

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Guru merupakan seseorang yang bertanggung jawab terhadap perkembangan peserta didik dan berperan sebagai pembimbing dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Kegiatan pokok seorang guru mencakup merencanakan pembelajaran atau pembimbingan, melaksanakan pembelajaran atau pembimbingan, menilai hasil pembelajaran atau pembimbingan, membimbing dan melatih peserta didik serta melaksanakan tugas tambahan yang melekat pada pelaksanaan kegiatan pokok sesuai dengan beban kerja guru (Permendikbud No 15 Tahun 2018). Pada pendidikan sekolah dasar, guru berperan sebagai guru kelas, mengajar berbagai mata pelajaran, termasuk bahasa Indonesia, Pendidikan dan kewarganegaraan, IPA, bahkan semua mata pelajaran.

Dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen menyatakan bahwa “guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah”. Berdasarkan undang - undang tersebut guru memiliki peran yang penting dalam dunia pendidikan salah satunya pada jenjang sekolah dasar. Guru sekolah dasar yang berperan sebagai guru kelas dituntut mampu menguasai semua materi pembelajara khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Guru harus mampu menyusun sarana belajar yang inovatif sesuai dengan kebutuhan pokok pembelajaran karena sejatinya pembelajaran IPA sangat erat

kaitannya dengan multimedia pembelajaran, dimana dibutuhkan multimedia untuk mengungkap hal-hal abstrak yang tidak dapat divisualisasikan dengan buku atau media tulis lainnya(Lestari, 2017, hal. 274) . Selain itu pembelajaran IPA memiliki potensi yang besar dan strategis dalam upaya mengembangkan SDM yang berkualitas dan dapat bersaing di era globalisasi. Pembelajaran IPA juga diharapkan dapat menghantarkan peserta didik memenuhi kemampuan abad 21(Elvadola & Tanod, 2021, hal. 226). Maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang membutuhkan keaktifan maupun keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Selain itu guru juga harus menyadari bahwa pembelajaran yang mampu memberi kesempatan pada peserta didik untuk melakukan keterampilan proses meliputi mencari, menemukan, meringkas, menyampaikan dan mengkomunikasikan sendiri berbagai pengetahuan, nilai-nilai, dan pengalaman yang mereka butuhkan.

Berdasarkan uraian diatas, terlihat bahwa pembelajaran IPA cenderung melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran yang meliputi kegiatan mencari, menemukan, menyimpulkan maupun mengkomunikasikan materi pembelajaran itu sendiri. Namun sejak munculnya wabah penyakit *Corona Virus Disease 2019* atau disebut Covid-19, yang mewabah hingga Indonesia pada bulan Maret 2020 lalu, Hal ini menyebabkan terbatasnya interaksi antara guru dan siswa dalam memberikan materi pembelajaran yang dapat berdampak mengakibatkan rendahnya ketercapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Covid-19 merupakan penyakit yang mudah menular sehingga Pemerintah Indonesia beserta Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan memberlakukan diliburkan semua jenjang pendidikan untuk mengurangi tersebarnya virus tersebut. Berdasarkan

Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 15 Tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah (BDR) dan panduan kegiatan pembelajaran saat satuan pendidikan kembali beroperasi atau saat kembali masuk sekolah dengan aturan serta prinsip-prinsip yang telah ditentukan.

Berdasarkan hasil temuan awal di SD Negeri 55/I Sridadi Kecamatan Muara Bulian Kabupaten Batanghari pada tanggal 4 Maret 2021. Pada masa pandemi saat ini sekolah tersebut sudah melakukan pembelajaran dengan sistem shifting atau pembelajaran tatap muka secara bergiliran. Sehingga disaat proses pembelajaran dikelas hanya ada setengah kapasitas kelas yang melakukan pembelajaran tatap muka. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru kelas V di SD Negeri 55/I Sridadi, Beliau mengungkapkan bahwa setiap siswa hanya berhak mengikuti pembelajaran tatap muka dikelas sebanyak tiga hari dalam satu minggu. Adapun upaya yang dilakukan untuk mengoptimalkan pembelajaran terhadap peserta didik saat tiga hari belajar dirumah secara mandiri guru memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yaitu *group whatsapp* kelas yang digunakan sebagai pemberian tugas baik berupa tugas yang ada dibuku siswa maupun pemberian materi pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk mencari materi pembelajaran di *internet*.

Kondisi tersebut akan mengakibatkan siswa kesulitan dalam pembelajaran IPA pada kompetensi dasar 3.3. Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia dan 4.3. Menyajikan karya tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia. Pada kompetensi dasar tersebut siswa

dituntut untuk mampu berfikir secara kritis agar mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Pada permasalahan diatas, upaya yang dapat dilakukan guru untuk mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar salah satunya yaitu dengan cara mendesain sarana belajar terkhususnya pada materi IPA yang sesuai dengan kebutuhan pokok materi pembelajaran tersebut baik yang dilakukan saat tatap muka maupun saat pembelajaran jarak jauh atau belajar dari rumah secara mandiri. Menurut (Haryanto, 2012, hal 203) “Sarana belajar adalah seluruh sumber yang bisa digunakan untuk mendapatkan materi atau data dalam rangka proses mencapai tujuan dari pembelajaran”. Adapun sarana belajar yang memadai untuk mengoptimalkan keterbatasan pembelajaran jarak jauh serta sarana belajar yang mampu mengungkapkan hal-hal abstrak yang tidak dapat divisualisasikan dengan buku atau media tulis dalam pembelajaran IPA yaitu sarana belajar yang berupa multimedia interaktif.

