

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sudah semakin maju dan canggih sehingga dapat mempermudah seseorang untuk memperoleh informasi dengan lebih mudah. Paradigma pembelajaran yang semula menganggap guru sebagai satu-satunya sumber informasi tentu sudah tidak relevan pada saat ini, karena dengan kemajuan teknologi dapat mempermudah siswa untuk mencari informasi dan materi pembelajaran melalui internet. Pada era transformasi pendidikan abad-21, guru dan siswa memegang peranan yang sama penting dalam pembelajaran. Guru akan menjadi mediator dan fasilitator untuk mengembangkan potensi yang dimiliki siswa. Pada abad-21 ini penggunaan teknologi informasi dan komunikasi merupakan suatu kewajiban, guru dituntut agar dapat beradaptasi dan mengikuti perkembangan zaman agar siswa dapat belajar sesuai dengan perkembangan zaman (Rusman, 2017). Namun pada kenyataannya perkembangan IPTEK tersebut belum dapat dimanfaatkan secara optimal oleh sebagian besar guru di Indonesia. Munthe (2019) menyatakan bahwa masih banyak guru di Indonesia yang belum mampu dan enggan mengembangkan kemampuannya dalam memanfaatkan IPTEK untuk dijadikan salah satu sumber dan media pembelajaran. Hal ini tentu sangat disayangkan, mengingat guru memegang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan mutu pendidikan dan hasil belajar siswa.

Saat ini dunia sedang dilanda Pandemi Covid-19, dimana Indonesia merupakan salah satu negara yang terkena dampak dari virus tersebut. *WHO (World Health Organization)* menyatakan *Corona Virus Disease (Covid-19)* sebagai pandemi global pada tanggal 11 Maret 2020 (Djalante, 2020). Adanya Pandemi Covid-19 ini sangat mempengaruhi segala aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Berdasarkan Surat Edaran Kemendikbud Direktorat Pendidikan Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease (Covid-19)* dijelaskan bahwa proses pembelajaran dilaksanakan melalui pembelajaran daring atau jarak jauh untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Hal ini menyebabkan pembelajaran yang semula dilakukan dengan cara tatap muka secara langsung di sekolah, sekarang digantikan dengan pembelajaran dalam jaringan (daring) atau *online* dari rumah masing-masing. Sehingga pembelajaran mau tidak mau harus dilakukan dengan memanfaatkan teknologi agar siswa tetap dapat belajar meskipun melalui jarak jauh.

Salah satu perkembangan IPTEK dalam bidang pendidikan yaitu teknologi pembelajaran, contohnya yaitu dengan adanya *e-learning* dan pembelajaran daring yang memungkinkan terjadinya pembelajaran melalui jarak jauh tanpa harus melakukan tatap muka secara langsung. Hal ini membuat siswa dapat belajar secara mandiri dari rumah masing-masing. Karena situasi Pandemi Covid-19, pembelajaran di Indonesia memang dilakukan melalui daring. Oleh karena itu pemanfaatan teknologi informasi menjadi suatu keharusan bagi guru agar pembelajaran dapat tetap terlaksana dengan baik. Pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu hal penting yang perlu dilakukan saat ini.

Media pembelajaran yang tepat digunakan pada saat pembelajaran daring seperti saat ini yaitu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa kapan pun dan di mana pun. Banyak sekali perangkat lunak (*software*) yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran, hal ini seharusnya dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu muatan pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar. Melalui pembelajaran IPA diharapkan dapat dijadikan wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Marhento, 2020). IPA dianggap sebagai muatan pelajaran yang sulit oleh sebagian besar siswa karena IPA dianggap sebagai muatan pelajaran abstrak sedangkan pemikiran siswa masih bersifat konkret (Evita, dkk. 2015). Guru dapat dianggap berhasil mengajarkan IPA apabila dapat mengubah pandangan tersebut dan membuat pembelajaran IPA menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Wisudawati dan Sulistyowati, 2015). Salah satu cara agar materi IPA mudah dipahami oleh siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa, baik itu secara langsung maupun secara tidak langsung dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran akan mempermudah interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Puspita, 2017). Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan materi yang ingin disampaikan oleh guru kepada siswa, sehingga guru harus mampu memilih media pembelajaran yang

