BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sejak merebaknya pandemi yang disebabkan oleh virus Corona di Indonesia, banyak cara yang dilakukan oleh pemerintah untuk mencegah penyebarannya. Salah satunya adalah melalui surat edaran Kemendikbud Nomor 4 tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Covid*. Melalui surat edaran tersebut pihak Kemendikbud memberikan instruksi kepada pihak sekolah untuk menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh dan menyarankan siswa untuk belajar dari rumah masing-masing.

Pembelajaran menggunakan gawai pada saat pandemi *Covid-19* ini sangatlah diperlukan. Dikarenakan tidak memungkinkannya pembelajaran tatap muka dikelas salah satu bentuk alternatif yang dapat dilaksanakan selama masa pandemi *Covid-19* adalah pembelajaran jarak jauh yang di laksanakan secara daring. Menurut Moore, dkk (dalam Firman, 2020:82) “Pembelajaran online adalah suatu pembelajaran yang memerlukan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk menciptakan jenis-jenis interaksi pembelajaran”. Sebagaimana penelitian yang dikakukan oleh Zhang (dalam Firman, 2020:82) Menyatakan bahwa “penggunaan internet dan teknologi multimedia dapat mengubah cara penyampaian pengetahuan dan juga bisa menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas seperti biasanya”.

Penggunaan gawai seharusnya sudah dilakukan sedari dulu dalam dunia pendidikan jauh sebelum adanya pandemi *Covid-19*. Hal tersebut didukung dengan adanya aplikasi pembelajaran yang bersifat mendidik yang ditujukan untuk anak-

anak seperti video-video edukatif dan animasi pembelajaran yang sifatnya mendukung materi pembelajaran di sekolah. Penggunaan gadget sebagai media pembelajaran pada pendidikan formal masih jarang digunakan. Biasanya pembuatan aplikasi gadget yang rumit dan memakan waktu panjang menjadi alasan jaranginya penggunaan gadget sebagai media pembelajaran di sekolah.

Sebagai solusi untuk menutupi kekurangan dari sistem pembelajaran yang kurang fleksibel, Aplikasi pembelajaran dalam bentuk mobile merupakan salah satu solusinya. Aplikasi pembelajaran yang ada di gadget ini memiliki beberapa keunggulan diantaranya, yaitu sebagai media *edutainment*, dimana dapat menggabungkan unsur edukasi dan unsur hiburan, fleksibel untuk dibawa kemana-mana karena terinstal pada gawai yang digunakan siswa dalam pembelajaran yang di laksanakan secara daring seperti saat pandemi ini, praktis karena hanya memerlukan gawai untuk menjalankannya, efisien karena tidak menghabiskan banyak waktu dalam menjalankan aplikasinya.

Dikarenakan pembelajaran jarak jauh dan juga perkembangan teknologi yang pesat, gadget yang sudah seharusnya ada dan digunakan dalam pembelajaran jarak jauh, semakin banyak siswa yang menggunakan gadget maka semakin besar juga peluang penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis mobile digunakan pada dunia pendidikan. Wirawan (dalam Oktiana, 2014:4) menyatakan bahwa:

Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi telepon seluler disebut dengan *mobile learning (M-Learning)*. *Mobile learning* adalah salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran. Kehadiran *mobile learning* ditujukan untuk pelengkap pembelajaran dan juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari materi yang kurang dikuasai kapanpun dan dimanapun.

Berdasarkan pengamatan peneliti di SD Negeri 124/I Batin Kecamatan Bajubang Kabupaten Batanghari, di semester genap pada tahun ajaran 2018/2019. yang sering terjadi pada pembelajaran di sekolah dasar, guru hanya menggunakan

media gambar yang sudah ada di buku. Sehingga pembelajaran kurang menarik, anak kurang fokus, dan membuat anak cepat bosan dan jenuh, seperti bermain-main bersama temannya, menghayal, dan mengobrol. Dan juga berdasarkan wawancara tidak terstruktur kepada wali kelas V SDN 66/IV Kota Jambi, pada hari selasa, tanggal 13 oktober 2020, Pada pembelajaran jarak jauh selama masa pandemi *Covid-19* yang sering terjadi pada peroses pembelajaran jarak jauh yaitu, guru menyampaikan pembelajaran menggunakan media gambar yang dikirim di grub *whatsapp* kelas dan menggunakan buku siswa, guru memberikan tugas dan meminta orang tua siswa untuk mengambil tugas pada awal pekan dan mengumpulkan tugasnya pada saat tugas selajutnya diberikan. Ada juga yang menggunakan aplikasi *zoom meeting* namun hanya beberapakali saja dikarenakan perilaku siswa yang kurang terkontrol. Sehingga dibutuhkan multimedia interaktif yang menarik dan mendukung dalam proses pembelajaran yang diinginkan.

