

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi IPTEK yang pesat mendorong kita untuk melakukan pembenahan dan pemanfaatan capaian teknologi, salah satunya dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dapat digambarkan dengan menggunakan bahan atau media pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dikembangkan adalah dengan memanfaatkan teknologi seperti komputer, laptop dan *handphone* sebagai media pembelajaran. Hal ini juga selaras dalam permendikbud No 16 tahun 2022 tentang standar proses pada pendidikan usia dini dan dasar dan pendidikan menengah menekankan bahwa “ standar proses digunakan sebagai pedoman dalam melakukan proses pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mengembangkan potensi, prakarsa, kemampuan dan kemandirian secara optimal” hal ini terdapat pada pasal 2 ayat (1) tentang standar proses dan pasal 9 ayat (1) pelaksanaan pembelajaran yang diselenggarakan dalam suasana belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, dan memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Persaingan yang ditimbulkan oleh fenomena di era digital saat ini tidak berjalan lambat, perlunya peningkatan kualitas dari sumber daya manusia (SDM). Terkait hal tersebut tenaga pendidik diharapkan mampu menerapkan pembelajaran yang menyenangkan serta berinovasi dalam proses pembelajaran.

Perkembangan IPTEK terkhusus pada perangkat komputer atau *android* dapat menampilkan berbagai media dalam bentuk teks, gambar, audio, desain, grafis, video dan animasi interaktif, menjadikannya alat untuk kegiatan pembelajaran. Pada pembelajaran abad 21 menerangkan bahwasanya guru dituntut untuk harus pandai dalam menggunakan dan mengoperasikan teknologi dan sarana komunikasi media maya. Berdasarkan hal tersebut, tenaga pendidik diharapkan mampu untuk memasukkan sistem pembelajaran inovatif dan inovasi ke dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan proses pembelajaran terdapat komunikasi antara tenaga pendidik dan siswa didalamnya terkait dengan ruang lingkupnya masing-masing, serta tenaga pendidik memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa agar proses memperoleh materi pembelajaran dan penugasan serta pembenahan karakter (setyo dkk, 2017:7).

Proses pembelajaran akan menjadi efektif jika guru atau tenaga pendidik memiliki keterampilan yang berkualitas. Guru memegang peranan yang sangat penting dalam melakukan proses pembelajaran dikelas, karena kendala yang dihadapi siswa dalam belajar dapat diatasi oleh guru yang memiliki keterampilan profesional.

Peningkatan kualitas pendidikan guru pada abad 21 ini harus siap dalam meningkatkan kualitas kompetensi dirinya yang berbasis teknologi informasi komunikasi (TIK) saat ini dengan mengikuti sesuai dengan perkembangan zaman sehingga terjadi peningkatan kualitas pendidikan. Di era global seperti saat ini digital menjadi suatu pandangan utama dan harus dilalui semua khalangan dan

guru sebagai tenaga pendidik juga harus menghadapi tuntutan, tantangan masa depan yang semakin kompleks, oleh karena itu institusi atau lembaga pendidikan harus secara eksklusif menyiapkan tenaga pendidik atau guru yang berkualitas, guru yang mempunyai ide-ide kreatif dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Sebagaimana yang dijelaskan oleh haryanto dkk (2022:197) “guru adalah seseorang yang berkewajiban untuk memberikan ilmu pengetahuan yang dimilikinya dan mendidik selayaknya peran guru kepada siswa atau peserta didik, sehingga menjadikan peserta didik tersebut menjadi lebih cerdas”. Keterampilan yang harus dimiliki tenaga pendidik di zaman abad 21 adalah mampu menggunakan teknologi TIK sebagai alat pengajaran dan pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran merupakan alat yang sangat diutamakan dalam proses kegiatan belajar mengajar baik dikelas maupun diluar kelas karena dengan media pembelajaran dapat mengatasi berbagai permasalahan dalam pendidikan pembelajaran.

Media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat dioperasikan sebagai perantara menyampaikan materi agar peserta didik dengan mudah untuk menyerap ilmu-ilmu pengetahuan dan memahami apa yang disampaikan oleh tenaga pendidik atau guru. Media pembelajaran sangat berpengaruh besar dan sangat penting untuk dikembangkan di dalam pembelajaran untuk memancing siswa dalam membangun kecerdasan mereka dalam belajar. Asyhari dan Silvia (2016:3)

Multimedia interaktif berupa aplikasi merupakan gabungan berbagai macam kombinasi dari grafik, teks, suara, vidio, animasi untuk membantu proses pembelajaran atau menyampaikan informasi di hadapan peserta didik, siswa dan

banyak orang. Salah satu bentuk komunikasi pada sebuah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam satu lingkup lingkungan belajar. Munir (2015:2).

Multimedia interaktif sangat diharapkan dapat mempermudah dalam proses pembelajaran dalam penyampaian materi kepada siswa. Kata multi dapat diartikan ialah sebagai lebih dari dua, artinya dapat berlipat ganda. Sedangkan kata media merupakan suatu alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Berdasarkan arti dari dua kata multi dan media tersebut dapat diartikan multimedia ialah perpaduan antara media seperti teks, animasi, gambar, video kemudian disatukan berbentuk file digital dengan bantuan komputer yang berguna untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada peserta didik atau orang banyak.

