

BAB I

PENDAHULUAN

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

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat vital dalam upaya meningkatkan kualitas diri setiap individu. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan juga merupakan sebuah wadah pembentuk kualitas suatu bangsa (Akbar, 2017). Dalam pernyataan tersebut dikemukakan bahwa kualitas suatu bangsa ditentukan dengan kualitas pendidikan. Pendidikan memiliki kontribusi penting dalam meningkatkan kualitas suatu bangsa. Hal tersebut dikarenakan bahwa pendidikan dapat menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang lebih berkualitas sehingga juga berpengaruh terhadap kualitas bangsa. Pendidikan juga merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan

potensi dirinya (Qosyim&Ferit, 2017). Pengembangan diri dapat dilaksanakan dengan melalui kegiatan pembelajaran. Siswa dapat menggali potensi yang dimiliki dengan kegiatan belajar yang bermakna sebagai upaya pengembangan potensi.

Teknologi yang terus berkembang semakin pesat juga berdampak pada bidang pendidikan di Indonesia. Tuntutan untuk selalu mengikuti perkembangan teknologi dalam upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan juga terus berkembang. Perkembangan teknologi pada bidang pendidikan dapat diterapkan pada perkembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yaitu sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat belajar siswa (Arsyad, 2013). Dari kedua pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa dipergunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran dan juga sebagai perangsang keinginan siswa untuk belajar. Namun, untuk dapat membuat siswa tertarik dengan pelajaran melalui media pembelajaran yang digunakan, memerlukan upaya yang maksimal dari guru. Upaya yang dimaksud adalah merancang media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan kemajuan teknologi.

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer (Gagne&Briggs, 2013). Dalam pernyataan tersebut diungkapkan bahwa berbagai macam media pembelajaran

dapat digunakan sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dalam mendukung proses pembelajaran memiliki pengaruh yang besar dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam meningkatkan keinginan bagi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Sesuai dengan pernyataan bahwa pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan peminat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan berpengaruh secara psikologis terhadap anak (Putra&Ishartiwi, 2020). Penggunaan media pembelajaran berbantuan komputer mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap daya tarik siswa untuk mempelajari kompetensi yang diajarkan (Ali, 2009). Penggunaan komputer dalam membuat suatu media pembelajaran dapat menghasilkan suatu media yang dapat menarik perhatian siswa untuk lebih fokus dalam mempelajari materi yang diajarkan.

Penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi sangat membantu pada masa pandemi *covid-19* yang saat ini melanda dunia termasuk Indonesia. Situasi ini menyebabkan aktivitas khususnya bidang pendidikan menjadi terkendala. Dampaknya, kegiatan pembelajaran terpaksa dilaksanakan secara daring demi memutus mata rantai penyebaran virus *covid-19*. Keadaan ini mengakibatkan proses pembelajaran tidak berlangsung dengan maksimal. Kegiatan pembelajaran daring dilakukan dengan menggunakan alat komunikasi berupa *handphonedan* laptop. Kondisi ini juga mengakibatkan sulitnya menggunakan media pembelajaran yang biasanya digunakan didalam kelas. Maka dari itu media pembelajaran yang paling tepat digunakan dalam

kondisi seperti saat ini adalah media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Agar bisa mengoptimalkan kegiatan pembelajaran seperti pembelajaran tatap muka.

Sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semestinya pendidik bisa merancang media pembelajaran yang dapat membuat siswa dengan lebih mudah memahami materi. Penggunaan media interaktif diharapkan dapat meningkatkan keinginan belajar siswa karena dan juga dapat menimbulkan adanya interaksi dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran interaktif adalah media berbasis komputer yang dapat memberikan respon tindakan terhadap pengguna dengan menyajikan berbagai macam konten seperti teks, gambar bergerak, animasi, video, audio, dan *video game* (Daryanto, 2016). Dengan berbagai komponen yang tersedia pada media pembelajaran interaktif, maka diharapkan mampu membuat siswa memiliki ketertarikan dalam belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi selama masa PLPbD Di SD Negeri 3 Penarukan khususnya di kelas VI pada tanggal 10 Agustus 2020. Terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan selama kegiatan observasi. Adapun beberapa permasalahan yang ditemukan adalah sebagai berikut. Kurangnya pengembangan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran khususnya pada muatan IPA. Karena guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa video yang diambil dari *youtube*. Permasalahan tersebut menyebabkan suasana belajar menjadi kurang menarik dan menyenangkan. Padahal dengan menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar dan mengajar dapat membuat suasana belajar menjadi lebih aktif

dengan cara melibatkan siswa dalam menggunakan media pembelajaran tersebut. Melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan jika dibandingkan dengan siswa hanya menerima informasi yang disampaikan oleh guru. Permasalahan yang kedua yaitu, sumber materi ajar khususnya muatan IPA yang terdapat pada Tema Selamatkan Mahluk Hidup Subtema Hewan Sahabatku masih masih sangat *minim*. Guru hanya menggunakan sumber belajar berupa buku siswa dan buku guru dengan materi yang masih sempit padahal siswa membutuhkan materi yang luas untuk mempertajam dan memperjelas pemahaman siswa terhadap materi. Maka dari itu perlu dikembangkan media pembelajaran dan pengembangan materi yang lebih luas.

