

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penyelenggaraan pendidikan di Sekolah Dasar (SD) bertujuan untuk membekali siswa untuk hidup bermasyarakat dan dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Pada dasarnya pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang bertujuan untuk mencerdaskan peserta didik agar berkembangnya pengetahuan, ketrampilan maupun tingkah laku peserta didik. Proses pendidikan pada kegiatan pembelajaran akan berjalan dengan lancar, efektif dan interaktif ketika Kurikulum menjadi penyangga utama dalam proses pembelajaran.

Sejak tahun 2013, Kurikulum yang diterapkan di SD adalah Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 ini merupakan Kurikulum pembaruan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), perubahan Kurikulum ini bertujuan untuk menjadikan pendidikan di Indonesia lebih baik lagi dari sebelumnya. Kurikulum 2013 ini menuntut guru agar kreatif dan inovatif dalam penyampaian materi sehingga siswa dapat dengan mudah dalam menyerap materi. Dalam Kurikulum 2013 yang dipakai di SD pembelajaran dilakukan secara terintegrasi, salah satu kompetensi yang ada pada kurikulum 2013 ini adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA menjadi salah satu mata pelajaran wajib yang termuat dalam kurikulum SD.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang mengajarkan tentang alam dan lingkungan yang ada di sekitar kita. Mata pelajaran IPA di SD bertujuan untuk mengajarkan siswa tentang konsep konsep dasar dan memperkenalkan kepada siswa tentang alam sekitar dan lingkungan. Permana dan Nourmavita (2017:79) mendefinisikan bahwa pembelajaran IPA adalah pembelajaran yang sangat penting bagi siswa karena IPA mempelajari ilmu tentang alam dan lingkungan sekitar.

Proses pembelajaran IPA di SD seharusnya menggunakan ketrampilan dalam kegiatan pembelajarannya, sehingga siswa dapat memahami materi -materi yang diajarkan oleh guru dari pengalamannya, Namun pada kenyataannya, pembelajaran selama ini hanya terpusat pada penyampaian materi dari buku teks saja, kurangnya ketrampilan pendidik dalam penyampaian materi menyebabkan siswa kurang maksimal dalam menyerap materi. Oleh karena itu, agar siswa tidak hanya terpaku pada buku paket saja maka diperlukan adanya inovasi dalam pembelajaran, salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Sebagaimana yang dikatakan oleh Sanaky (2013:4) bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu yang berfungsi dan dapat digunakan sebagai penyampaian pesan dalam pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pengajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi akan mempermudah guru dalam

penyampaian materi. Pada dasarnya pemakaian media pembelajaran bertujuan sebagai alat bantu mengajar guru, dengan media pembelajaran diharapkan dapat memberikan pengalaman konkret siswa, memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran, dan mempermudah siswa dalam menerima dan memahami materi sehingga pembelajaran tidak monoton dan membosankan.

Pemilihan media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa, sehingga konsep pembelajarannya akan mudah dipahami oleh siswa, selain itu pemilihan media pembelajaran harus menarik perhatian siswa sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan serta memberikan pengalaman konkret siswa. Hal ini sesuai dengan teori piaget bahwa rata-rata usia anak SD di Indonesia yaitu berpijak pada usia 6 – 12 tahun, yang mana anak berada pada masa operasional konkret maka kehadiran mediapun sangat penting untuk menunjang pembelajaran IPA di SD.

Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan Putra (2014:268) diketahui bahwa pembelajaran IPA di SD masih jarang menggunakan media pembelajaran khususnya yaitu multimedia interaktif, namun pelaksanaan pembelajaran IPA di SD masih menggunakan metode konvensional atau mengacu pada buku teks saja, padahal pemanfaatan multimedia interaktif lebih efektif untuk menyajikan materi-materi belajar yang abstrak menjadi lebih jelas dalam pembelajaran.

Selain itu, penelitian lain dilakukan oleh Hanna (2016:54) mengungkapkan bahwa pembelajaran IPA di SD permasalahan yang muncul sekarang ini adalah berasal dari guru, pada proses pembelajaran guru hanya mengacu pada buku LKS saja. Guru masih jarang menggunakan media dalam pembelajaran khususnya media yang berbasis multimedia, multimedia merupakan komponen yang sangat penting untuk menunjang pemahaman siswa dalam memahami suatu konsep, karena dengan menggunakan multimedia interaktif ini pembelajaran IPA yang banyak memuat konsep- konsep abstrak akan mengalami pengkonkretan

Penelitian lain dilakukan oleh Hermono dan Hakim. (2012:42) diketahui bahwa pelaksanaan proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA di SD guru kurang bisa membangkitkan motivasi terhadap pembelajaran, siswa tidak memperhatikan penjelasan guru dan penyampaian materi kurang menarik. Pembelajarannya terasa membosankan karena pembelajaran bersifat teoristis tanpa dukungan media, khususnya media berbasis multimedia interaktif.

Berdasarkan penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran di SD pada khususnya pembelajaran IPA masih jarang menggunakan media dalam proses pembelajarannya, khususnya yaitu media berbasis multimedia interaktif. Sehingga mengakibatkan siswa sulit dalam menyerap materi dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut sependan dengan SDN 2 Brabo dalam

proses pembelajarannya pada mata pelajaran IPA masih belum memanfaatkan media berbasis multimedia interaktif.

