

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Perkembangan dunia pendidikan begitu pesat khususnya dalam kegiatan belajar mengajar yang semakin maju dengan pemanfaatan teknologi yang canggih. Teknologi di dunia pendidikan memberikan kemudahan dalam penyampaian informasi sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan teknologi saat ini sangat penting untuk dilakukan oleh guru, karena guru memiliki peran penting dalam dunia pendidikan (Tobba, et al., 2022, p. 31). Guru yang saat ini dituntut untuk mampu menggunakan fasilitas teknologi dan memanfaatkan teknologi saat ini supaya dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Dunia teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah menyediakan berbagai macam fasilitas dalam penyampaian materi seperti multimedia interaktif dalam bentuk software yang dimuat dalam laptop/komputer, *CD*, *flashdisk*, dan lain sebagainya. Oleh sebab itu, guru sebaiknya memanfaatkan multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga guru saat mengajar akan sangat terbantu dan minat belajar siswa akan lebih besar dalam proses pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini dapat dijadikan sebagai solusi pada penentuan media saat akan diadakan pembelajaran. Pengembangan adalah sebagai proses perubahan yang menghasilkan atau membuat bahan pembelajaran yang akan digunakan untuk membantu pembelajaran dan menjelaskan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata dengan adanya rancangan pengembangan (Syafliin, 2022).

Perkembangan teknologi digital dengan memanfaatkannya sebagai media pembelajaran dapat mendukung berlangsungnya pembelajaran yang efektif dan menarik. Menurut Gagne & Briggs (Kristanto, 2016, p. 5) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, diantaranya seperti buku, *tape recorder*, *video recorder*, grafik, gambar, slide, dan komputer.

Dapat disimpulkan, media pembelajaran merupakan komponen dalam sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang minat belajar siswa. Kemudian media interaktif merupakan perantara dalam menyampaikan informasi, memberikan pembelajaran dalam bentuk 3D, suara, grafik, video, animasi dan menciptakan interaksi (Shalikhah, 2016).

Berdasarkan hasil observasi peneliti saat PPL (Praktik Pengenalan Lapangan) pada SD Negeri 39 Palembang, diketahui adanya hambatan yang dialami baik oleh guru maupun siswa dalam proses pembelajaran yaitu dimana guru hanya menggunakan buku sebagai sumber belajar sehingga proses pembelajaran kurang maksimal menyebabkan kejenuhan terhadap siswa. Siswa juga mengalami kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak seperti Sistem Tata Surya yang hanya menggunakan buku dan gambar sebagai media pembelajaran. Fasilitas yang disediakan oleh sekolah harus benar-benar mendukung proses pembelajaran seperti halnya dibutuhkan proyektor dan alat peaga lainnya, karena siswa membutuhkan media pembelajaran yang interaktif untuk memahami materi yang bersifat abstrak. Karakter siswa SD yang tentunya

memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mereka akan lebih aktif apabila belajar dengan menggunakan hal-hal yang baru, seperti multimedia pembelajaran interaktif.

Guru mengungkapkan bahwa siswa mengalami penurunan prestasi terutama pada mata pelajaran IPA, walaupun ada beberapa mata pelajaran yang juga menurun prestasinya seperti matematika, Pkn, dan Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, peneliti akan memilih mata pelajaran IPA sebagai topik dalam penelitian ini. Guru sebenarnya membutuhkan media pendukung selain buku paket yang selama ini digunakan sebagai sumber belajar, namun belum ada guru atau tenaga bantu yang sanggup untuk mengembangkan media pembelajaran. Keberadaan media pendukung seperti LCD dan komputer sudah tersedia. Namun, guru masih belum memanfaatkannya secara optimal dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer belum pernah dilakukan dengan alasan guru yang belum terampil mengembangkan materi pelajaran dengan menggunakan media berbasis komputer dan kemampuan siswa yang masih terbatas dengan menggunakan komputer akan membuat kegiatan pembelajaran akan berjalan lambat.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau sains merupakan konsep pembelajaran alam yang mempunyai hubungan yang luas terkait dengan kehidupan manusia. IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam yang sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu penemuan. Pendidikan IPA diharapkan mampu dapat menjadi wahana bagi siswa

untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. Serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari (Khusna, 2014).

Pada pembelajaran IPA dengan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif memiliki peran yang sangat penting, karena dapat memberikan kemudahan terhadap siswa dalam memahami suatu pembelajaran. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada materi IPA ini dapat memanfaatkan berbagai teknologi digital. Banyak perangkat lunak yang dapat digunakan untuk pengembangan ini seperti, *Microsoft Power Point, iSpring, Web 2 APK Builder*.