Berdasarkan permasalahan diatas, diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran dan pengembangan materi muatan IPA pada pembelajaran subtema hewan sahabatku khususnya pada muatan IPA. Maka, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran interaktif pada muatan pembelajaran IPA tema selamatkan mahluk hidup subtema hewan sahabatku siswa kelas VI SD. Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang berbasis komputer dengan menggunakan *software adobe flash* sebagai tampilan utama yang memuat teks, gambar, suara, animasi, video dan film sesuai dengan kebutuhan dilengkapi tombol-tombol interaktif (Rezeki & Ishafit, 2017:30). Dengan berbagai komponen yang ada pada media pembelajaran interaktif diharapkan dapat membuat suasana belajar menjadi lebih kondusif dan menyenangkan.

Dalam penyajian materi pembelajaran IPA dengan menggunakan media interaktif diharapkan dapat mampu membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan membuat siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga siswa mampu memahami materi yang disampaikan. Hal tersebut dikarenakan bahwa media pembelajaran ini menyajikan kombinasi yang menarik antara teks, gambar, animasi, audio dan video. Media pembelajaran ini juga difasilitasi dengan *slide* evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang ditampilkan pada *slide* pembahasan. Pada penerapan media pembelajaran interaktif perlu dikembangkan dengan melalui model-model pengembangan yang baik. Pada penelitian ini pengembangan media interaktif dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Adapun tahapan-tahapan dalam pengembangan model *ADDIE* yaitu 1) tahap *analyze*, 2) tahap *design*, 3) tahap *development*, 4) tahap *implementation*, dan 5) tahap *evaluation* (Agung, 2017).

Berdasarkan paparan diatas, solusi yang ditawarkan adalah pengembangan media pembelajaran dengan cakupan materi yang lebih luas dengan sumber belajar yang beragam. Media pembelajaran yang akan dikembangkan dikhususkan pada muatan IPATema Selamatkan Mahluk Hidup Subtema Hewan Sahabatku kelas VI SD Negeri 3 Penarukan. Maka solusi yang ditempuh dengan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Tema Selamatkan Mahluk Hidup Subtema Hewan Sahabatku Siswa Kelas VI SD Negeri 3 Penarukan Tahun Pelajaran 2020/2021”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Terbatasnya media pembelajaran muatan IPA khususnya pada tema selamatkan mahluk hidup subtema hewan sahabatku..
2. Sumber belajar dan materi pembelajaran muatan IPA pada tema selamatkan mahluk hidup subtema hewan sahabatku masih terbatas.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, dapat diselesaikan dengan mengembangkan suatu media pembelajaran yang didalamnya terdapat pengembangan materi muatan IPA pada buku siswa. Pengembangan media ini dibatasi pada Media Pembelajaran Interaktif Pada Tema Selamatkan Mahluk Hidup Subtema Hewan Sahabatku kelas VI SD Negeri 3 Penarukan Tahun Pelajaran 2020/2021.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan permasalahan di atas, didapatkan rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran interaktif pada tema selamatkan mahluk hidup subtema hewan sahabatku bagi siswa kelas VI sekolah dasar?
2. Bagaimanakah kelayakan produk yang dihasilkan ditinjau dari ahli media pembelajaran, ahli isi, ahli desain pembelajaran, dan uji coba siswa?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, didapatkan tujuan penelitian yaitu :

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran interaktif pada tema selamatkan mahluk hidup subtema hewan sahabatku bagi siswa kelas VI sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan ditinjau dari ahli media pembelajaran, ahli isi, ahli desain pembelajaran, dan uji coba siswa.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat. Adapun manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan media teknologi dan informasi, khususnya media pembelajaran interaktif pada tema selamatkan mahluk hidup subtema hewan sahabatku bagi siswa kelas VI SD.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah pemerolehan pemahaman siswa materi khususnya pada muatan IPA tema selamatkan mahluk hidup subtema hewan sahabatku dan juga dapat mengakses materi dimana saja dan kapan saja.

b) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan untuk dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengetahui media interaktif pada muatan IPA tema selamatkan mahluk

hidup subtema hewan sahabatku, sehingga media pembelajaran ini juga dapat digunakan untuk dikembangkan pada muatan pembelajaran lain.

c) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi dalam pengembangan media dengan memanfaatkan teknologi dan informasi. Sehingga dapat membantu guru dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan efektif.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif. Adapun spesifikasi produk dalam pengembangan media ini adalah sebagai berikut:

1. Audiens

Media pembelajaran interaktif ini akan didesain dengan menarik dan berorientasi pada siswa, sehingga siswa dapat menggunakan media pembelajaran ini secara mandiri. Yang menjadi sasaran dari media pembelajaran ini adalah siswa kelas VI SD.

