

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Guru merupakan ujung tombak dalam pendidikan. Kualitas guru dapat menjadi acuan sejauh mana kualitas pendidikan yang diterapkan di Indonesia. Guru yang berkualitas akan selalu menciptakan inovasi-inovasi yang baru di setiap pembelajarannya dan dapat memperbaiki mutu peserta didiknya ke arah yang lebih baik. Dan terobosan terbaru adalah penggunaan metode dan media yang sesuai dengan kebutuhan zaman dan karakteristik peserta didik.

Belajar mengajar hakikatnya adalah proses komunikasi, antara pendidik dan peserta didik melalui sebuah media tertentu. Sumber pesannya bisa guru, peserta didik, orang lain atau penulis buku dan produser media. Salurannya adalah media pendidikan dan penerima pesannya adalah peserta didik atau juga guru.

Kebiasaan guru yang mengandalkan metode *text open book* dan ceramah sering kali membuat pembelajaran tidak menyenangkan karena perhatian peserta didik terpecah serta penggunaan metode dan media pembelajaran yang pasif. Ini berdampak pada tidak tercapainya tujuan pembelajaran pada pembelajaran tersebut. Padahal dalam pencapaian tujuan pendidikan tugas guru yang paling mendasar adalah untuk mencerdaskan peserta didiknya melalui penggunaan metode dan media pembelajaran yang inovatif. Penggunaan metode dan media yang lebih inovatif adalah konsekuensi yang harus dilakukan oleh guru jika ingin meningkatkan mutu pendidikan peserta didiknya agar lebih optimal. Salah

satu caranya adalah penggunaan media pembelajaran yang efektif sesuai dengan materi yang diajarkan. Di abad 21 dunia pendidikan dituntut sejalan dan searah dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan perkembangan peradaban manusia saat ini. Untuk itu perlu adanya peningkatan dan penyempurnaan di setiap elemen pembelajaran, tidak terkecuali dalam pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA yang dikehendaki dalam KTSP adalah pembelajaran yang menekankan pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

IPA merupakan pengetahuan yang sistematis dengan pokok bahasan alam dan segala isinya dengan penggunaan metode ilmiah sebagai pemecahan masalahnya. Tidak hanya sekumpulan rumus dan teori melainkan sebuah keterampilan proses dan sikap untuk mendapatkan konsep-konsep ilmiah. Konsep-konsep yang disajikan dalam pembelajaran IPA tidak semuanya bersifat kongkret. Padahal dalam perkembangannya menurut Piaget, peserta didik SD berada pada tahap operasional kongkrit. Dan menjadi tantangan tersendiri yang harus dipecahkan oleh guru untuk menerjemahkan konsep-konsep yang bersifat abstrak tersebut agar dapat divisualisasikan dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Hakikat IPA meliputi empat unsur utama yakni sikap, proses, produk dan aplikasi. Permasalahan yang terjadi adalah IPA hanya terfokus pada poin ke tiga yakni sebagai produk. IPA hanya dijadikan sebagai alat untuk menghafal konsep, rumus bahkan teori dan hukum dengan pengukuran hanya menggunakan tes atau ujian tulis sebagai tahap evaluasi. Akibatnya IPA sebagai sikap, proses

dan aplikasi tidak tersentuh sama sekali dalam pembelajaran. Untuk itu harus ada inovasi baru agar tidak bermunculan peserta didik yang malas berfikir mandiri karena kurang terasahnya kemampuan proses peserta didik dalam IPA.

Adanya kolaborasi antara media pembelajaran interaktif dan konsep ilmiah dalam pembelajaran IPA dapat meminimalisir tidak tercapainya poin di atas. Salah satu caranya adalah penggunaan teknologi dalam pembuatan multimedia interaktif. Melalui penggunaan multimedia interaktif diharapkan dapat menunjang pembelajaran yang lebih bermakna dan solusi dalam pemecahan masalah pembelajaran yang monoton. Sehingga pemahaman peserta didik terhadap konsep IPA lebih meningkat. Suasana belajar lebih nyaman karena pembelajaran lebih menarik dan menumbuhkan minat belajar peserta didik.

Media pembelajaran visual yang terdapat pada multimedia interaktif dapat mempermudah peserta didik dalam menghafal berbagai teori dalam pembelajaran IPA menjadi hal yang mudah dipahami dan dikembangkan sesuai dengan apa yang diamatinya. Diniarsih (2003) pengembangannya dapat menggunakan *study literature*, studi kasus, maupun sumber langsung dari lingkungan untuk mendesain isi materinya. Namun tetap harus disesuaikan dengan bahan ajar, silabus dan RPP dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis multimedia interaktif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Penggunaan multimedia interaktif (power point interaktif) yang dilengkapi dengan tampilan animasi yang sesuai dengan materi yang disajikan dapat menarik minat peserta didik untuk lebih memahami konten pelajaran sehingga peserta didik dapat mengikuti pelajaran yang diberikan. Selain itu pengaplikasian pelajaran melalui multimedia interaktif (power point interaktif)

dapat dilakukan di luar jam pelajaran. Peserta didik dapat mencoba dan berlatih sendiri berkali-kali dalam memahami pelajaran IPA sehingga tidak bergantung lagi pada guru sebagai sumber belajar utama. Dengan demikian peserta didik tidak lagi kesusahan dalam memahami konsep IPA yang bersifat abstrak karena peserta didik lebih cepat mengerti konsep yang diberikan seperti pada materi jaring-jaring makanan dan rantai makanan.