tepat untuk memaksimalkan fungsi dari media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran (Yanto, 2019). Menurut Prasetya, dkk (2018) siswa mudah merasa bosan saat diminta membaca saja, namun mereka akan menjadi lebih semangat dan antusias ketika pembelajaran menampilkan gambar atau video yang sesuai dengan materi yang dibahas. Maka dari itu guru diharapkan mampu berkreasi dalam membuat media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara bersama guru kelas V yaitu Ibu Ni Luh Eka Warsini, S.Pd. di SD Negeri 5 Ketewel diketahui bahwa terdapat permasalahan yang dialami yaitu kurangnya variasi media pembelajaran serta siswa kelas V yang masih sulit memahami materi yang dijelaskan sehingga berdampak pada nilai PTS siswa yang rendah. Berdasarkan hasil observasi didapatkan informasi bahwa pembelajaran di SD tersebut dilaksanakan secara daring dengan menggunakan aplikasi *WhatsApp* dan *Google Classroom*. Media pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran daring pada muatan pelajaran IPA yaitu berupa buku tematik, dan video pembelajaran yang diambil dari *Youtube*. Dalam proses pembelajaran di kelas V SD Negeri 5 Ketewel belum pernah menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif. Ibu Eka juga menyatakan bahwa beliau mengalami kesulitan dalam membuat media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk digunakan pada saat pembelajaran daring seperti saat ini. Berdasarkan data yang diperoleh dari Ibu Eka ditemukan bahwa pada muatan pelajaran IPA beberapa siswa memperoleh nilai penilaian tengah semester (PTS) di bawah rata-rata. Kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan di SD Negeri 5 Ketewel untuk muatan pelajaran IPA yaitu 75.

Salah satu penyebab rendahnya nilai PTS siswa kelas V SD Negeri 5 Ketewel pada muatan IPA disebabkan karena siswa kurang memahami materi pelajaran yang dijelaskan serta siswa merasa cepat bosan saat mengikuti pembelajaran daring, hal ini disebabkan karena media pembelajaran yang digunakan juga kurang menarik dan bervariasi. Media pembelajaran yang terdapat di SD Negeri 5 Ketewel masih sangat terbatas, serta belum terdapat media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yang dapat digunakan pada pembelajaran daring seperti saat ini. Nilai PTS siswa kelas V SD Negeri 5 Ketewel pada tahun 2020 dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1
Daftar Nilai PTS IPA Kelas V SD Negeri 5 Ketewel

No	Jumlah Siswa	Nilai UTS Siswa
1	6	100
2	7	80
3	6	60
4	2	40
Jumlah	21	1600
	Rata-rata	76,1

(Sumber: Guru Kelas V SD Negeri 5 Ketewel)

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, maka diperlukan suatu media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan yaitu multimedia interaktif, media ini dapat menarik perhatian siswa karena didalamnya dapat menggabungkan teks, suara, gambar, video dan animasi dimana siswa dapat berinteraksi dengan multimedia tersebut. Sejalan dengan hal tersebut, Satriawan (2020) menyatakan bahwa saat pembelajaran yang menampilkan gambar, video, maupun *powerpoint* dapat menarik perhatian siswa. Multimedia interaktif yang dikembangkan pada

penelitian ini dibuat memanfaatkan teknologi dengan *software Articulate Storyline* 3, dimana hasil publish dari media ini dapat digunakan melalui laptop, smartphone maupun komputer. Multimedia interaktif juga dapat digunakan secara mandiri sehingga siswa dapat belajar dengan lebih leluasa dalam mengoperasikan media pembelajaran ini dari rumah (Yunita, 2019). Maka dari itu multimedia interaktif dianggap tepat untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada saat pembelajaran daring serta dapat pula digunakan pada saat pembelajaran luring karena dapat digunakan kapan pun dan dimana pun.

Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif ini menggunakan model DDD-E yang terdiri dari 4 tahapan yaitu *Decide, Design, Develop, and Evaluate*. Model pengembangan ini dipilih karena menurut Tegeh (2014) model DDD-E merupakan salah satu model desain pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran. Tahapan-tahapan yang terdapat pada model DDD-E sangat sesuai dengan proses pembuatan multimedia interaktif yang dikembangkan sehingga sesuai dengan tujuan pembelajaran, ruang lingkup materi, kemampuan prasyarat serta sumber daya yang terdapat pada tempat penelitian. Selain itu dalam tahap *design* harus dilakukan pembuatan *flowchart* dan *storyboard* yang memvisualisasikan gambaran visual multimedia yang memudahkan saat menggabungkan segala komponen multimedia saat mengembangkan produk multimedia interaktif pada tahap *develop*. Evaluasi pada model DDD-E juga dapat dilakukan pada tiap tahapan sehingga dapat meminimalisir tingkat kesalahan atau kekurangan dari produk yang dikembangkan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Model DDD-E pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 5 Ketewel Kecamatan Sukawati”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Dibutuhkan media pembelajaran yang menarik serta dapat digunakan kapan pun dan di mana pun oleh siswa untuk belajar mandiri dari rumah.
- 1.2.2 Siswa merasa cepat bosan saat pembelajaran berlangsung karena media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan bervariasi.
- 1.2.3 Beberapa siswa memperoleh Penilaian Tengah Semester (PTS) IPA dibawah rata-rata.
- 1.2.4 Guru kesulitan dalam membuat media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian dilakukan agar pengkajian lebih terfokus pada masalah utama yang akan dikaji sehingga diharapkan akan memperoleh hasil yang optimal. Penelitian ini akan difokuskan pada Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Model DDD-E pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 5 Ketewel Kecamatan Sukawati. Materi yang dibahas pada media pembelajaran ini yaitu tentang ekosistem dan penggolongan hewan

berdasarkan jenis makanannya yang terdapat pada Tema 5 Subtema 1 komponen ekosistem.

1.4 Rumusan Masalah

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

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun media pembelajaran multimedia interaktif model DDD-E pada muatan pelajaran IPA kelas V SD Negeri 5 Ketewel Kecamatan Sukawati?
- 1.4.2 Bagaimana kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif model DDD-E pada muatan pelajaran IPA kelas V SD Negeri 5 Ketewel Kecamatan Sukawati?

1.5 Tujuan Pengembangan

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

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran multimedia interaktif model DDD-E pada muatan pelajaran IPA kelas V SD Negeri 5 Ketewel Kecamatan Sukawati.
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran multimedia interaktif model DDD-E pada muatan pelajaran IPA kelas V SD Negeri 5 Ketewel Kecamatan Sukawati.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

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

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian pengembangan yang dilakukan yaitu dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teknologi pembelajaran khususnya mengenai media pembelajaran multimedia interaktif.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis pada penelitian ini dapat dirasakan bagi siswa, guru, kepala sekolah, serta bagi peneliti dan mahasiswa lain. Manfaat praktis dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Melalui penggunaan multimedia interaktif ini, siswa dapat memahami materi IPA yang dijelaskan dengan lebih mudah dan tidak akan merasa cepat bosan saat mengikuti pembelajaran. Siswa juga menjadi lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran karena media yang dikembangkan telah dikemas dengan menarik.

b. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan multimedia interaktif ini sebagai media pembelajaran saat mengajarkan muatan pelajaran IPA, sehingga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran khususnya saat pembelajaran daring seperti saat ini. Guru juga diharapkan dapat terinspirasi untuk membuat media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi.

c. Bagi Kepala Sekolah

Multimedia interaktif yang dikembangkan dapat menambah koleksi media pembelajaran yang terdapat di sekolah.

d. Bagi Peneliti dan Mahasiswa lain

Mampu menerapkan teori yang diperoleh saat perkuliahan serta menambah pengetahuan dan keterampilan peneliti mengenai cara pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif. Hasil dari penelitian ini juga dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa lain yang ingin melakukan penelitian serupa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1.7.1 Produk yang dihasilkan yaitu berupa media pembelajaran multimedia interaktif yang akan menggabungkan berbagai media yaitu berupa teks, gambar, audio, video dan animasi.

