

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional (sisdiknas) dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha secara sadar dan terencana untuk dapat mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahklak mulia, serta keterampilan diri, masyarakat, bangsa dan Negara. Hal ini menjelaskan bahwa betapa pentingnya pendidikan dasar bagi anak-anak, karena pendidikan memiliki arti atau makna suatu perbuatan yang dilakukan secara sadar atau disengaja untuk menjadikan manusia yang berkualitas, tentunya dengan adanya pendidikan juga kita dapat mengembangkan potensi yang dimiliki untuk mencapai kedewasaannya, dengan bertujuan agar anak dapat lebih cakap dalam melaksanakan tugasnya dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran sebagai bentuk implementasi pendidikan formal harus berfungsi sebagai wahana pengembangan potensi peserta didik, baik potensi yang berkaitan dengan intelektual intelegence, spiritual intelegence, emotional intelegence, maupun social intelegence. Apabila dikaitkan dengan pengertian pembelajaran, maka harapan itu merupakan sebuah keniscayaan. Pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar tertentu (Pasal 1 UU Nomor: 20 Tahun 2003). Artinya, interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar merupakan media yang

memungkinkan potensi peserta didik dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tujuan dan harapannya.

Peran guru dalam pembelajaran selain bertugas untuk menyampaikan materi kepada siswa, guru juga berperan dalam menciptakan suasana pembelajaran dimana siswa dapat menyerap dan memahami materi dengan baik. Dengan berbagai kompetensi yang di miliki, guru di harapkan dapat menciptakan pembelajaran yang berlangsung efektif dan selalu mengikuti perkembangan jaman. Oleh karena itu, dengan memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat akan membantu guru dalam proses pembelajaran.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam setiap pembelajaran. Guru dituntut untuk tidak hanya mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, pemerintah, namun juga buatan sendiri. Seorang guru profesional diharapkan mampu menggunakan alat yang sederhana dan efisien dalam proses pembelajaran, dengan harapan tujuan pembelajaran tercapai sesuai dengan yang direncanakan.

Berdasarkan kondisi lapangan banyak permasalahan yaitu tujuan yang telah di tetapkan dalam garis besar tak selamanya dapat tercapai seperti yang diharapkan. Persoalan yang sering muncul adalah ketidaksiapan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Ketidaksiapan guru inilah yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran dan kurikulum ini tidak terlaksana dengan sebagai mana mestinya, guru hanya melaksanakan sebatas penafsiran. Hal ini terjadi kesenjangan antara target yang hendak dicapai dengan hasil yang diharapkan. Dalam proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media

pembelajaran. Kedua unsur ini sangat berkaitan, penentuan metode mengajar akan mempengaruhi media pembelajaran yang digunakan, meskipun masih banyak hal yang harus diperhatikan adalah memilih media, seperti tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan karakteristik siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal (10 Februari 2021) kepada siswa kelas IV UPTD SD Negeri Morombuh 3 didapati bahwa sebanyak 70% dari total siswa di kelas IV tidak tuntas dalam pelajaran. Bahkan dari hasil angket menunjukkan rata-rata kelas sebesar 60, dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 63. Menurut ibu Siti Hasula selaku guru kelas 4 hal ini diakibatkan oleh keterbatasan materi yang ada di buku. Selain keterbatasan materi yang digunakan juga hanya dari buku, dan metode yang lebih sering di gunakan adalah metode ceramah. Kesulitan dalam hal pemahaman ini perlu mendapatkan penanganan secepatnya agar tidak berlarut-larut terlalu jauh, karena apabila terus menerus tidak mendapatkan perbaikan maka nilai siswa tidak akan tercapai.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting pada suatu proses pembelajaran. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik (Nana Sudjana, 2007:3, dalam Trianto, 2009:41) Dalam teori pembelajaran mengatakan “*Bawa Dunia Mereka Ke Dunia Kita Lalu Antarkan Dunia Kita Kedunia Mereka*”. Dilain sisi Indonesia saat ini sedang mengalami pandemi yang disebabkan oleh virus yang berasal dari kota Wuhan, China yang dikenal dengan *Corona Virus Diseases* (COVID-19). *World Health Organization* (WHO) mengungkap bahwa virus ini penularanya sangat cepat dan dapat menyebabkan kematian. Virus *corona* ini menyebabkan infeksi pada saluran

pernapasan seperti batuk dan pilek namun lebih mematikan. Berdasarkan data WHO pada tanggal 17 September 2020 ada 29.737.453 kasus terkonfirmasi terpapar virus *corona* dan ada 937.391 meninggal dunia. Akibat banyaknya korban dari pandemic ini, membuat pemerintah mengeluarkan kebijakan untuk memutus mata rantai penyebaran COVID-19 yaitu dengan mengganti kegiatan belajar mengajar yang bisa dilakukan di sekolah menjadi sistem dalam jaringan (Daring). Pada kondisi seperti ini semua guru diharuskan menggunakan pembelajaran berbasis *E-learning* atau melalui media daring. Semua peserta didik juga diwajibkan untuk menggunakan alat komunikasi seperti telfon genggam dengan bijak untuk menunjang pembelajaran.

