

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi saat ini, ilmu pengetahuan dengan pesat yang memberi berbagai inovasi-inovasi baru seiring dengan perkembangan zaman. Kemajuan pengetahuan memberi dampak yang cukup besar terhadap bidang pendidikan. Pembaharuan di bidang pendidikan telah memberikan dampak terhadap karakter, sikap, perilaku di tiap individu serta masyarakat. Pendidikan ialah suatu proses yang dibutuhkan tiap orang untuk mendapatkan keseimbangan maupun kesempurnaan dalam perkembangan manusia. Membangun individu yang memiliki karakter baik diperlukan pendidikan formal yaitu berupa pendidikan di sekolah. Pendidikan formal di sekolah tentu tidak terlepas dengan terjadinya pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses, yaitu proses yang mengatur lingkungan yang terdapat di sekeliling peserta didik sehingga mampu meningkatkan serta mendorong peserta didik melaksanakan proses pembelajaran. Pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai proses pemberian bimbingan ataupun bantuan kepada peserta didik ketika melakukan proses belajar.

Peranan seorang guru yang bertindak sebagai pembimbing berangkat dari berbagai permasalahan peserta didik. Peserta didik tentu saja memiliki banyak keberagaman dalam belajar, seperti terdapat peserta didik yang mudah pembelajaran memahami materi pelajaran, juga ada peserta didik yang memiliki

kesulitan atau kurang tanggap dalam memahami materi pelajaran. Dari kedua perbedaan ini yang menjadikan guru harus dapat mengatur strategi dalam pembelajaran yang sesuai/cocok diterapkan dengan keadaan dari setiap peserta didik. Saat ini pembelajaran yang terjadi di sekolah dasar yaitu menggunakan pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang memakai suatu pendekatan tema/tematik. Pendekatan tematik merupakan pembelajaran yang dilaksanakan dengan situasi serta kondisi yang normal atau sewajarnya. Menurut Anshory (2018:37) berpendapat bahwa materi tidak ditampilkan dalam suatu pokok bahasan yang terpisah, namun dipadukan dengan memakai tema-tema khusus yang menganut asas kebermanaknaan, dan kesederhanaan. Penggunaan tema sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran yang terdiri dari beberapa mata pelajaran dalam satu tatap muka. Penggunaan tema dapat membuat peserta didik mampu menghubungkan pemikirannya melalui pengalaman dan lingkungan tempat tinggal dari peserta didik. Pembelajaran tematik memiliki lima gabungan muatan pelajaran. Muatan pelajaran yang membahas alam sekitar yaitu muatan pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan muatan pembelajaran yang di pelajari peserta didik saat masih berada di sekolah dasar. IPA dapat dilihat sebagai tahap permulaan dalam upaya formal untuk memberi bekal untuk peserta didik. Lebih lanjut lagi, disebutkan bahwa pendidikan IPA penting diberikan di sekolah dasar yang mendasari perkembangan para peserta didik. IPA memiliki hubungan dengan mencari tahu bagaimana hubungannya dengan alam secara sistematis. IPA tidak hanya mengenai penguasaan himpunan ilmu pengetahuan yang dikemas

berupa berbagai fakta, konsep, atau hanya prinsip saja, namun juga merupakan suatu proses penemuan tersebut berlangsung. IPA juga memuat materi-materi yang berkaitan dengan cara mencari tahu mengenai alam secara sistematis. Pendidikan IPA memiliki harapan yang dapat menjadi sarana untuk peserta didik dalam mempelajari lingkungan alam yang ada di sekitar serta mempelajari dirinya sendiri, juga diharapkan dapat berguna bagi peserta didik kedepannya dalam penerapan kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran juga memfokuskan kepada pemberian pengalaman yang diperoleh secara langsung untuk dapat mengembangkan kompetensi yang dimiliki agar mampu menjelajahi serta mampu mengerti alam sekitar secara alamiah. Pembelajaran IPA sulit dipelajari peserta didik ketika hanya mendapatkan sumber membaca buku saja. Ketika guru mmembelajrkan IPA dibutuhkan alat bantu dalam pembelajaran yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran dapat mempermudah peserta didik mempelajari pembelajaran IPA diperlukan suatu alat pendukung yang disebut dengan media.

