

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Keadaan Indonesia sedang mengalami kondisi yang tidak baik disebabkan oleh wabah virus berasal dari Wuhan, China. Virus ini dinamakan Covid-19. WHO, (2020) mengumumkan bahwa virus ini penularannya sangat cepat dan dapat menyebabkan kematian. Covid-19 ini menyerang infeksi saluran pernapasan dan penyebarannya melalui kontak fisik. Akibat dari pandemi Covid-19 yang sedang terjadi kini tengah mengganggu dunia pendidikan. Berbagai macam pendidikan diliburkan mengakibatkan terganggunya kegiatan pembelajaran. Anak-anak dirusuh untuk belajar dari rumah. Kamendikbud, (2020) mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang melaksanakan pembelajaran dari rumah. Isi dari surat tersebut salah satunya yaitu meliburkan kegiatan belajar mengajar dan mengganti dengan pembelajaran berbasis jaringan (Daring).

Pada kondisi seperti ini guru diharuskan untuk mengganti pembelajaran dengan *E-learning* atau melalui media online lainnya. Pembelajaran pada pelajaran IPA menimbulkan suatu permasalahan karena pelajaran IPA adalah pembelajaran yang mengandung konsep abstrak dan kejadian konkret yang memerlukan observasi, siswa diharuskan melihat apa yang dapat dipelajari. Guru melaksanakan kegiatan belajar mengajar melalui daring terlebih lagi pada materi sumber energi, dimana guru memberikan materi yang dikirimkan ke grup kelas dengan menggunakan media *online* dan dibantu oleh media pembelajaran berupa video pembelajaran yang diambil melalui *youtube* itu dilakukan selama melaksanakan pembelajaran daring sehingga membuat siswa tidak antusias dalam belajar dan ini

terjadi di SD Nomor 5 Abiansemal berdasarkan observasi pada saat melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan berbasis Daring (PLPbD) 2020. Posisi seperti ini, media pembelajaran yang lebih menarik agar dapat memotivasi siswa untuk semangat dalam mengikuti pembelajaran daring.

Media pembelajaran selain video pembelajaran yang cocok dengan permasalahan yang terjadi di SD Nomor 5 Abiansemal adalah multimedia interaktif. Dalam kegiatan pembelajaran daring multimedia interaktif dapat memberikan pengalaman konkret (Erwin, 2017). Menurut Munir (2012), multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada pengguna (*user*). Dalam multimedia interaktif tersebut harus tercantumkan KI dan KD yang akan dicapai dalam pembelajaran. Multimedia interaktif tersebut berisikan materi, contoh, dan soal atau permainan yang menunjang pemahaman siswa. Beberapa contoh multimedia interaktif tersebut, diberikan lagu anak-anak yang sesuai agar siswa lebih nyaman dalam pembelajaran, tampilan warna dan gambar sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sehingga siswa lebih antusias dan mudah memahami materi yang diberikan. Kelebihan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran bahwa dengan multimedia interaktif siswa sangat terbantu dalam memahami konsep atau materi yang abstrak karena materi tersebut dapat dikongkretkan melalui multimedia interaktif (Munir, 2015).

Multimedia interaktif tanpa dibantu dengan pendekatan yang tepat tentu tidak maksimal hasilnya, karena hanya sekedar membuat siswa tertarik saja. Sehingga dalam mengembangkan multimedia interaktif pendekatan yang dapat

memberikan pengalaman konkret adalah pendekatan kontekstual. Menurut Shoimin (2014), pendekatan kontekstual merupakan suatu konsep belajar yang membantu guru untuk menghadirkan situasi nyata ke dalam proses pembelajaran di kelas serta membantu siswa untuk menghubungkan pengetahuannya dengan implementasi di kehidupan bermasyarakat. Melalui pendekatan kontekstual ini, siswa dapat belajar lebih baik dan lebih bermakna jika siswa menemukan dan mengalami sendiri apa yang dipelajarinya, bukan sekedar mengetahuinya. Pendekatan kontekstual dapat mendorong siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik yang dilakukan secara mandiri maupun berkelompok. Hal ini memungkinkan siswa untuk menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari, sehingga proses pelajaran IPA terpusat pada siswa (*student centered learning*). Dengan menggunakan multimedia interaktif dengan pendekatan kontekstual maka siswa dapat diarahkan untuk dapat menjelaskan fenomena nyata dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dengan dibekali penguasaan konsep yang utuh pada siswa serta dapat melatih keterampilan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan kebutuhan guru dan siswa dalam mengatasi permasalahan dalam proses pelajaran IPA materi sumber energi dikelas IV SD, maka diperlukan inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran agar dapat memotivasi siswa semangat dalam belajar. Pelajaran IPA pada tema 9 subtema 1 pembelajaran 1 muatan materi sumber energi membahas tentang segala sesuatu yang menghasilkan energi. Sumber energi adalah segala sesuatu yang dapat menghasilkan energi. Sumber energi dalam kehidupan sehari-hari seperti cahaya matahari, angin, air, dan panas bumi. Sehubungan dengan permasalahan tersebut, dipandang perlu mengembangkan multimedia interaktif berorientasi pendekatan kontekstual muatan

IPA materi sumber energi kelas IV SD Nomor 5 Abiansemal Tahun Ajaran 2020/2021.

## 1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Pelajaran yang monoton cenderung membuat siswa cepat bosan pada proses pembelajaran sehingga diperlukan media pembelajaran untuk membantu menarik motivasi belajar siswa khususnya pada pelajaran IPA.
- 1.2.2 Pelajaran yang tanpa mengaitkan ke dalam pengalaman konkret membuat siswa menjadi cepat melupakan hal yang sudah dipelajari.
- 1.2.3 Pelajaran agar diminati siswa jika menggunakan media pembelajaran yang bisa memotivasi minat belajar siswa dan mengaitkannya dalam kehidupan sehari-hari siswa.
- 1.2.4 Media pembelajaran yang digunakan terlalu monoton dan terbatasnya media pembelajaran pada pelajaran IPA sehingga mengandalkan buku ajar yang tersedia.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini diberikan pembatasan masalah agar terarah dan tidak menyimpang dari tujuan penelitian, maka penelitian hanya terbatas pada pengembangan multimedia interaktif menggunakan pendekatan kontekstual. Materi pembelajaran dalam pengembangan ini dibatasi dengan materi sumber energi. Pengembangan multimedia interaktif ini berorientasi pendekatan kontekstual untuk memberikan siswa pengalaman konkret dalam belajar dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

#### **1.4 Rumusan Masalah Penelitian**

Dari latar belakang dan identifikasi masalah yang dipaparkan, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun multimedia interaktif berorientasi pendekatan kontekstual muatan IPA materi sumber energi kelas IV SD Nomor 5 Abiansemal Tahun Ajaran 2020/2021?
- 1.4.2 Bagaimana kelayakan multimedia interaktif berorientasi pendekatan kontekstual muatan IPA materi sumber energi kelas IV SD Nomor 5 Abiansemal Tahun Ajaran 2020/2021?

#### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun multimedia interaktif berorientasi pendekatan kontekstual muatan IPA materi sumber energi kelas IV SD Nomor 5 Abiansemal Tahun Ajaran 2020/2021.
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif berorientasi pendekatan kontekstual muatan IPA materi sumber energi kelas IV SD Nomor 5 Abiansemal Tahun Ajaran 2020/2021.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Berikut adalah manfaat yang dapat dipetik dari hasil penelitian, baik secara teoritis maupun praktis.

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis dari penelitian ini yakni, dapat membantu siswa dalam pembelajaran daring sehingga memotivasi semangat belajar dengan multimedia interaktif.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis ini dapat memberikan dampak secara langsung terhadap segenap komponen pembelajaran. Adapun manfaat praktis yang dapat diuraikan sebagai berikut.

#### a. Bagi siswa

Pengembangan multimedia interaktif ini dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi dan mengurangi rasa bosan siswa dalam proses pembelajaran sehingga mendapatkan hasil belajar yang optimal.

#### b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini dapat memudahkan guru dalam menyajikan materi pembelajaran.

#### c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam penyampaian materi IPA.

#### d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman dan dijadikan acuan ataupun referensi bagi peneliti dalam melakukan penelitian sejenis.

## 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan sebagai hasil pengembangan produk multimedia interaktif berupa aplikasi *software* berisi materi sumber energi yang dikemas dalam

bentuk CD (*Compact Disc*) atau dapat di *share* melalui *link* sehingga produk lebih fleksibel untuk digunakan bagi siswa, baik dalam pembelajaran daring maupun digunakan pada saat tatap muka (*luring*). Menu atau fitur yang ada dalam *software* ini meliputi menu utama atau halaman utama, penyajian materi dalam multimedia interaktif menggunakan animasi berisi suara, serta dilengkapi dengan kuis atau soal evaluasi. Program yang dipilih untuk mengembangkan multimedia interaktif ini yaitu, *Articulate Storyline 3* dibantu dengan *Adobe Photoshop CS6*, dan *Filmora 9*.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Dalam situasi covid 19 siswa belajar secara daring, dengan dikembangkan sebuah media pembelajaran berupa multimedia interaktif semoga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga siswa mudah memahami materi dan membantu siswa belajar secara mandiri di rumah.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan multimedia interaktif ini didasarkan pada asumsi dan keterbatasan pengembangan sebagai berikut.

#### **1.9.1 Asumsi Pengembangan**

Adapun asumsi dari pengembangan multimedia interaktif ini yang dibuat adalah sebagai berikut.

- a. Multimedia interaktif ini memotivasi semangat belajar siswa sehingga dapat membantu siswa belajar secara mandiri di rumah.
- b. Produk multimedia interaktif ini mampu menarik minat belajar siswa karena multimedia interaktif penyampaian materi dipadukan dengan animasi, audio, gambar, dan teks siswa tidak mudah bosan.

- c. Multimedia interaktif sangat bagus untuk mendukung siswa belajar di rumah pada saat pademi *Covid-19* dan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran daring.

#### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dari pengembangan multimedia interaktif yang dibuat adalah sebagai berikut.

- a. Produk yang dikembangkan berupa multimedia interaktif ini hanya memuat materi sumber energi pada pelajaran IPA kelas IV SD.
- b. Pengembangan multimedia interaktif ini terbatas sampai pada uji ahli dan uji coba perorangan untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif.
- c. Multimedia interaktif ini hanya dapat digunakan dengan komputer/laptop dan HP, sehingga siswa yang tidak memiliki komputer/laptop dan HP tidak dapat menggunakan multimedia interaktif ini.

#### 1.10 Definisi Istilah

Menghindari terjadi kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1.10.1 Penelitian pengembangan adalah suatu penelitian yang mengembangkan produk dan menguji validitas yang nantinya berguna dan bermanfaat pada pembelajaran dalam kelas.

1.10.2 Multimedia interaktif adalah suatu media yang mengkombinasikan elemen-elemen berupa teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi secara terintegrasi.



1.10.3 Pendekatan kontekstual merupakan suatu konsep belajar yang membantu guru untuk menghadirkan situasi nyata ke dalam proses pembelajaran dikelas serta membantu siswa untuk menghubungkan pengetahuannya dengan implementasi di kehidupan bermasyarakat.

