

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan berasal dari bahasa Latin yaitu *ducare*, berarti “menuntun, mengarahkan, atau memimpin” dan awalan *e*, berarti “keluar”. Jadi, pendidikan berarti kegiatan “menuntun ke luar” (Julkifli & Darma, 2021). Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dikatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Lembaga pendidikan dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. Banyak perhatian khusus diarahkan kepada perkembangan dan kemajuan pendidikan guna meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan (Renata Ginting et al., 2022).

Kehadiran teknologi pada saat ini memiliki perkembangan yang sangat pesat bagi kehidupan manusia. Di bidang pendidikan, literasi teknologi dan informasi telah lama dipraktikkan, serupa dengan pengajaran di kelas, administrasi sekolah, dan pengembangan kurikulum. Salah satu penerapan dalam bidang pendidikan seperti memanfaatkan sarana multimedia dan media internet dalam proses pembelajaran (Akbar & Noviani, 2019). Hal tersebut dapat mempengaruhi suasana pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa.

Meningkatkan minat siswa dalam belajar dan menjadikan pembelajaran lebih interaktif bila menggunakan media. Namun, guru seringkali menggunakan metode ceramah dalam pengajaran, yang membuat siswa cepat merasa bosan dan sering kali menjadi tidak fokus selama proses pembelajaran. Hal ini juga mengakibatkan siswa tidak dapat mempelajari materi yang telah diajarkan guru secara efektif. Selain itu, karena terbiasa hanya menerima informasi dari guru, siswa menjadi peserta kelas yang pasif sehingga pembelajaran menjadi kurang interaktif. Perlu adanya inovasi dalam bidang pengembangan media pengajaran yang dapat dilakukan melalui penggunaan berbagai alat dan sumber pengajaran. Inovasi yang dimaksud adalah penggabungan gambar, teks, grafik, suara dan video (Susanti, 2022)

(Manurung, 2021) mengartikan bahwa multimedia interaktif merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dll. yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Berbagai media, termasuk gambar, video, teks, grafik, animasi, dan grafik interaktif yang disimpan dalam file digital (media terkomputerisasi), digunakan untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat umum. Dalam evolusi media pendidikan di sekolah, multimedia interaktif bisa menjadi salah satu terobosan inovasi.

Penyampaian materi IPAS kepada peserta didik harus sesuai dengan tingkat intelektualitasnya, mengingat materi pembelajaran IPAS mempunyai sifat abstrak.. Menurut (Satria et al., 2023), Siswa sekolah dasar yang masih berada

pada tahap perkembangan berpikir konkret maka memerlukan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam memahami materi. IPAS mengacu pada metode pengajaran yang sistematis dalam penggunaannya. Secara umum pendidikan IPAS menggunakan metode observasi dan eksperimen untuk mengajarkan tentang fenomena alam. Pada pembelajaran IPAS, media yang digunakan masih bersifat konvensional yaitu hanya memanfaatkan lingkungan sekitar (Herlina, 2019). Karena materi pembelajaran IPAS yang bersifat abstrak sering kali menyebabkan kebingungan pada siswa dan mengakibatkan kesalahan dalam pemahaman konsep IPAS, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri Kraksaan Wetan 1, dalam proses pembelajaran guru-siswa, lingkungan sekitar hanya dijadikan sebagai media pengajaran, khusus untuk pembelajaran IPAS. Hal ini dapat digambarkan sebagai media pengajaran tradisional, yang hanya digunakan di lingkungan sekolah. Pembelajaran IPAS yang dilakukan biasanya meliputi membaca, menulis, menyimak, dan terkadang pengamatan. Dengan minimnya media pembelajaran yang ada di sekolah, Peserta didik kesulitan dalam menemukan contoh pada materi yang disampaikan, hal ini dikarenakan salah satunya yaitu pembelajaran yang tidak menggunakan media.

Berdasarkan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran IPAS, terlihat bahwa prosesnya masih relatif rendah. Peran teknologi pada pembelajaran adalah memfasilitasi terbentuknya hubungan secara kolaboratif dan membangun makna dalam konteks yang lebih mudah dipahami (Fauzani Nento, 2020). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran saat ini hanya terbatas pada