Menurut Daryanto (2016:5) media memiliki asal bahasa latin bentuk jamak dari kata medium. Batasan menyangkut pengertian dari media amatlah luas, tetapi dapat dibatasi atau difokuskan pada media pembelajaran saja yaitu media yang dipergunakan sebagai bahan maupun alat di dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Kustandi (2012:4) berpendapat media merupakan suatu wadah yang digunakan narasumber untuk pengiriman isi pesan yang ingin diteruskan kepada orang yang disampaikan atau sang penerima pesan, isi pesan yang diterima ialah pesan instruksional, dan pencapaian tujuannya untuk menciptakan suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu alat atau bahan yang mempermudah untuk penyaampaian pesan dalam berlangsungnya pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan bagian yang saling memiliki keterkaitan dengan strategi, metode, dalam sistem pembelajaran. Adanya suatu media tentu dapat mempermudah guru dalam memaparkan materi pembelajaran serta dapat menstimulasi pemikiran peserta didik sehingga mudah memahami materi. Dalam pembelajaran yang dilakukan di kelas guru biasanya menggunakan media pembelajaran yang berupa benda fisik atau biasa disebut media pembelajaran konvensional, yang dimana media tersebut pengoperasiannya perlu dengan pendampingan guru serta harus disimpan dengan baik agar tidak mudah rusak. Namun seiring berjalannya waktu peserta didik menjadi bosan dengan media yang monoton. Menurut Tarigan (2015:187) Media yang tersedia yang biasa dipergunakan oleh sekolah diantaranya buku teks, majalah, surat kabar dan papan tulis yang dapat menimbulkan kebosanan. Karena hal tersebut dibutuhkan suatu media baru yang masih jarang ditemui oleh peserta didik contohnya seperti multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan media yang berupa kumpulan dari media digital.

Multimedia interaktif dapat digolongkan menjadi media konstruktivistik yang terdiri dari peserta didik, pembelajaran, maupun proses pembelajaran. Proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif memerlukan perangkat keras untuk dapat menjalankan media ini seperti teknologi komputer, tablet, maupun bisa juga handphone. Suatu multimedia tersusun atas beberapa unsur yang tergabung menjadi sebuah bagian. Menurut Kustandi (2020:200) unsur dari multimedia interaktif yaitu dapat berupa gambar, teks, suara, video, serta gambar yang bisa bergerak atau animasi pembelajaran menggunakan multimedia. Penggunaan multimedia interaktif ini melibatkan hampir semua unsur penginderaan oleh sebab

itu membuat peserta didik mudah memahami materi serta waktu menjadi lebih efektif dan efisien. Multimedia interaktif juga dapat dioperasikan oleh peserta didik seorang diri dengan mudah.

Masa sekarang ini, tengah terjadi pandemi yang berakibat pada sebagian besar aktivitas manusia dibatasi, tidak terkecuali dengan kegiatan sekolah mengalami dampaknya sehingga sekolah melaksanakan pembelajaran secara dalam jaringan. Dalam memberikan pembelajaran IPA pada masa ini sangat sulit menggunakan media pembelajaran konvensional. Maka dari itu sesuai dengan kebutuhan dari seorang guru untuk mengatasi permasalahan proses pembelajaran tematik pada muatan pelajaran IPA dirasakan perlu inovasi baru media pembelajaran menggunakan media pembelajaran elektronik yang dimana pembelajaran menjadi lebih mudah diakses, menarik, efektif dan interaktif daripada menggunakan media pembelajaran konvensional.

