BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan sepuluh hal pokok, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan serta teknologi memiliki dampak yang sangat signifikan di berbagai bidang kehidupan. Khususnya dalam Bidang Pendidikan yang tidak dapat lepas dari pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut. Di Bidang Pendidikan, teknologi memberikan banyak penemuan-penemuan maupun ide-ide baru yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran (Cahyani & Patrikha, 2019). Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sedikit demi sedikit berdampak pada penggunaan media maupun alat bantu dalam lembaga Pendidikan (Aini, dkk., 2019). Adanya kemajuan tersebut, diharapkan tenaga pendidik mampu memberikan sebuah inovasi dalam mengembangkan media maupun alat bantu agar proses pembelajaran menjadi lebih kreatif dan menarik. Media pembelajaran yang menarik, dapat membuat siswa termotivasi dan aktif dalam pembelajaran.

Pada tanggal 24 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *Covid-19,*

dalam surat edaran tersebut dijelaskan bahwa pelaksanaan pembelajaran di sekolah ditiadakan dan dialihkan ke pembelajaran daring (*online*). Pembelajaran daring merupakan suatu program pembelajaran yang menitikberatkan pada pedagogi/andradogi, teknologi dan desain sistem pembelajaran yang terintegrasi secara efektif dalam penyampaian materi dari guru ke siswa melalui komunikasi secara asinkron maupun sinkron (Alfina, 2020). Perubahan yang sangat signifikan tersebut menimbulkan masalah-masalah baru dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Hal tersebut senada dengan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan kepala sekolah dan guru di SD N 3 Melinggih. Sistem pelaksanaan pembelajaran daring ini membuat guru menjadi kesulitan untuk menentukan metode pembelajaran terutama dalam menentukan alat/media pelajaran yang bisa diterapkan pada pembelajaran tersebut, sehingga siswa menjadi cepat bosan dan jenuh karena kurangnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran daring, sulit menerapkan media pembelajaran yang berbentuk tiga dimensi sehingga untuk memudahkan siswa memahami makna materi pelajaran yang disajikan ke dalam pembelajaran dibutuhkan sebuah media digital yang mampu diterapkan ke dalam pembelajaran daring. Media digital diartikan sebagai alat elektronik yang memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran (Muyaroah & Fajartia, 2017).

Keberhasilan guru dalam pembelajaran, tidak lepas dari penerapan strategi dan penerapan metode oleh guru dalam pembelajaran yang diterapkan. Untuk mencapai Pendidikan yang baik harus melewati proses pembelajaran yang berkualitas, mencakup semua mata pelajaran termasuk Ilmu Pengetahuan (Asih, dkk., 2020). Menurut (Fitriyani & Mintohari, 2020) menjelaskan bahwa mata

pelajaran IPA merupakan sebuah ilmu yang mempelajari tentang mengenai alam dan semesta secara sistematis melalui pengamatan dan penemuan. Pembelajaran IPA bukan sekedar teori-teori IPA saja, namun juga ditujukan untuk meningkatkan minat siswa terhadap lingkungan sekitarnya, sehingga dalam pembelajaran IPA guru dituntut untuk melibatkan siswanya aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu materi pada pembelajaran IPA adalah materi tata surya. Menurut Santi & Astuti, (2020) bahwa Tata surya adalah benda-benda langit yang beredar mengelilingi matahari, benda-benda langit itu antara lain yaitu depalan buah planet (merkurius, venus, bumi, mars, jupiter, saturnus, uranus, dan neptunus), satelit, asteroid, dan masih banyak lagi benda langit lainnya. Materi tata surya ini bersifat teoritis dan abstrak yang menuntut siswa dapat mendeskripsikan benda-benda langit yang ada pada tata surya. Sehingga, diperlukan sebuah media maupun alat yang dapat mmbantu siswa dalam memahami materi ini serta melibatkan siswa secara langsung, dan menarik.

Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk memudahkan proses pembelajaran antara pengirim pesan dan penerima pesan (Rahman, dkk., 2017). Hal tersebut dapat mempermudah pendidik dalam memberikan materi pelajaran sehingga materi lebih mudah dipahami siswa. Dalam hal ini guru harus mampu mengkombinasikan antara media serta metode pembelajaran yang digunakan. Fungsi dari media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi sehingga siswa tidak bosan dalam memahami materi pelajaran yang diberikan. Selain dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi yang diajarkan (Rahman, dkk., 2017).

