

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia saat ini cukup memprihatinkan. Indonesia dalam pendidikan harus mampu bersaing dengan negara-negara lain, karena salah satu faktor majunya suatu negara dilihat dari pendidikan yang maju di negara tersebut. Dengan meningkatnya jumlah anak di Indonesia yang mendapatkan akses pendidikan maka mutu pendidikan di Indonesia suatu saat mampu menyamakan kemajuan pendidikan di negara maju lainnya. Dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, Kementerian Pendidikan Indonesia menerapkan kurikulum baru yaitu kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 ini dibuat untuk mencetak generasi-generasi yang siap menghadapi perkembangan di masa depan serta mampu mengantisipasinya. Pengembangan kurikulum 2013 bertujuan untuk mendorong peserta didik agar mampu lebih baik dalam melakukan observasi, bertanya, bernalar, dan mengkomunikasikan (mempresentasikan), apa yang mereka peroleh atau mereka ketahui setelah menerima materi pembelajaran.¹ Proses pembelajaran di Sekolah Dasar yang menerapkan Kurikulum 2013 saat ini diselenggarakan

¹ Istanto Wahyu Djatmiko, "Hakikat Pengembangan Kurikulum 2013 dan Implementasinya dalam Pembelajaran pada Sekolah Menengah Kejuruan", *disampaikan dalam rangka Workshop Penguasaan Teknologi Informasi dan Pengembangan Kurikulum 2013*, 2014, h.5.

secara kreatif, interaktif, menantang, menyenangkan serta memotivasi peserta didik untuk lebih aktif, mandiri sesuai minat, bakat, perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA merupakan salah satu pembelajaran di Sekolah Dasar yang membahas tentang kehidupan sehari-hari baik untuk diri sendiri maupun masyarakat. Uraian tersebut juga didukung oleh pengertian IPA dari Depdiknas pada tahun 2006, Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di kehidupan sehari-hari.²

Multimedia pembelajaran interaktif mampu memberikan kesan menarik untuk peserta didik saat proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan jurnal yang ditulis oleh Arono yang berjudul *“Improving Students Listening Skill through Interactive Multimedia in Indonesia”*, yang menyatakan multimedia interaktif adalah media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan mendengarkan kritis siswa³. Namun berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Bendungan Hilir 01 Jakarta Pusat diperoleh data: Masih

² Yosi Purwasari, “Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tentang Perubahan Kenampakan Permukaan Bumi dan Benda Langit Melalui Peta Pikiran Pada Anak Kesulitan Belajar Kelas IV SD 13 Balai-Balai Kota Padang Panjang” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, Vol.1, No.1, 2013, h. 537.

³ Arono, *“Improving Students Listening Skill through Interactive Multimedia in Indonesia” Journal of Language Teaching and Research*, No. 13042502, 2014, h. 2.

banyak peserta didik yang belum sepenuhnya mengerti dan memahami materi sistem pernapasan karena media yang kurang memadai. Buku tematik yang biasa digunakan guru dan peserta didik hanya menjadi salah satu acuan pembelajaran dalam membahas materi sistem pernapasan sehingga membuat peserta didik cepat merasa bosan. Perlu adanya media pembelajaran yang menarik sehingga dapat mengembangkan rasa ingin tahu serta sikap ilmiah peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti berpendapat perlu ada pengembangan media pembelajaran ini dikarenakan beberapa hal berikut:

1) Kurangnya media pembelajaran tambahan yang digunakan dalam kelas, pembelajaran hanya menggunakan buku tematik sehingga materi yang diterima peserta didik masih kurang lengkap; 2) Pembelajaran di kelas kurang aktif karena hanya memakai satu media pembelajaran sehingga pembelajaran lebih terpusat pada guru; 3) Tidak semua peserta didik di kelas dengan mudah menangkap penjelasan yang disajikan dalam buku; 4) Kurangnya pemanfaatan *gadget* peserta didik pada saat di rumah ke dalam hal yang lebih positif seperti belajar. Adapun kelemahan pada multimedia pembelajaran interaktif sebelumnya menurut peneliti yaitu: 1) tidak adanya informasi tambahan terkait materi yang disajikan; 2) memiliki desain yang kurang menarik minat peserta didik.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka peneliti menganggap perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang di rancang (*by design*). Desain sumber belajar ini berupa multimedia pembelajaran interaktif berbasis android yang secara khusus dirancang dan dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran di SD. Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini memiliki keistimewaan tertentu yaitu meliputi ilustrasi animasi digital, video materi yang dikemas dalam bentuk cerita berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, informasi penting, *games* untuk menguji kepehaman peserta didik dengan materi yang dibahas sebelumnya, serta terdapat informasi tambahan terkait materi.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti menganggap perlu untuk melakukan penelitian berbentuk *Research and Development* (R&D) yang berjudul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Sistem Pernapasan Manusia Muatan Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar". Peneliti berharap penelitian ini mampu mendukung peningkatan kualitas guru SD/MI dalam mengembangkan media pembelajaran IPA dan memilih pendekatan yang inovatif dan menarik untuk peserta didik.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan di atas, dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Peserta didik cenderung merasa cepat bosan, jenuh dan kurang antusias dalam proses pembelajaran IPA.
2. Dalam proses pembelajaran, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang cukup menarik untuk membuat peserta didik tertarik dan antusias dalam belajar.
3. Kegiatan pembelajaran masih terpusat pada guru, membuat peserta didik menjadi kurang aktif serta kurang mandiri dalam pemecahan masalah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti perlu memberikan batasan masalah. Hal ini dimaksudkan untuk memperjelas permasalahan yang ingin diteliti, serta agar lebih terfokus pada masalah yang ada. Peneliti memfokuskan hal yang ingin diteliti yaitu “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Sistem Pernapasan Manusia Muatan Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar”.

Adapun objek penelitian yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah kelas V SDN Bendungan Hilir 01 Jakarta Pusat tahun ajaran 2019/2020 (semester genap). Siswa kelas V SD dalam penelitian ini adalah siswa pada usia 10-11 tahun.

D. Perumusan Masalah

Melihat latar belakang dan pembatasan fokus masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan sebuah masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android pada sistem pernapasan manusia muatan pelajaran IPA kelas V Sekolah Dasar?”.

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi, masukan dan dapat memperluas pemahaman tentang multimedia interaktif.

1) Secara Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan, khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran IPA.
- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya yang sejenis.

2) Secara Praktis

- a. Bagi Peserta Didik
 - 1) Media ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajari.
 - 2) Mempermudah proses pembelajaran siswa di kelas atau di rumah.

3) Menarik perhatian siswa dalam belajar serta membuat suasana belajar siswa lebih menyenangkan.

b. Bagi Guru

- 1) Dapat dijadikan salah satu referensi bagi guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran yang variatif bagi siswa.
- 2) Salah satu alternatif bagi guru untuk mempermudah guru dalam mengajar menggunakan media yang menarik.

c. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan positif agar mampu meningkatkan kualitas sekolah/lembaga pendidikan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar di sekolah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Mampu menjadi referensi tugas akhir/penelitian yang relevan dan menambah wawasan dalam mengembangkan pengetahuan mengenai materi IPA tentang sistem pernapasan manusia melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android agar menghasilkan karya ilmiah/penelitian yang lebih baik lagi.