menampilkan gambar, slide, dan video, sementara media tersebut belum dikembangkan menjadi bentuk multimedia yang interaktif. Setiap ruang kelas di sekolah memiliki LCD, meskipun hanya digunakan untuk menampilkan slide dan grafik.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Kraksaan Wetan 1, didapatkan bahwa proses pembelajaran di kelas IV yaitu menggunakan kurikulum merdeka. Guru kelas IV menyatakan bahwa siswa senang belajar bila menggunakan media pembelajaran dengan ditampilkan gambar atau diajak menonton video pembelajaran yang berkaitan dengan materi yang diajarkan, namun siswa akan lebih tertarik untuk belajar bila pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media belajar menggunakan teknologi seperti HP, karena berdasarkan karakteristik siswa saat ini sudah melek teknologi dan HP sudah menjadi barang yang menarik untuk dioperasikan apalagi media yang digunakan dalam pembelajaran memanfaatkan teknologi dalam penggunaannya dimana media tersebut bisa menampilkan gambar, video maupun audio secara bersamaan dan siswa dapat menggunakan sendiri media tersebut sehingga terjadi interaksi antara siswa dengan media yang digunakan dan pembelajaran akan dirasa jauh lebih menyenangkan. Maka dari itu perlu adanya inovasi dalam mengembangkan suatu media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil analisis kebutuhan yang ditemukan yaitu masih minimnya media yang digunakan pada pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPAS kelas IV SD yang hanya memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media. Pengajaran yang kurang memuaskan menyebabkan siswa menjadi lesu dan merasa tidak tenang ketika mengikuti proses pembelajaran. Siswa secara individual menjadi

pembelajar pasif, dan tujuan pembelajaran tidak tercapai. Hasil analisis kebutuhan tersebut juga didapatkan dari hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN Kraksaan Wetan 1 bahwa pada kelas IV dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yaitu dengan mengembangkan multimedia interaktif dalam pembelajaran. multimedia interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaanya (Noerr, 2021). Penggunaan multimedia interaktif dapat membantu guru untuk mengkontruksi pengetahuan awal siswa dengan menampilkan fenomena alam sesuai dengan konsep yang dipelajari. Multimedia interaktif pembelajaran yang saya buat berbentuk animasi mengenai perubahan wujud zat, yang memiliki beberapa keunggulan seperti ada bagian start di awal kemudian beberapa bagian lainnya seperti materi, video pembelajaran, game, dan soal evaluasi, yang dimana terdapat jawaban dan skor pada saat selesai menjawab soal.

Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa multimedia interaktif memiliki karakteristik khusus yang lebih efektif dalam desain agar sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. karakteristik ini terbukti berhasil menunjukkan keunggulan dari multimedia interaktif. Seperti menurut (Wulandari et al., 2022) adalah dapat memberikan model yang lebih realistis kepada siswa sehingga siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Dari keunggulan-keunggulan tersebut peneliti ingin mengembangkan multimedia interaktif ini agar siswa lebih aktif dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan, karena pada pengamatan di SDN

Kraksaan Wetan 1 banyak siswa yang tidak mendengarkan penjelasan mengenai materi pembelajaran jika hanya menggunakan metode ceramah saja, kelas cenderung ramai, dan siswa asik mengobrol sendiri. Siswa lebih focus saat diadakan permainan atau menampilkan ppt dan video pada saat pembelajaran berlangsung.

Peneliti terdahulu yang digunakan peneliti untuk mendukung rancangan ini merupakan penelitian dari Kurniawan, Candra Yogi (2023). Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif TOWAP pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas 5. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media interkatif, sedangkan untuk perbedaaanya terletak pada kurikulum, kelas , dan mata pelajaran yang digunakan serta keunggulan yang ada pada media saya yaitu adanya audio tidak hanya menampilkan visual saja, serta adanya video pembelajaran animasi yang tidak ada pada multimedia milik peneliti sebelumnya.

Berdasarkan informasi di atas, penelitian dan pengembangan media pendidikan akan dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan meningkatkan pelaksanaannya. Penelitian ini berjudul **“Pengembangan Multimedia Interkatif *Click And Learn* Pada Materi Perubahan Wujud Zat di Kelas IV SD.”**

B. Rumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang dan hasil observasi maka dapat disimpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu : “Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis multimedia Interaktif Pada Materi Perubahan Wujud Zat di Kelas IV SD?”

