

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era digital pada saat ini sangat berpengaruh terhadap perubahan dunia dan kehidupan manusia yang tidak dapat di pandang sebelah mata terutama dalam dunia pendidikan. Pendidikan merupakan kebutuhan yang penting dalam kehidupan. Dalam aspek pembangunan suatu bangsa, sumber daya manusia yang berkualitas menjadi tumpuan. Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan rangsangan belajar siswa. Tetapi penggunaan teknologi digital yang belum terlaksana secara maksimal memiliki beberapa kendala seperti memilih ataupun merancang media yang sesuai dengan materi pembelajaran, pengoprasian media IT, perlengkapan yang kurang memadai, dan lain sebagainya.

Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yaitu guru sebagai komunikator, bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa sebagai komunikan dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran menjadi salah satu faktor penunjang berhasilnya proses belajar mengajar di kelas, terlebih waktu belajar di sekolah yang terbatas sehingga tidak memungkinkan siswa untuk belajar lebih lama dalam mempelajari materi yang kompleks. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan dan efisiensi waktu siswa dalam belajar, selain itu siswa dapat terlibat secara langsung dan pemahaman yang diperoleh akan lebih bermakna, (Kissandi 2020:101).

Dari penjelasan diatas, guru perlu melakukan perencanaan secara matang ketika merancang pembelajaran di kelas dan menyadari pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 1 November 2024 pada kelas IV di UPTD SDN Kraton 1 Bangkalan diperoleh informasi bahwa: (1) siswa terlihat kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran yang sedang dilakukan (2) terlihat 18 siswa bergurau dengan teman yang lain dan tidak mendengarkan penjelasan guru pada saat pembelajaran, siswa terlihat tidak bersemangat dan merasa bosan pada proses pembelajaran (3) dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. (4) pembelajaran berpusat pada guru. (5) dalam proses pembelajaran guru hanya memanfaatkan sarana yang ada di dalam kelas seperti papan tulis. (5) guru hanya menggunakan buku paket sebagai sumber belajar (6) sarana dan prasarana yang ada di sekolah cukup memadai dengan ketersediaan Wi-Fi yang bisa diakses oleh siswa, 20 chromebook yang digunakan untuk ANBK. Dan (7) Sekolah tidak menyediakan media pembelajaran khusus sebagai pendukung proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 1 November 2024 dengan Wali Kelas IV Ibu Asma Ningsih menyatakan mengalami kendala saat proses pembelajaran: (1) siswa sulit memahami materi yang disampaikan khususnya pada mapel IPAS karena konten yang disajikan banyak berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, keterbatasan kemampuan berpikir karena tidak semua siswa memiliki kemampuan berpikir yang cukup untuk memahami konsep-konsep IPA yang kompleks. Didukung dengan hasil belajar siswa pada mapel IPAS, jika dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain seperti bahasa Indonesia dan P2, pada mapel IPAS lebih banyak yang belum memenuhi KKTP. Pada mata pelajaran bahasa Indonesia sebanyak 70,37% yang belum memenuhi KKTP, pada mata

pelajaran P2 59,25% yang belum memenuhi KKTP. Dilihat dari hasil ulangan harian dari semua Bab IPA pada materi IPAS, pada materi energi alternatif paling banyak nilai yang belum memenuhi KKTP hanya 11,11% yang telah memenuhi KKTP sedangkan 88,88% belum mencapai KKTP, dengan KKTP yang ditentukan sekolah 70. (2) guru menyampaikan materi hanya dengan menjelaskan dan memberikan penugasan (3) dari pihak guru atau sekolah tidak mengembangkan media karena keterbatasan waktu.

Berdasarkan angket kebutuhan siswa yang diberikan pada tanggal 2 November 2024 kepada 27 siswa diperoleh informasi bahwa: (1) 100% siswa menyukai pembelajaran dengan menggunakan media atau alat yang nyata (2) 70,37% siswa menyukai belajar dengan berkelompok (3.) 100% siswa menyukai pembelajaran sambil bermain (4) 96,29% siswa menyukai media bersuara (5) 100% siswa menyukai pembelajaran dengan media game (6) 100% siswa menyukai media dengan menggunakan alat elektronik seperti Handphone.

