

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan komponen-komponen utama yang berkaitan dengan pendahuluan pada penelitian ini, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) perumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) manfaat pengembangan, (8) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (9) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting di kehidupan manusia, tanpa pendidikan manusia akan seperti perahu tak bernakhoda yang terombang ambing di lautan lepas. Artinya tanpa pendidikan manusia tidak akan tahu arah atau tujuan hidupnya, tidak bisa membedakan mana yang baik dan mana yang buruk serta tidak akan bisa menemukan potensi dan akhlak yang ada di dalam dirinya. Oleh karena itu pemerintah memasukan pendidikan kedalam undang-undang yang tercantum pada Undang-Undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 yang 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 negeri

Dalam alur menempuh suatu pendidikan, maka wajib ditempuh dari tingkatan yang paling rendah. Sesuai dengan hal tersebut, pemerintah juga telah menyinggungnya kedalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17

Tahun 2010 Tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan pada Pasal 1 Ayat 7 tertulis bahwa,

Pendidikan dasar adalah jenjang pendidikan pada jalur pendidikan formal yang melandasi jenjang pendidikan menengah, yang diselenggarakan pada satuan pendidikan berbentuk Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah atau bentuk lain yang sederajat serta menjadi satu kesatuan kelanjutan pendidikan pada satuan pendidikan yang berbentuk Sekolah Menengah Pertama dan Madrasah Tsanawiyah, atau bentuk lain yang sederajat.

Di era globalisasi seperti sekarang ini, Teknologi Komunikasi dan Informasi (TIK) sangat berkembang pesat. Hal tersebut berkembang berbarengan dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) yang sudah banyak dirasakan manfaatnya oleh masyarakat. Dimana kedua hal tersebut dapat mengejar nilai praktis, efektif dan efisien dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Dalam artian nilai praktis dalam kemudahan dalam penggunaannya, efektif dalam hasil yang di datangkan yang pastinya sangat berguna serta tepat guna dan efisien dalam penggunaan waktu, tenaga maupun biaya. Ketiga hal tersebut membuat manusia harus menyesuaikan diri terhadap kemajuan maupun perkembangan teknologi di era sekarang ini.

Perkembangan teknologi tersebut tidak hanya di rasakan di masyarakat luas. Melainkan perkembangan teknologi sudah bisa dirasakan di dalam bidang pendidikan juga. Salah satu teknologi yang sudah berkecimpung di dalam bidang pendidikan ialah komputer. Komputer merupakan suatu kesatuan sistem dari perangkat keras dan perangkat lunak, dari semenjak pertama kali ditemukan komputer yaitu pada tahun 1822 yang dikembangkan oleh Charles Babbage hingga menjadi komputer generasi pertama sampai ke generasi sekarang ini, komputer banyak sekali mengalami pengembangan baik itu pada perangkat keras maupun perangkat lunaknya.

Pada bidang pendidikan dasar, komputer juga sudah sering digunakan baik itu sebagai media pembelajaran maupun sebagai media penyimpanan data-data. Komputer yang sering digunakan sebagai media pembelajaran adalah computer yang sering kita sebut dengan *Laptop* ataupun *Notebook*. Mengapa demikian? Itu dikarenakan *Laptop* lebih praktis dari computer biasa (*PC*) karena bisa dibawa kemana-mana. Biasanya laptop juga perlu komponen tambahan untuk menjadi suatu media pembelajaran, komponen tersebut bernama *LCD Proyektor*, suatu alat yang digunakan untuk merubah sinyal digital menjadi cahaya yang ditembakkan ke suatu layar dan menampilkan suatu output yang sama seperti apa yang ada pada laptop.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 1 Banjar Bali teknologi berupa *LCD Proyektor* sudah di gunakan dengan baik, namun tidak sering digunakannya. Pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah sehingga proses belajar mengajar terkesan monoton. Dengan metode ceramah saja tidak menjanjikan siswa akan mengerti dengan materi yang akan disampaikan sehingga dapat membuat nilai dari siswa tidak mencapai standar. Salah satu contoh muatan pelajaran yang tidak mudah untuk dijelaskan dengan metode ceramah pada muatan pelajaran IPA.