Pada dasarnya multimedia interaktif adalah suatu media yang di dalamnya dipadukan oleh beberapa macam unsur media seperti audio, animasi, teks, video dan juga suara yang dikemas menjadi file digital dan dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan yang dapat menciptakan hubungan 2 arah serta merangsang perhatian dan kemauan belajar siswa. Sehingga multimedia interaktif ini akan mempermudah siswa untuk memahami materi, hal ini dikarenakan pembelajaran IPA yang banyak memuat konsep konsep abstrak akan mengalami pengkonkretan. Selain itu multimedia interaktif ini kualitas ketahanannya dapat bertahan selama berbulan bulan dibandingkan media cetak.

Jenis program yang sering di gunakan untuk membuat multimedia interaktif adalah program Adobe Flash. Adobe Flash merupakan program yang sangat bagus untuk pembuatan animasi, namun kelemahannya tidak semua guru bisa menggunakan program flash untuk membuat multimedia interaktif karena di dalam pembuatannya menggunakan bahasa pemrograman. Salah satu program yang dapat digunakan untuk membuat multimedia interaktif adalah aplikasi Articulate Storyline. Articulate sendiri merupakan aplikasi yang di dalamnya memuat fitur flash dan interface yang tampilannya seperti Power Point, di dalamnya juga menyediakan banyak template yang bisa dimanfaatkan untuk pembuatan multimedia interaktif. Tampilan sederhana yang ada pada

aplikasi articulate yang menyerupai Microsoft Power Point ini akan memungkinkan guru yang awam bisa menggunakannya dengan mudah membuat multimedia interaktif karena didalamnya tidak menggunakan bahasa pemrograman.

Salah satu materi yang dapat diaplikasikan dalam multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline ini adalah sistem pencernaan pada manusia dan hewan serta cara merawat alat pencernaan pada manusia, yang mencakup mengenai bagian-bagian dan fungsi masing-masing alat pencernaan pada hewan, bagian-bagian alat pencernaan pada manusia serta fungsi, gangguan dan cara merawatnya. Articulate Storyline ini cocok digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif karena didalamnya banyak memuat menu menu yang sederhana untuk menambahkan teks, gambar, animasi, kuis maupun video sehingga materi yang abstrak akan menjadi konkret. Penggunaan multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline ini pada materi sistem pencernaan pada hewan dan manusia menjadikan pembelajaran lebih menarik, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi sistem pencernaan pada hewan dan manusia dengan detail melalui materi yang disajikan pada multimedia interaktif, sehingga siswa dapat termotivasi untuk belajar dengan aktif, serta guru dapat mengevaluasi hasil belajar siswa melalui kuis yang telah disajikan pada media interaktif sehingga siswa merasa senang dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diketahui bahwa masalah timbul karena kurangnya media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran terutama pada pelajaran IPA tentang sistem pencernaan pada manusia dan hewan sehingga membuat pemahaman siswa rendah. Oleh karena itu, agar dapat membuat pemahaman siswa meningkat dalam mempelajari materi sistem pencernaan pada manusia dan hewan, dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan efektif agar siswa lebih mudah dalam menyerap materi mengenai sistem pencernaan pada manusia dan hewan. Multimedia interaktif merupakan suatu media yang dibutuhkan siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA. Karena multimedia interaktif banyak memuat animasi yang menarik perhatian siswa, sehingga siswa akan lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dibutuhkan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam mempelajari sistem pencernaan pada manusia dan hewan, maka penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline sebagai solusi untuk menarik perhatian siswa dalam mempelajari materi sistem pencernaan pada manusia dan hewan di kelas V SD.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan diatas dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline pada materi sistem pencernaan pada manusia dan hewan kelas V SD?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline pada materi sistem pencernaan pada manusia dan hewan kelas V SD?
3. Bagaimana kepraktisan pengembangan multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline pada materi sistem pencernaan pada manusia dan hewan kelas V SD?
4. Bagaimana keefektifan pengembangan multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline pada materi sistem pencernaan pada manusia dan hewan kelas V SD?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline pada materi sistem pencernaan pada manusia dan hewan kelas V SD.
2. Mengetahui kelayakan multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline pada materi sistem pencernaan pada manusia dan hewan kelas V SD.

3. Mengetahui kepraktisan multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline pada materi sistem pencernaan pada manusia dan hewan kelas V SD.
4. Mengetahui keefektifan multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline pada materi sistem pencernaan pada manusia dan hewan kelas V SD.

D. Manfaat Penelitian

Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran ini diharapkan dapat menghasilkan manfaat bagi peningkatan kualitas pendidikan, sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan referensi dalam pelaksanaan pembelajaran kepada guru di sekolah, khususnya di Sekolah Dasar untuk meningkatkan proses pembelajaran sehingga berdampak pada mutu pendidikan, serta menambah wawasan pengetahuan pada peneliti, guru, siswa dan pembacanya.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Siswa: Dapat meningkatkan pemahaman materi yang dipelajari siswa serta memberikan pengalaman baru pada materi sistem pencernaan pada manusia dan hewandi kelas V SD.
- 2) Bagi Guru: Dapat meningkatkan pengetahuan guru mengenai media pembelaran interaktif, serta mempermudah guru dalam

penyampaian pada materi sistem pencernaan pada manusia dan hewani kelas V.SD

- 3) Bagi Sekolah: Meningkatkan pengetahuan guru dan siswa pada proses pembelajaran di Sekolah Dasar serta memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline.