

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang menjadi tolak ukur untuk kemajuan dan pencapaian prestasi dari suatu bangsa. Sekolah dasar (SD) merupakan tahap awal anak dalam memahami konsep dasar yang diterima anak sebagai daya pikir siswa untuk kejenjang berikutnya. Hal ini berarti bahwa peningkatan mutu pendidikan merupakan tantangan paling penting didalam pelaksanaan pembangunan pendidikan nasional. Agar mampu berperan dalam persaingan global, maka sebagai bangsa kita perlu terus mengembangkan dan meningkatkan mutu sumber daya manusia. Peningkatan mutu sumber daya manusia merupakan kenyataan yang harus dilakukan secara terencana, terarah, intensif, efektif dan efisien dalam proses pembangunan, kalau tidak ingin bangsa ini kalah bersaing dalam menjalani era globalisasi tersebut.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (*IPTEK*) dewasa ini telah membawa perubahan pesat dalam aspek kehidupan manusia. Berdasarkan Perkembangan Ilmu dan Teknologi tersebut, hal ini dapat dimanfaatkan untuk pengembangan dan pembelajaran seiring dengan perkembangan dibidang pendidikan. Media pembelajaran juga sangat membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran yang diajarkan, selain itu dengan media pembelajaran guru dengan mudah menampilkan benda yang besar dan berat, serta benda-benda yang kecil yang sulit dilihat siswa.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 12 Oktober 2020 pada salah satu guru di SD Negeri 130002 Tanjungbalai terutama pada guru kelas V adanya masalah yang ditemukan pada saat masa pandemi COVID-19 ini pembelajaran dilakukan secara daring, yang hanya memanfaatkan sumber belajar buku serta hanya menggunakan media berupa gambar yang sifatnya kurang menarik yang dapat menimbulkan kebosanan siswa saat mengikuti pelajaran dan kurangnya pemanfaatan media berbasis IT. Berdasarkan alasan tersebut seharusnya guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu guru di masa pandemi COVID-19 melalui pembelajaran daring. Adapun solusi dari permasalahan tersebut dengan mengembangkan media multimedia pembelajaran interaktif yang memuat beberapa gabungan diantaranya teks, audio, gambar, animasi, serta tes evaluasi. Media pembelajaran interaktif mampu menunjang pembelajaran jarak jauh dikarenakan dapat menarik minat belajar siswa agar pelaksanaan proses pembelajaran menjadi lebih mudah disampaikan saat pembelajaran daring yang dilakukan pada masa pandemi COVID-19 saat ini.

Berdasarkan paparan diatas, media multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* masih relevan digunakan. media pembelajaran ini juga memudahkan siswa dalam pembelajaran jarak jauh dimasa pandemi COVID-19 karena sifatnya yang praktis, dan mudah digunakan.

Berdasarkan pada penelitian yang akan dilakukan ini, Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia pembelajaran interaktif. Adapun program untuk pembuatan multimedia pembelajaran interaktif yang akan digunakan peneliti adalah aplikasi *Articulate Storyline*. *Articulate*

Storyline adalah satu diantara media *authoring tools* yang dipergunakan sebagai media pembelajaran interaktif dengan konten yang berisi gabungan teks, gambar, suara, animasi, dan video. *Articulate Storyline* cukup mudah dipelajari oleh pemula, terutama untuk para pendidik yang telah memiliki dasar membuat media pembelajaran berbasis Power Point dikarenakan aplikasi *Articulate Storyline* memiliki fungsi yang sama dengan Ms. Power Point.

Pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif, siswa dapat termotivasi untuk mempelajari materi karena menarik dan menyenangkan. Selain itu, siswa lebih mudah memahami materi karena materi yang bersifat abstrak divisualisasikan dengan gambar, suara, animasi, dan video. Siswa juga akan aktif dalam pembelajaran, karena media bersifat interaktif dengan menggabungkan unsur gambar, suara, dan gerak dalam satu media.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis melakukan penelitian dengan judul: **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Tema Udara Bersih Bagi Kesehatan Subtema 1 Cara Tubuh Mengolah Udara Bersih dikelas V SD Negeri 130002 Tanjungbalai”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka beberapa masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Dalam menyampaikan materi guru hanya menggunakan media yang berjenis media visual dan gambar.
2. Kurangnya pemanfaatan sarana dan prasarana disekolah seperti *infocus*, *laptop* dan *speaker*.