Tabel 1.1
Data Nilai Siswa Muatan Pelajaran IPA

Jumlah siswa	35
Jumlah nilai di atas KKM	12
Jumlah nilai di bawah KKM	15
Jumlah nilai tepat pada KKM	8
Nilai terbesar	87
Nilai terendah	60
Nilai rata-rata siswa	69.6

(Sumber : SD Negeri 1 Banjar Bali)

Hasil belajar tersebut dapat dilihat 50% dari nilai siswa kelas VI di SD Negeri 1 Banjar Bali pada muatan pelajaran IPA berada di bawah KKM yang ditetapkan yaitu 68. Bahkan jika di rata-ratakan nilai siswa tersebut tidak melewati angka 75. Hal tersebut disebabkan oleh kurang bervariasinya media yang digunakan oleh guru. Sehingga tidak bisa menjaga fokus siswa terhadap pembelajaran. Disamping itu, guru kelas VI di SD Negeri 1 Banjar Bali menyatakan memiliki keterbatasan waktu jika harus mengembangkan media pembelajaran yang menarik, khususnya pada muatan pelajaran IPA. muatan pelajaran IPA merupakan salah satu materi yang sulit untuk dijelaskan dengan metode yang monoton, oleh karena itu perlu di jelaskan menggunakan suatu media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk lebih mudah mengertikan materi tersebut. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan ialah pengembangan multimedia pembelajaran berbasis interaktif.

Dalam jurnal Riyanto & Gunarhadi (2017) dinyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif memiliki dampak yang lebih efektif dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan media konvensional. Hal tersebut dikarenakan multimedia interaktif dapat menambah motivasi belajar dengan multimedia yang dapat berinteraksi pada pengajar (guru) maupun pembelajar (siswa). Berdasarkan paparan diatas, pengembang ingin mengembangkan media berupa Multimedia Interaktif yang berisikan materi-materi muatan pelajaran IPA kelas VI. Multimedia Interaktif ini akan dikembangkan melalui aplikasi *Adobe Flash* yang dapat membuat media pembelajaran dengan mengkombinasikan animasi, gambar, suara dan tombol-tombol interaktif sehingga materi menjadi lebih mudah dimengerti dan lebih menarik. Peneliti menggunakan model pengembangan *Decide, Design, Develop, Evaluate (DDD-E)* yang dianggap tepat untuk

mendukung pengembangan Multimedia Interaktif ini. Dengan demikian peneliti mengagas sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Semester Genap Tahun Ajaran 2019/2020 Di SD Negeri 1 Banjar Bali”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian yang dipaparkan pada latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Dalam pembelajaran, materi pada muatan pelajaran IPA masih kurang mampu pahami oleh 5-10 siswa apabila dijelaskan hanya dengan metode ceramah saja.
2. Siswa cenderung menjadi kurang fokus jika materi dijelaskan dengan metode ceramah tanpa berbantuan media.
3. Guru Kelas VI menyatakan memiliki keterbatasan baik itu dari waktu maupun kemampuan untuk mengembangkan media yang menarik, khususnya pada muatan pelajaran IPA

1.3 Pembatasan Masalah

Agar memperoleh hasil pemecahan masalah yang optimal, perlu dilakukan pembatasan masalah. Berdasarkan masalah-masalah yang di kemukakan, peneliti menjadikan pengembangan Multimedia Interaktif pada muatan pelajaran IPA khususnya pada siswa kelas VI SD sebagai titik berat dari penelitian ini.

1.4 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah dan batasan masalah yang dipaparkan di atas maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun multimedia interaktif pembelajaran pada muatan pelajaran IPA di SD Negeri 1 Banjar Bali?
2. Bagaimana validitas multimedia interaktif pembelajaran pada muatan pelajaran IPA di SD Negeri 1 Banjar Bali yang di kembangkan, ditinjau dari hasil *review* para ahli, uji coba perorangan, dan uji kelompok kecil.

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan perumusan masalah diatas, adapun tujuan pengembangan antara lain.

1. Untuk mengetahui rancang bangun multimedia interaktif pembelajaran pada muatan pelajaran IPA di SD Negeri 1 Banjar Bali
2. Untuk mengetahui validitas multimedia interaktif pembelajaran pada muatan pelajaran IPA di SD Negeri 1 Banjar Bali yang di kembangkan, ditinjau dari hasil evaluasi para ahli, uji coba perorangan, dan uji kelompok kecil.

1.6 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Pengembangan Multimedia Interaktif ini dapat dikembangkan melalui Adobe Flash yang dapat membuat media pembelajaran dengan berisi animasi, gambar, suara dan tombol-tombol interaktif sehingga materi menjadi lebih mudah dimengerti dan lebih menarik.

