

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Teknologi juga memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktivitas manusia juga sudah menikmati banyak manfaat yang dibawa oleh inovasi-inovasi teknologi yang telah dihasilkan dalam dekad terakhir ini. Pada era moderen ini, perkembangan teknologi dan informasi sudah sangat berkembang dengan pesat dan tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan, baik itu pengaruh yang positif ataupun pengaruh yang negatif, sehingga menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dan informasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses belajar mengajar. Menurut (Hulwani, Pujiastuti, & Rafianti, 2021) salah satu cara penggunaan teknologi dalam pembelajaran yaitu pemanfaatan sumber daya teknologi sebagai media dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran Hamid, et al., (2020) memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran. Pengguna media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran membuat materi yang abstrak menjadi lebih konkrit, serta materi yang rumit menjadi mudah untuk dipahami, dapat dibuat dan disesuaikan dengan gaya belajar siswa sehingga dapat

memberikan kesempatan dan pilihan peserta didik sesuai dengan gaya belajarnya, baik yang memiliki kecenderungan gaya belajar visual, auditori, kinestetik. Dengan adanya media pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak menonton. Pembelajaran yang menonton cenderung membuat peserta didik menjadi cepat bosan, sehingga diperlukan media pembelajaran yang inovatif menyesuaikan dengan karakteristik materi dan karakteristik peserta didik. Pembelajaran menjadi lebih jelas, menarik, dan bervariasi, serta menjadi lebih interaktif.

Media pembelajaran mulai berkembang pesat, khususnya media pembelajaran berbasis teknologi. Berbagai media pembelajaran mulai dikemas secara modern dan unik, baik dalam bentuk perangkat keras seperti buku saku, lembar kerja siswa ataupun perangkat lunak seperti android studio dan aplikasi untuk komputer dan ponsel yang dikemas dalam bentuk interaktif. Media pembelajaran interaktif ini menjadikan kesukaan bagi siswa Indonesia berdasarkan respon siswa sangat antusias dan sangat menarik dengan adanya media pembelajaran interaktif.

Dengan perkembangannya teknologi pendidikan di Indonesia menurut Syahrizal, et al., (2022) perkembangan teknologi memiliki hubungan erat dengan hal-hal yang mencakup ruang lingkup dunia pendidikan dan lembaga sekolah. Teknologi saat ini perlu adanya media pembelajaran yang bersifat mandiri dan membuat pembelajaran lebih menarik. Dunia pendidikan harus mampu memanfaatkannya dengan baik untuk membantu dan mempermudah pencapaian tujuan pendidikan.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa secara didaktis psikologi media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologi anak dalam belajar. Secara psikologi alat bantu mengajar berupa media pembelajaran yang efektif dan efisien. Media merupakan alat bantu mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien media yang efektif dalam proses pembelajaran yang akan diajarkan, guru juga dituntut cerdas dalam menentukan macam dan jenis alat bantu yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu sendiri sangat memudahkan siswa dalam hal belajar karena media pembelajaran yang menarik dapat menarik perhatian dan menumbuhkan semangat siswa serta meningkatkan hasil belajar dari yang sebelumnya. (Nurfadhillah, 2021).

Oleh karena itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran modern dalam bentuk perangkat lunak (*software*) dalam ponsel yang digunakan oleh siswa kapan dan dimanapun. Perangkat lunak yang digunakan yaitu Android studio yang ditampilkan di smartphone diharapkan dapat meningkatkan antusias, minat dan hasil pembelajaran siswa.

Media pembelajaran interaktif dapat memperjelas mempermudah dan membuat menarik pesan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisienkan proses pembelajaran bahwa kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan mudah apabila dibantu dengan sarana visual. Suatu perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran dimana pengiriman dan penerima pesan saling melakukan interaksi satu sama lain. Hal tersebut diperkuat oleh arrosyida yang menyatakan

bahwa media pembelajaran interaktif adalah sesuatu yang menyangkut *software dan hardware* yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajaran dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna dari apa yang telah diinputkan kepada media (Devega A. t., 2022).