Disini peneliti tertarik untuk meneliti dan mengembangkan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis *android* dengan menambahkan video animasi beserta audio dan membuat menu aplikasi yang menarik untuk siswa sekolah dasar. Penelitian dan pengembangan yang peneliti lakukan untuk mengetahui proses pengembangan aplikasi multimedia pembelajaran Pak Juan dan mengetahui kelayakan pemakaian aplikasi multimedia pembelajaran Pak Juan yang dirancang menggunakan program aplikasi *iSpring Suite 9, Microsoft Power Point, dan Website 2 APK Builder Pro*.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPA berbasis Aplikasi *Android* Pada Subtema Komponen Ekosistem di Kelas V Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan multimedia pembelajaran IPA berbasis aplikasi *android* pada subtema komponen ekosistem di kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimana tingkat validitas multimedia pembelajaran IPA berbasis aplikasi *android* pada subtema komponen ekosistem di kelas V sekolah dasar?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan multimedia pembelajaran IPA berbasis aplikasi *android* pada subtema komponen ekosistem di kelas V sekolah dasar?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan multimedia pembelajaran IPA berbasis aplikasi *android* pada subtema komponen ekosistem di kelas V sekolah dasar.
2. Untuk mendeskripsikan tingkat validitas multimedia pembelajaran IPA berbasis aplikasi *android* pada subtema komponen ekosistem di kelas V sekolah dasar.
3. Untuk mendeskripsikan tingkat kepraktisan multimedia pembelajaran IPA berbasis aplikasi *android* pada subtema komponen ekosistem di kelas V sekolah dasar.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi pengembangan produk dalam mengupaya pengembangan multimedia interaktif adalah sebagai berikut:

1. Produk yang akan dikembangkan adalah suatu aplikasi yang dapat dibuka menggunakan *android* yang digunakan oleh siswa pada pembelajaran yang di laksanakan secara daring.
2. Multimedia pembelajaran IPA berbasis aplikasi *android* berdasarkan pada materi pembelajaran pada subtema komponen ekosistem di kelas V sekolah dasar.
3. Aplikasi multimedia pembelajaran Pak Juan yang dimaksud yaitu sekumpulan teks, gambar, audio serta video animasi. yang berisikan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan tentang peneliti.
4. Aplikasi multimedia pembelajaran ini di kembangkan menggunakan, *iSpring Suite 9, Microsoft Power Point, dan Website 2 APK Builder Pro.*
5. Bentuk Produk terdiri dari: Produk berbentuk aplikasi *android*, Mempunyai *background* yang menarik, Mempunyai bentuk menu yang menarik, Berbentuk teks, audio dan video animasi dan Mempunyai format *.apk*
6. Produk aplikasi yang dihasilkan untuk digunakan pada *android* berukuran 20 MB

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan ini dilakukan untuk membuat multimedia pembelajaran yang menyenangkan dan menarik minat belajar siswa sehingga dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran pada subtema komponen ekosistem. Pada masa pandemi *Covid-19* dibutuhkan media yang dapat memfasilitasi guru dalam

menyampaikan pembelajaran kepada siswa. Multimedia Interaktif adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan pembelajaran pada masa pandemi *Covid-19*. Multimedia Interaktif tersebut berisikan kompetensi dasar, materi pembelajaran, video pembelajaran, dan evaluasi soal latihan yang disusun semenarik mungkin untuk dapat digunakan oleh siswa. Dengan begitu diharapkan siswa dapat menambah pemahamannya dalam pembelajaran komponen ekosistem dan termotivasi semangat belajarnya sehingga mampu mencapai kompetensi yang diinginkan dalam kegiatan pembelajaran.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Dalam Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

1. Aplikasi multimedia pembelajaran Pak Juan ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja disaat pembelajaran yang di laksanakan secara daring pada masa pandemi *Covid-19*.
2. Aplikasi multimedia pembelajaran Pak Juan ini dapat di install pada *android* yang digunakan siswa pada pembelajaran yang di laksanakan secara daring pada masa pandemi *Covid-19*.
3. Aplikasi multimedia pembelajaran Pak Juan ini Berbentuk audio, video animasi, dan gambar.
4. Aplikasi multimedia pembelajaran Pak Juan ini dapat dapat digunakan pada semua usia.
5. Aplikasi multimedia pembelajaran Pak Juan ini adalah sebagai sumber belajar dalam pembelajaran IPA pada subtema komponen ekosistem.
6. Aplikasi multimedia pembelajaran Pak Juan ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan juga menyenangkan

pada pembelajaran yang di laksanakan secara daring pada masa pandemi *Covid-19*.

7. Aplikasi multimedia pembelajaran Pak Juan ini diharapkan mampu menumbuhkan semangat belajar siswa pada pembelajaran yang di laksanakan secara daring pada masa pandemi *Covid-19*.
8. Aplikasi multimedia pembelajaran Pak Juan ini diharapkan dapat memenuhi kriteria *edutainment* yang mengusung konsep belajar sambil bermain.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

1. Aplikasi multimedia pembelajaran Pak Juan ini tidak dapat digunakan selain pada sistem *android*.
2. Aplikasi multimedia pembelajaran Pak Juan ini hanya terbatas pada materi komponen ekosistem yang ada pada kelas V sekolah dasar.
3. Pada saat siswa ingin memutar video pembelajaran *smartphone* siswa harus terkoneksi pada jaringan internet.
4. Adanya keterbatasan dalam penelitian ini yaitu hanya dilakukan pada kelompok kecil dikarenakan adanya *Social distancing*.
5. Pengembangan Aplikasi multimedia pembelajaran Pak Juan hanya untuk aspek validitas dan kepraktisan.

1.7 Definisi Istilah

Untuk meminimalisir kesalahan dalam penafsiran pada penelitian ini, maka ajukan istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah suatu kegiatan menghasilkan produk atau menguji keefektifan produk tersebut

2. Media pembelajaran adalah segala hal yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari sumber ke penerima sehingga terjadilah proses belajar yang disengaja, berpatokan dan terkendali.
3. Aplikasi adalah perangkat lunak yang dapat digunakan pada *android*
4. Program *iSpring Suite 9*, *Microsoft Power Point*, dan *Website 2 APK Builder Pro* adalah *software* yang digunakan untuk membuat aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan pada *android*.