Situasi pandemi Covid-19 seperti ini, pembelajaran daring diatur melalui Surat Edaran Kemdikbud mengenai Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa 3 Darurat Covid-19 terdapat kebijakan yaitu pembelajaran daring guna memberikan sebuah pengalaman belajar yang sangat bermakna, tidak menjadi beban dalam menyelesaikan semua kurikulum untuk kelulusan, pembelajaran dititik beratkan pada pengembangan kecakapan hidup yaitu tentang pandemi Covid-19 dan pembelajaran tugas dapat divariasi antar peserta didik, mengikuti bakat dan minat serta keadaan masing-masing termasuk meninjau kembali kesenjangan fasilitas belajar yang dimiliki di rumah (Kemendikbud, 2020).

Metode pembelajaran daring pilihan di tengah situasi pandemic saat ini. Metode pembelajaran secara daring atau *e-learning* ini memang bukan menjadi hal baru bagi masyarakat Indonesia. Pendidikan yang kita lakukan membuat kita harus menyesuaikan metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi saat ini dimana berbasis digital, dimana harus mengkombinasikan metode pembelajaran tatap muka

di ruang kelas dan *e-learning*. Perubahan metode pembelajaran yang mulanya menggunakan pembelajaran langsung menjadi pembelajaran daring tentunya menimbulkan berbagai macam kendala khususnya pada jenjang sekolah dasar (SD). Hal ini dikarenakan, guru dan peserta didik belum terbiasa untuk melakukan pembelajaran daring. Kelemahan utama dari pembelajaran daring adalah minimnya pertemuan antara guru dan peserta didik. Oleh sebab itu, guru harus mengorganisasi pembelajaran agar kualitas pembelajaran daring dapat di tingkatkan. Pada pembelajaran daring guru harus bisa menyajikan pembelajaran dengan media yang sesuai agar pembelajaran bisa berjalan sesuai dengan yang di rencanakan. Jenis media pembelajaran yang tepat digunakan dalam pembelajaran daring adalah media berbasis teknologi. Salah satu media berbasis teknologi adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan media yang bisa digunakan secara daring maupun luring. Dengan demikian media tersebut bisa dipelajari berulang-ulang tanpa menggunakan kuota internet.

Penelitian dan pengembangan terkait pernah dilakukan oleh Sahputra (2019) yang berjudul pengembangan multimedia interaktif berbasis kontekstual pada tema daerah tempat tinggalku kelas IV SD Negeri Kacangan. Jenis penelitian dan pengembangan model Bord dan Gall dengan model pembelajaran Dick dan Carey. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) hasil uji coba ahli materi pelajaran memperoleh validasi sangat baik (95,24%), (2) hasil uji ahli desain media pembelajaran pada aspek desain tampilan media, desain pemograman media, dan desain isi media memperoleh validasi kriteria sangat baik (92,86%), (3) hasil hasil uji coba kelayakan media pada uji coba kelompok kecil mendapat kriteria sangat baik (92,92%), (4) hasil hasil uji coba kelayakan media pada uji coba kelompok