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah sebuah model pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menekankan komunikasi melalui interaksi langsung serta memberikan respon balik terhadap pengguna dari apa yang telah di input kan media tersebut.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang alam sekitar beserta isinya. IPA mempelajari semua benda yang ada di alam, peristiwa dan gejala yang muncul di alam, IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja (Kalsum, 2022).

Pembelajaran IPA di SD Setyowati, (2020) pendidik diperlukan sebuah media pembelajaran untuk membantu suatu kelangsungan dalam proses pembelajaran agar membantu siswa untuk memahami materi-materi pelajaran yang telah disampaikan, serta melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran yang sedang dipelajari. Tanpa menggunakan media akan merasa membosankan dan minat siswa dalam mempelajari pelajaran tersebut sangatlah sedikit. Pelajaran tersebut hanya monotone/guru mengajar siswa mendengarkan saja. Karena

pembelajaran monotone siswa menjadi tidak aktif dalam mengikuti pelajaran IPA dan kemampuannya pendidik dalam pelajaran tidak dapat diketahui guru dengan mudah. Apabila pembelajaran IPA di SD tanpa menggunakan media pembelajaran berdampak pada minat siswa, ketuntasan dan motivasi untuk belajar, prestasi dalam IPA, sikap, dan psikologis akan menurun/buruk.

Media pembelajaran interaktif menurut Yanto, (2019) adalah suatu bentuk media pembelajaran yang dalam penggunaannya dapat menimbulkan keterkaitan antara pengguna dengan media pembelajaran tersebut dengan saling memberikan pengaruh serta saling memberikan aksi dan reaksi antara yang satu dengan yang lainnya dalam membantu menyampaikan materi pembelajaran. Bahwa media pembelajaran interaktif merupakan suatu alat perantara penyampaian materi pembelajaran oleh guru kepada pendidik dimana pada penggunaannya menimbulkan interaksi antara siswa dengan media dengan cara saling berkaitan serta saling memberikan aksi dan reaksi antara yang satu dengan yang lainnya. Berdasarkan pengertian media pembelajaran interaktif tersebut maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran interaktif ini merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membantu menjelaskan materi-materi pembelajaran yang bersifat abstrak kepada siswa akibat pengaruh saling memberikan aksi dan reaksi antara yang satu dengan yang lainnya.

Berdasarkan observasi yang saya lakukan pada saat PPL di SD Negeri 09 Palembang, terdapat permasalahan yang ada yaitu siswa kurang memahami pembelajaran IPA dan terbatasnya media pembelajaran di SD Negeri 09 Palembang. Pada pembelajaran IPA materi bagian-bagian tumbuhan, terdapat

kemampuan siswa yang berbeda-beda ketika memecahkan suatu masalah ada sebagian siswa yang mudah dalam menerima materi pada saat dijelaskan oleh guru tetapi sebagi siswa kurang memahami dan menerima materi ketika dijelaskan oleh guru. Pada saat proses pembelajaran pada materi bagian-bagian tumbuhan berlangsung dikarenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran, siswa jadi kurang memahami materi tersebut. Sedangkan media pembelajaran Di SD Negeri 09 Palembang masih terbatas di sana guru lebih sering menggunakan buku tematik menjadi penunjang dalam proses pembelajaran.

Kondisi siswa dikelas cukup kondusif walaupun di beberapa kelas masih terlihat ramai. Sebelum mengajar guru harus mengetahui berbagai metode dan model pembelajaran yang tepat terdapat suatu variasi dalam kegiatan belajar mengajar guru harus mengetahui tingkat daya siswa, guru harus bisa mengelompokkan suatu siswa tersebut menentukan suatu susunan bangku tempat duduk pendidik supaya pendidik nyaman ketika berada di dalam ruangan kelas seperti siswa yang mempunyai daya ingat tinggi di pasangkan dengan siswa yang daya ingatnya sedang. Pihak sekolah harus mampu menjadi fasilitator sebagai penggunaan media pembelajaran agar efektif dan efisien, contohnya memberikan pelatihan kepada guru pada penggunaan dan pembuatan media pembelajaran sehingga guru mampu menentukan media yang cocok dalam penggunaanya supaya proses pembelajaran lebih efektif. Media pembelajaran yang akan mampu menarik minat siswa dalam sesuatu belajar, agar membuat pendidik menjadi akan lebih aktif untuk kegiatan belajar didalam kelas.

