

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses yang dapat menumbuhkan kualitas dan merubah jati diri seseorang untuk membentuk manusia yang berkarakter. Menurut (Nurkholis, 2013, p. 29) fungsi pendidikan adalah sumbangan pendidikan bagi pengembangan serta pemeliharaan pendidikan pada berbagai tingkat sosial. Di tingkat individu, pendidikan memudahkan siswa belajar dan membantu guru dalam mengajar. Orang yang berpendidikan harus sadar akan belajar sepanjang hayat (*life long learning*), selalu merasakan ketinggalan informasi, ilmu pengetahuan dan teknologi agar terpacu supaya terus belajar.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sekarang sudah mengalami peningkatan yang sangat pesat. Teknologi sudah banyak merambat di berbagai bidang kehidupan salah satunya di bidang pendidikan. Perkembangan teknologi memiliki pengaruh besar terhadap dunia pendidikan. Menurut (Selegi, 2021, p. 62) Teknologi adalah salah satu cara atau proses berupa produk yang dihasilkan dari pengaplikasian dan penggunaan berbagai pengetahuan yang menciptakan nilai guna memenuhi kebutuhan, memelihara dan meningkatkan kualitas hidup manusia. Menurut (Lestari, 2018, pp. 96-97) Teknologi pendidikan adalah salah satu sistem yang digunakan untuk mendukung pembelajaran untuk mencapai hasil yang diharapkan. Pada dasarnya, banyak guru yang masih kesulitan untuk menggunakan teknologi

dalam dunia pendidikan khususnya untuk mendukung kegiatan pendidikan dan pembelajaran di sekolah seperti media pembelajaran. Menurut Thomas Wibowo (Sundayana, 2018, p. 30) Ada beberapa kendala yang mengakibatkan guru tidak menggunakan media pembelajaran, yaitu : guru beranggapan bahwa menggunakan media itu repot dikarenakan banyak hal yang harus dipersiapkan, guru takut menggunakan peralatan teknologi (demam teknologi), tidak adanya inisiatif guru untuk membuat media di sekolah, guru sudah terbiasa menggunakan metode ceramah. Padahal dengan adanya media dapat memberikan peran penting dalam proses belajar. Menurut pendapat Norsalis, dkk (Nofitasari, Lisdiana, & Marianti, 2021, p. 72) bahwa guru perlu menemukan bagaimana cara untuk membuat pembelajaran jadi bermakna dan menghibur dalam proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, guru harus dapat memilih media yang tepat sebagai sumber belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan mendukung penyampaian materi yang berupa fakta, konsep dan generalisasi.

Berdasarkan hasil wawancara guru kelas V ditemukan sebuah permasalahan bahwa siswa kurang memahami materi organ pencernaan manusia dikarenakan oleh kemampuan siswa yang berbeda-beda dalam memahami materi tersebut. Pada saat mengajar di dalam kelas, metode ceramah masih digunakan oleh guru dan guru tersebut hanya menggunakan buku tema yang didapat dari pemerintah padahal untuk kurikulum sekarang yaitu kurikulum 2013 guru harus mampu untuk mengembangkan media

pembelajaran. Penggunaan buku tema jika tidak dibantu dengan media pembelajaran akan membuat siswa kesulitan dalam memahami materi. Sedangkan di SD Negeri 186 Palembang sudah tersedia fasilitas LCD, namun penggunaan LCD ini hanya sesekali saja ketika guru ingin menampilkan materi yang telah dibuat melalui *power point* untuk dijadikan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru tersebut masih monoton belum didesain menarik. Salah satu hal yang menyebabkan pemahaman siswa menjadi kurang maksimal terhadap materi organ pencernaan manusia ini adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik untuk siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya solusi yang nantinya dapat memaksimalkan pemahaman siswa. Salah satunya adalah adanya media pembelajaran interaktif *ispring* pada materi organ pencernaan manusia. Sudjana dan Rivai (Suryani, Setiawan, & Putria, 2018, p. 14) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa, menjelaskan makna pembelajaran agar mudah untuk dipahami, membuat siswa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut (Surjono, 2017, p. 41) media pembelajaran interaktif adalah program pembelajaran yang terintegrasi dengan teks, gambar, video, suara dan animasi dengan bantuan software yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sementara (Deliany, Hidayat, & Nurhayati, 2019, p. 92) menyatakan bahwa media interaktif merupakan kombinasi dari beberapa

media yang dirancang menjadi satu kesatuan seperti gambar, teks, suara, animasi dan simulasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memperjelas materi dari abstrak menjadi konkret. Menurut (Pratama, Kaspul, & Arsyad, 2020, p. 17) media pembelajaran interaktif adalah produk multimedia digital yang menampilkan konten audio, visual dan audio-visual dengan merespon tindakan pengguna. Penggunaan media pembelajaran interaktif mempengaruhi peningkatan siswa dalam belajar menjadi lebih efektif. Dalam penelitian ini maka pembelajaran interaktif yang digunakan berupa *Ispring*.

