

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi ini Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang semakin maju sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia. Globalisasi berasal dari kata global, yang berarti memiliki makna universal atau mendunia (Wuryan dan Syaifullah, 2009). Untuk itu, maka diperlukan adanya pendidikan atau kegiatan pembelajaran yang memadai. Dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas banyak kendala yang dihadapi oleh seorang guru sebagai pengelola di dalam kelas dalam pengaplikasiannya melalui serangkaian proses, kendala-kendala yang dihadapi tersebut sebenarnya memiliki hubungan yang sangat erat terkait kemampuan guru untuk mengajar serta kemampuan guru untuk melakukan sebuah inovasi di dalam proses pembelajaran yang berorientasi terhadap terciptanya suatu pembelajaran yang bersifat membangun pada kegiatan belajar mengajar.

Pendidikan adalah sebuah progress belajar dan mengajar yang setiap orang melakukannya demi tercapainya suatu pengetahuan baru yang akan menghasilkan seseorang

atau individu yang terampil, cerdas, serta berakhlak mulia. Pendidikan merupakan suatu proses mengubah kepribadian dirinya agar dapat membangun baik dirinya sendiri maupun masyarakat (Eddy, 2005). Salah satu unsur yang terpenting dan tidak terlepas dari kehidupan manusia untuk mencapai masa depan yang diinginkan demi kemajuan bangsa dan negara adalah pendidikan. Prinsip yang paling terpenting dari suatu konsep pendidikan adalah dimana bahwa suatu pendidikan yang diselenggarakan merupakan perubahan yang terjadi dimana sifatnya maju, meluas, serta berkelanjutan atau berkesinambungan (*Long Live Education*). Tujuan dari pendidikan yaitu sebagai suatu upaya dalam mengembangkan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang untuk mencerdaskan kehidupannya yang diimbangi dengan adanya proses interaksi dengan lingkungan sekitar. Untuk mewujudkan system pendidikan yang tertuang dalam proses pendidikan itu sendiri harus didukung atau terpenuhi dalam sistem pendidikan seperti pembiayaan, sarana pendukung, tenaga pendidik dan kependidikan yang dapat dijadikan teladan dan mampu membangun motivasi serta mampu mengembangkan potensi dan kreativitas pada kalangan pelajar/peserta didik dalam pelaksanaan kegiatan pendidikan itu sendiri.

Pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dilakukan oleh setiap orang untuk memenuhi kebutuhannya memperoleh suatu ilmu pengetahuan, serta keterampilan yang sangat berguna dalam menjalankan kehidupan. Kegiatan pembelajaran tentunya dapat berjalan dengan baik jika adanya siswa sebagai seorang yang akan melaksanakan pembelajaran serta guru yang bertugas untuk menjadi fasilitator di dalam kegiatannya. “Pada pembelajaran yang harus ada yaitu suatu

kegiatan atau proses belajar (*learning process*)” (Susilana, 2009). Belajar merupakan suatu kegiatan proses aktif dari suatu pembelajaran tersebut, seperti yang kita ketahui di dalam kehidupan manusia dimulai dari mereka dilahirkan sampai akhir hayatnya tidak terlepas dari yang namanya proses belajar. Secara garis besarnya, belajar merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan dimana dari seseorang yang awalnya tidak tahu akan diubah menjadi tahu. Sugihartini (2016) memaparkan, guna merubah sikap serta perilaku yang dimiliki maka seseorang akan belajar.

Seperti yang kita ketahui siswa sekolah dasar masih berada pada masa bermain sambil belajar. Pembelajaran yang inovatif serta kreatif wajib diciptakan oleh guru agar dapat menarik perhatian siswa serta pembelajaran tidak membosankan. Pada pembelajaran yang menggunakan kurikulum 2013 saat ini, guru dituntut untuk bisa mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan para siswa. Guru harus bisa lebih kreatif dan inovatif dalam menjalankan pembelajaran. Khususnya sebagai fasilitator, guru perlu berusaha didalam memahami kebutuhan atau keperluan dari siswa dalam proses belajar mereka (Naibaho. 2018). Tujuan pembelajaran kurikulum 2013 yaitu menuntut siswa agar memiliki kemampuan dan keterampilan yang kreatif dan inovatif serta dapat memperbaiki tingkah laku siswa ke arah yang lebih baik. Memasuki di masa pandemi covid-19 mengharuskan siswa untuk tetap belajar agar pendidikan mereka terjamin, sehingga diberikan solusi adanya pembelajaran secara daring maupun luring. Pembelajaran secara daring merupakan metode belajar siswa yang dilakukan melalui internet atau secara online sehingga baik siswa maupun guru tidak bertemu dan melakukan kontak secara langsung. Seperti kegiatan belajar

