

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang ada didalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk di jenjang sekolah dasar (SD). IPA atau Sains adalah ilmu yang mengkaji tentang alam dan proses-proses yang terjadi di dalamnya. Selain itu berdasarkan Permendiknas No 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi, pembelajaran IPA erat kaitannya tentang cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, jadi pembelajaran IPA tidak hanya berupa penguasaan konsep atau pungumpulan fakta saja namun juga merupakan suatu proses penemuan. Tujuan dari pembelajaran IPA adalah sebagai suatu alat atau cara untuk peserta didik dalam mempelajari diri sendiri dan alam sekitarnya, serta pengembangan dan penerapan lebih lanjut dalam kehidupan sehari-hari (BSNP, 2006).

Sama seperti pembelajaran pada umumnya, dalam prosesnya pembelajaran IPA juga tidak terlepas dari kegiatan interaksi dua arah antara guru sebagai pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah di tetapkan. Akan tetapi semenjak menyebar luasnya pandemi Corona Virus Disease-2019 (Covid-19) menyebabkan seluruh lembaga pendidikan di indonesia terpaksa melaksanakan pembelajaran dari rumah (BDR) atau pembelajaran secara online sesuai dengan kebijakan yang dibuat oleh pemerintah guna meminimalisir serta memutus matarantai penyebaran Covid-19, sehingga membuat interaksi antara guru dan peserta didik menjadi terbatas, dimana guru dalam penyampaian

materi pembelajaran menjadi kurang maksimal yang mengakibatkan peserta didik sulit dalam memahami materi yang diberikan yang nantinya akan berdampak pada rendahnya ketercapaian tujuan yang di inginkan.

Berdasarkan Observasi Awal dan wawancara dengan salah satu guru kelas V di SD Negeri 55/I Sridadi Kecamatan Muara Bulian Kabupaten Batanghari pada hari Kamis 4 maret 2021, dalam pelaksanaan pembelajaran saat ini yang diterapkan sekolah adalah pembelajaran *blended learning* atau pembelajaran campuran antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran secara online, dimana dalam pelaksanaannya guru membagi kelas menjadi dua kelompok dengan jadwal hari yang berbeda di setiap kelompoknya agar peserta didik secara *shifting* dapat datang ke sekolah dan melaksanakan pembelajaran secara tatap muka. Guru telah memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi seperti *WhatsApp group* dan *zoom meeting* namun dalam pemberian materinya guru hanya memanfaatkan buku cetak yang telah di berikan pada setiap peserta didik dan hanya menggunakan media berupa media gambar sehingga peserta didik masih kurang dalam pemahaman materi, terlebih lagi pada pembelajaran IPA yang beberapa materinya bersifat abstrak, tidak dapat dilihat secara kasat mata dan sulit dibayangkan membuat peserta didik kesulitan dalam memahami materi.

Menganalisis dan membuat skema tentang siklus air merupakan Kompetensi Dasar pada pembelajaran IPA yang harus di kuasai oleh peserta didik kelas V di Sekolah Dasar. Siklus air merupakan salah satu materi pada pembelajaran IPA yang sulit dipahami oleh peserta didik dikarenakan proses tahapan siklus air yang meskipun terjadinya di alam akan tetapi tidak dapat dilihat secara kasat mata sehingga membuat materi ini sulit dipahami oleh peserta didik.

Dalam hal ini guru tidaklah cukup hanya menggunakan buku cetak dan media berupa gambar saja, namun dibutuhkan suatu media yang dapat memberikan gambaran utuh dan pemahaman yang jelas kepada peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut, Multimedia Interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu solusinya. Salah satu inovasi di dunia pendidikan yang dapat digunakan sebagai penunjang serta alternatif pembelajaran dimasa pandemi sekarang ini salah satunya media berupa multimedia interaktif. Menurut Sutopo, (2012:112)

Ada dua macam multimedia yaitu multimedia linier dan multimedia non-linier. Multimedia yang berjalan dengan sendirinya sesuai dengan urutannya disebut dengan multimedia linier, contoh multimedia linier adalah Film, TV, namun apabila multimedia tersebut dapat dikontrol oleh penggunanya maka disebut dengan multimedia non-linier yang sering dikenal dengan multimedia interaktif, dengan menggunakan multimedia interaktif pengguna dapat dengan bebas memilih topik yang ingin dipelajari tanpa harus menunggu seluruh presentasi ditayangkan.

Multimedia interaktif ini di dalamnya tersusun atas gambar, audio, video, animasi, serta materi pembelajaran yang sudah diatur sedemikian rupa sehingga dapat memberikan gambaran utuh dan pemahaman yang jelas kepada peserta didik. Dengan menggunakan multimedia interaktif ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan ajar penunjang proses pembelajaran baik secara online dan mandiri oleh peserta didik ataupun ketika pembelajaran dilakukan secara tatap muka di sekolah.

Pengembangan multimedia interaktif sebagai penunjang proses pembelajaran secara online dan mandiri oleh peserta didik ataupun dapat juga digunakan disaat pembelajaran secara tatap muka di sekolah sangat di perlukan terlebih dimasa pandemi seperti sekarang ini, dalam hal ini peneliti menggunakan aplikasi *Ispring Suite 9* yang di kolaborasikan dengan *Microsoft Power Point* dalam pengembangan multimedia interaktif tersebut, kemudian peneliti menggunakan aplikasi *Website 2 APK Builder Pro* untuk membuat multimedia

interaktif tersebut kedalam bentuk aplikasi android agar dapat dengan mudah dan praktis digunakan oleh peserta didik.