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran dapat diimplementasikan di banyak bidang dan banyak dilakukan seiring dengan kemajuan teknologi (Wirasasmita & Uska, 2017). Salah satu bentuk dari perkembangan teknologi dalam media pembelajaran adalah Multimedia. Menurut Darmawan (dalam Rahardjo, dkk., 2019) menjelaskan bahwa Multimedia yaitu suatu proses pemanfaatan teknologi untuk memadukan beberapa komponen seperti teks, grafik, audio, dan animasi dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang bisa membuat pengguna melakukan navigasi, interaksi, kreasi, dan komunikasi. Tujuan dari penggunaan Multimedia adalah untuk memberi suatu perubahan dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan minat siwa dalam melaksanakan proses pembelajaran dan dapat memuat siswa lebih mudah memahami materi pelajaran (Candra, dkk., 2019).

Mulimedia yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Multimedia sistem tata surya yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6*. (Madcoms, 2012:1) menjelaskan bahwa *Adobe Flash CS6* adalah sebuah alat yang menyediakan berbagai macam fitur yang dapat membuat animasi menjadi semakin mudah dan menarik. Alasan di buatnya Multimedia sistem tata surya ini karena dalam proses pembelajaran daring diperlukan suatu media yang dapat di digunakan pada pembelajaran tersebut dan dapat diakses dengan mudah/praktis menggunakan *smartphone.* Kelebihan dari Multimedia sistem tata surya ini bisa diterapkan di pembelajaran daring maupun luring, desain tampilan dari produk dibuat semenarik mungkin agar siswa tertarik untuk menggunakannya baik dari segi audio dan visual, Multimedia sistem tata surya di dalamnya memuat beberapa menu yang pertama tujuan pembelajaran, yang kedua materi pembelajaran yang berupa teks dan juga

berisikan video sehingga siswa lebih mudah memahami materi, yang ketiga soal latihan pada Multimedia sistem tata surya ini memiliki keunggulan dari produk lain, misalnya jika pengguna salah dalam menjawab soal akan langsung muncul pembahasan dari pertanyaan tersebut sehingga siswa menjadi tahu jawaban yang benar dan yang keempat *profile* pengembang.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Octafiana, dkk., (2018) yang menggunakan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada materi pesawat sederhana. penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dihasilkan sudah layak dan tepat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar belajar siswa. Penelitian lain yakni penelitian yang dilakukan oleh Akbar, (2016). Berdasarkan penelitian ini diketahui bahwa multimedia interaktif IPA berorientasi *guided inquiry* pada materi sistem pernapasan manusia ini layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan yang telah diuraikan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan *(Research & Development)* dengan judul "Pengembangan Multimedia Sistem Tata Surya pada Muatan IPA Kelas VI SD N 3 Melinggih Tahun Ajaran 2020/2021".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, masalah yang dapat di identifikasikan sebagai berikut.

1) Guru mengalami kesulitan untuk menerapkan media pembelajaran yang bisa diterapkan dalam pembelajaran daring.
2) Belum banyak tersedia media pembelajaran yang berbasis IT.

3) Pembelajaran daring dalam implementasinya menyulitkan guru, siswa, dan orang tua siswa dalam proses pelaksanaan pembelajarannya.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari banyaknya masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini, untuk itu perlu dilakukan pembatasan masalah agar dalam pengkajian masalah lebih terfokus mencakup masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal. Penelitian ini menitikberatkan pada Pengembangan Multimedia Sistem Tata Surya pada Muatan IPA Kelas VI SD N 3 Melinggih Tahun Ajaran 2020/2021 berupa media pembelajaran yang berbentuk Multimedia sistem tata surya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1) Bagaimanakah rancang bangun Multimedia Sistem Tata Surya pada Muatan IPA Kelas VI SD N 3 Melinggih Tahun Ajaran 2020/2021?
2) Bagaimanakah validitas Multimedia Sistem Tata Surya pada Muatan IPA Kelas VI SD N 3 Melinggih Tahun Ajaran 2020/2021?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Untuk mengetahui rancang bangun Multimedia Sistem Tata Surya pada Muatan IPA Kelas VI SD N 3 Melinggih Tahun Ajaran 2020/2021.
2) Untuk mengetahui validitas Multimedia Sistem Tata Surya pada Muatan IPA Kelas VI SD N 3 Melinggih Tahun Ajaran 2020/2021.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan khususnya dibidang pendidikan mengenai pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat dijadikan sebagai bahan kajian bagi penelitian selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa lebih mudah menerima materi pelajaran dan meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi tata surya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang optimal.

2) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan mampu mempermudah guru dalam menyampaikan materi tata surya baik secara efektif maupun secara efesien sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. serta menjadi bahan pertimbangan dan informasi bagi guru dalam memilih media yang digunakan dalam pembelajaran.

3) Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan khusunya tentang penggunaan media yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran materi tata surya di sekolah dasar.

4) Bagi Peneliti dan Mahasiswa

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengetahuan dan pengalaman kepada peneliti tentang prosedur Pengembangan Multimedia Sistem Tata Surya pada Muatan IPA Kelas VI di sekolah dasar serta dapat menjadi bekal peneliti dalam mengenal dunia pendidikan.

1.7 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, menghasilkan sebuah produk yang berupa Multimedia sistem tata surya. Berikut ini uraian secara singkat tentang media ini.

1) Multimedia sistem tata surya yang dapat diaplikasikan menggunakan *smartphone android*.
2) Multimedia sistem tata surya ini bisa diterapkan pada pembelajaran daring maupun luring.
3) Multimedia sistem tata surya dikembangkan pada materi Tata Surya kelas VI di sekolah dasar dengan menggunakan bahasa Indonesia.
4) Multimedia sistem tata surya memuat menu tujuan, materi, dan profil yang dapat menarik perhatian siswa terhadap materi Tata Surya.
5) Multimedia sistem tata surya juga dilengkapi dengan soal latihan untuk menambah atau mengasah pemahaman siswa terhadap materi Tata Surya sehingga mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran secara interaktif, efektif dan efesien.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Siswa di tingkat Sekolah Dasar, pada situasi saat ini dalam proses pembelajaran daring harus mendapatkan suatu proses pembelajaran yang

bermakna dan menyenangkan. Di dalam pelaksanaan pembelajaran daring ini, guru harus memberikan fasilitas kepada siswa dengan sarana dan prasarana seperti sumber belajar, atau media pembelajaran yang bisa diterapkan dalam proses pelaksanaan pembelajaran daring. Pentingnya pengembangan Multimedia sistem tata surya ini diharapkan siswa dapat belajar secara mandiri dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu siswa akan lebih mudah dalam menggunakan media ini karena memanfaatkan *smartphone* yang mereka miliki sebagai media pebelajaran dan siswa juga dapat mempelajari medianya di luar sekolah.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembang

Pengembangan media video pembelajaran ini didasarkan atas beberapa asumsi yaitu:

1) Multimedia sistem tata surya ini bisa diterapkan dalam pembelajaran daring maupun luring.
2) Multimedia sistem tata surya ini mampu untuk membangkitkan gairah belajar siswa agar memperoleh pengetahuan dan memudahkan siswa dalam memahami materi Tata Surya, sehingga siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik dan perolehan belajar akan lebih bermakna.
3) Multimedia sistem tata surya ini merupakan gabungan antara teknologi dengan pendidikan yang menghasilkan sebuah inovasi untuk mempermudah proses pembelajaran.

Adapun keterbatasan dari pengembangan media video pembelajaran ini yaitu:

1) Pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar, sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukkan bagi siswa SD, khususnya pada materi Tata Surya kelas VI SD N 3 Melinggih.
2) Dalam pengaplikasian Multimedia sistem tata surya ini membutuhkan biaya dalam pelaksanaannya yaitu kuota atau paket data internet.
3) Dalam penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk yang berupa Multimedia sistem tata surya yang digunakan di *smartphone android.*
4) Pada tahap uji coba produk kepada subjek atau siswa, situasi pandemi mengakibatkan penelitian ini hanya dapat dilaksanakan pada uji perorangan saja.

1.10 Definisi Istilah

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

1) Multimedia adalah pemanfaatan teknologi untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan teks, link dan tool yang bisa membuat pengguna bisa melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.
2) Tata Surya adalah sebuah sistem yang terdiri dari Matahari, delapan planet, planet-kerdil, komet, asteroid dan benda-benda angkasa kecil lainnya.

3) IPA adalah ilmu yang mempelajari alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.