

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan berperan penting dalam kemajuan suatu negara, karena dengan adanya pendidikan penerus bangsa dapat memiliki pengetahuan, meningkatkan potensi dirinya, memiliki budi pekerti yang baik sehingga akan tercipta negara yang maju dengan sumber daya manusia yang berilmu dan berakhlak melalui pendidikan. Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Di Indonesia saat ini pemerintah telah mewajibkan pendidikan sembilan tahun yaitu pada jenjang sekolah dasar, sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas. Penyelenggaraan pendidikan disekolah melibatkan guru dan peserta didik dalam bentuk interaksi belajar mengajar atau proses pembelajaran. Dalam penyelenggaraanya, guru harus merencanakan kegiatan pembelajaran yang berpedoman pada kurikulum.

¹ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

Kurikulum yang digunakan di Indonesia saat ini yaitu kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 pembelajaran pada jenjang sekolah dasar menggunakan pembelajaran terpadu. Pada pembelajaran terpadu terdapat muatan pembelajaran Matematika, Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Pendidikan Kewarganegaraan, Seni Budaya dan Prakarya juga Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

Salah satu muatan pembelajaran di sekolah dasar yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yaitu ilmu yang berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara terstruktur. Pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung dan pemahaman agar peserta didik mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.² IPA melalui pengamatan, diskusi dan penyelidikan sederhana tentang alam sekitar. Untuk menunjang pembelajaran IPA di sekolah dasar salah satunya dibutuhkan media untuk menyampaikan pembelajaran sehingga peserta didik mampu memahami pembelajaran dengan lebih baik. Pembelajaran IPA akan lebih bermakna jika peserta didik mendapatkan pengalaman dengan merasakannya secara langsung atau dengan menggunakan media. Sardiman mengatakan sesungguhnya proses belajar mengajar ialah dimana penerima pesan mendapat sebuah kiriman pesan yang dilakukan oleh pengirimnya melalui

² Lalu Usman Ali, "Pengelolaan Pembelajaran IPA Ditinjau Dari Hakikat Sains Pada SMP di Kabupaten Lombok Timur", *Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram*. Vol.6 No.2, Desember 2018, h.104

saluran atau sarana tertentu, hal tersebut merupakan sebuah proses komunikasi. Agar komunikasi berlangsung dengan baik serta informasi yang disampaikan dapat diterima oleh peserta didik, dalam kegiatan belajar mengajar pendidik perlu menggunakan media pembelajaran dan pendidik juga harus menguasai materinya.³

Dengan kondisi saat ini adanya pandemi *Covid-19* di dunia dan juga di Indonesia yang menyebabkan banyak kegiatan manusia menjadi terbatas. Pendidikan juga tidak luput dari dampak pandemi ini. Berdasarkan surat edaran Nomor 4 tahun 2020 yang dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan menjelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan dirumah dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Salah satu bentuk pembelajaran alternatif yang dapat dilakukan selama masa pandemi ini dengan melakukan pembelajaran secara *online* atau daring dengan memanfaatkan jaringan internet. Dalam pembelajaran daring ini agar guru dan peserta didik masih bisa berinteraksi yaitu dengan memanfaatkan beberapa aplikasi seperti *Whatsapp Group*, *Google Classroom*, *Zoom*, *Google Meet*, *Edmodo* dan banyak lagi.

Kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) ini, guru dituntut lebih untuk menggunakan teknologi dalam mengelola kelas saat pembelajaran jarak jauh. Penggunaan media saat pembelajaran jarak jauh ini merupakan hal yang

³ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa", *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol.2 No.2, Juli 2018, h.105

paling penting. Guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

Namun pada kenyataannya masih banyak pendidik yang belum dapat menciptakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) ini secara menyenangkan, juga kurangnya variasi dan inovasi penggunaan media pembelajaran yang menarik. Sehingga banyak peserta didik khususnya pada jenjang sekolah dasar merasa jenuh dengan pembelajaran daring ini.

Observasi yang dilakukan dari bulan September 2021 pada kelas IV SDN Pantai Makmur 02 pada saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) menunjukkan bahwa guru hanya memberi materi sesuai buku cetak yaitu buku Tema dan juga video dari *Youtube* tanpa menjelaskan, karena pembelajaran dilakukan melalui *Whatsapp* grup dan peserta didik dirumah melakukan pembelajaran dengan pendampingan orang tua. Dengan kondisi seperti ini peserta didik belajar dirumah hanya menggunakan buku cetak dan video *Youtube*, lama kelamaan peserta didik mengalami penurunan semangat belajar karena metode yang monoton dan kurangnya variasi media yang di sediakan guru.

Selain itu peneliti juga melakukan wawancara kepada guru kelas IV SDN Pantai Makmur 02. Dari hasil wawancara tersebut didapatkan memang guru jarang menggunakan media pembelajaran saat pembelajaran disekolah

karena kurangnya media atau alat peraga yang disediakan oleh sekolah. Apalagi saat ini sedang pandemi *Covid-19* dan diberlakukan kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), guru juga sedang beradaptasi merancang pembelajarannya. Karena itu guru hanya memberikan materi dan tugas melalui aplikasi *Whatsapp* saja. Karena keterbatasan kemampuan guru juga menjadikan kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran daring ini.