C. Tujuan Penelitian & Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk “Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis multimedia Interaktif Pada Materi Perubahan Wujud Zat Untuk Siswa Kelas IV SD”

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

1. Konten

- a. Media pembelajaran *click and learn* berbasis multimedia interaktif dikembangkan untuk pembelajaran IPAS Materi Perubahan Wujud Zat
- b. Elemen : Pemahaman IPAS
- c. Capaian Pembelajaran (CP)
Peserta didik mampu mengidentifikasi proses perubahan wujud zat beserta perubahannya dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Tujuan Pembelajaran (TP)
Peserta didik mampu mengidentifikasi wujud zat dan perubahan bentuk dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran
 1. Dengan pengamatan pada *Click And Learn* yang ditampilkan, peserta didik dapat **Mengidentifikasi (C1)** prosedur terkait pembelajaran wujud zat beserta perubahannya.
 2. Dengan mengamati pada *Click And Learn* yang ditampilkan, peserta didik dapat **Menentukan (C3)** contoh perubahan wujud zat dalam kehidupan sehari-hari.
 3. Dengan menggunakan media ajar peserta didik dapat **mempresentasikan (C5)** terkait wujud zat beserta perubahannya.

2. Konstruk

Tampilan

- a. Bentuk multimedia interaktif
- b. Resolusi : 1920 x 1080 pixel
- c. *Baground animation* dan berwarna

Baground animation : Kombinasi Biru

Gambar : Logo PGSD, Pesawat, Balon, Mahkota, Awan, dan Gunung

- d. Menu :

Materi : terdapat materi tentang macam-macam perubahan wujud zat

Video Belajar : terdapat video animasi belajar tentang contoh wujud zat dalam kehidupan sehari-hari

Game : terdapat game mancocokkan, dimana siswa dapat menyeret gambar pada pernyataan yang benar dan diakhir *game* terdapat waktu penyelesaian yang telah digunakan.

Evaluasi : terdapat soal evaluasi tentang perubahan wujud zat yang terdiri dari 10 soal dimana di akhir jawaban terdapat skor yang diperoleh.

- e. Aplikasi Editing : *Smart Apps Creator* dan Canva

E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan

a. Manfaat teoritis

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan satu kajian penting sekaligus informasi tentang cara membuat, memanfaatkan, dan mengembangkan multimedia interaktif di kelas IPA bagi siapa saja yang terdaftar di lingkungan pendidikan.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan opsi pembelajaran IPA kepada siswa untuk dapat mengakses materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan meningkatkan kesadaran terhadap media alternatif pendidikan yang menarik dan bermanfaat untuk kegiatan pembelajaran IPA.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan untuk meningkatkan produktivitas guru dan meningkatkan standar dalam proses pengajaran.

4. Bagi Peneliti

Memberikan pengetahuan tentang multimedia interaktif sebagai alat untuk mengajar, yang pada akhirnya akan menjadikan Anda seorang guru yang unggul.

5. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber acuan serta pedoman dalam mengembangkan media berbasis multimedia interaktif untuk melaksanakan penelitian selanjutnya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

Pengembangan media berbasis multimedia interaktif ini mempunyai asumsi dan keterbatasan sebagai berikut :

1. Asumsi

- a. SDN Kraksaan Wetan 1 sudah menerapkan kurmer. Fokus kurikulum merdeka ini adalah pada muatan esensial, pengembangan karakter, dan kompetensi siswa.
- b. Kondisi serta sarana dan prasarana pada SDN Kraksaan Wetan 1 telah memadai seperti adanya LCD, Proyektor dan juga diperbolehkan menggunakan HP untuk menerapkan media belajar berbasis multimedia interaktif.
- c. Guru dapat menggunakan multimedia interaktif untuk membantu serta menjelaskan materi Perubahan Wujud Zat di kelas IV.
- d. Siswa kelas IV dapat menggunakan multimedia interaktif materi Perubahan Wujud Zat pada *smart phone android*.

2. Keterbatasan Pengembangan

1. Multimedia interaktif yang dikembangkan hanya digunakan untuk membahas terkait muatan IPAS.
2. Multimedia interaktif yang dikembangkan hanya digunakan untuk membahas materi Perubahan Wujud Zat.
3. Uji coba yang dilakukan hanya pada siswa kelas IV SDN Kraksaan Wetan 1

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam pemahaman serta penafsiran dalam penelitian dan pengembangan dibuat definisi operasional sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran.

2. Multimedia interaktif

multimedia interaktif merupakan bentuk media yang menggabungkan banyak unsur seperti teks, animasi, gambar bergerak, video, dan audio yang dilengkapi alat pengontrol untuk pengguna dapat memilih proses selanjutnya secara aktif.

3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan gabungan antara mata pelajaran IPA dan IPS.

4. Materi (Perubahan Wujud Zat)

Pada materi tersebut menjelaskan tentang jenis-jenis perubahan wujud zat beserta contohnya.

5. Media (*Click And Learn*)

Click And Learn merupakan media belajar berbasis interaktif yang di dalamnya terdapat menu belajar yang terdiri dari materi, video belajar, game, dan evaluasi.