besar mendapat kriteria sangat baik (91,58%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif berbasis kontekstual layak digunakan pada siswa kelas IV SD dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada tema daerah tempat tinggalku. Berdasarkan permasalahan yang ada peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran sumber energi yang sesuai dengan kondisi pandemi saat ini. Sehingga dapat dirumuskan melalui judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Sumber Energi pada Tema 9 Kayanya Negeriku Sub Tema 1 Kelas IV SDN Morombuh 3 Kwanyar”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka rumusan masalah dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana kevalidan pengembangan multimedia interaktif sumber energi pada Tema 9 Kayanya Negeriku Sub Tema 1 Kelas IV SDN Morombuh 3?
- b. Bagaimana keefektifan pengembangan multimedia interaktif sumber energi pada Tema 9 Kayanya Negeriku Sub Tema 1 Kelas IV SDN Morombuh 3?
- c. Bagaimana kemenarikan pengembangan multimedia interaktif sumber energi pada Tema 9 Kayanya Negeriku Sub Tema 1 Kelas IV SDN Morombuh 3?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan multimedia interaktif sumber energi pada Tema 9 Kayanya Negeriku Sub Tema 1 Kelas IV SDN Morombuh 3.
- b. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan multimedia interaktif sumber energi pada Tema 9 Kayanya Negeriku Sub Tema 1 Kelas IV SDN Morombuh 3.
- c. Untuk mengetahui kemenarikan pengembangan multimedia interaktif sumber energi pada Tema 9 Kayanya Negeriku Sub Tema 1 Kelas IV SDN Morombuh 3.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan media pembelajaran ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran menggunakan ekstensi Adobe Flash Player.
- b. Media pembelajaran berupa multimedia interaktif yang di jalankan menggunakan perangkat laptop.
- c. Media pembelajaran dikhususkan untuk tema 9 Kayanya Negeriku subtema 1 kelas IV.
- d. Media pembelajaran dikhususkan pada KD IPA materi sumber energi.
- e. Menu yang terdapat pada media pembelajaran ini terdiri dari: profil, petunjuk, kompetensi, materi, dan kuis.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Asumsi adalah pernyataan yang diterima kebenarannya tanpa pembuktian. Dalam penelitian, asumsi digunakan sebagai dasar, yakni sesuatu yang diakui kebenarannya terlebih dulu oleh peneliti (Sugiyono, 2012:82). Dalam penelitian dan pengembangan ini diasumsikan bahwa Multimedia interaktif layak digunakan pada pembelajaran tema 9 kelas IV materi sumber energi di UPTD SD Negeri Morombuh 3. Keterbatasan dari media pembelajaran dalam penelitian ini yaitu:

- a. Penelitian ini hanya terbatas pada tema 9 Kayanya Negeriku kelas IV UPTD SDN Morombuh 3 Kwanyar.
- b. Media ini hanya diuji cobakan kepada satu sekolah yaitu UPTD SDN Morombuh 3 Kwanyar
- c. Penyebarluasan media ini tidak dilakukan karena keterbatasan waktu

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Secara Teoritis, hasil penelitian pengembangan media ini diharap bisa bermanfaat sebagai acuan pemilihan media yang efektif dalam pembelajaran, menarik bagi peserta didik, mudah penerapannya, dan layak digunakan pada pembelajaran. Secara praktis, hasil penelitian pengembangan media ini bisa bermanfaat bagi peserta didik, guru, sekolah, peneliti lain, dan peneliti dalam pembelajaran.

- a. Bagi peserta didik

Sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran tema 9 materi sumber energi, diharapkan peserta didik mengetahui cara penggunaan sumber energi pada

kehidupan sehari-hari. Sebagai media pembelajaran peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran tema 9 materi sumber energi.

b. Bagi guru

Sebagai alat bantu dalam penyampaian materi sumber energi dan juga sebagai alat yang bisa menarik perhatian dan mempermudah peserta didik dalam belajar. Selain itu dapat menjadi pertimbangan dan pedoman dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan

c. Bagi sekolah

Sebagai salah satu alternatif media yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi masukan positif bagi pihak sekolah

d. Bagi peneliti lain

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi untuk penelitian yang akan datang khususnya dalam mengembangkan media jenis multimedia interaktif. Hasil media juga dapat digunakan sebagai salah satu produk media untuk pembelajaran tema 9 pada materi sumber energi.

e. Bagi peneliti

Penelitian akan menambah wawasan dan dapat menjadi sarana penerapan pengetahuan. Hasil penelitian dan pengembangan media ini peneliti dapat menghasilkan produk pengembangan multimedia interaktif

G. Definisi Istilah

Menurut Koentjaraningrat (Siregar, 2014:29) operasional adalah suatu definisi yang didasarkan pada karakteristik yang dapat diobservasi dari apa yang sedang

didefinisikan atau mengubah konsep-konsep yang berupa konstruk dengan kata-kata yang menggambarkan perilaku atau gejala yang dapat diamati dan yang dapat diuji dan di tentukan kebenarannya oleh orang lain. Definisi operasional variabel dalam penelitian bertujuan untuk menggambarkan variabel-variabel yang ada di dalam suatu penelitian. Variabel yang perlu digambarkan dalam pengembangan ini adalah:

a. Media

Media adalah alat bantu dalam menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Media memiliki peran penting dalam proses pembelajaran di sekolah. Adanya media sangat memudahkan penyampaian materi guru kepada peserta didiknya

b. Multimedia interaktif

Multimedia interaktif adalah media yang sudah dilengkapi dengan alat kontrol yang bisa di operasikan oleh pengguna, dimana pengguna dapat memilih apa yang harus dilakukan untuk menuju proses selanjutnya

c. Sumber energi

Sumber energi adalah segala sesuatu di sekitar yang mampu menghasilkan suatu energi baik itu kecil maupun besar.

