multimedia interaktif. Menurut Hofstetter (dalam Suyanto, 2003) multimedia 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, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi”. Menurut Sigit (dalam Kurniawati, 2018), multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Menurut Reddi & Mishra (dalam Munir 2012:129) Multimedia interaktif dapat didefinisikan sebagai “suatu integrasi elemen beberapa media (audio, video, grafik, teks, animasi, dan lain-lain) menjadi satu kesatuan yang

sinergis dan simbiosis yang menghasilkan manfaat lebih bagi pengguna akhir dari salah satu dari unsur media dapat diberikan secara individu”.

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran IPA bertujuan untuk mempermudah peserta didik mengingat konsep-konsep IPA yang abstrak sehingga konsep-konsep yang abstrak tersebut dapat menjadi konkret. Hal ini dikarenakan dalam penyampaian bahan ajar secara interaktif (hubungan umpan balik dua jalur di antara pendidik dengan peserta didik ataupun peserta didik dengan teman sejawatnya) dan dapat mempermudah pembelajaran karena didukung oleh berbagai aspek seperti suara/audio, video, animasi, teks, dan grafik. Hal ini dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Fuadah dkk (2016:608) bahwa media pembelajaran berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Briggs (dalam Falahudin 2014:109) berpendapat bahwa “media sebagai alat untuk memberikan rangsangan bagi pebelajar agar terjadi proses belajar”. Penggunaan multimedia interaktif di dalam melakukan sebuah pembelajaran itu sangatlah perlu karena materi pelajaran yang dikemas melalui program media, akan lebih jelas, lengkap, serta menarik minat pebelajar. Dengan multimedia, materi sajian bisa membangkitkan rasa keingintahuan pebelajar dan merangsang pebelajar bereaksi baik secara fisik maupun emosional.

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif untuk membantu guru di dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara menyenangkan dan membangkitkan motivasi siswa dalam belajar dengan demikian tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

## 1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar siswa di dalam proses pembelajaran. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan bukan karena dari satu faktor saja melainkan ada beberapa faktor yang menyebabkan hal tersebut yaitu,

(1) faktor internal meliputi: jasmaniah dan psikologis, dan kelelahan, (2) faktor eksternal yang meliputi: a) faktor keluarga (meliputi: cara mendidik, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan), b) faktor sekolah (meliputi: metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat atau media pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah), c) faktor masyarakat (meliputi: Kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat), Slameto (2003).

Merujuk pada hasil observasi dan wawancara yang dipaparkan pada latar belakang diatas dapat diketahui terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu,

- 1) Rendahnya hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 1 Banjar Jawa.
- 2) Sumber belajar yang digunakan kurang relevan dan bervariasi sehingga minat siswa untuk belajar kurang serta kurang sesuai bahan ajar dengan karakteristik siswa.
- 3) Kurangnya pengadopsi media-media berbasis digital yang mampu memvisualisasikan materi pelajaran terkait mata pelajaran IPA (berbasis teknologi informasi dan komunikasi) sehingga media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran masih sangat konvensional sehingga menyebabkan kurangnya minat belajar siswa.
- 4) Belum optimalnya penggunaan sarana pendukung di dalam melakukan pembelajaran.

- 5) Banyaknya siswa yang mampu berpikir kritis dan berpartisipasi aktif dalam mengikuti proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA.

### **1.3 Pembatasan Masalah Penelitian**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis akan memfokuskan penelitian pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V di SD Negeri 1 Banjar Jawa tahun ajaran 2019/2020.

### **1.4 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan pada latar belakang telah dipaparkan penulis maka rumusan masalah yang akan dibahas oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah langkah-langkah pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V di SD Negeri 1 Banjar Jawa tahun ajaran 2019/2020?
2. Bagaimanakah validitas Multimedia Pembelajaran Interaktif pada mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V di SD Negeri 1 Banjar Jawa tahun ajaran 2019/2020, menurut hasil evaluasi para ahli, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif. Multimedia yang dikembangkan mengacu pada standar kompetensi siswa dan kompetensi dasar yang dimiliki siswa selain itu mengacu juga pada

karakteristik siswa dan teori belajar siswa. Dengan demikian akan sangat berguna karena penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik serta mampu memotivasi siswa dalam belajar. Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V di SD Negeri 1 Banjar Jawa tahun ajaran 2019/2020?
2. Untuk mengetahui hasil validitas Multimedia Pembelajaran Interaktif pada mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V di SD Negeri 1 Banjar Jawa tahun ajaran 2019/2020, menurut hasil evaluasi para ahli, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil?

### **1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Dalam penelitian pengembangan ini, produk pengembangan yang dihasilkan yaitu multimedia pembelajaran interaktif, khususnya pada materi Siklus Air mata pelajaran IPA kelas V di SD Negeri 1 Banjar Jawa. Materi Siklus Air akan disajikan menggunakan teks, video, audio, serta gambar yang diintegrasikan kedalam multimedia pembelajaran interaktif dan dikemas dalam bentuk *compact disc* (CD). Produk multimedia pembelajaran interaktif ini akan dikembangkan menggunakan beberapa program aplikasi seperti, *Adobe Flash Professional CS6*, *Adobe Photoshop CS6*, *Adobe Premiere Pro CS6*, dan *Corel Draw X7*.