1.7.2 Media pembelajaran multimedia interaktif akan dibuat menggunakan *software Articulate Storyline 3*.

1.7.3 Media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan sesuai dengan muatan pelajaran IPA kelas V SD subtema 1 komponen ekosistem dengan materi ekosistem dan penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

1.7.4 Multimedia interaktif dibuat dalam bentuk aplikasi agar siswa dapat menggunakan media pembelajaran ini lebih mudah saat belajar mandiri di rumah dengan menggunakan *smartphone*.

1.7.5 Selain itu multimedia interaktif ini juga akan dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disk*).

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan untuk merancang media pembelajaran multimedia interaktif ini dirasa cukup penting untuk dilakukan. Apalagi saat situasi pandemi Covid-19 seperti saat ini, pembelajaran tidak lagi dilaksanakan secara tatap muka langsung namun berubah menjadi pembelajaran secara daring atau *online*. Siswa cenderung merasa cepat bosan dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran daring karena media pembelajaran yang digunakan kurang menarik. Khususnya pada muatan pelajaran IPA yang masih dianggap sulit dan membosankan oleh siswa, oleh karena itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang fleksibel dan dapat menjelaskan materi IPA dengan lebih menarik.

Melalui penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif, siswa diharapkan dapat memahami materi yang dijelaskan dengan lebih mudah, hal ini karena media ini telah dikemas dengan menggabungkan teks, suara, animasi, video dan gambar yang dapat menarik perhatian siswa. Multimedia interaktif yang dikembangkan telah disesuaikan dengan situasi saat ini maka dari itu media ini dapat digunakan oleh siswa dari mana pun dan kapan pun baik melalui laptop, *smartphone* maupun komputer. Hal ini dapat memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri dari rumah masing-masing karena pembelajaran dengan tatap muka

secara langsung di sekolah tidak memungkinkan untuk dilakukan saat ini.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

1. Untuk mengajarkan muatan pelajaran IPA khususnya pada saat pembelajaran daring membutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa.
2. Multimedia interaktif sangat cocok digunakan oleh siswa untuk belajar mandiri dari rumah khususnya pada saat pembelajaran daring seperti saat ini karena dapat digunakan kapan pun dan di mana pun.
3. Multimedia interaktif yang dikembangkan mampu membuat siswa memahami materi IPA yang dijelaskan dengan lebih mudah.
4. Semua siswa di SD Negeri 5 Ketewel sudah mampu mengoperasikan *smartphone*.

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

1. Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif hanya terbatas pada muatan pelajaran IPA tema 5 ekosistem, subtema 1 komponen ekosistem dengan materi ekosistem dan penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya untuk kelas V SD.
2. Untuk menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif ini harus menggunakan laptop, *smartphone* atau komputer.
3. Untuk mengakses media pembelajaran multimedia interaktif ini memerlukan akses internet.

1.10 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. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

2. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan teks, suara, gambar, video dan animasi yang diintegrasikan ke dalam suatu program dimana penggunaanya dapat melakukan kontrol terhadap elemen-elemen yang terdapat dalam multimedia tersebut.

3. Model DDD-E

Model DDD-E adalah model pengembangan yang terdiri dari 4 tahap yaitu (1) *Decide* atau menetapkan tujuan dan materi program, (2) *Design* atau desain yaitu tahap membuat struktur program, (3) *Develop* atau mengembangkan adalah tahap memproduksi elemen media dan membuat tampilan multimedia, (4) *Evaluate* atau evaluasi yaitu tahap mengecek seluruh proses desain dan pengembangan.