Dari pengumpulan data observasi, wawancara, dan pemberian angket kebutuhan siswa terlihat jelas bahwa guru menghadapi tantangan dalam menyampaikan materi pada mata pelajaran IPAS dilihat dari hasil belajar siswa yang belum memenuhi KKTP dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain, dalam proses pembelajaran guru hanya memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di dalam kelas, padahal fasilitas sekolah cukup memadai seperti adanya Wi-Fi yang bisa diakses oleh siswa, Chromebook yang digunakan untuk ANBK. Hal tersebut menyebabkan siswa terlihat kurang antusias dan tidak bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan angket kebutuhan yang telah diberikan bahwa secara keseluruhan siswa menyatakan menyukai pembelajaran

dengan menggunakan media, siswa menyukai pembelajaran sambil bermain, siswa menyukai pembelajaran dengan media game, serta siswa menyukai media pembelajaran menggunakan alat elektronik.

Dari hasil penjelasan diatas, diperlukan adanya media pembelajaran sebagai pendukung dalam proses pembelajaran. Karena hal itu media pembelajaran yang bisa dikembangkan untuk kebutuhan siswa adalah multimedia digital. Penggunaan media digital dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa serta secara langsung melibatkan siswa dalam pembelajaran. Melibatkan siswa dalam setiap pembelajaran dapat memberikan pemahaman yang lebih bermakna, karena siswa mendapatkan pengetahuannya sendiri sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi. Selaras dengan pendapat Jonassen, (2000) menyatakan bahwa multimedia digital dapat membantu mengurangi beban kognitif dan meningkatkan pembelajaran dengan menggunakan kombinasi teks dan gambar. Selain itu, dengan menggunakan multimedia digital siswa dapat belajar secara mandiri, dapat juga mengubah konsep materi yang abstrak menjadi konkret, sehingga pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks akan lebih mudah dan bermakna.

Alasan peneliti memilih pembelajaran IPAS dikarenakan pada saat melakukan wawancara guru, guru mengalami kesulitan saat kegiatan pembelajaran, sehingga menyebabkan hasil belajar siswa yang belum memenuhi KKTP dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan multimedia digital pada muatan IPAS materi energi digital dan kegunaannya.

Didukung dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya bahwa:

Pramesti, dkk 2019, dalam penelitiannya yang berjudul “*Pengembangan Multimedia Komik Digital Kontekstual Bahasa Indonesia Kelas II SD*”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Multimedia Komik Digital layak untuk digunakan dalam pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD dengan hasil uji kelayakan materi sebesar 90% kategori “sangat baik”, hasil uji coba kelayakan media sebesar 86,20% dengan kategori “sangat baik”, dan hasil uji coba kelayakan pengguna sebesar 95% dengan kategori “sangat baik”..

Pambudi, Adella 2023, dalam pemenelitiannya yang berjudul “*Pengembangan Multimedia Digital pada Materi Bagian-bagian Tumbuhan dan Fungsinya Untuk Siswa Kelas IV SD*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengguna multimedia digital dalam pembelajaran IPAS dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam proses pembelajarannya yang didukung dengan hasil validasi materi sebesar 97,5% dan validasi media sebesar 98,13% dari hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia digital layak digunakan dalam pembelajaran.