3. Guru belum pernah menggunakan media berbasis multimedia pembelajaran interaktif untuk pembelajaran di SD Negeri 130002 Tanjungbalai.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, agar penelitian ini dapat lebih fokus serta jangkauannya tidak terlalu luas, maka penelitian ini dibatasi pada masalah-masalah yang terkait penggunaan media pembelajaran yang belum digunakan secara optimal khususnya pada media interaktif yang memuat pembelajaran tematik. Untuk itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran interaktif yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Adapun media yang dikembangkan adalah multimedia pembelajaran interaktif tema 2 subtema 1 pembelajaran 1 dikelas V SD Negeri 130002 Tanjungbalai.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana validitas multimedia pembelajaran interaktif tema udara bersih bagi kesehatan subtema 1 cara tubuh mengolah udara bersih dikelas V SD Negeri 130002 Tanjungbalai”?
2. Bagaimana praktikalitas multimedia pembelajaran interaktif tema udara bersih bagi kesehatan subtema 1 cara tubuh mengolah udara bersih dikelas V SD Negeri 130002 Tanjungbalai”?

3. Bagaimana eektivitas penggunaan multimedia pembelajaran interaktif tema udara bersih bagi kesehatan subtema 1 cara tubuh mengolah udara bersih dikelas V SD Negeri 130002 Tanjungbalai”?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui validitas multimedia pembelajaran interaktif tema udara bersih bagi kesehatan subtema 1 cara tubuh mengolah udara bersih dikelas V SD Negeri 130002 Tanjungbalai”?
2. Mengetahui praktikalitas multimedia pembelajaran interaktif tema udara bersih bagi kesehatan subtema 1 cara tubuh mengolah udara bersih dikelas V SD Negeri 130002 Tanjungbalai”?
3. Mengetahui efektifitas penggunaan multimedia pembelajaran interaktif tema udara bersih bagi kesehatan subtema 1 cara tubuh mengolah udara bersih dikelas V SD Negeri 130002 Tanjungbalai”?

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru, siswa, sekolah dan penulis sendiri. Adapun manfaat penelitian ini dapat dilihat dari dua segi yaitu: manfaat teoritis dan manfaat praktis.

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan, dan sebagai referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tema Udara Bersih

Bagi Kesehatan Subtema 1 Cara Tubuh Mengolah Udara Bersih dikelas V SD Negeri 130002 Tanjungbalai serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi peserta didik

- a. Memberikan kemudahan kepada siswa dalam mempelajari pokok bahasan
- b. Menyediakan media pembelajaran tematik dengan tema “udara bersih bagi kesehatan” yang bisa digunakan oleh siswa secara mandiri di sekolah maupun di rumah.
- c. Meningkatkan motivasi belajar bagi peserta didik.
- d. Meningkatkan minat belajar siswa sehingga siswa fokus dalam proses pembelajaran

2. Bagi Guru

- a. Sebagai alternatif media bagi guru dalam memilih media pembelajaran untuk pembelajaran tematik.
- b. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tematik pada pokok bahasan.

3. Bagi Sekolah

Sebagai masukan untuk melengkapi atau mengadakan “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Tema Udara Bersih Bagi Kesehatan Subtema 1 Cara Tubuh Mengolah Udara Bersih dikelas V SD Negeri 130002 Tanjungbalai T.A 2020/2021”.

4. Bagi Peneliti

Dapat memberikan tambahan pengetahuan, wawasan, pengalaman serta mempersiapkan diri sebagai calon guru yang siap memanfaatkan teknologi modern dalam proses pembelajaran yang akan datang.

5. Bagi Peneliti Lainnya

Membantu peneliti menambah wawasan dalam mengembangkan ide baru pada penelitian pengembangan media multimedia pembelajaran interaktif.