SDN Demangan 1 Bangkalan merupakan salah satu sekolah dasar negeri yang berada di Kabupaten Bangkalan yang terletak di Kecamatan Bangkalan. Merupakan salah satu SD di Bangkalan yang telah memiliki sarana pendukung seperti komputer dalam pembelajaran. Peserta didik telah diperkenalkan dengan komputer sejak dini di sekolah namun kurang diaplikasikan dalam pelajaran IPA. Materi Rantai Makanan dan Jaring-Jaring Makanan hanya terfokus pada buku pelajaran dan masih bersifat abstrak. Peserta didik hanya dapat memahami materi dari sumber guru dan buku saja. Padahal pengaplikasian teknologi bukan hal baru lagi bagi peserta didik di sekolah tersebut.

Beberapa penelitian yang dilakukan dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis multimedia interaktif antara lain: Pada penelitian yang dilakukan oleh Rahmani (2014) tentang “Pengembangan Media Interaktif Powerpoint Pembelajaran Wayang Untuk Siswa SMP Kelas VIII D.I. Yogyakarta”. Penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan keterampilan guru, aktivitas peserta didik dan hasil belajar peserta didik kelas VIII dengan berbantuan Media interaktif Power Point. Dari penelitian tersebut memperoleh penilaian oleh ahli media dengan presentase 63%. Penilaian oleh ahli materi dengan presentase 90%. Penilaian oleh guru mata pelajaran dengan

presentase 83%. Penilaian oleh siswa dengan presentase 65,5%. Rata-rata penilaian secara keseluruhan adalah sebesar 75%. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran wayang layak digunakan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nisa (2012) tentang “Media Powerpoint dalam Peningkatan Hasil Belajar pada Pembelajaran Sains di Kelas IV MI Ma’had Islamy Kotagede”, disimpulkan adanya perubahan tindakan yang dilakukan dalam penerapan media powerpoint yang disertai dengan gambar, animasi, dan video, membuat siswa dapat berinteraksi langsung dengan alat musik yang telah disediakan guru. Peningkatan rata-rata hasil belajar kognitif yang dicapai siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media power point.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik mengadakan penelitian tentang: “Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif (Power Point Interaktif) Pada Materi Rantai Makanan dan Jaring-Jaring Makanan Untuk Siswa Kelas IV SDN Demangan 1 Bangkalan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumuan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif (power point interaktif) pada pokok bahasan Rantai Makanan dan Jaring-Jaring Makanan untuk SD kelas IV?

2. Apakah pemanfaatan media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif (power point interaktif) sesuai dengan standar kriteria kelayakan yang digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas IV SDN Demangan 1 Bangkalan?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengembangkan media pembelajran IPA berbasis multimedia interaktif pada materi Rantai Makanan dan Jaring-Jaring Makanan untuk SD kelas IV.
2. Mengetahui kelayakan penggunaan multimedia interaktif (power point interaktif) yang telah dibuat dalam proses belajar mengajar di kelas IV SDN Demangan 1 Bangkalan.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Sebagai perangkat bantu media pembelajaran peserta didik pada pokok bahasan Rantai Makanan dan Jaring-Jaring Makanan.
2. Menghasilkan CD pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif (power point interaktif) pada materi Rantai Makanan dan Jaring-Jaring Makanan.

1.5 Asumsi Penelitian

Asumsi dalam penelitian ini adalah:

1. Merupakan alternatif media pembelajaran berbasis multimedia interaktif (power point interaktif) pada materi pokok Rantai Makanan dan Jaring-Jaring Makanan.
2. Ahli materi menguasai materi Rantai Makanan dan Jaring-Jaring Makanan dengan baik.
3. Ahli media menguasai media dengan baik.
4. *Peer reviewer* merupakan lima orang mahasiswa PGSD yang dianggap memiliki kompetensi di bidang media pembelajaran dan pembelajaran IPA.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Merupakan media pembelajaran interaktif yang berisi materi Rantai Makanan dan Jaring-Jaring Makanan yang dikemas dalam bentuk CD interaktif. Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi oleh guru dan dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik di dalam maupun di luar kelas.
2. Jenis media pembelajaran yang dirancang hanya dibatasi pada media pembelajaran interaktif berbentuk aplikasi yang memuat teks, *image*, animasi, video dan audio.

3. Media pembelajaran interaktif ini dibuat dengan beberapa menu, antara lain:
pengantar materi, Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, materi, latihan, soal evaluasi, daftar pustaka serta profil.
4. Media pembelajaran interaktif dikembangkan berbentuk tutorial yang penggunaannya memerlukan komputer dengan spesifikasi minimal:
 - a. menggunakan sistem operasi minimal windows 2010
 - b. menggunakan prosesor intel core 2 duo 2,00 GHz
 - c. menggunakan jenis ram 1 Gb
 - d. mempunyai VGA Card minimal 256 Mb

1.7 Definisi Operasional

Beberapa definisi yang penulis gunakan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini antara lain:

1. Pengembangan media merupakan pembuatan media pembelajaran baru dengan mengembangkan bentuk penyajian sehingga tampak ada perubahan dari media pembelajaran sebelumnya.
2. Media pembelajaran adalah segala alat bantu yang dapat menyalurkan informasi dalam proses pembelajaran.
3. Multimedia interaktif adalah gabungan dari beberapa media pembelajaran yang digunakan untuk mengirim pesan maupun respon balik dari si penerima.
4. Pembelajaran IPA merupakan pengetahuan yang sistematis dengan pokok bahasan alam dan segala isinya dengan penggunaan metode ilmiah sebagai pemecahan masalahnya.

5. Rantai makanan adalah peristiwa makan dan dimakan dengan urutan tertentu dan terjadi perpindahan energi dari produsen ke konsumen hingga pengurai. Sedangkan jaring-jaring-jaring makanan adalah sekumpulan rantai makanan yang saling berhubungan.