Dalam multimedia pembelajaran interaktif ini terdapat bagian-bagian penting, yaitu:

1. Intro/Pembuka merupakan tampilan awal dari multimedia pembelajaran interaktif ini.
2. Profil yang berisikan identitas dari pengembang multimedia pembelajaran interaktif ini.
3. Beranda yang berisikan tampilan awal seperti gambar dan kalimat untuk memotivasi siswa dalam belajar.
4. Petunjuk yang berisikan petunjuk-petunjuk penggunaan multimedia pembelajaran interaktif ini dan Kompetensi yang berisikan KD, indikator dan tujuan pembelajaran.
5. Materi yang berisikan isi materi dari multimedia pembelajaran interaktif ini dan berisikan *quis* dalam bentuk *game drag and drop*.
6. Evaluasi yang berisikan latihan soal pilihan ganda.
7. Penutup yang berisikan button atau tombol untuk keluar dari multimedia interaktif.

## **1.7 Pentingnya Pengembangan**

Pentingnya pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V di SD Negeri 1 Banjar Jawa tahun ajaran 2019/2020 yaitu sebagai berikut.

### **1. Manfaat Teoretis**

Secara teoritis pengembangan ini akan bermanfaat bagi semua kalangan kependidikan dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran yang kreatif dan inovatif di dalam menunjang proses pembelajaran dan dapat

meningkatkan hasil belajar peserta didik serta menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar.

## 2. Manfaat Praktis

### a) Bagi Siswa

Penelitian ini bermanfaat secara positif langsung bagi siswa, karena dengan penggunaan aplikasi media interaktif dalam pembelajaran IPA, siswa bisa dengan mudah untuk memahami mengenai materi pelajaran yang diberikan sehingga siswa terhindar dari rasa bosan dan menambah minat siswa dalam belajar.

### b) Bagi Guru Mata Pelajaran IPA

Hasil penelitian yang berupa produk aplikasi media interaktif dalam pembelajaran IPA ini akan bermanfaat bagi guru untuk membantu guru dalam proses pembelajaran agar pembelajaran dapat dilaksanakan dengan inovatif, dan dapat terciptanya suasana yang menyenangkan dalam belajar.

### c) Bagi Kepala Sekolah

Produk pengembangan aplikasi media interaktif dalam pembelajaran IPA ini dapat menambah koleksi media di SD Negeri 1 Banjar Jawa dan informasi mengenai jenis media serta dijadikan acuan oleh guru-guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif, efisien.

### d) Bagi Peneliti Lain

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh peneliti lain sebagai sumber referensi dalam melakukan penelitian yang sejenis, sehingga peneliti lain bisa membuat hasil penelitiannya menjadi maksimal.

### **1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan multimedia interaktif pada penelitian pengembangan ini didasarkan pada beberapa asumsi diantaranya sebagai berikut.

1. Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu 1) tahap analisis, 2) tahap desain, 3) tahap pengembangan, 4) tahap implementasi, dan 5) tahap evaluasi (Tegeh dan Jampel 2017:79). Dalam tahapan implementasi, pengembangan hanya mengujicobakan di SD Negeri 1 Banjar Jawa, dikarenakan terbatasnya dana dalam pengembangan ini. Tetapi dengan uji coba yang sudah dilakukan media yang dihasilkan sudah layak digunakan dan dikembangkan di SD Negeri 1 Banjar Jawa.
2. Dalam penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk yang berupa Aplikasi komputer, serta evaluasi yang dilakukan hanya pada evaluasi formatif/validasi, tidak mengukur hasil belajar.
3. Dalam penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk, yang mana dalam penyajiannya hanya di perkenankan untuk siswa kelas V di SD Negeri 1 Banjar Jawa pada mata pelajaran IPA.

### **1.9 Definisi Istilah**

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. Dimiyati dan Mudjiono (dalam Yunitasari 2014:7), menyatakan bahwa hasil belajar merupakan “hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat

perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar”.

2. IPA adalah “pengetahuan khusus yaitu dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori dan demikian seterusnya kait mengkait antara cara yang satu dengan cara yang lain” Abdullah (dalam Anita 2013: 29).
3. Media Pembelajaran merupakan “segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajar (siswa) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu” Ibrahim dkk (dalam Sudatha, 2015:4).
4. “Multimedia sebagai sistem komunikasi interaktif berbasis komputer yang mampu menciptakan, menyajikan, dan mengakses kembali informasi teks, grafik, suara, dan video atau animasi” (Sudatha, 2015:22)
5. Menurut Reddi & Mishra (dalam Munir 2012:129) Multimedia interaktif dapat didefinisikan sebagai “suatu integrasi elemen beberapa media (audio, video, grafik, teks, animasi, dan lain-lain) menjadi satu kesatuan yang sinergis dan simbiosis yang menghasilkan manfaat lebih bagi pengguna akhir dari salah satu dari unsur media dapat diberikan secara individu”.