Menurut Himmah (Fadillah, et al., 2021, p. 2) *Ispring* adalah software yang dapat mengkonversi file slideshow ke format flash sehingga pengguna lain tidak dapat memodifikasinya. Sementara (Hernawati, 2010, p. 1) berpendapat *Ispring* merupakan salah satu tool yang dapat merubah file presentasi menjadi bentuk flash dan dapat dengan mudah diintegrasikan dalam *Microsoft Power Point* sehingga penggunaannya tidak membutuhkan keahlian yang rumit. Aplikasi ini dapat membuat berbagai bentuk *quiz*, memasukkan audio, video dan youtube.

Berikut beberapa penelitian yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif *ispring*. Penelitian yang dilakukan oleh (Sakinah, Triwoelandari, & Fahri, 2020) berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Ispring* untuk Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model

pengembangan ASSURE. Hasil dari penelitian ini diperoleh dari persentase kelayakan dari aspek materi sebesar 84,7% dikategorikan sangat valid, aspek bahasa sebesar 84,2% dikategorikan sangat valid, dan aspek desain sebesar 75% dikategorikan valid. Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *ispring* pada pembelajaran IPA berbasis STEM untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa layak untuk digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh (Nuraini, Utama, & Narimo, 2019) berjudul Pengembangan Media pembelajaran Berbasis *Power Point Ispring Suite 8* di Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap. Hasil dari penelitian berdasarkan analisis kevalidan sebesar 4.15 termasuk dalam kategori valid, analisis kepraktisan diperoleh dari hasil respon guru sebesar 4.67 dengan persentase 93.40% dikategorikan sangat kuat dan hasil respon siswa sebesar 4.57 dengan persentase 91.40% dikategorikan sangat kuat, analisis keefektifan diperoleh dari penilaian hasil belajar siswa dengan KKM 75 sebanyak 21 siswa atau 91% dikategorikan efektif. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa Media Pembelajaran berbasis *Power Point Ispring Suite 8* yang dikembangkan bersifat valid, praktis dan efektif untuk digunakan.

Pemanfaatan media saat ini sudah banyak dan sangat bervariasi di dalam berbagai bidang salah satunya media pembelajaran. Hal yang membedakan media pembelajaran yang akan peneliti buat dengan penelitian

di atas terletak pada materi pembelajaran yaitu Organ Pencernaan Manusia. Selanjutnya media pembelajaran interaktif *ispring* terdapat *quiz* yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terkait materi tersebut. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berjudul **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Ispring* Pada Materi Organ Pencernaan Manusia Untuk Kelas V SD Negeri 186 Palembang.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka didapat identifikasi masalah sebagai berikut.

- a. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi organ pencernaan manusia.
- b. Penggunaan metode ceramah yang menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.
- c. Terbatasnya sumber belajar yang digunakan guru hanya berupa buku tema.
- d. Media pembelajaran pada materi organ pencernaan manusia kurang bervariasi.
- e. Belum adanya media pembelajaran interaktif *ispring* materi organ pencernaan manusia di SD Negeri 186 Palembang.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, pembatasan masalah dalam penelitian ini yang dibatasi oleh peneliti adalah pengembangan media

pembelajaran interaktif *ispring* pada materi organ pencernaan manusia untuk kelas V SD Negeri 186 Palembang.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- a. Bagaimana kevalidan media pembelajaran interaktif *ispring* pada materi organ pencernaan manusia untuk siswa kelas V SD?
- b. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif *ispring* pada materi organ pencernaan manusia untuk siswa kelas V SD?
- c. Bagaimana efek potensial media pembelajaran interaktif *ispring* pada materi organ pencernaan manusia untuk siswa kelas V SD?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan sebagai berikut.

- a. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran interaktif *ispring* pada materi organ pencernaan manusia untuk siswa kelas V SD.
- b. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif *ispring* pada materi organ pencernaan manusia untuk siswa kelas V SD.
- c. Untuk mengetahui efek potensial media pembelajaran interaktif *ispring* pada materi organ pencernaan manusia untuk siswa kelas V SD.

1.6 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan dapat mendukung proses pelaksanaan pembelajaran di SD Negeri 186 Palembang sehingga memudahkan siswa dalam proses pembelajaran yang lebih efektif.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Diharapkan siswa dapat menggunakan media pembelajaran interaktif *ispring* ini sehingga dapat menumbuhkan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan dapat menumbuhkan semangat belajar siswa.

2) Bagi Guru

Diharapkan media pembelajaran interaktif *ispring* dapat memberikan pemahaman terhadap alternatif media pembelajaran yang menarik serta mampu mendorong guru dalam penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan menambah kreatifitas guru saat mengajar.

3) Bagi Sekolah

Diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pihak sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *ispring*.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dengan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif *ispring* ini dapat memberikan pengalaman baru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif.