

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Permendikbud Nomor 24 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh di perguruan tinggi menjelaskan bahwa pendidikan jarak jauh yang disebut PJJ adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi informasi dan komunikasi, dan media lain. Pembelajaran jarak jauh tersebut dapat dilakukan secara Daring dan Luring ataupun keduanya (*blended learning*) tergantung situasi.

Thorne dalam jurnal Simarmata (2017:1) menyebutkan bahwa *blended learning* adalah "suatu metode yang digunakan dengan cara menyesuaikan proses pembelajaran dan pengembangan untuk kebutuhan individu dengan mengintegrasikan kemajuan inovatif dan teknologi yang ditawarkan oleh pembelajaran online dengan interaksi dan partisipasi yang ditawarkan dalam pembelajaran tradisional".

Menurut Lestari, (2018:95) menyatakan bahwa teknologi digital saat ini sudah digunakan di dalam satuan pendidikan sebagai sarana untuk mendukung pembelajaran, baik sebagai alat informasi (sebagai sarana mengakses informasi) atau sebagai alat pembelajaran (sebagai sarana penunjang kegiatan belajar dan tugas). Seiring dengan perkembangan teknologi informasi pada saat sekarang ini yang sangat pesat, sehingga dalam proses pembelajaran dari pendidik maupun peserta didik mulai memanfaatkan teknologi informasi yang semakin berkembang. Sehingga pendidik dituntut untuk mampu mengintegrasikan

teknologi dalam pembelajaran, salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk mempermudah peserta didik dalam memahami konsep yang abstrak dan dapat menarik minat perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam belajar adalah multimedia interaktif.

Multimedia interaktif merupakan gabungan berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, animasi untuk membantu menyampaikan informasi dihadapan banyak orang (*audience*) atau salah satu bentuk komunikasi pada sebuah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (Munir 2015:2). Multimedia interaktif diharapkan dapat mempermudah penyampaian pesan/materi kepada pesertadidik. Multi dapat diartikan sebagai lebih dari dua, arti lainnya dari multi adalah berlipat ganda. Sedangkan media merupakan suatu alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Berdasarkan arti dua kata multi dan media tersebut, dapat kita artikan multimedia adalah perpaduan bermacam-macam media seperti teks, animasi, gambar, video dan lain lain, kemudian disatukan berbentuk file digital dengan bantuan komputer yang berguna untuk menyampaikan informasi atau pesan.

Berdasarkan hasil observasi pada hari kamis, 15 Juli 2021, di SDN No. 226/VII Sendangsari, penggunaan media pada saat proses pembelajaran belum banyak digunakan. Pelaksanaan pembelajaran terlihat lebih banyak berpusat pada guru, siswa terlihat tidak banyak yang merespon, siswa kurang fokus, mereka

cepat bosan dan jenuh, senang bermain-main dan mengobrol dengan temannya. Selain itu, pembelajaran menjadi kurang efektif karena kegiatan pembelajaran dilakukan seminggu sekali untuk tatap muka. Pembelajaran yang dilakukan saat ini berbentuk tugas sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai dengan baik. Bila diperhatikan pada bagian buku siswa subtema Energi Alternatif, ditemukan ada gambar siklus terciptanya biogas yang berasal dari kotoran hewan, kurangnya penggunaan media yang inovatif berdampak pada proses pembelajaran sehingga dapat membuat siswa menjadi bingung karena siswa kurang memahami maksud dan tujuan pembelajaran tersebut.

Permasalahan pembelajaran seperti yang dimaksudkan di atas dapat dipecahkan melalui berbagai inovasi pembelajaran, dengan menggunakan pendekatan saintific dan teori pembelajaran konstruktivisme dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi menggunakan media interaktif. Salah satunya pemilihan penggunaan media pembelajaran.

Pembelajaran gabungan antara online learning dengan pembelajaran konvensional/tradisional sudah banyak dilakukan yang hasilnya antara lain bahwa penggunaan blended learning mempengaruhi persepsi siswa terhadap aktivitas pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, *blended learning* memiliki efek yang positif yaitu mampu meningkatkan nilai akhir pada berbagai karakteristik siswa. Karakteristiknya adalah pembelajaran yang dilakukan secara *synchronous* (bergantung pada waktu) dan *asynchronous* (tidak bergantung pada waktu).