Guru juga mengatakan bahwa kondisi peserta didik yang berbeda-beda membuat pemberian tugas pada saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) ini mengalami kesulitan. Seperti dalam muatan pembelajaran IPA guru memberikan tugas untuk memperhatikan bagian tubuh hewan yang ada di sekitar rumah, terlihat tugas ini merupakan tugas yang mudah. Tetapi pada kenyataannya lingkungan rumah peserta didik yang berbeda-beda, tidak semua lingkungan peserta didik terdapat hewan disekitarnya. Namun jika hanya mengandalkan buku Tema dalam muatan pembelajaran IPA menjadi kurang dipahami peserta didik.

Terlebih dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar dirasa sulit jika tidak adanya media pembelajaran. Trianto mengemukakan bahwa penting dikembangkan suatu media pembelajaran IPA yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk menemukan atau

menerapkan sendiri idenya-idenya.⁴ Disesuaikan juga dengan perkembangan peserta didik kelas IV sekolah dasar, media pembelajaran yang menarik dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Dari hasil observasi dan wawancara, bahwa dalam pembelajaran IPA materi fungsi dan bagian-bagian tubuh hewan belum adanya media pembelajaran yang relevan. Berdasarkan kondisi tersebut peserta didik membutuhkan media pembelajaran untuk menunjang Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) ini. Pada pembelajaran daring seperti saat ini, dukungan media terhadap kelancaran proses belajar sangat penting.⁵

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa kendala yang dialami yaitu kurangnya variasi media pembelajaran saat kebijakan PJJ, belum banyak pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dan peserta didik kesulitan memahami bagian-bagian tubuh hewan dan fungsinya karena keterbatasan media pembelajaran saat PJJ.

Dari permasalahan diatas dan dalam kondisi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) seperti ini, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan sangat diperlukan. Dalam pendidikan, perkembangan media pembelajaran mengikuti arus

⁴ Margareta Aprilia Husadani, *Pengembangan Media Pembelajaran IPA SD Materi Bagian-Bagian Tubuh Katak Berbasis Metode Montessori*, (2017), h.6

⁵ Layyina Mawarda Awalia dkk, "Analisis Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa di Desa Karangmalan", *Jurnal Basicedu Vol 5 No 5* (2021), hh. 3940-3949

perkembangan teknologi. Multimedia interaktif menjadi solusi awal ketika penerapan pembelajaran daring diterapkan, maka selain menjadi solusi hal ini juga menjadi model dan sistem pembelajaran baru yang lebih kreatif dan menyenangkan karena memberikan warna baru serta memberikan tampilan yang selaras dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.⁶ Teknologi multimedia interaktif dapat mempercepat dan memberi pemahaman tentang sesuatu dengan tepat dan menarik pada proses pembelajaran sehingga berjalan dengan baik dan akan lebih baik lagi ketika dikolaborasikan dengan model pembelajaran tutorial. Media interaktif model tutorial dirasa efektif untuk menunjang Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) karena media ini dilengkapi dengan alat pengontrol yang dioperasikan oleh peserta didik, selanjutnya sistem memberikan respon atau umpan balik yang sesuai dengan pengoperasian peserta didik.

Penelitian serupa dilakukan oleh Ulya Shoffa Hana dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Mapel IPA untuk Siswa Kelas V Di SDN Kuwaron 1”.⁷ Peneliti memiliki relevansi pada pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran IPA. Perbedaan media yang

⁶ Purbatua Manurung, “Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19”, *Jurnal Ilmiah Vol. 14 No.1* (2020), h.10

⁷ Ulya Shoffa Hana, “Pengembangan Multimedia Interaktif Mapel IPA untuk Siswa Kelas V Di SDN Kuwaron 1”, *Jurnal Prodi Teknologi Prndidikan Vol. V Nomor 5* (2016), h. 53

dikembangkan Ulya dengan peneliti adalah bagian model dan materi yang disajikan.

Penelitian yang dilakukan oleh Dian Mustika Anggraini dan Muhammad Walid tahun dengan judul "*Developing Interactive Flash Media For Thematic Learning*".⁸ Penelitian yang dilakukan di kelas IV SD Islamic Global Malang ini terbukti bahwa media pembelajaran interaktif ini dapat meningkatkan hasil belajar dan minat belajar peserta didik.

Hasil penelitian menurut Thongchai Kaewkiriya dengan judul "*A Design And Development Of E-Learning Content For Multimedia Technology Using Multimedia Game*".⁹ Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia dengan model permainan. Berdasarkan hasil penelitian diketahui hasil belajar peserta didik lebih tinggi dan meningkat dibandingkan kelas dengan pembelajaran konvensional.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya, yakni peneliti akan membuat media pembelajaran interaktif dengan model tutorial yang didalamnya juga terdapat latihan-latihan yang dikemas dalam bentuk permainan. Media pembelajaran interaktif model tutorial

⁸ Dian Mustika Anggraini dan Muhammad Walid, "*Developing Interactive Flash Media for Thematic Learning*", *International Journal of Education* (2016), h. 24

⁹ Thongchai Kaewkiriya, "*A Design and Development of E-Learning Content for Multimedia Technology Using Multimedia Game*", *International Journal of Software Engineering & Applications (IJSEA)*, Vol.4, No.6 (2013), h. 68

ini nantinya akan berbentuk html web yang bisa dijalankan di *smartphone*, laptop dan komputer. Hal ini membuat pengguna atau peserta didik tidak perlu menginstal aplikasi untuk bisa menggunakan media pembelajaran interaktif ini. Melalui media ini akan dikembangkan menjadi sarana penyampaian materi pembelajaran IPA fungsi dan bagian-bagian tubuh hewan di sekolah dasar lebih menarik dan berkesan bagi peserta didik.

Materi bagian-bagian tubuh hewan ini cocok digunakan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, karena terbatasnya ruang gerak peserta didik pada kondisi pandemi ini yang mengakibatkan tidak bisa berpergian dan melihat hewan-hewan secara langsung. Maka dengan penggunaan media interaktif ini materi bagian-bagian tubuh hewan disajikan secara virtual. Hewan-hewan ini juga ada yang terlalu besar dan terlalu kecil, sehingga dengan bantuan media interaktif ini peserta didik juga lebih mudah memahami bagian tubuh hewan.

Menurut Barbara keuntungan dalam menggunakan multimedia dalam pembelajaran diantaranya portable, fleksibel, belajar mandiri dan sarana memandang dunia lebih luas.¹⁰ Dengan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif model tutorial pada materi bagian tubuh hewan dan fungsinya diharapkan peserta didik dapat memahami materi bagian tubuh

¹⁰ Yulyani Arifin, Dkk. *Digital Multimedia*, (Jakarta:PT Widia Inovasi Nusantara, 2015), h.6

hewan dan fungsinya secara lebih menarik dan bermakna saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dengan daring akibat pandemi ini.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti memilih untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif dengan metode *Research and Development* yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Model Tutorial Pada Pembelajaran IPA Materi Bagian Tubuh Utama Hewan dan Fungsinya di Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah dijabarkan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) membuat rendahnya minat peserta didik.
2. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi belum banyak digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar.
3. Peserta didik kesulitan dalam memahami bagian-bagian tubuh hewan dan fungsinya karena kurangnya media pembelajaran yang tersedia.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah, maka untuk memudahkan penelitian ini. Permasalahan dibatasi pada pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan model tutorial dengan materi fungsi bagian-bagian tubuh hewan vertebrata yang terdapat pada Tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup, Subtema 2 Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku pada kelas IV sekolah dasar.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang terlah di uraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah.

1. Bagaimana proses pengembangan media interaktif model tutorial pada pembelajaran IPA materi bagian utama tubuh hewan dan fungsinya di kelas IV sekolah dasar?
2. Apakah media interaktif model tutorial pada pembelajaran IPA materi bagian utama tubuh hewan dan fungsinya di kelas IV sekolah dasar dapat dikatakan layak untuk digunakan?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam dunia pendidikan yaitu dapat dijadikan referensi dan masukkan bagi pihak terkait baik secara teoritis maupun praktis.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan pendidikan dan dapat digunakan sebagai sumber referensi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif model tutorial terhadap materi bagian tubuh hewan dan fungsinya pada peserta didik kelas IV sekolah dasar.

2. Secara Praktis

a. Bagi peserta didik

Manfaat penelitian ini bagi peserta didik, mempermudah peserta didik dalam memahami materi bagian tubuh hewan dan fungsinya, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menarik perhatian dan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran terutama pembelajaran IPA.

b. Bagi guru

Manfaat penelitian ini bagi guru, dapat menjadi masukan untuk menambahkan variasi media pembelajaran terutama pada pembelajaran IPA, memberi pengetahuan dan inovasi baru terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif, dapat membantu guru dalam proses pembelajaran kepada peserta didik, mendorong kreativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran interaktif, media dalam penelitian dapat dikembangkan oleh guru sesuai dengan kebutuhan.

c. Bagi kepala sekolah

Manfaat penelitian ini bagi kepala sekolah, dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk mengambil keputusan sehingga membantu memperbaiki proses pembelajaran disekolah dan penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, terutama pada pembelajaran IPA.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Manfaat penelitian ini bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan referensi untuk diteliti lebih lanjut sehingga dapat mengembangkan media pembelajaran terutama pada materi fungsi bagian tubuh hewan dengan penelitian yang relevan dan menghasilkan karya ilmiah yang lebih baik.

