

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu sebagai pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Pendidikan merupakan usaha sadar, yang dilakukan dalam bentuk pembelajaran dimana ada pendidik yang melayani para peserta didiknya melakukan kegiatan belajar, dan pendidik menilai atau mengukur tingkat keberhasilan belajar peserta didik tersebut dengan prosedur yang ditentukan. Pendidikan itu sendiri merupakan pengajaran yang diselenggarakan umumnya di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal merupakan salah satu lembaga pendidikan yang menjadi tempat proses belajar mengajar berlangsung. Belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Tetapi, dimasa pandemi Covid-19 pendidik tidak bisa melakukan interaksi langsung dengan peserta didik. Interaksi yang bernilai edukatif tidak maksimal diterima peserta didik dikarenakan kegiatan belajar yang dilakukan sekolah hanya menggunakan pembelajaran secara luring dan daring. Pemanfaatan teknologi ini mendorong upaya pemerintah dalam pembelajaran dimasa pandemi Covid-19.

Teknologi berkembang sangat pesat menjadikan proses pembelajaran tidak lagi dimonopoli oleh adanya kehadiran peserta didik didalam kelas. Peserta didik dapat

belajar dimana dan kapan saja. Tetapi karena kurangnya sarana dan prasarana sekolah, peserta didik belajar hanya menggunakan buku yang diterima dari pemerintah.

Pendidik yang hanya bersumber pada buku guru menjadikan pembelajaran kurang menarik minat peserta didik dalam menerima informasi yang diberikan oleh pendidik. Oleh karena itu, perlu adanya penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebagai alat bantu untuk memperjelas informasi yang disampaikan oleh pendidik. Hal ini sesuai yang dikemukakan oleh AECT (*Association of education and communication technolog*) “media sebagai gejala bentuk dan saluran yang digunakan menyampaikan pesan atau informasi”.

Media pembelajaran diakui sebagai salah satu faktor keberhasilan dalam belajar. Dengan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif peserta didik dapat termotivasi, terlibat aktif secara fisik maupun psikis, memaksimalkan seluruh indra peserta didik dalam belajar, menjadikan pembelajaran lebih bermakna, dan peserta didik mendapatkan pengalaman langsung. Dalam pembelajaran IPA menggunakan teknologi sangat berpengaruh pada hasil belajar, karena pembelajaran IPA di kelas tinggi yang bersifat abstrak, oleh karena itu dengan adanya media pembelajaran berbasis multimedia interaktif peserta didik dapat melihat langsung bagaimana proses sistem peredaran di dalam tubuh manusia.

Pelajaran IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat menyesuaikan diri terhadap fenomena dan perubahan-perubahan di lingkungan sekitar dirinya. Dengan kata lain pembelajaran IPA bertujuan untuk mengembangkan potensi diri

peserta didik melalui pemberian pengalaman dengan cara menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Pengembangan potensi diri peserta didik akan berjalan dengan efektif apabila seorang pendidik mampu menggunakan metode dan media mengajar yang tepat. Dimasa pandemik covid-19 peserta didik tidak dapat belajar secara tatap muka, oleh karna itu diperlukan media berbasis teknologi agar mempermudah proses pembelajaran secara daring. Dalam penerapan metode serta media pembelajaran yang dipilih pendidik dalam memberikan suatu materi pelajaran sangat menentukan terhadap keberhasilan proses pembelajaran, terutama yang harus diperhatikan pendidik adalah dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran di sekolah dasar masih sangat kurang memadai, sebab pengetahuan pendidik akan teknologi juga menjadi kendala dalam proses pembelajaran daring.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada hari Rabu 23 September 2020 di SD Negeri 101928 Rantau Panjang Kec. Pantai Labu peneliti melihat media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Power Point* belum memadai di SD Negeri Rantau Panjang. Sesuai hasil wawancara peneliti dengan wali kelas kelas V menyatakan bahwa selama pembelajaran pendidik menggunakan media pembelajaran pasif berupa gambar di karton, dan selama masa pandemik covid-19 pembelajaran dilakukan secara daring. Oleh karena itu, perlu adanya pengenalan dalam belajar menggunakan teknologi kepada pendidik dan peserta didik. Dan peneliti melihat hasil belajar peserta didik yang rendah di kelas V SD Negeri 101928 Rantau Panjang setelah melaksanakan observasi ke sekolah tersebut. Hal ini terbukti dari hasil analisis nilai

harian IPA Tema 4 materi sistem peredaran darah manusia dan hewan, hasil belajar peserta didik harus memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu dengan memperoleh nilai 75. Peserta didik kelas V SD Negeri 101928 Rantau Panjang memperoleh nilai ulangan IPA materi sistem peredaran darah pada manusia dibawah rata-rata 55% (tidak tuntas) dari 22 peserta didik yang mendapat nilai di atas 75 hanya 12 orang dan yang mendapat nilai kurang dari 75 sebanyak 11 orang. Hasil belajar yang rendah selama masa pandemik covid-19, peneliti melihat dari ketiadaan media pendukung belajar saat menyampaikan materi IPA. Pendidik hanya memberikan tugas-tugas yang ada di buku paket, sehingga pengetahuan peserta didik hanya diperoleh dari teks bacaan yang terdapat di dalam buku paket peserta didik.