menggunakan google meet, google classroom, zoom, dan lain sebagainya. Menurut Muhammad (dalam Malyana, 2020) Pembelajaran daring merupakan salah satu pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru secara interaktif melalui *video conference*. Menurut Muhammad Nadzirin Anshari Nur (dalam Malyana, 2020) kegiatan daring antara lain kelas online, webinar, serta kegiatan yang dilakukan menggunakan jaringan internet dan komputer. Sedangkan pembelajaran luring merupakan pembelajaran yang memerlukan tatap muka secara langsung. Menurut Sunendar, dkk (dalam Malyana, 2020) mengartikan bahwa istilah luring merupakan kata lain dari “luar jaringan” yang terputus dari jaringan komputer. Seperti kegiatan belajar melalui buku pegangan siswa maupun bertemu secara langsung. Jenis kegiatan luring yaitu kegiatan belajar melalui menonton TV sebagai pembelajaran serta bisa juga melalui kegiatan mengumpulkan karya yang berbentuk dokumen.

Berdasarkan kegiatan wawancara serta observasi langsung yang dilakukan melalui datang ke sekolah maupun melakukan komunikasi secara daring bersama guru pengajar kelas Vb yaitu Luh Pateni, S.Pd. sebagai guru pengajar tematik yang salah satunya yaitu pembelajaran IPA serta pegawai SD Laboratorium Undiksha pada tanggal 20 November 2020 maka ditemukan permasalahan terkait proses pembelajaran yang dilakukan. SD Laboratorium Undiksha menggunakan Kurikulum 2013 (K13). Permasalahan yang sering ditemukan pada kegiatan proses belajar mengajar yaitu adanya ketidakcocokan guru dengan siswa, dimana hal ini disebabkan karena metode mengajar yang digunakan guru tidak cocok dengan keadaan lingkungan siswa, fasilitas yang kurang memadai, serta siswa tidak dapat menyimak pelajaran yang diberikan oleh guru dengan optimal. Pada IPA, siswa akan

mendapatkan media untuk menyalurkan sikap serta keterampilan yang dimiliki serta memenuhi rasa keingin tahuannya yang tinggi. IPA adalah ilmu yang mempelajari alam semesta yang mempunyai keterkaitan dengan manusia dan kehidupannya. Ilmu Pengetahuan Alam atau sains dalam sudut pandang leksikal dapat diartikan sebagai disiplin ilmu yang membahas dan mempelajari kejadian-kejadian di alam semesta. Ilmu pengetahuan alam atau yang sering disingkat sebagai IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. Iskandar (dalam Sadewo, 2017). Dalam pembelajaran IPA bukanlah suatu pembelajaran yang hanya dibelajarkan untuk menghafal atau mengingat informasi, namun perlu adanya pemahaman serta menghubungkannya pada kehidupan sehari-hari. Dibutuhkan suatu media yang mendukung proses pembelajaran IPA pada jenjang Sekolah Dasar khususnya pada siklus air yang menjadi kompetensi dasarnya. Hal ini dikarenakan, pada materi siklus air, siswa tidak dapat mengamati secara *real* mengenai siklus air di alam yang dibarengi dengan kekomplekan proses siklus air itu sendiri. Namun kenyataannya di lapangan karakteristik siswanya masih memiliki motivasi pada pembelajaran IPA relatif rendah. Rendahnya motivasi dapat terlihat dari perilaku siswa yang cenderung tidak menyukai pembelajaran IPA. Kebanyakan siswa masih pasif, terlihat hanya mendengarkan penjelasan guru, serta jarang bertanya ketika berlangsungnya kegiatan belajar mengajar.

Pengimplementasian sebuah media yang menarik dalam pembelajaran pada materi siklus air merupakan terobosan baru yang guru dapat lakukan. Selain itu, suasana yang menyenangkan di dalam kegiatan siswa untuk menyimak dengan baik pembelajaran yang akan dilaksanakan. Smaldino (dalam Fadhli, M. 2015)

mengatakan bahwa sumber informasi serta sarana komunikasi disebut dengan media. Lebih lanjut Oemar Hamalik (dalam Dianta, 2018) menyatakan bahwa media dibedakan menjadi dua yaitu pertama, media meliputi keefektifan media yang dipergunakan serta untuk yang kedua adalah cakupan alat yang bersifat sederhana, seperti diagram, objek-objek yang terlihat nyata, kunjungan ke luar sekolah, bagan yang khusus dibuat oleh pengajar atau guru tersebut, serta bisa juga seperti slide juga merupakan media.

Media merupakan sebuah alat penyalur informasi yang sangat penting digunakan untuk memudahkan di dalam suatu penyampaian pesan sehingga dapat dengan baik mencapai tujuan pelaksanaan pembelajaran. Pada era sekarang ini perkembangan teknologi sudah semakin pesat, penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran tentunya sangat tepat untuk mengatasi permasalahan yang ada, namun di dalam pengimplementasiannya bukanlah merupakan suatu hal yang mudah untuk dilakukan oleh setiap orang. Menurut Djamarah dan Aswan (2002: 136) dalam mencapai tujuan pembelajaran diperlukan suatu alat atau media untuk membantu menyebarkan informasi terkait materi yang ingin disampaikan. Di sisi lain, perkembangan media pembelajaran sekarang ini tidak hanya dalam penampilannya saja, tetapi juga dalam aplikasinya sudah menggunakan gabungan beberapa atau semua media yang kita sebut sebagai “multimedia”. Menurut Anderson (dalam Bardi dan jailani, 2015) Multimedia pembelajaran dengan berbasis komputer dipastikan dapat memberikan kelengkapan siswa dengan beberapa model, sebuah latihan, serta dapat menjadi suatu acuan.

Melihat hal tersebut, maka salah satu solusinya yaitu menerapkan multimedia interaktif pada pembelajaran IPA khususnya pada materi “Siklus Air”. Multimedia interaktif merupakan suatu program gabungan dari berbagai jenis data dengan bantuan perangkat komputer untuk mencapai tujuan dari pembelajaran (Hapsari, 2020). Dengan adanya multimedia interaktif diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran secara daring maupun luring, serta mempermudah siswa untuk memahami materi pembelajaran.

Dari permasalahan tersebut, maka penelitian ini diuji coba untuk mengembangkan Pengembangan Multimedia interaktif untuk Muatan Pembelajaran IPA Tematik Siswa Kelas V di SD Laboratorium Undiksha Tahun Pelajaran 2020/2021.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Adapun masalah penelitian yang dapat diidentifikasi berdasarkan uraian permasalahan diatas adalah sebagai berikut.

- 1) Siswa merasa sangat kesulitan saat melaksanakan pembelajaran daring yang berlangsung. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang terbatas selain hanya menggunakan buku teks yang dimiliki siswa juga kesulitan menyimak video yang diberikan oleh guru karena langsung mengambil dari sumber youtube yang isi di dalam video kebanyakan tidak sesuai dengan pembelajaran yang sedang dilakukan. Kurangnya variasi model serta media yang digunakan
- 2) Setelah guru meminta setiap siswa untuk menyimak buku teks dan video yang diberikan, saat melakukan meet terlihat reaksi siswa tidak paham tentang

pembelajaran apa yang mereka pelajari karena saat diberikan pertanyaan siswa tidak bisa menjawab atau tidak merespon.

1.3 Pembatasan Masalah

Masalah yang terdapat di muatan pembelajaran IPA merupakan yang difokuskan dalam penelitian ini dilihat dari identifikasi masalah yang telah dilakukan. Dalam media yang terbatas pada buku teks dan video yang langsung diambil dari sumber youtube tanpa ada proses perubahan untuk memilah poin yang akan diajarkan sehingga menyebabkan siswa kurang paham dan mampu menyimak dengan baik serta tidak mampu aktif dalam menjawab pertanyaan saat pelaksanaan meet pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Adapun rumusan masalah yang dapat dipaparkan berdasarkan latar belakang masalah adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan produk Multimedia Interaktif untuk muatan pembelajaran IPA Tematik kelas V di SD Laboratorium Undiksha?
2. Bagaimana validitas Multimedia Interaktif untuk muatan pembelajaran IPA Tematik kelas V di SD Laboratorium Undiksha berdasarkan uji kelompok kecil, uji perorangan, penilaian ahli isi, ahli desain, dan ahli media?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan yaitu:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan produk Multimedia Interaktif untuk muatan pembelajaran IPA Tematik kelas V di SD Laboratorium Undiksha.
2. Untuk mengetahui validitas Multimedia Interaktif untuk muatan pembelajaran IPA Tematik kelas V di SD Laboratorium Undiksha berdasarkan uji kelompok kecil, uji perorangan, penilaian ahli isi, ahli desain, dan ahli media.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam mengembangkan kualitas pendidikan khususnya di bidang IPA. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1) Manfaat Teoretis

Hasil penelitian dapat memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan pengetahuan dan pengalaman serta upaya peningkatan hasil belajar siswa secara khusus pada jenjang sekolah dasar muatan pembelajaran IPA.