Di Sekolah Dasar No. 3 Abiansema khususnya pada kelas V pelaksanaan pembelajaran yang sifatnya dalam jaringan sudah memanfaatkan media elektronik, diantaranya seperti: *WhatsApp* dan *Youtube*. Dengan penggunaan media elektronik mendapatkan respon yang positif dari peserta didik, meski awal penerapan terdapat beberapa kendala yang dikarenakan perlunya penyesuaian pembelajaran daring baik itu dari peserta didik maupun guru. Pembelajaran dalam jaringan ini, peserta didik memanfaatkan *handphone* untuk bisa mengikuti pembelajaran daring tersebut. Sebagian besar peserta didik sudah memiliki *handphone* sendiri. Setelah pembelajaran daring berlangsung beberapa minggu, peserta didik mulai merasa bosan dengan pembelajaran yang diberikan, sehingga seiring berjalannya waktu peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran. Dikarenakan ruang gerak guru

terbatas dalam pengawasan dan berinteraksi saat pembelajaran dalam jaringan berlangsung, serta penggunaan media yang monoton dalam seiring berjalannya waktu merupakan faktor penyebab peserta didik menjadi kurang aktif dalam belajar. Dikarenakan permasalahan diatas dirasa perlu pengembangan media pembelajaran baru yang mampu membuat peserta didik menumbuhkan kembali keaktifannya di dalam berlangsungnya pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas, pada saat ini media pembelajaran multimedia interaktif dirasakan sangat cocok dalam membantu proses belajar mengajar di sekolah dasar di masa sekarang. Media pembelajaran multimedia interaktif memiliki keunggulan dari media lain, media ini merupakan gabungan berbagai media yang bervariasi seperti foto, animasi, audio, video. Hal ini akan sangat diminati peserta didik dan tentunya akan membuat peserta didik menjadi tidak merasa bosan ketika dilakukan pembelajaran. Selain itu media ini sangat mudah dalam pengoperasian serta tidak memerlukan biaya yang terlalu besar dalam pembuatan media ini.

Sehubungan dengan hal tersebut maka dikakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Dengan Model *Decide Design Develop Evaluation* dengan Muatan IPA Kelas V SD No. 3 Abiansemal Tahun Ajaran 2020/2021.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka disimpulkan beberapa masalah yang dituangkan ke dalam beberapa butir berikut diantaranya:

- 1.2.1 Kurangnya sarana dan prasarana pendukung pembelajaran dalam jaringan di SD No. 3 Abiansemal.
- 1.2.2 Pembelajaran hanya menggunakan patokan pada media yang monoton yang menimbulkan kebosanan terhadap peserta didik di SD No. 3 Abiansemal.
- 1.2.3 Terdapat kendala oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran dalam jaringan di SD No. 3 Abiansemal.
- 1.2.4 Materi pembelajaran tematik muatan IPA banyak mengalami kendala dalam pemberian materi pembelajaran, salah satunya rantai makan di SD No. 3 Abiansemal.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, masalah yang bermunculan masih amat luas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Sehingga penelitian ini difokuskan untuk pengembangan serta kelayakan media pembelajaran interaktif pada muatan pembelajaran tematik dengan tema 5 materi rantai makanan untuk peserta didik kelas V SD No. 3 Abiansemal sebagai variasi media yang digunakan peserta didik dalam belajar sendiri maupun bersama guru. Media pembelajaran multimedia interaktif ini akan dilakukan uji validitas.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian batasan masalah di atas, maka permasalahan yang terdapat pada penelitian ini dapat dirumuskan menjadi beberapa bagian ini:

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif dengan model *Decide Design Develop Evaluation* muatan IPA kelas V tahun pelajaran 2020/2021 di SD No. 3 Abiansemal?