Keterbatasan media pendukung pembelajaran mengakibatkan proses belajar peserta didik tidak maksimal. Media membantu penyampaian pesan, dan isi pelajaran serta dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar. Ketiadaan media pembelajaran selama proses pembelajaran daring menjadi kendala pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran. Selama masa pandemic covid-19 penyampaian materi kurang maksimal karena para peserta didik melakukan pembelajaran daring. Dan sebelum masa pandemic covid 19 pendidik juga memiliki kendala yaitu waktu, dalam menyampaikan materi sistem peredaran darah pendidik terkendala oleh keterbatasan waktu, karena saat menggambar proses peredaran darah banyak waktu yang digunakan hanya untuk menggambar materi di papan tulis. Sehingga pendidik mempunyai waktu terbatas dalam menjelaskan materi tersebut.

Berdasarkan keterangan tersebut serta belum adanya produk berupa pengembangan media berbasis multimedia interaktif menggunakan *Power Point* untuk

mendukung kegiatan pembelajaran IPA di SD Negeri 101928 Rantau Panjang, oleh karena itu peneliti berinisiatif mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Power Point* dengan materi pembelajaran sistem peredaran darah pada manusia di kelas V SD Negeri 101928 Rantau Panjang T.A 2020/2021.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka identifikasi masalah sebagai berikut :

- a. Hasil belajar peserta didik rendah disebabkan pembelajaran kurang menarik
- b. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif kurang memadai, dikarenakan kurangnya pemahaman pendidik akan teknologi
- c. Sarana dan Prasarana pembelajaran berbasis teknologi kurang memadai
- d. Pendidik lebih banyak menggunakan media pembelajaran pasif berupa gambar di karton, sehingga membuat peserta didik menjadi bosan dalam belajar.
- e. Sumber belajar yang digunakan pendidik hanya menggunakan buku cetak/paket dari pemerintah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas dan mengingat keterbatasan penulis dari segi waktu karena masa pandemi Covid-19 menyulitkan peneliti untuk melakukan penelitian yang lebih jauh. Oleh karena itu peneliti memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Power Point* pada materi sistem peredaran darah pada manusia tema 4

subtema 1 di kelas V SD Negeri 101928 Rantau Panjang Kec. Pantai Labu Tahun Ajaran 2020/2021.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada batasan masalah, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Power Point* materi sistem peredaran darah pada manusia sebagai media pembelajaran di SD Negeri 101928 Rantau Panjang Tahun 2020/2021?
- b. Apakah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Power Point* materi sistem peredaran darah pada manusia layak digunakan sebagai media pembelajaran di SD Negeri 101928 Rantau Panjang Tahun 2020/2021?
- c. Apakah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Power Point* materi sistem peredaran darah pada manusia efektif digunakan sebagai media pembelajaran di SD Negeri 101928 Rantau Panjang?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

- a. Mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Power Point* materi sistem peredaran darah pada manusia di kelas V SD Negeri 101928 Rantau Panjang Tahun 2020/2021
- b. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Power Point* materi sistem peredaran darah pada manusia di kelas V SD Negeri 101928 Rantau Panjang T.A 2020/2021

- c. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Power Point* materi sistem peredaran darah pada manusia di kelas V SD Negeri 101928 Rantau Panjang T.A 2020/2021

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1.6.1 Manfaat Teoritis

- a. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dengan demikian dapat memberikan pemikiran yang teratur dan kontinu, dan tidak mudah dilupakan,
- b. Memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan peserta didik dengan memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu
- c. Meletakkan dasar berfikir sehingga akan mendorong peserta didik untuk bertanya dan berdiskusi tentang apa yang ingin diketahui.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta Didik, dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri 101928 Rantau Panjang Tahun 2020/2021 dan agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik
- b. Bagi Guru, pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia dapat memfasilitasi peserta didik dalam mempelajari materi abstrak dengan mudah.
- c. Bagi Sekolah, hasil produk media pembelajaran ini dapat memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang

dilakukan oleh pendidik dan sekolah dapat mendukung pendidik untuk menciptakan media yang lebih bervariasi lagi.

- d. Bagi Peneliti, sebagai bahan masukan peneliti untuk memperluas wawasan peneliti tentang pengembangan media belajar berbasis multimedia interaktif yang sesuai dalam materi sistem peredaran darah pada manusia.
- e. Bagi Peneliti Lain, sebagai pedoman untuk melakukan penelitian lebih lanjut pada pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan Power Point.