2) Manfaat Praktis

- a) Peserta didik mendapatkan pengalaman baik karena adanya suatu inovasi di dalam kegiatan pembelajaran.
- b) Guru dapat memanfaatkan penelitian ini agar nantinya dapat digunakan sebagai suatu referensi untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pada para siswa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian pengembangan ini mengembangkan produk media berupa multimedia interaktif. Multimedia interaktif ini mengemas materi tentang Siklus Air. Secara khusus multimedia interaktif yang dikembangkan mengacu pada kurikulum yang digunakan pada SD Laboratorium Undiksha, dengan menerapkan gaya belajar visual, auditori dan dapat digunakan dalam kegiatan belajar secara mandiri oleh siswa. Multimedia interaktif dioperasikan dengan menggunakan komputer yang disajikan menggunakan video, audio, animasi, gambar, dan teks. *Compact disk* (CD) serta bisa disalin ke computer merupakan bentuk penyajian multimedia interaktif. Kelebihan Multimedia interaktif ini dari multimedia yang lain adalah dapat digunakan di dalam pembelajaran secara daring, karena selain dikemas dalam bentuk CD multimedia ini dapat diakses secara online melalui link multimedia yang diberikan oleh guru kelas atau pengajar.

Multimedia interaktif menyajikan 3 indikator yaitu: 1). mengidentifikasi manfaat air bagi manusia, hewan, dan tanaman, 2). menjelaskan terjadinya siklus air, dan 3). menjelaskan pengaruh siklus air terhadap makhluk hidup. Untuk mengembangkan pengetahuan di dalam belajar peserta didik terhadap pembelajaran IPA khususnya pada materi Siklus Air yang disampaikan, penyajian dibantu dengan menggunakan unsur multimedia yaitu teks, gambar, animasi, audio, dan video. Adanya materi pembelajaran yang dilengkapi dengan kuis pada setiap materi yang ada di multimedia interaktif, sehingga hal tersebut mampu membuat peningkatan terhadap pemahaman serta pengetahuan siswa.

Spesifikasi produk pengembangan yang dihasilkan adalah multimedia interaktif yang berjudul “Siklus Air”.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Adanya perkembangan teknologi yang semakin maju sehingga memberikan dampak sangat tinggi terhadap proses atau cara belajar yang dilakukan, seperti halnya dalam proses pembelajaran menuntut cara belajar ke arah yang inovatif salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran memanfaatkan teknologi didalamnya. Minat siswa dalam belajar dapat ditingkatkan melalui media pembelajaran. Pada era kemajuan zaman yang serba berbasis teknologi, media yang tepat guna dilakukan pengembangan yaitu Multimedia Interaktif khususnya berupa Video. Multimedia Interaktif yang digunakan sebagai alat bantu oleh tenaga pengajar sebagian besar diperoleh dari internet yang masih terpaku pada materi dari buku ajar serta masih harus didominasi oleh guru untuk memaparkan materi.

1.9 Keterbatasan Pengembangan dan Asumsi

1. Keterbatasan Pengembangan
 - a. Dengan berpatokan pada kurikulum 2013 pada materi Siklus Air di SD Laboratorium Undiksha dilakukan pengembangan produk dalam bentuk multimedia interaktif, sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukan bagi siswa SD Laboratorium Undiksha.
 - b. Model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan multimedia interaktif ini adalah model ASSURE.

- c. Pada jenjang sekolah dasar kelas V di materi “Siklus Air” pada mata pelajaran IPA merupakan batasan penelitian ini.

2. Asumsi Pengembangan

Multimedia Interaktif yang dikembangkan memiliki beberapa asumsi yang dijadikan sebagai fondasi antara lain:

- a. Dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan multimedia interaktif, mampu menyajikan informasi yang sekaligus dapat dilihat, didengar, dan dilakukan, sehingga multimedia efektif sebagai alat dalam proses pembelajaran.
- b. Dengan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran, siswa dapat mempelajari materi ajar berupa teks, gambar, suara, video dan sebagainya yang dikemas dalam powerpoint.

1.10 Definisi Istilah

Adapun istilah-istilah yang terdapat pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah suatu jenis penelitian yang dapat menghasilkan suatu produk yang layak digunakan, efektif serta dapat bermakna.
- 2) Multimedia adalah suatu gabungan dari suatu teknologi yang berupa isian teks, pengisian suara sebagai penjelasan, penempatan gambar yang menarik sebagai petunjuk, animasi, audio, serta video.
- 3) Multimedia interaktif berupa Video adalah salah satu media komputer yang bias difungsikan guna membantu guru dan siswa pada kegiatan belajar mengajar.

- 4) Siklus Air merupakan materi yang dibelajarkan pada tema 8 kelas V Sekolah Dasar. Pemberian pemahaman terhadap bahasan siklus air merupakan tujuan pengembangan ini dilakukan.
- 5) Model ASSURE merupakan model dalam penelitian yang terdiri dari enam tahap yaitu: *Analyze Learner* (menganalisis peserta didik), *State Objectives* (Merumuskan tujuan pembelajaran atau kompetensi), *Select methods, media, and materials* (memilih metode, media, dan bahan ajar), *Utilize Media and Materials* (Menggunakan media dan Bahan Ajar), *Require Learner Participation* (Mengembangkan peran serta Peserta Didik), serta *Evaluate and revise* (menilai dan memperbaiki).