Berdasarkan paparan di atas, yang merujuk pada begitu pentingnya media pembelajaran dan pengembangan produk yang dapat digunakan pada masa pandemi seperti saat ini, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian

pengembangan dengan judul “Pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran campuran (*blended learning*) pada subtema energi alternatif di kelas III di sekolah dasar”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah mengembangkan multimedia interaktif pada subtema energi alternatif untuk pembelajaran campuran (*blended learning*) kelas III di sekolah dasar?
2. Bagaimana tingkat validitas pengembangan multimedia interaktif pada subtema energi alternatif untuk pembelajaran campuran (*blended learning*) kelas III di sekolah dasar?
3. Bagaimana kepraktisan pengembangan multimedia interaktif pada subtema energi alternatif untuk pembelajaran campuran (*blended learning*) kelas III di sekolah dasar?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini, sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan langkah-langkah mengembangkan multimedia interaktif pada subtema energi alternatif untuk pembelajaran campuran (*blended learning*) kelas III di sekolah dasar.

2. Mendeskripsikan kevalidan pengembangan multimedia interaktif pada subtema energi alternatif untuk pembelajaran campuran (*blended learning*) kelas III di sekolah dasar.
3. Mendeskripsikan kepraktisan pengembangan multimedia interaktif pada subtema energi alternatif untuk pembelajaran campuran (*blended learning*) kelas III di sekolah dasar.

#### **1.4 Spesifikasi Pengembangan**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif berupa video pembelajaran yang didalamnya terdapat materi yang bersumber dari buku siswa. Video pembelajaran yang dibuat disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Produk yang dikembangkan juga menggunakan pendekatan saintific dan teori pembelajaran konstruktivisme yang dapat memudahkan guru sehingga siswa dapat menjadi aktif dan semua proses pembelajaran berfokus kepada siswa.

Video pembelajaran yang dikembangkan menggunakan animasi dan penyampaian materi yang membuat antusias siswa dalam belajar menjadi bertambah. Sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas rendah yang dikatakan oleh Piaget. Piaget mengatakan bahwa anak usia 6-12 tahun mempunyai ciri berupa penggunaan logika yang memadai. Video pembelajaran dapat diakses melalui *smartphone* atau *android* dari yang terendah sampai dengan terbaru. Peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran ini dimanapun dan kapanpun.

## **1.5 Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan multimedia ini dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar di kelas secara tatap muka (luring) ataupun *online learning* (daring) sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Dengan multimedia tersebut peserta didik dapat memahami konsep dalam subtema energi alternatif sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

## **1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1.6.1 Asumsi Pengembangan**

Asumsi pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media video dalam pembelajaran dapat memberikan pemahaman konsep materi secara optimal dalam proses pembelajaran.
2. Penggunaan media video pembelajaran membuat peserta didik tertarik untuk melakukan proses pembelajaran di kelas sehingga peserta didik tidak merasa bosan.

### **1.6.2 Keterbatasan Pengembangan**

Keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Subtema yang dikembangkan adalah subtema energi alternatif.
2. Media yang dikembangkan digunakan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran.
3. Media yang dikembangkan dapat memudahkan siswa untuk belajar dimanapun dan kapanpun.

4. Pengembangan ini terbatas pada tingkat kevalidan dan kepraktisan produk yang dikembangkan.

### **1.7 Definisi Operasional**

Definisi operasional yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Simarmata (2017:1) menyebutkan bahwa *blended learning* adalah "suatu metode yang digunakan dengan cara menyesuaikan proses pembelajaran dan pengembangan untuk kebutuhan individu dengan mengintegrasikan kemajuan inovatif dan teknologi yang ditawarkan oleh pembelajaran online dengan interaksi dan partisipasi yang ditawarkan dalam pembelajaran tradisional".
2. Munir (2015:2), mengatakan bahwa multimedia interaktif merupakan gabungan berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, animasi untuk membantu menyampaikan informasi dihadapan banyak orang (*audience*) atau salah satu bentuk komunikasi pada sebuah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Dengan adanya multimedia interaktif diharapkan dapat mempermudah disajikannya pesan/materi.