Febriyanto dan Setyaningsih. 2019, dalam penelitiannya yang berjudul “*Pengembangan Multimedia Digital Berbasis Video Materi Sistem Peredaran Darah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD*”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa multimedia digital berbasis video yang dikembangkan dapat dikatakan valid, dengan hasil validasi ahli media sebesar 92,5% hasil validasi ahli materi sebesar 90,7% dan hasil uji coba pre-trst dan post-tes siswa mengalami peningkatan sebesar 97,75%, sehingga multimedia digital berbasis video yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pemebelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah kevalidan multimedia pembelajaran digital ditinjau dari validasi ahli di SDN Kraton 1 Bangkalan?
2. Bagaimanakah kemenarikan multimedia pembelajaran digital ditinjau dari angket respon siswa di SDN Kraton 1 Bangkalan?
3. Bagaimanakah keefektifan multimedia pembelajaran digital ditinjau dari observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa dan tes hasil belajar kognitif siswa di SDN Kraton 1 Bangkalan?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengembangkan multimedia digital pada materi energi alternatif dan kegunaannya kelas IV di SDN Kraton 1 Bangkalan yang valid ditinjau dari validasi ahli.
2. Mengembangkan multimedia digital pada materi energi alternatif dan kegunaannya kelas IV di SDN Kraton 1 Bangkalan yang menarik ditinjau dari angket respon siswa.
3. Mengembangkan multimedia digital pada materi energi alternatif dan kegunaannya kelas IV di SDN Kraton 1 Bangkalan yang efektif ditinjau dari lembar observasi aktifitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan tes hasil belajar kognitif siswa.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi media pembelajaran digital berbasis aplikasi yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

1. Media yang di gunakan berupa media pembelajaran digital dengan memanfaatkan power point yang dikembangkan menjadi aplikasi.
2. Media pembelajaran digital ini disajikan dalam bentuk aplikasi yang di dalamnya memuat materi tentang IPAS.
3. Materi yang digunakan dalam media adalah energi alternatif dan kegunaannya.
4. Media tidak hanya berisi rangkuman materi tetapi juga terdapat quis dan game yang bersangkutan dengan materi, seperti :
 - a. Materi tentang energi alternatif dan kegunaannya seperti definisi, macam-macam energi alternatif, contoh dan manfaat energi alternatif.
 - b. Quis tentang energi alternatif dan kegunaannya
 - c. Game menococokkan kata dengan gambar
5. Media di kemas dalam bentuk aplikasi yang dapat dibuka dimanapun dan kapanpun, sehingga siswa juga dapat belajar secara mandiri di luar jam belajar sekolah.
6. Minimal RAM Hp 2GB

1.3 Batasan Penelitian Pengembangan

Adapun batasan dalam media pembelajaran digital berbasis aplikasi ini antara lain:

1. Media pembelajaran ini hanya diuji coba pada kelas IV SDN Kraton 1 Bangkalan.
2. Media pembelajaran ini hanya memuat materi IPAS tentang energi alternatif dan kegunaannya.
3. Media ini hanya berisi rangkuman materi, quis dan game mengenai materi energi alternatif dan kegunaannya.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran power point digital pada kelas IV Sekolah Dasar adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Melalui adanya media pembelajaran multimedia digital berbasis aplikasi ini diharapkan dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran serta dapat memudahkan dalam menyampaikan materi pembelajaran pada siswa.

2. Bagi Siswa

Melalui media pembelajaran multimedia digital ini diharapkan dapat membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan siswa lebih mudah dalam memahami konsep-konsep pembelajaran yang ada pada materi yang ada pada pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

3. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah adalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dengan meningkatkan antusias dan kualitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media yang kreatif.

4. Bagi Peneliti

Bagi peneliti diharapkan agar dapat menambah wawasan peneliti serta kreativitas peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran.

1.7 Definisi Istilah

1. Multimedia Digital

Multimedia digital adalah penggunaan media digital seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video yang digabungkan dalam satu aplikasi atau

presentasi. Ini bertujuan untuk memberikan informasi atau pengalaman yang lebih kaya dan digital kepada pengguna.

2. Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA merupakan makna alam dan berbagai fenomena/perilaku/karakteristik yang dikemas menjadi sekumpulan teori dan konsep melalui serangkaian proses ilmiah yang dilakukan manusia.

3. Energi Alternatif

Energi alternatif adalah sumber energi yang dapat menggantikan bahan bakar minyak. Energi alternatif disebut juga energi yang memiliki peran sebagai pengganti energi utama.