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah berupa multimedia pembelajaran interaktif bermateri Tata Surya pada muatan pelajaran IPA. Produk yang dikembangkan dengan *Software Adobe Flash Profesional CC 2015* ini dikemas sesuai kebutuhan, dalam bentuk CD (*Compact Disc*) atau disimpan menggunakan *flashdisk*. Media pembelajaran *compatible* dengan

berbagaimacam *Operating System* (OS). Sehingga peserta didik dapat belajar dimanapun, baik di sekolah ataupun di rumah menggunakan bantuan komputer (*PC/Laptop*). Untuk menjalankan atau membuka multimedia pembelajaran ini spesifikasi rekomendasi komputer yang dibutuhkan yaitu: (1) Sistem Operasi *Windows 7* atau di atasnya, (2) Prosesor Intel Core i3 atau sederajatnya, (3) *Random Access Memory* 2 GB, (4) Ukuran file media pembelajaran ini sebesar 1GB, (6) Jika ingin membukanya dalam bentuk CD, maka komputer/*laptop* harus dilengkapi dengan *CD room*. Unsur interaktif dalam media pembelajaran ini adalah ketersediaannya alat pengontrol media berupa tombol interaktif yang bisa digunakan *user*. Dengan adanya tombol-tombol interaktif tersebut *user* dapat memilih materi yang dibutuhkan, menjalankan animasi, memutar video dan lain-lain. Dengan batasan interaktif tersebut *Adobe Flash Profesional CC 2015* cukup untuk mengembangkan media sesuai kebutuhan. Selain itu terdapat pula unsur-unsur yang merangsang peserta didik untuk dapat memfokuskan perhatian dalam proses pembelajaran seperti gambar, warna, musik dan animasi.

1.7 Manfaat Hasil Pengembangan

Manfaat hasil penelitian ini dibedakan menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis dengan penjabaran sebagai berikut.

1.7.1 Manfaat Teoretis

Secara Teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam pengembangan ilmu pengetahuan tentang pemanfaatan Multimedia Interaktif khususnya pada muatan pelajaran IPA.

1.7.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Media pembelajaran ini bisa digunakan sebagai penunjang belajar alternative yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran dengan cara berbeda.

b. Bagi Guru

Sebagai masukan dan alat bantu dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga akan tercipta pembelajaran yang lebih menarik dan juga menyenangkan serta dapat memotivasi minat belajar siswa.

c. Bagi Peneliti

Sebagai motivasi untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih baik dengan menjadikan media pembelajaran yang dibuat sebagai tolak ukur dasar.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

1. Multimedia pembelajaran interaktif ini mampu untuk membangkitkan gairah belajar siswa agar memperoleh pengetahuan dan mengaitkannya dengan kehidupan nyata di lingkungannya, sehingga siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik dan perolehan belajar akan lebih bermakna.
2. Siswa kelas VI Sekolah Dasar sudah mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan konsep di kehidupan sehari-hari. Pengembangan ini diharapkan bisa membawa objek yang tidak dapat dibawa ke kelas menjadi dapat di perlihatkan dan dijelaskan dikelas.

Adapun keterbatasan dari pengembangan media ini yang dibuat adalah sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa SD Negeri 1 Banjar Bali, sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukkan bagi siswa SD.
- 2) Dalam penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk yang berupa multimedia interaktif yang dapat membantu saat proses pembelajaran di dalam kelas.

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. Multimedia adalah kombinasi banyak atau beberapa media seperti teks, gambar, suara, video yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. (Surjono, 2017: 2)
2. Interaktif adalah hal yang terkait dengan komunikasi dua arah / suatu hal bersifat saling melakukan aksi, saling aktif dan saling berhubungan serta mempunyai timbal balik antara satu dengan yang lain (Warsita : 2008)
3. IPA adalah suatu singkatan dari kata “Ilmu Pengetahuan Alam” yang merupakan terjemahan dari kata “*Natural Science*”, secara singkat sering disebut “*Science*” (*Natural*) artinya alamiah, berhubungan dengan alam atau bersangkutan paut dengan alam, sedangkan *Science* artinya ilmu pengetahuan. Jadi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) secara

harfiah dapat disebut sebagai ilmu tentang alam ini atau ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam

