

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Pasal 1 ayat 1 disebutkan 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 spriritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.” Berdasarkan pernyataan tersebut dapat dikatan bahwa pendidikan merupakan proses pembelajaran yang diarahkan kepada perkembangan peserta didik untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.¹

Hampir semua orang dikenali pendidikan dan melaksanakan pendidikan. Sebab pendidikan tidak pernah terpisah dengan kehidupan manusia. Anak-anak menerima pendidikan dari orang tuanya dan manakala anak-anak ini sudah dewasa dan berkeluarga mereka juga akan mendidik anak-anaknya. Begitu pula dengan sekolah dan perguruan tinggi, para siswa dan mahasiswa dididik oleh guru dan dosen. Jadi, pendidikan dapat dikatakan sebuah proses atau kegiatan yang dilakukan oleh manusia. Bila kita pandang pendidikan sebagai sebuah proses, Maka proses tersebut akan berakhir pada tercapainya tujuan akhir pendidikan. Pendidikan merupakan sebuah sistem yang mengandung

¹ Wahab Jufri, *Belajar dan Pembelajaran sains*, (Bandung : Pustaka Rineka Cipta, 2013),45

aspek visi, misi, tujuan, kurikulum, bahan ajar, guru, murid, manajemen, sarana prasarana, biaya, lingkungan dan sebagainya.² Dan tujuan pendidikan dasar adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak dapat dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Dalam perkembangannya, ilmu pengetahuan telah merangsang timbulnya gejala beragam bagi kemajuan dunia yang secara baik telah membantu dalam setiap kebutuhan kelayakan hidup manusia. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai upaya dalam peningkatan mutu pendidikan. Terutama dalam penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.

Kecenderungan perubahan dan inovasi dalam dunia pendidikan akan terus terjadi dan berkembang di abad ke-21 sekarang ini. Perubahan tersebut diantaranya; lebih mudah dalam mencari sumber belajar, serta semakin meningkatnya peranan media dan multimedia dalam kegiatan pembelajaran. Kecenderungan perubahan dan inovasi tersebut, memiliki implikasi yang sangat luas dalam dunia pendidikan, yaitu perubahan dalam program pembaruan dan teknologi pembelajaran.³

Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam membentuk pribadi dan perilaku individu. Sebagian besar perkembangan individu diperoleh melalui kegiatan belajar. Belajar merupakan salah satu aktivitas yang dapat dilakukan baik

² Ibid, 91

³ Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), 1

secara psikologis maupun secara fisiologis. Aktivitas yang bersifat psikologis berupa proses mental, misalnya aktivitas berfikir, memahami, menelaah, menyimpulkan, membedakan, menganalisis, dan sebagainya. Sedangkan aktivitas yang bersifat fisiologis merupakan proses penerapan atau praktik, misalnya melakukan eksperimen atau percobaan, latihan, membuat karya (produk), apresiasi dan sebagainya.⁴ Menurut Rogers, belajar akan memiliki arti atau makna apabila yang dipelajarinya relevan dengan kebutuhan dan maksud peserta didik.⁵

Chippetta dalam Prasetyo (2013) mengutarakan bahwa hakikat IPA adalah sebagai *a way of thinking* (cara berfikir), *a way of investigating* (cara penyelidikan) dan *a vody of knowledge* (sekumpulan pengetahuan). Sebagai cara berfikir, IPA merupakan aktivitas mental (berpikir) orang-orang yang bergelut dalam bidang yang dikaji. Para ilmuwan berusaha mengungkap, menjelaskan serta menggambarkan fenomena alam. Ide-ide dan penjelasan suatu gejala alam tersebut disusun di dalam pikiran. Kegiatan mental tersebut didorong oleh rasa ingin tahu (*curriousty*) untuk memahami fenomena alam. Sebagai cara penyelidikan, IPA memberikan gambaran tentang pendekatan-pendekatan dalam menyusun pengetahuan. Sebagai sekumpulan pengetahuan, IPA merupakan susunan sistematis hasil temuan yang dilakukan para ilmuwan. Hasil temuan tersebut berupa fakta, konsep, prinsip, hukum, teori maupun modal ke dalam kumpulan pengetahuan sesuai dengan bidang kajiannya, misalnya biologi, kimia, fisika, dan sebagainya.⁶

⁴ Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktik dan Penilaian* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015),12

⁵ Chairul Anwar, *Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer (Formula Dan Penerapannya Dalam Pembelajaran)* (Yogyakarta: IRCiSoD, 2017),239

⁶ Nelly Wedyawati, Yasinta Lisa, *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*, (Yogyakarta : Budi Utama, 2019),1-2

Salah satu materi pada pelajaran IPA ekosistem. Tujuan materi tersebut adalah siswa mampu menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jarring-jaring makanan di lingkungan sekitar. Indikator yang harus dicapai oleh siswa adalah dapat mengidentifikasi jenis makanan di lingkungan sekitar. Jika tujuan dari materi ini dapat tercapai dengan maksimal maka sangatlah bermanfaat bagi siswa sebagai bekal selepas mereka lulus dari bangku sekolah. Tetapi pada kenyataannya kemampuan siswa dalam memahami materi ekosistem masih rendah. Selain itu juga faktor guru yang dalam menyampaikan materi masih bergantung pada materi yang ada di buku.