2. Konten

Konten dalam media pembelajaran interaktif ini adalah seluruh materi khususnya materi muatan IPA yang terdapat pada tema selamatkan makhluk hidup subtema hewan sahabatku bagi siswa kelas VI SD. Produk ini dikemas dalam bentuk *softcopy* yang digunakan untuk mengefektifkan muatan pembelajaran IPA yang ada pada tema selamatkan makhluk hidup subtema hewan sahabatku bagi siswa kelas VI.

3. *Software*

Media pembelajaran interaktif ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Microsoft OfficePowerPoint2019*.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif ini dikhususkan pada muatan IPA tema selamatkan mahluk hidup subtema hewan sahabatku bagi siswa kelas VI SD semester ganjil. Gambar-gambar animasi yang ada pada media pembelajaran interaktif ini disesuaikan dengan materi yang dibahas, hal tersebut bertujuan agar siswa lebih tertarik dengan materi yang disampaikan. Kata-kata dan kalimat pada media pembelajaran interaktif ini juga ditampilkan dengan singkat namun lebih bermakna sehingga mudah dipahami oleh siswa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan ini perlu dilakukan untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran di sekolah guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini diharapkan mampu untuk meningkatkan semangat belajar siswa kelas IV SD Negeri 3 Penarukan yang tergolong rendah. Selain itu, media pembelajaran interaktif ini dapat meringankan tugas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Jika biasanya kegiatan pembelajaran hanya menggunakan buku siswa yang memuat materi yang masih sempit. Pada media pembelajaran interaktif ini dapat dikombinasikan antara teks, animasi, gambar, audio, sertavideo yang menarik agar siswa dapat termotivasi dalam belajar. Serta guru juga dapat menuangkan kreatifitasnya dalam merancang

dan membuat sendiri media pembelajaran interaktif dengan menyesuaikan dengan materi yang diajarkan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini didasarkan pada beberapa asumsi-asumsi, diantaranya:

1. Dalam proses pembelajaran cenderung hanya menggunakan buku siswa dalam proses pembelajaran serta mayoritas siswa memiliki kebiasaan malas membaca. Keadaan tersebut menyebabkan bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang menarik yang bisa membangkitkan semangat siswa.
2. Dengan digunakannya media pembelajaran interaktif, maka siswa tidak akan merasa jenuh mendengarkan pemaparan materi karena materi yang disampaikan dengan menarik pada tayangan *PowerPoint* (Khairunnisa, 2018).

Adapun keterbatasan dari pengembangan produk yang dibuat adalah sebagai berikut:

1. Media ini dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa SD khususnya kelas VI SD Negeri 3 Penarukan. Media ini dikembangkan pada Tema Selamatkan Mahluk Hidup Subtema Hewan Sahabatku khususnya pada muatan IPA.
2. Penelitian ini hanya mengembangkan produk berupa Media Pembelajaran Interaktif.
3. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini dikembangkan berdasarkan situasi dan kondisi yang mengharuskan proses pembelajaran dilakukan secara daring.

4. Pengembangan pada penelitian ini dilaksanakan menggunakan model *ADDIE* (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Namun karena keterbatasan sumber daya dan finansial maka tahapan model *ADDIE* juga dibatasi dengan tidak melaksanakannya tahap *implementation* dan *evaluation*.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah penting yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu diberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut:

- 1) Penelitian pengembangan adalah sebuah penelitian dengan tujuan untuk menghasilkan dan menguji efektifitas suatu produk. Dalam hal ini produk yang dimaksud adalah produk berupa media pembelajaran yang di gunakan dalam pendidikan.
- 2) Media pembelajaran adalah suatu perantara yang diterapkan pada proses pembelajaran dengan tujuan mempermudah proses penyampaian materi serta berfungsi untuk memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 3) Orientasi adalah pandangan yang mendasari pikiran, perhatian, atau kecenderungan terhadap sesuatu.
- 4) Model pengembangan *ADDIE* merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis yang terdiri atas lima tahap yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*.