Berdasarkan hasil observasi dan pengambilan data yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 64/I Muara bulian Kabupaten Batanghari mulai dari 6 september 2022 sampai 22 September 2022, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran masih dilakukan dengan cara berceramah, sehingga kondisi tersebut dapat mengakibatkan siswa merasa kesulitan dalam memahami pembelajaran IPA salah satunya materi tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi. Proses pembelajaran banyak terpusat dan fokus kepada gurunya saja, siswa terlihat tidak banyak merespon siswa sangat kurang fokus, mereka mudah cepat bosan dan jenuh, lebih banyak bermain dan mengobrol bersama teman satu bangku mereka. Permasalahan pembelajaran seperti yang diuraikan dapat diatasi dan dipecahkan melalui berbagai macam inovasi pembelajaran maka dibutuhkannya media

pembelajaran interaktif guna untuk menarik minat dan fokus peserta didik atau siswa dalam melaksanakan pembelajaran agar mendapatkan hasil yang optimal.

Mengacu permasalahan diatas, maka kebutuhan guru dan peserta didik sekarang dengan teknologi sangat tidak dapat dipisahkan, dimana siswa atau peserta didik lahir di tengah kemajuan teknologi di berbagai bidang, dengan kemajuan teknologi ini dapat dimanfaatkan oleh para guru untuk membuat multimedia pembelajaran baik berupa video pembelajaran, aplikasi, audiovisual dan sebagainya. Karena peserta didik tidak asing lagi dengan aplikasi pembelajaran yang berisi capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, video pembelajaran dan soal-soal yang mudah dapat diakses oleh peserta didik dimanapun.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh kalating dan sherly (2015) penggunaan media pembelajaran berbasis website mempunyai kemampuan metakognitif dan memiliki tingkat efisiensi yang tinggi dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran. Salah satu cara yang efektif untuk mengupayakan agar pembelajaran IPA menarik dan diminati untuk dipelajari dan optimal. Materi pembelajaran interaktif berbasis *web* dipilih karena cocok dan mempermudah siswa serta mendorong siswa untuk menyerap materi pembelajaran yang sulit menjadi lebih mudah. Selain itu, keunggulan dari media pembelajaran berbasis *website* ini akan lebih mudah digunakan oleh pengguna baik melalui *handphone*, laptop atau komputer.

Hal ini juga akan mempermudah guru dalam menyampaikan atau memaparkan materi dengan secara efektif, jelas dan efisien, menjelaskan bagian-bagian tubuh

tumbuhan secara detail dan juga mendorong siswa lebih mudah menyerap materi pembelajaran dan dapat menjadikan pembelajaran ini lebih menarik dan tidak membosankan. Media pembelajaran seperti inilah yang dibutuhkan guru untuk meningkatkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dari itu dilakukan penelitian dengan judul “pengembangan multimedia interaktif berbasis *website* menggunakan *wondershare filmora* pada materi tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut ini :

1. Bagaimana prosedur mengembangkan multimedia interaktif berbasis *website* menggunakan aplikasi *wondershare filmora* pada tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana tingkat validitas produk pengembangan multimedia interaktif berbasis *website* menggunakan aplikasi *wondershare filmora* pada tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan produk pengembangan multimedia interaktif berbasis *website* menggunakan aplikasi *wondershare filmora* pada tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi kelas IV Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini ialah sebagai berikut ini :

1. Mendeskripsikan prosedur pengembangan multimedia interaktif berbasis *website* menggunakan aplikasi *wondershare filmora* pada tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi kelas IV Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan validitas produk pengembangan multimedia interaktif berbasis *website* menggunakan aplikasi *wondershare filmora* pada tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi kelas IV Sekolah Dasar.
3. Mendeskripsikan kepraktisan multimedia interaktif berbasis *website* menggunakan aplikasi *wondershare filmora* pada tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi kelas IV Sekolah Dasar.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Adapun spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website* yang dikembangkan ialah sebagai berikut ini :

1.4.1 Spesifikasi Pedagogik

1. Meningkatkan minat belajar siswa agar setelah belajar baik disekolah maupun dirumah tidak jadi merasa membosankan.
2. Melatih siswa untuk memahami pembelajaran melalui pembelajaran multimedia.
3. Guru mampu memanfaatkan multimedia pembelajaran untuk meningkatkan inovasi siswa dalam mencapai pemahaman materi pembelajaran.

1.5 Pentingnya Pengembangan

1. Bagi guru, bertambahnya media pembelajaran yang bisa dipakai dan digunakan oleh guru dan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran pada materi tumbuhan dan sumber kehidupan di sekolah dasar.
2. Bagi siswa, pengembangan multimedia pembelajaran tumbuhan dan sumber kehidupan dapat membantu siswa dengan mudah dalam memahami materi yang diberikan dan meningkatkan belajar siswa.
3. Bagi peneliti, membuat multimedia pembelajaran materi tumbuhan dan sumber kehidupan di Sekolah Dasar ini dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan serta keterampilan peneliti mengenai materi ini yang nantinya bermanfaat sebagai calon seorang guru di Sekolah Dasar.

1.6 Devinisi Istilah

Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

1. Pengembangan adalah proses menghasilkan suatu produk tertentu, dalam penelitian ini mengembangkan pembelajaran multimedia interaktif pembelajaran pada tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi kelas IV Sekolah Dasar.
2. Multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga dapat memilih siapa yang diinginkan untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah multimedia pembelajaran dan aplikasi seperti permainan atau game.