Dengan demikian guru harus mampu memberikan pemahaman yang jelas pada proses pembelajaran. Pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan, baik dalam pembawaan, pemilihan, strategi, metode, teknik, dan pendekatan bahkan dalam ketepatan penggunaan media. sehingga peranan guru sebagai fasilitator dan mediator menuntut guru mengetahui, memilih, merancang, dan menggunakan seluruh aspek pembelajaran yang dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan bermakna yang ditunjang dengan fasilitas dan sumber belajar.

Media yang semakin bervariasi menuntut guru untuk dapat memilih, merancang dan menggunakan media yang sesuai dengan perkembangan zaman. Penggunaan media yang pasif dan kurang optimal sehingga menimbulkan kondisi pembelajaran yang kurang kondusif, maka dengan ini perlu adanya media yang dapat memberikan solusi yang menggabungkan elemen media yang dapat mendesain lingkungan belajar yang ceria dalam memahami konsep pembelajaran. Media tersebut adalah multimedia interaktif ceria.

Menurut Gayeski dalam Munir, mendefinisikan multimedia sebagai kumpulam media berbasis komputer dan sistem komunikasi

yang memiliki peran untuk membangun, menyimpan, menghantarkan dan menerima informasi dalam bentuk teks, grafis, animasi, audio, video dan sebagainya.⁷

Berkaitan dengan peraturan pemerintah tentang standar nasional pendidikan yang menyangkut standar sarana dan prasarana, maka peneliti sangat signifikansi untuk melakukan. Disamping itu sebagai seorang guru harus mampu membuat pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Dikarenakan di sekolah tersebut kurangnya penggunaan multimedia interaktif maka peneliti ingin mencoba untuk mengembangkan pembelajaran multimedia interaktif.

Schramm mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Secara khusus, kata tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari satu sumber kepada penerima.⁸

Media pembelajaran MIC (Multimedia Interaktif Ceria) adalah sebuah multimedia yang dilengkapi oleh alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya dengan bentuk penyajian yaitu multimedia yang menggunakan konsep edutainment karena pendidikan dan hiburan digabung menjadi satu sehingga menjadi pembelajaran yang menyenangkan.

Melalui pengembangan media pembelajaran MIC tersebut siswa diharapkan lebih mudah dalam memahami pelajaran IPA pada tema

⁷ Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2012),2

⁸ Rustina Sundayana, *Media Pembelajaran Matematika*, (Bandung : Alfabeta, 2013),24

ekosistem. Dan media pembelajaran tersebut efektif dalam memfasilitasi siswa dalam belajar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah yang penulis kemukakan, dapat didefinisikan masalah sebagai berikut:

1. Belum tersedianya multimedia interaktif ceria terutama pada tema ekosistem dengan subtema komponen ekosistem pembelajaran 1.
2. Pendidik kurang memanfaatkan sarana dan prasarana penunjang proses pembelajaran yang tersedia di sekolah seperti komputer dan proyektor.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada masalah belum dikembangkannya multimedia interaktif ceria (*MIC*) tema ekosistem di kelas V SDN Banjar Agung.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan multimedia interaktif ceria pada tema ekosistem kelas V SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan multimedia interaktif ceria pada tema ekosistem kelas V SD/MI?
3. Bagaimana keefektifan multimedia interaktif ceria pada tema ekosistem kelas V SD/MI?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk menghasilkan multimedia interaktif ceria pada tema ekosistem kelas V SD/MI.
2. Untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif ceria pada tema ekosistem kelas V SD/MI.
3. Untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif ceria pada tema ekosistem kelas V SD/MI.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan sebagai hasil pengembangan berupa bahan multimedia interaktif ceria dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Produk multimedia pembelajaran berupa aplikasi *software* yang dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disk*) atau dapat disimpan dalam *flashdisk* sehingga produk lebih fleksibel untuk digunakan siswa, baik di sekolah maupun di rumah.
2. Media pembelajaran yang digunakan berbasis video.
3. Materi yang dikembangkan diambil dari materi tentang ekosistem yang diajarkan di kelas V.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari pengembangan ini adalah :

1. Manfaat bagi siswa
 1. Untuk meningkatkan daya tarik siswa dalam mempelajari materi ekosistem
 2. Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam materi ekosistem
2. Manfaat bagi guru
 1. Guru dapat melakukan inovasi dan implementasi dengan menggunakan media pembelajaran MIC yang dapat menyenangkan dan memotivasi siswa dalam pembelajaran.

2. Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh guru sebagai saran dan masukan dalam rangka meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
3. Manfaat bagi sekolah
 1. Dari hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan positif terhadap penggunaan media pembelajaran MIC yang telah dikembangkan untuk meningkatkan semangat belajar pada siswa materi ekosistem kelas IV SD.