Alasan mengembangkan media, Berdasarkan pemampanan diatas, Jadi sangat penting untuk menyajikan media interaktif yang bervariasi dan imajinasi untuk memperluas wawasan siswa selama belajar, maka dari sini peneliti mengenalkan produk media interatif *plant flash* kepada siswa dengan tambahan desain yang menarik. dengan adanya media interaktif *plant flash* yang menarik sehingga mampu membuat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, akan memudahkan siswa memahami materi pada saat pembelajaran di dalam kelas, menambah pengetahuan pengembangan media pembelajaran interaktif *plant flash* serta pesan yang disampaikan dalam materi lebih terasa nyata karena memang tersaji secara jelas untuk siswa kelas IV SD .

Pratomo & Irawan (2015) media interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi gambar-gambar ilustrasi cerita text dapat terintegrasi dan dapat dikendalikan sesuai keinginan video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton ‘mahasiswa’ yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian.

Media interaktif memiliki unsur audio-visual (termasuk animasi) dan disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif. Media pembelajaran interaktif *plant flash* pada materi bagian-bagian tumbuhan di kembangkan menggunakan *Software Canva* siswa SD berada dikelas rendah maupun yang berada dikelas tinggi memiliki suatu kemiripan yang dimana pada tahap ini, siswa akan lebih semangat lagi belajarnya jika didalam kelas guru

menggunakan media pembelajaran yang sangat menarik pada kelompok siswa yang memiliki minat tinggi.

Terhadap perbedaan hasil belajar IPA yang signifikan antara kelompok siswa yang memiliki minat tinggi, terhadap perbedaan hasil belajar IPA yang signifikan antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *discovery learning* dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran konvensional dimana media pembelajaran saat ini masih banyak sering terabaikan karena guru menganggap bahwa media pembelajaran hanya sebagai alat bantu saja sehingga tidak memiliki pengaruh yang jika tidak digunakan ada yang menyebabkan guru tidak menggunakan media pembelajaran antara lain, guru tidak memiliki waktu untuk membuat suatu media pembelajaran, kurang suatu kemampuan guru dalam menentukan media jadi apa yang tepat digunakan dalam pembelajaran itu padahal media pembelajaran memiliki peran yang lumayan cukup penting dalam sebuah pembelajaran di sekolah.

Media interaktif membuat proses pembelajaran lebih menarik karena gambar-gambar ilustrasi cerita, video, suara & text dapat terintegrasi dan dapat di kendalikan sesuai keinginan yang bisa menjadikan interaktif adalah penggunaan media pembelajaran interaktif *plant flash* pada materi bagian-bagian tumbuhan untuk siswa kelas IV SDN 09 Palembang.

Media pembelajaran interaktif akan sangat berpengaruh dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran menjadi sangat lebih baik media

pembelajaran yang menarik ini bisa akan menumbuhkan minat belajar siswa akan menjadi lebih efektif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *plant flash* yang dapat digunakan untuk siswa kelas IV SD, serta untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran interaktif yang dikembangkan untuk siswa kelas IV SD. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan *software* Canva ini banyak digunakan oleh guru karena di dalam aplikasi tersebut sudah ada template, gambar, video ataupun audio yang bisa dimanfaatkan dalam Media pembelajaran interaktif. *Software* Canva merupakan aplikasi dan *website* yang paling populer saat ini untuk bidang desain grafis. Layanan desain grafis yang ditawarkan secara gratis dan hanya membutuhkan koneksi internet dan browser seperti *Chrome*, *firefox* dan *microsoft edge*.

Selain itu, jika pengguna kesulitan mengakses di komputer, pengguna bisa mengakses di *smartphone* dengan cara mendownload aplikasi Canva di *google play* atau *App store* (Fauziah, Shofiyuddin, & Rofiana, 2022). *Software* Canva dapat dijadikan referensi oleh para guru untuk membuat video pembelajaran, PPT, poster atau yang lainnya sesuai dengan keinginan dan kebutuhan. Aplikasi ini sangat menguntungkan bagi guru dan siswa. Ada beberapa sekolah atau madrasah yang sudah menggunakannya.

Pemanfaatan media saat ini sudah banyak sekali dan juga sangat bervariasi di dalam berbagai bidang salah satunya hal yang membedakan media pembelajaran ini dengan penelitian diatas terletak pada materi pembelajaran yaitu bagian-bagian tumbuhan selanjutnya media pembelajaran interaktif *plant flash*

dengan materi bagian-bagian tumbuhan masih belum banyak ditemukan pada media pembelajaran terdapat *quiz* yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terkait materi tersebut. maka dari itu, penelitian tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *plant flash* berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *PLANT FLASH* PADA MATERI BAGIAN-BAGIAN TUMBUHAN UNTUK SISWA KELAS IV SD NEGERI 09 PALEMBANG”**.

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka indentifikasi masalah penelitian ini sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran pada materi bagian-bagian tumbuhan tidakterlalu sering digunakan.
- b. Belum ada media pembelajaran interaktif *plant flash* dengan materi bagian-bagian tumbuhan di SD Negeri 09 Palembang.
- c. Penggunaan media kurang menarik skil siswa berbeda-beda dalam memecahkan suatu masalah.

1.3 Pembatasan masalah

Mengingat adanya keterbatasan waktu penelitian agar penelitian lebih terarah dan terpusat makadiperlukan pembatasan penelitian antara lain sebagai berikut:

- a. Pengembangan media pembelajaran interaktif *plant flash* yang valid pada materi bagian-bagian tumbuhan untuk siswa kelas IV SD Negeri 09 Palembang .
- b. Tahapan penelitian hanya pada tahap uji coba produk.
- c. Keefektifan media pembelajaran interaktif *plant flash* materi bagian-bagian tumbuhan untuk siswa kelas IV SD Negeri 09 Palembang.

1.4 Rumusan masalah

- a. Apakah pengembangan media pembelajaran interaktif *plant flash* pada pembelajaran bagian-bagian tumbuhan kelas IV SD Negeri 09 Palembang Valid?
- b. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif *plant flash* pada pembelajaran bagian-bagian tumbuhan kelas IV SD Negeri 09 Palembang?
- c. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *plant flash* pada pembelajaran bagian-bagian tumbuhan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif *plant flash* Pada materi bagian-bagian tumbuhan untuk siswa kelas IV SD Negeri 09 Palembang yang valid.

- 2) Untuk menghasilkan kepraktisan media pembelajaran interaktif *plant flash* Pada materi bagian-bagian tumbuhan untuk siswa kelas IV SD Negeri 09 Palembang yang praktis.
- 3) Untuk mengetahui hasil belajar siswa media pembelajaran interaktif *plant flash* Pada materi bagian-bagian tumbuhan untuk siswa kelas IV SD Negeri 09 Palembang yang praktis.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangsih pemikiran bagi pembaharuan bahan ajar agar kegiatan pembelajaran lebih bervariasi. Sedangkan manfaat praktis penelitian ini adalah bermanfaat bagi peserta didik, guru, sekolah dan peneliti.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada guru dalam mengembangkan media pembelajaran, serta dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam memberikan pembelajaran.

b. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat memberikan pengalaman kepada siswa kelas IV agar mengikuti pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan masukan dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran dan mutu sekolah.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitiselanjutnya untuk melakukan penelitian dengan topik permasalahan yang berbeda.

1.7 Spesifik produk yang dikembangkan

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif *plant flash* ini memiliki spesifikasi produk sebagai berikut:

- a. Materi IPA bagian-bagian tumbuhan.
- b. Materi dalam media interaktif dirancang semenarik mungkin.
- c. Materi yang digunakan gambar, teks, suara dan animasi.
- d. Didalam gambar berisi materi tentang bagian-bagian tumbuhan.
- e. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan *software* Canva.
- f. Dirancang media interaktif memiliki beberapa bagian :
 1. Gambar masing-masing materi

2. Tombol yang ada pada pada masing-masing *Quiz*
3. Tombol petunjuk kembali dan lanjut
4. Produser penggunaanya dapat ditayangkan pada komputer atau laptop dan *smartphone*