Multimedia yang interaktif memiliki perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, suara, animasi, video, interaksi dan lainnya yang telah dikemas menjadi komputerisasi, digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik (Munir, 2020, hal. 2). Pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif merupakan salah satu alternatif sumber belajar yang mampu memberikan kemudahan dan dukungan kepada guru untuk melaksanakan tugas dengan lebih baik (Kumalasari, 2018, hal. 9). Penggunaan multimedia pembelajaran bertujuan untuk memandu dan memberikan pemahaman konsep yang mudah dimengerti siswa untuk belajar dan membantu siswa untuk belajar secara mandiri. Pembelajaran dengan bantuan multimedia dapat mendorong siswa

untuk belajar lebih aktif, eksperimental, serta menempatkan siswa sebagai pusat dalam proses pembelajaran (*student-centered learning*). Multimedia pembelajaran membawa pengaruh dan manfaat yang cukup signifikan bagi siswa dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul **“Desain Multimedia Interaktif Sebagai Sarana Belajar Mandiri Pada Pembelajaran IPA dimasa Pandemi COVID-19 di Sekolah Dasar”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan desain multimedia interaktif sebagai sarana belajar mandiri pada pembelajaran IPA dimasa pandemi covid-19 di Sekolah Dasar?
2. Bagaimana validitas multimedia interaktif sebagai sarana belajar mandiri pada pembelajaran IPA dimasa pandemi covid-19 di Sekolah Dasar?
3. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif sebagai sarana belajar mandiri pada pembelajaran IPA dimasa pandemi covid-19 di Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut, untuk:

1. Mengembangkan desain multimedia interaktif sebagai sarana belajar mandiri pada pembelajaran IPA dimasa pandemi covid-19 di sekolah dasar.
2. Mengetahui validitas desain multimedia interaktif sebagai sarana belajar mandiri pada pembelajaran IPA dimasa pandemi covid-19 di sekolah dasar.
3. Mengetahui kepraktisan desain multimedia interaktif sebagai sarana belajar mandiri pada pembelajaran IPA dimasa pandemi covid-19 di sekolah dasar

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Adapun spesifikasi produk pengembangan desain multimedia interaktif sebagai sarana belajar mandiri pada pembelajaran IPA dimasa pandemi adalah sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif yang dikembangkan memiliki variasi warna, gambar, tulisan serta suara yang menarik.
2. Multimedia interaktif yang dikembangkan didalamnya terdapat kompetensi dasar pembelajaran, materi pembelajaran, video pembelajaran serta terdapat kuis-kuis evaluasi pembelajaran.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan ini dibuat untuk menghasilkan sarana belajar yang dapat digunakan guru saat proses pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran secara kontekstual serta mampu memvisualisasikan materi

pembelajaran IPA yang mana memang tidak bisa dipraktekkan secara langsung. Selain itu pengembangan sarana belajar ini menjadi alternatif agar pembelajaran tetap efektif dan efisien dimasa pandemi Covid-19 saat ini yang memberlakukan kegiatan belajar secara bergantian (tatap muka terbatas) atau pembelajaran jarak jauh dari rumah secara mandiri.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan desain multimedia interaktif sebagai sarana belajar mandiri pada pembelajaran IPA dimasa pandemi covid-19 di sekolah dasar ini dilakukan dengan asumsi yaitu, sebagian besar peserta didik dan guru memiliki *Smartphone*, sarana belajar yang dikembangkan berbasis multimedia interaktif dapat menjadi salah satu alternatif agar pembelajaran tetap efektif dan efisien pada kegiatan belajar secara bergantian (tatap muka terbatas) atau pembelajaran jarak jauh dari rumah secara mandiri di sekolah dasar, multimedia interaktif yang dikembangkan mampu menarik minat peserta didik baik itu dalam pembelajaran ataupun perkembangan teknologi.

Adapun keterbatasan pengembangan pada penelitian ini adalah:

1. Multimedia interaktif ini dikembangkan untuk kelas V Sekolah Dasar.
2. Multimedia interaktif yang dikembangkan dilaksanakan pada tema makanan sehat subtema bagaimana tubuh mengolah makanan kelas V Sekolah Dasar.
3. Materi pada sarana belajar berbasis multimedia interaktif pada tema makanan sehat subtema bagaimana tubuh mengolah makanan

mencakup materi sistem pencernaan pada manusia, organ pencernaan dan fungsinya, gangguan pada organ sistem pencernaan manusia serta cara merawat organ sistem pencernaan pada manusia.

1.7 Definisi Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman istilah, maka perlu diberikan definisi istilah-istilah yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memverifikasi produk yang digunakan dalam proses pembelajaran
2. Sarana Belajar adalah semua sumber baik berupa orang, data, atau pun benda yang dapat digunakan oleh siswa dalam belajar, baik secara dalam bentuk cetak maupun elektronik sehingga mempermudah siswa dalam mencapai tujuan belajar dan kompetensi tertentu.
3. Multimedia interaktif merupakan gabungan dari berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, suara, animasi, video, interaksi dan lainnya yang telah dipadukan dalam komputerisasi, digunakan untuk menyampaikan pesan terhadap publik yang mampu memberikan motivasi siswa dalam belajar sehingga menciptakan pembelajaran yang aktif dan efektif.
4. *Ispiring Suite 9* adalah alat *authoring e-Learning* multifungsi yang memungkinkan dapat membuat berbagai jenis konten *e-Learning*.