1.4.2 Bagaimanakah validitas hasil pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif dengan model *Decide Design Develop Evaluation* pada muatan IPA kelas V tahun pelajaran 2020/2021 di SD No. 3 Abiansemal, menurut review ahli isi, ahli media, dan ahli desain, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas dapat dituliskan tujuan penelitian yang akan dilakukan sebagai berikut:

- 1.5.1 Untuk mengetahui proses rancang bangun pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif dengan model *Decide Design Develop Evaluation* pada tema 5 muatan IPA kelas V tahun pelajaran 2020/2021 di SD No. 3 Abiansemal?
- 1.5.2 Untuk mengetahui validitas hasil pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif *Decide Design Develop Evaluation* pada tema 5 muatan IPA kelas V tahun pelajaran 2020/2021 di SD No. 3 Abiansemal, menurut review ahli isi, ahli media, dan ahli desain, serta uji coba perorangan.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat dipetik dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil Hasil penelitian ini kaya akan teoretis dalam pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif yang diharapkan mampu memberikan

kontribusi yang sifatnya positif terhadap pengembangan maupun peningkatan kualitas IPA.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1. Bagi peserta didik

Penggunaan pembelajaran multimedia interaktif membuat peserta didik menjadi tertarik untuk mempelajari pembelajaran tematik dengan muatan IPA. Sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran, serta tujuan pendidikan dapat tercapai.

1.6.2.2. Bagi guru

Hasil penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran multimedia interaktif dengan harapan mampu mempermudah guru untuk melangsungkan proses pembelajaran dalam jaringan maupun pembelajaran luring dalam kelas.

1.6.2.3. Bagi kepala sekolah

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif ini mampu menjadi sebuah alternatif kebijakan sekolah yang mampu memberi motivasi kepada guru untuk mengembangkan serta menggunakan media-media pembelajaran yang bersifat digital/modern.

1.6.2.4. Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif ini menambah motivasi serta referensi bagi peneliti lain untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang kreatif serta cocok dengan karakteristik peserta didik serta keperluan di lapangan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pengembangan produk berupa media pembelajaran multimedia interaktif pada pembelajaran tematik pada muatan pelajaran IPA yaitu pada materi rantai makanan. Media ini dikembangkan dengan acuan teori dengan model *Decide Design Develop Evaluation* yang dapat berisi materi pembelajaran, foto, animasi, audio, video serta latihan soal. Media ini diharapkan mampu menjadikan peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran serta diharapkan dalam penyampaian materi pembelajaran yang ingin disampaikan guru menjadi lebih mudah. Adapun asumsi pengembangan media pembelajaran diantaranya sebagai berikut.

- 1.7.1 *Software* media pembelajaran multimedia ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran individu yang bisa dipakai sendiri oleh peserta didik. *Software* ini juga dapat digunakan secara klasikal dengan bimbingan guru dengan menggunakan perangkat gadget, laptop, atau komputer. Jika penggunaannya secara klasikal, maka dapat dibantu dengan LCD (Liquid Cristal Display) dan proyektor.
- 1.7.2 Media pembelajaran multimedia ini diharapkan mampu membuat peserta didik menjadi lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran sehingga mampu mengikuti pelajaran dengan baik dan mempermudah peserta didik memahami materi.
- 1.7.3 Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif ini akan dikembangkan dengan memakai aplikasi *Microsoft PowerPoint* sebagai program utama pengembangan media dengan berbantuan beberapa program seperti *Adobe Photoshop CC* dipakai untuk proses mengedit gambar utama

untuk pembuatan media, *Easy Voice Recorder* dipakai untuk merekam suara, *Microsoft Word* dipakai untuk menuliskan naskah, *iSpring Suite 10* dipakai untuk mengubah format *PowerPoint* menjadi *HTML5* serta dipakai untuk pembuatan soal evaluasi, *Website 2 APK Builder* fungsinya mampu mengubah format *HTML5* ke dalam bentuk aplikasi android.

1.7.4 *Software* ini akan berupa aplikasi android yang mampu dioperasikan oleh peserta didik dalam belajar secara mandiri ketika melakukan pembelajaran dalam jaringan.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan permasalahan di atas, ditemukan bahwa sekarang ini di lapangan tengah terdampak pandemi covid-19 yang menyebabkan pembelajaran tatap muka tidak bisa terlaksana. Karenanya media pembelajaran konvensional dirasakan kurang tepat digunakan pada saat ini. Selain itu media pembelajaran yang biasa digunakan dalam jaringan cenderung mengakibatkan peserta didik lebih mudah bosan dalam pembelajaran serta apabila tidak adanya bimbingan guru, media pembelajaran tersebut tidak dapat dipergunakan dengan baik sebagaimana mestinya.

Pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif yang sifatnya elektronik ini, diharapkan mampu meningkatkan semangat peserta didik belajar dalam menggunakan media pembelajaran baru ini. Meskipun media ini tidak dibimbing oleh guru, peserta didik tetap mampu mengoperasikan media ini dengan baik dikarenakan terdapat petunjuk penggunaan. Kemudian ketika peserta didik masih belum memahami materi pembelajaran, peserta didik masih dapat mengakses kembali media pembelajaran kapanpun peserta didik tersebut inginkan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1. Asumsi

Penelitian pengembangan media multimedia interaktif dalam kelas V SD No. 3 Abiansemal dapat dilakukan menggunakan asumsi :

- 1.9.1.1. Sebagian besar peserta didik di kelas kelas V SD No. 3 Abiansemal sudah memiliki perangkat yang pendukung untuk penggunaan media pembelajaran tersebut.
- 1.9.1.2. Guru kelas kelas V SD No. 3 Abiansemal mampu memanfaatkan teknologi media pembelajaran yang berbentuk elektronik.
- 1.9.1.3. Media pembelajaran baru atau media yang belum pernah dicoba peserta didik cenderung lebih diminati peserta didik.
- 1.9.1.4. Guru kelas kelas V SD No. 3 Abiansemal sudah mahir dalam pemanfaatan teknologi yang dipergunakan.

1.9.2. Keterbatasan

Penelitian pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif terdapat batasan-batasan penelitian antara lain sebagai berikut:

- 1.9.2.1. Pengembangan media Interaktif berdasarkan kebutuhan sekolah tempat penelitian ini merupakan peserta didik kelas V SD No. 3 Abiansemal.
- 1.9.2.2. Penelitian pengembangan ini hanya hingga menghasilkan sebuah produk yang berupa sebuah aplikasi android yang dipergunakan dalam mengatasi permasalahan guru ketika melakukan pembelajaran dalam jaringan kepada peserta didik di SD No. 3 Abiansemal.

- 1.9.2.3. Penyebaran produk dari hasil penelitian pengemabangan ini hanya terbatas di SD No. 3 Abiansemal, dikarenakan sulitnya pencarian data masa pandemi Covid-19 serta terbatasnya waktu penelitian.
- 1.9.2.4. Karena kondisi sekarang ini tengah terjadi Covid-19 membuat penelitian hanya mampu berjalan hingga uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Untuk uji lapangan tidak memungkinkan untuk dilaksanakan.

1.10 Definisi Istilah

Untuk mencegah terjadinya kesalah pahaman menyangkut istilah kunci yang dipergunakan dalam peneitian ini, oleh karenanya dibutuhkan untuk memberi batasan istilah sebagai berikut:

- 1.10.1. Multimedia Interaktif merupakan media yang sifatnya digital dan non cetak yang didalamnya terdiri dari gambar, audio, video, maupun animasi bergerak yang bisa digunakan saat proses pembelajaran. Pengguna media ini dapat menggunakan media sesuai dengan keinginannya.
- 1.10.2. Model *Decide Design Develop Evaluation (DDD-E)* merupakan model yang digunakan dalam merancang Multimedia Interaktif ini. Model ini cocok digunakan dalam mengembangkan multimedia. Dalam model ini terdapat 4 fase utama yaitu 1) *Decide* (Menetapkan), 2) *Design* (merancang), 3) *Develop* (mengembangkan), 4) *Evaluation* (evaluasi).
- 1.10.3. *Microsoft PowerPoint* merupakan sebuah *software* yang dirancang oleh sebuah perusahaan yaitu *Microsoft Corporation*, serta merupakan suatu *Software* yang dapat mengolah multimedia.