Berdasarkan latar belakang yang telah paparkan maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Multimedia interaktif Berbasis Aplikasi *iSpring Suite 9* pada Pembelajaran IPA Subtema Manusia dan Lingkungan di Kelas V Sekolah Dasar”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana prosedur dari Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *iSpring Suite 9* pada Pembelajaran IPA Subtema Manusia dan Lingkungan di Kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana tingkat validitas dari Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *iSpring Suite 9* pada Pembelajaran IPA Subtema Manusia dan Lingkungan di Kelas V Sekolah Dasar?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan dari Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *iSpring Suite 9* pada Pembelajaran IPA Subtema Manusia dan Lingkungan di Kelas V Sekolah Dasar?

## **1.3 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan Penelitian dan pengembangan ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan prosedur dari Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *iSpring Suite 9* Pada Pembelajaran IPA Subtema Manusia dan Lingkungan di Kelas V Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan tingkat validitas dari Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *iSpring Suite 9* pada Pembelajaran IPA Subtema Manusia dan Lingkungan di Kelas V Sekolah Dasar
3. Mendeskripsikan tingkat kepraktisan dari Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *iSpring Suite 9* pada Pembelajaran IPA Subtema Manusia dan Lingkungan di Kelas V Sekolah Dasar

#### **1.4 Spesifikasi Pengembangan**

Spesifikasi pengembangan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Produk dibuat dengan menggunakan Aplikasi *iSpring Suite 9* yang dapat digunakan melalui laptop atau komputer dengan kategori sistem minimal: *Intel® Pentium® 4 atau AMD Athlon® 64 processor, 32-bit/64-bit, Windows XP, Windows Vista, Windows 7, RAM 1 GB.*
2. Materi yang di kembangkan dalam penelitian pengembangan ini dengan menggunakan Aplikasi *iSpring Suite 9* adalah materi Siklus Air yang terdapat pada Tema 8 (lingkungan sahabat kita) subtema 1 (manusia dan lingkungan).
3. Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini dapat digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran di kelas ataupun dimanfaatkan oleh peserta didik untuk belajar secara mandiri di rumah.

## **1.5 Manfaat Pengembangan**

Manfaat dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, tersedianya multimedia interaktif menggunakan Aplikasi *iSpring Suite 9* pada materi siklus air dengan subtema 1 manusia dan lingkungan di kelas V Sekolah Dasar sebagai bahan ajar yang menarik dan bervariasi sehingga dapat membantu guru dalam proses pembelajaran pada materi siklus air.
2. Bagi peserta didik, mempermudah memahami materi siklus air dan dijadikan sebagai sumber belajar mandiri.
3. Bagi peneliti, menambah wawasan serta mengembangkan kreativitas terhadap pengembangan multimedia interaktif berbasis Aplikasi *iSpring Suite 9*.

## **1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1.6.1 Asumsi Pengembangan**

Pengembangan multimedia interaktif sebagai penunjang proses pembelajaran IPA di Sekolah Dasar terlebih proses pembelajaran yang di lakukan dimasa pandemi Covid-19 ini dilakukan dengan asumsi yaitu, Multimedia pembelajaran interaktif ini digunakan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran IPA pada Subtema manusia dan lingkungan. sebagian besar peserta didik dan guru memiliki *Smartphone*, bahan ajar yang dikembangkan berbasis multimedia interaktif dapat menjadi salah satu alternatif agar pembelajaran tetap efektif dan efisien pada kegiatan belajar dari rumah atau pembelajaran jarak jauh di sekolah dasar, multimedia interaktif yang dikembangkan mampu menarik minat peserta didik baik itu dalam pembelajaran ataupun perkembangan teknologi.

### **1.6.2 Keterbatasan Pengembangan**

Penelitian pengembangan ini memiliki keterbatasan yaitu sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif ini dikembangkan untuk kelas V Sekolah dasar sebagai media serta bahan ajar penunjang proses pembelajaran.
2. Pengembangan media pembelajaran berupa multimedia interaktif ini hanya berfokus pada materi siklus air yang terdapat pada Muatan Pembelajaran IPA dikelas V, Subtema 1 Manusia dan Lingkungan.
3. Video pembelajaran yang terdapat pada multimedia interaktif memerlukan koneksi internet untuk dijalankan
4. Pengembangan multimedia multimedia interaktif ini hanya terbatas hanya pada aspek validitas dan kepraktisan.

### **1.7 Definisi Istilah**

Agar terhindar dari penafsiran yang berbeda terhadap istilah dalam penelitian ini, maka dirasa perlu menjelaskan beberapa istilah yang digunakan seperti sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah suatu proses yang dilakukan untuk mengembangkan suatu produk dalam proses pembelajaran.
2. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan bahan ajar yang dikembangkan dengan perpaduan antara berbagai media yang berupa gambar, teks, grafik, animasi, sound, video, interaksi dll yang telah dikemas menjadi file digital yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran baik di kelas, di luar kelas ataupun secara daring pada materi Siklus

Air yang menggunakan teknologi elektronik sehingga lebih mudah diakses dan lebih menarik.

3. *iSpring Suite 9* merupakan suatu aplikasi untuk membuat multimedia pembelajaran yang bersifat presentasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Aplikasi *iSpring Suite 9* merupakan aplikasi yang tepat untuk membuat berbagai bentuk sajian presentasi yang dapat diintegrasikan dengan berbagai media seperti: slide presentation, video, animasi, kuis dan suara dan sebagainya.
4. Kelayakan artinya penelitian yang dilakukan secara mendalam tersebut dilakukan untuk menentukan apakah usaha yang akan dijalankan akan memberikan manfaat yang lebih besar dibandingkan dengan biaya yang akan dikeluarkan.