Dari berbagai permasalahan di atas, maka dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif yang layak dan dapat memotivasi siswa dalam belajar mata pelajaran IPA. Banyaknya materi IPA, peneliti memilih mengembangkan materi SISTUR atau “Sistem Tata Surya” karena guru masih merasa kesulitan memberikan contoh yang jelas dan menarik karena keterbatasan media pembelajaran. Materi tata surya terdapat pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam sesuai dengan Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah. Tata surya merupakan materi yang mempelajari tentang benda-benda yang ada di luar angkasa seperti matahari, planet, dan benda-benda angkasa lainnya.

Materi pembelajaran sistem tata surya umumnya dijelaskan melalui papan tulis, menggunakan buku paket/tematik, dan gambar yang hanya di cetak saja. Sehingga hal ini menyebabkan kurangnya visualisasi tentang sistem tata surya yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran sistem tata surya. Materi tata

surya ini merupakan salah satu materi yang sulit untuk dipelajari tanpa menggunakan bantuan media pembelajaran. Oleh karenanya peneliti bermaksud memberikan solusi dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang sudah dipaparkan. Media pembelajaran tersebut berupa multimedia interaktif yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi muatan pelajaran IPA pada kegiatan belajar mengajar.

Pengembangan pada penelitian ini bertujuan mempermudah pembelajaran dalam penyampaian materi terkait sistem tata surya. Media dirancang dengan menggabungkan animasi dan pengetahuan yaitu pengguna dapat melihat keberadaan dari planet beserta informasi planet, matahari dan benda-benda langit lainnya. Multimedia dikembangkan dengan penyampaian pembelajaran berupa teks, suara dan gambar untuk memberikan pengetahuan kepada pengguna seperti jarak planet terhadap matahari, benda-benda langit dan planet-planet.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul: ***“Pengembangan Multimedia Interaktif SISTUR Muatan Materi IPA pada Kelas VI Sekolah Dasar”***.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan pokok, yaitu:

1. Rata-rata hasil belajar mata pelajaran IPA kelas VI rendah.

2. Kurangnya sumber belajar yang digunakan dalam penyajian materi, sebagian besar hanya berpedoman pada buku tematik.
3. Kurangnya perhatian dan fokus siswa dalam proses pembelajaran IPA.
4. Penyampaian materi tidak variatif dan membosankan.
5. Guru membutuhkan media pendukung dalam proses belajar mengajar.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Dalam penelitian pengembangan yang dilakukan perlu memiliki batasan dan ruang lingkup yang jelas agar penelitian dapat fokus terhadap permasalahan yang ingin dipecahkan. Pembatasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Produk pengembangan media pembelajaran ini hanya terbatas pada pokok bahasan tata surya yang ada di kelas VI.
2. Penelitian kevalidan pada penelitian ini dilakukan oleh validator ahli materi, validator ahli media, validator ahli bahasa, dan guru mata pelajaran IPA SD Negeri 39 Palembang.
3. Uji coba lapangan yakni hanya pada siswa kelas VI SD Negeri 39 Palembang.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah yang dapat diangkat, yaitu:

1. Bagaimana menghasilkan multimedia interaktif SISTUR muatan Materi IPA pada kelas VI SD Negeri 39 Palembang?

2. Bagaimana tingkat kevalidan dan kepraktisan multimedia interaktif SISTUR jika digunakan dalam pembelajaran IPA pada kelas VI SD Negeri 39 Palembang?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah Menghasilkan produk multimedia interaktif SISTUR muatan materi IPA untuk kelas VI Sekolah Dasar.

1.5 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

1. Berbentuk software *link*.
2. Dapat disimpan di *DVD, Flashdisk, Smartphone*, dan media simpan lainnya.
3. Memuat komponen pembelajaran (KD, Indikator, Materi, Latihan soal, Umpan Balik dan Petunjuk Penggunaan).
4. Produk Multimedia interaktif ini terdiri dari beberapa unsur multimedia yang meliputi gambar, teks, suara, animasi, video dan evaluasi yang dikombinasikan untuk menjelaskan tentang materi Sistem Tata Surya.
5. Produk multimedia interaktif akan dikembangkan menggunakan program aplikasi *Powerpoint, iSpring*, dan *Website 2 APK Builder*.
6. Dapat digunakan di *smartphone* dan *laptop/komputer*.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan bermanfaat bagi :

1. Manfaat Teoritis

Media yang dikembangkan ini diharapkan dapat menambah pemahaman tentang pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran IPA selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Sekolah

Media yang sudah dikembangkan ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dalam usaha meningkatkan dan membimbing sumber daya manusia (SDM) atau guru-guru dalam melaksanakan program belajar yang kreatif dan inovatif.

b. Guru

Media yang dikembangkan ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan untuk menambah variasi dalam metode pembelajaran yang dilaksanakan dengan multimedia interaktif SISTUR yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA.

c. Siswa

Media yang sudah dikembangkan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa SD dalam memahami materi sistem tata surya.