

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan faktor penting yang harus dimiliki oleh setiap orang. Menurut Susanto (2014:85) pendidikan merupakan upaya yang terorganisasi, berencana, serta berlangsung dengan terus menerus yang bertujuan untuk membantu anak didiknya menjadi dewasa dan memiliki budaya. Menurut Atsani (2020:82) keberhasilan pembangunan pada suatu negara memiliki tolak ukur salah satunya adalah pada tingkat pendidikannya. Karena melalui kemajuan pendidikan dapat melahirkan generasi penerus negara yang cerdas dari intelektual, emosional, terampil, juga mandiri.

Pembelajaran merupakan bagian utama dari pelaksanaan pendidikan pada setiap tingkatan sekolah. Pembelajaran sendiri merupakan sebuah proses dimana terjadinya suatu interaksi dari peserta didik dengan pendidik dan atau sumber belajar yang dipakai didalam lingkungan belajar. Pembelajaran juga dapat berarti sebagai suatu sistem yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dengan tujuan untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, memperbaiki sikap, serta memperoleh keterampilan yang berguna. Proses pembelajaran adalah keterpaduan proses mengajar dan belajar. Pembelajaran di sekolah dasar terdiri dari beberapa pembelajaran salah satu yang paling kompleks adalah pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema untuk

mempelajari beberapa mata pembelajaran di sekolah dasar pada situasi kondisi sewajarnya. Pada pembelajaran tematik memuat berbagai macam ilmu pengetahuan.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) termasuk kedalam muatan pelajaran yang terdapat dalam pembelajaran tematik. IPA adalah suatu usaha untuk memahami segala peristiwa di alam semesta melalui langkah-langkah sistematis sehingga menghasilkan suatu kesimpulan berupa konsep. IPA merupakan muatan dalam pembelajaran tematik yang paling banyak melakukan kegiatan percobaan laboratorium dan mengamati alam sekitarnya. Terkadang kondisi lingkungan dan keterbatasan alat-alat pendukung dapat menghambat jalannya proses pembelajaran, sedangkan tematik lebih menganjurkan untuk membuat peserta didik aktif dengan berkeaktifitas sendiri. Selain itu beberapa peristiwa dalam muatan materi IPA memang tidak mungkin diamati secara langsung, seperti peristiwa yang terjadi dalam waktu yang lama. Untuk menyiasati hal tersebut media pembelajaran yang tidak terpengaruh oleh kondisi lingkungan luar, dapat menghadirkan hal-hal yang sulit diamati langsung, serta tidak memerlukan alat yang banyak serta mahal namun tidak membuat peserta didik menjadi pasif dalam belajar sangat diperlukan guna menjadikan pembelajaran yang diberikan berjalan dengan baik.

Pembelajaran dapat dikatakan baik apabila pembelajaran dilakukan dengan kreatif, inovatif, dan motivatif. Menurut Wijanarko (2017:52) pembelajaran IPA hendaknya bervariasi model maupun strategi guna mengoptimalkan strategi belajar masing-masing peserta didik. Pembelajaran yang baik dilaksanakan dengan cara-cara yang beragam dan bervariasi agar peserta didik di kelas tidak bosan saat belajar. Selain itu pembelajaran yang baik juga harus memberi inovasi dan motivasi kepada peserta didiknya untuk mau belajar dengan serius dan dapat memahami

maksud dari pembelajaran tersebut. Selain sebagai orang yang memberikan informasi kepada peserta didiknya, seorang guru juga berperan sebagai fasilitator dalam pelaksanaan pembelajaran dan seorang guru juga sebagai orang yang mengatur jalannya pembelajaran. Pembelajaran dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal tersebut seperti sikap, pandangan hidup peserta didik, perasaan dalam diri peserta didik, kebiasaan, pengalaman dan sebagainya. Sebaliknya faktor eksternal merupakan suatu rangsangan yang tidak berasal dari dalam diri peserta didik. Rangsangan yang dapat dirasakan melalui panca indra yang dimilikinya, terutama pada indra pendengaran dan pengelihatian merupakan contohnya. Untuk melakukan pembelajaran yang baik kita memerlukan seorang guru yang profesional dan juga ketersediaan media pembelajaran yang sesuai dengan situasi di lingkungan agar dapat menarik lebih banyak perhatian peserta didik. Media pembelajaran yang berkembang sekarang ini adalah media pembelajaran multimedia yang bersifat elektronik.

Media pembelajaran adalah suatu alat atau segala sesuatu yang dipergunakan sebagai kegiatan pembelajaran dengan tujuan menambah pengetahuan, merubah sikap, dan memberi keterampilan. Dengan media pembelajaran penyampaian materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik dapat lebih mudah, sehingga bisa berdampak juga dengan efektivitas dan efisien dalam pencapaian dari tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah contoh faktor eksternal atau luar yang dapat kita manfaatkan guna meningkatkan kualitas dalam pembelajaran. Hal itu bisa dicapai dikarenakan media pembelajaran dapat mengantisipasi beberapa hambatan dalam pembelajaran di kelas maupun diluar kelas. Hambatan tersebut seperti hambatan dalam komunikasi,

ketersediaan terhadap ruang, sikap pasif peserta didik, pengamatan peserta didik yang beragam, tempat belajar yang terpencil dan masih banyak lagi. Sedangkan multimedia interaktif merupakan suatu media yang didalamnya mengandung teks, grafik, gambar, animasi, video, dan atau suara yang memiliki fungsi menyampaikan beberapa informasi penting, melalui sebuah perangkat elektronik seperti komputer, *handphone* atau perangkat elektronik-elektronik lain. Jadi media pembelajaran multimedia interaktif adalah suatu alat bantu pembelajaran yang merupakan penggabungan dari beberapa media teks, gambar, grafik, animasi, audio dan video yang berfungsi untuk menyampaikan informasi penting.

Pada masa pandemi seperti sekarang ini kegiatan diluar rumah sangatlah dibatasi, bahkan sekolahpun dilaksanakan dalam jaringan. Sehingga mau tidak mau seorang guru harus melaksanakan tugasnya untuk mengajar dalam jaringan. Saat ini media pembelajaran elektronik merupakan salah satu media pembelajaran yang sangat tepat untuk digunakan dalam belajar dalam jaringan. Media pembelajaran elektronik bisa dipakai dengan baik saat melakukan pembelajaran dalam jaringan. Selain itu media elektronik dirasa juga lebih murah, praktis, menarik, dan interaktif dibandingkan dengan membuat media pembelajaran konvensional. Selain itu media elektronik juga lebih menarik dikalangan anak zaman sekarang.

Di sekolah dasar negeri 3 Celuk khususnya pada kelas IV dalam melaksanakan pembelajaran secara dalam jaringan sudah memanfaatkan media elektronik seperti ; *Whatapps*, *Google classroom*, *blog*, dan , *Youtube*. Selain itu media pembelajaran konkret dan semikonkret juga masih bisa digunakan meskipun hasil akhirnya tetap berupa video. Penggunaan media elektronik tersebut pada awalnya mendapatkan respon yang lumayan bagus pada beberapa peserta didik,

meskipun pada awal penerapannya banyak mengalami kendala teknis baik dari pendidik sebagai pelaksana, peserta didik yang menjalani, maupun orang tua peserta didik yang membantu jalannya pembelajaran dalam jaringan. Setelah beberapa minggu penerapan peserta didik semakin aktif dalam mengikuti pembelajaran daring karena sudah banyak yang bisa memakai media elektronik seperti *hanphone*, namun lama kelamaan peserta didik menjadi bosan karena mereka hanya menonton dan membaca materi pembelajaran. Dalam penerapannya setelah beberapa minggu peserta didik cenderung sudah bosan dengan pembelajaran yang diberikan sehingga mereka lama kelamaan menjadi kurang aktif. Kurangnya pengawasan dan interaksi dari guru saat melaksanakan pembelajaran secara dalam jaringan serta penggunaan media yang sama dalam waktu yang berkelanjutan merupakan salah satu faktor penyebabnya. Maka dari itu pengembangan media pembelajaran baru yang dirasa perlu agar para peserta didik bisa aktif kembali untuk mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas media pembelajaran multimedia interaktif yang berbentuk elektronik dirasa sangat tepat untuk membantu proses belajar mengajar dalam jaringan di sekolah dasar pada saat ini. Media ini memiliki beberapa keunggulan dibandingkan media lain. Media yang bervariasi dan kompleks akan membuat peserta didik lebih senang dan tidak cepat merasakan bosan dengan pembelajaran yang diberikan. Medianya pun sangat praktis, bisa dibawa kemana-mana, bisa diperbanyak dengan sangat mudah serta harga pembuatannya yang murah juga sangat menguntungkan bagi kita. Media ini pun bisa digunakan dimana dan kapan saja tanpa terpengaruh oleh kondisi cuaca di sekitar kita. Media tersebut yang bersifat interaktif, dapat memberikan kontrol dalam bentuk

kebebasan pada peserta didik mempelajari materi yang ingin mereka pelajari terlebih dahulu tanpa dipengaruhi oleh pengetahuan temannya.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang penelitian yang sudah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

- 1.2.1. Ada kebosanan dari peserta didik karena media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran dalam jaringan kurang bervariasi.
- 1.2.2. Sarana dan prasarana di sekolah sudah memadai namun, sarana yang dapat mendukung pembelajaran dalam jaringan masih kurang.
- 1.2.3. Adanya kendala waktu yang dimiliki oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran dalam jaringan.
- 1.2.4. Guru mengalami kesulitan menyampaikan pembelajaran tematik karena media pembelajaran yang kurang sesuai.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Dari banyaknya masalah yang telah penulis identifikasi, maka permasalahan dipersempit dan difokuskan dengan membatasi masalah pada pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif dengan model *Hannafin and Peck*. Media ini digunakan sebagai sarana pembelajaran interaktif untuk peserta didik saat belajar khususnya pada pelajaran tematik muatan IPA di kelas IV SD Negeri 3 Celuk. Media pembelajaran ini diuji validitasnya terlebih dahulu.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- 1.4.1. Bagaimanakah rancang bangun pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif dengan model *Hannafin dan Peck* bermuatan IPA kelas IV tahun pelajaran 2020/2021 di SD negeri 3 Celuk?
- 1.4.2. Bagaimanakah validitas hasil pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif dengan model *Hannafin dan Peck* bermuatan IPA kelas IV tahun pelajaran 2020/2021 di SD negeri 3 Celuk, menurut review ahli isi, ahli media, dan ahli desain, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil?

### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Dari rumusan masalah yang dipaparkan, dibuatlah beberapa tujuan penelitian sebagai berikut :

- 1.5.1. Mendeskripsikan proses rancang bangun pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif dengan model *Hannafin dan Peck* bermuatan IPA muatan IPA kelas IV tahun pelajaran 2020/2021 di SD negeri 3 Celuk.
- 1.5.2. Mengetahui validitas hasil pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif dengan model *Hannafin dan Peck* bermuatan IPA muatan IPA kelas IV tahun pelajaran 2020/2021 di SD negeri 3 Celuk, menurut review ahli isi, ahli media, dan ahli desain, serta uji coba perorangan.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Dari beberapa tujuan penelitian yang disampaikan, dirumuskan juga beberapa manfaat dari penelitian ini yang dapat dibagi menjadi beberapa bagian sebagai berikut :

### **1.6.1 Manfaat teoretis**

Hasil dari penelitian pengembangan ini kaya dengan teoritis dalam mengembangkan suatu media pembelajaran multimedia interaktif, memberi kontribusi yang bersifat positif terhadap pengembangan dan peningkatan kualitas pembelajaran IPA.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### **1.6.2.1 Bagi peserta didik**

Penggunaan media pembelajaran multimedia interakti dapat membuat peserta didik menjadi tertarik dalam mempelajari materi pembelajaran tematik bermuatan IPA, sehingga dapat membuat mereka lebih mudah untuk memahami materi-materi pembelajaran yang disampaikan, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai.

#### **1.6.2.2 Bagi guru**

Media pembelajaran multimeia interaktif ini dapat memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dalam jaringan maupun luar jaringan. Media ini juga dapat menjadi contoh untuk mengembangkan media pembelajaran baru yang sejenis.

#### **1.6.2.3 Bagi kepala sekolah**

Media pembelajaran ini dapat dijadikan alternatif kebijakan sekolah dalam menumbuhkan motivasi guru untuk menggunakan dan mengembangkan lagi media-media pembelajaran yang lebih moderen. Media juga juga dapat dijadikan sebagai arsip dan dikembangkan lagi sesuai kebutuhan.



#### 1.6.2.4 Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat juga dapat memberikan motivasi dan refrensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai karakteristik peserta didik serta kebutuhan di lapangan.

#### 1.7 Spesifikasi Produk

Produk penelitian pengembangan ini berupa sebuah media pembelajaran multimedia interaktif bermuatan pelajaran IPA yaitu pada pokok bahasan metamorfosis. Produk penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi utama yaitu *Mirosoft PowerPoint*. Media ini dikembangkan dengan beracuan pada teori pengembangan *Hannafin and Peck*, yang berisikan materi pembelajaran yang sesuai dengan materi serta latihan soal. Media ini dapat membuat peserta didik bersemangat untuk mengikuti pembelajaran dan dapat mempermudah seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang diberikan. Pengembangan media pembelajaran multimedia ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- 1.7.1 Media pembelajaran multimedia ini mampu untuk membuat peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran sehingga pelajaran dapat terlaksana dengan baik dan dapat membuat hasil belajar peserta didik meningkat.
- 1.7.2 Media pembelajaran multimedia ini digunakan sebagai media pembelajaran individu, yang berarti software ini bisa dioperasikan secara mandiri oleh peserta didik. Media ini juga dapat digunakan secara klasikal dengan bimbingan guru dengan menggunakan perangkat komputer, laptop, atau *handphone*.
- 1.7.3 Media pembelajaran multimedia menggunakan aplikasi *Mricrosoft PowerPoint* sebagai aplikasi utama pembuatan media dengan berbantuan

beberapa program seperti *Adobe Photoshop CS 5* digunakan untuk pengeditan gambar utama untuk pembuatan media, *Easy Voice Recorder* digunakan untuk merekam suara, *Microsoft Word* digunakan untuk penulisan naskah, *iSpring Suite 9* digunakan untuk mengubah format *PowerPoint* menjadi html5 dan membuat soal evaluasi, *Web2APK* berfungsi untuk mengubah format html5 ke format aplikasi android

**1.7.4** Media ini dibuat dalam bentuk aplikasi android agar bisa dioperasikan oleh peserta didik untuk belajar secara mandiri saat melakukan pembelajaran dalam jaringan. Karena sebagian besar peserta didik sudah mempunyai *handphone* sendiri atau paling tidak bisa meminjam milik orang tuanya.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Berdasarkan masalah yang ditemukan dilapangan sekarang ini yang sedang terdampak virus covid-19 membuat pembelajaran tatap muka tidak dapat dilaksanakan lagi. Oleh sebab itu media pembelajaran yang bersifat konvensional dirasa kurang cocok untuk digunakan. Selain itu media pembelajaran yang biasa digunakan dalam melaksanakan pembelajaran dalam jaringan cenderung membuat peserta didik merasakan kebosanan dalam belajar karena kurangnya variasi media yang digunakan. Dan apabila tidak dibimbing oleh guru media pembelajaran tersebut tidak bisa digunakan dengan baik sesuai tujuan seharusnya.

Dengan dibuatnya media pembelajaran multimedia interaktif yang bersifat elektronik ini, dapat membuat peserta didik nantinya menjadi lebih semangat untuk belajar menggunakan media pembelajaran yang didisain dengan lebih baru. Selain itu meskipun tidak ada guru yang membimbing penggunaan media, media ini masih bisa untuk dioperasikan sendiri oleh peserta didik karena saat

menggunakan media sudah ada panduan untuk menggunakannya. Dan apabila peserta didik masih belum mengerti tentang materi yang disampaikan peserta didik dapat mengoperasikan media itu kembali sebanyak yang dia mau.

## **1.9 Asumsi dan keterbatasan Pengembangan**

### **1.9.1 Asumsi**

Pengembangan media pembelajaran multimedia Interaktif pada kelas IV SD Negeri 3 Celuk dapat dilakukan dengan asumsi:

- 1.9.1.1. Rata-rata peserta didik pada kelas IV SD Negeri 3 Celuk sudah memiliki perangkat yang memadai untuk menggunakan media pembelajaran tersebut.
- 1.9.1.2. Guru kelas 4 SD Negeri 3 Celuk sudah mahir dalam menggunakan teknologi seperti media pembelajaran yang berbentuk elektronik dengan baik.
- 1.9.1.3. Peserta didik cenderung lebih suka dengan media pembelajaran baru yang belum pernah mereka coba.

### **1.9.2 Keterbatasan**

Penelitian pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif memiliki keterbatasan penelitian antara lain sebagai berikut :

- 1.9.2.1. Pengembangan media ini hanya berdasarkan kebutuhan di sekolah tempat penelitian ini dilaksanakan, yaitu pada kelas IV di SD negeri 3 Celuk.
- 1.9.2.2. Penelitian pengembangan ini hanya sebatas produk membuat sebuah aplikasi android sederhana yang digunakan untuk mengatasi

permasalahan guru dalam mengajar dalam jaringan serta menunjang pembelajaran peserta didik di SD negeri 3 Celuk.

- 1.9.2.3. Penyebaran produk dari hasil penelitian pengemabngan ini hanya terbatas di SD negeri 3 Celuk, karena keterbatasan waktu pembuatan dan sulitnya penyebaran di masa pandemi covid-19
- 1.9.2.4. Karena kondisi sekarang ini yang sedang terdampat Covid-19 membuat penelitian hanya bisa berjalan samapai uji coba perorangan dan uji kelompok kecil. Uji lapangan tidak dapat dilakukan sesuai dengan surat edaran bupati Gianyar Nomor 800/6462/Disdik yang menunda pembelajaran tatap muka

### **1.10 Definisi Istilah**

- 1.10.1 Media pembelajaran multimedia interaktif adalah suatu alat bantu pembelajaran yang terdiri dari berbagai macam media gambar, suara, teks, animasi, dan video yang digunakan untuk melakukan proses pembelajaran dimana penggunaanya memiliki kontrol terhadap media tersebut.
- 1.10.2 Menurut Daryanto (2016:181) *Microsoft PowerPoint* ialah sebuah *software* aplikasi yang dibuat dan dikembangkan oleh sebuah perusahaan besar bernama Microsoft, dan merupakan suatu program aplikai yang berbasis multimedia
- 1.10.3 Model *Hannafin and Peck* adalah model yang digunakan untuk merancang media pembelajaran multimedia. Dalam model ini melibatkan tiga fase utama, meliputi (1) penilaian kebutuhan (*needs assessment*) , (2) Dsain (*design*), dan (3) pengembangan dan implementasi (*development/*

*implementation*). Dimana pada ketiga fase tersebut akan selalu melibatkan kegiatan evaluasi dan revisi.

**1.10.4** Menurut Wahyudi (2018:69) metamorfosis merupakan suatu runtutan peristiwa yang terjadi pada perkembangan biologi hewan yang melibatkan perubahan pada tampilan dan atau struktur setelah lahir atau menetas.

