

# BAB I

## PENDAHULUAN

### **A. Latar Belakang Masalah**

Teknologi berkembang begitu cepat dan mempunyai peran penting dalam kehidupan. Hal ini menuntut manusia untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi jika tidak ingin ketinggalan zaman. Saat ini teknologi telah membantu manusia dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari, maka dari itu teknologi menjadi bagian yang tidak terpisahkan oleh kehidupan manusia. Perkembangan teknologi dapat mempermudah pekerjaan manusia dan memberikan banyak manfaat serta sangat berpengaruh dalam segala bidang. Bidang pendidikan merupakan satu dari berbagai bidang yang merasakan dampak dari kemajuan teknologi.

Perkembangan teknologi telah membawa pengaruh terhadap bidang pendidikan dalam proses pembelajaran. Teknologi dalam dunia pendidikan dapat digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran sehingga mempermudah proses berjalannya kegiatan belajar menjadi lebih aktif, kreatif dan inovatif. Teknologi yang dimanfaatkan dengan baik akan membantu meningkatkan kualitas pendidikan.<sup>1</sup> . Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dapat menunjang kegiatan belajar karena penggunaan teknologi dapat membuat suasana yang berbeda bagi guru dan siswa sehingga menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan sehingga dapat tercapainya pembelajaran. Dengan adanya teknologi memudahkan guru dan peserta didik dalam mencari informasi terkait materi pembelajaran sehingga dapat belajar dimana saja dan kapan saja. Guru dan peserta didik juga harus bisa dan terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.

Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan dapat dimanfaatkan dalam melakukan inovasi pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk memudahkan proses penyampaian

---

<sup>1</sup> Saifudin, Susilaningih, dan Agus Wedi, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sumber Energi Untuk Memudahkan Belajar Siswa SD', *JKTP*, 3.1 (2020), H.69.

informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik, sehingga meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan membuat proses belajar berlangsung efektif dan efisien.<sup>2</sup> Ada berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran diantaranya ada media visual, media cetak, media audio visual dan media interaktif. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi bagi siswa dalam proses pembelajaran<sup>3</sup>. Dengan adanya teknologi mendorong guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna. Guru diharapkan dapat memilih dan membuat media pembelajaran yang menarik dan disenangi peserta didik sehingga membuat peserta didik termotivasi dan terlibat aktif dalam pembelajaran agar terjadi pembelajaran dua arah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Multimedia interaktif menjadi salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Multimedia interaktif merupakan inovasi dalam bidang teknologi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang menggabungkan berbagai macam media seperti video, audio, foto, animasi, dan teks yang dikemas terintegrasi dan interaktif. Peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan media pembelajaran tersebut sehingga peserta didik tidak hanya terpaku pada guru. Multimedia interaktif yang diintegrasikan dalam pembelajaran dapat mengubah pandangan peserta didik terhadap materi yang dianggap sulit sehingga menjadikan peserta didik senang dan termotivasi.<sup>4</sup> Selain itu, multimedia interaktif dapat digunakan secara mandiri sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing peserta didik.

Dalam kurikulum merdeka mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) digabung menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang bertujuan untuk dapat memacu peserta

---

<sup>2</sup> Benny A Pribadi, *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2017). H.13

<sup>3</sup> Rizki Wahyuningtyas dan Bambang Suteng Sulasno, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar", *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20.1 (2020), h.24

<sup>4</sup> Sri Ratna Dewi and Haryanto, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Penjumlahan Pada Bilangan Bulat Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar', *Premiere Education*, 9.1 (2019), H.10.

didik dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Pembelajaran IPAS mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta mengkaji tentang kehidupan manusia yang merupakan makhluk sosial yang saling membutuhkan satu sama lain. IPAS membantu peserta didik untuk meningkatkan pengetahuan terhadap alam semesta dan lingkungan sekitarnya serta memberikan pengetahuan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar sangat dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar dapat meningkatkan minat dan rasa ingin tahu peserta didik sehingga peserta didik menjadi aktif dan tidak merasa bosan saat pembelajaran. pembelajaran IPAS hendaknya disajikan dengan pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui kegiatan yang menyenangkan. Dalam merancang media pembelajaran, pendidik perlu menyesuaikan dengan situasi, masalah, kebutuhan serta karakteristik peserta didik sehingga menciptakan media yang terbaik.<sup>5</sup> Namun, pada kenyataannya masih banyak guru yang belum mengembangkan media pembelajaran sehingga membuat pembelajaran menjadi tidak menyenangkan. Media pembelajaran multimedia interaktif dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan oleh peneliti melalui wawancara dan kuesioner yang diberikan kepada wali kelas IV di SD Negeri Selaawi Kota Bogor, bahwa pembelajaran IPA sudah berjalan dengan baik. Dalam menyampaikan materi guru menggunakan media seperti buku, powerpoint, modul dan media konkret yang ada di sekitar. Berdasarkan hasil data yang diperoleh kuesioner kepada peserta didik kelas IV di SDN Selaawi Kota Bogor, sebagian besar peserta didik menyukai pembelajaran IPA tetapi pada materi gaya peserta didik masih mengalami kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan. Media yang digunakan guru belum cukup untuk membuat peserta didik memahami materi yang disampaikan khususnya pada materi Gaya. Dengan penggunaan media tersebut juga kurang interaktif dan kurang menarik

---

<sup>5</sup> Herlina Usman, 'Pelatihan Media Pembelajaran Flashcard Media Berbasis HOTS Di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Ciputat', *Prosiding Pengabdian*, 1.1 (2019), H.4.



sehingga tidak membuat peserta didik berperan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena peserta didik hanya berfokus pada buku dan penjelasan guru sehingga peserta didik menjadi cepat jenuh. Dari hasil data yang diperoleh, peserta didik menyukai media pembelajaran yang menyajikan gambar-gambar dan video karena menurut peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran dapat membantu untuk memahami materi. Maka, selain media pembelajaran yang sudah digunakan oleh guru dibutuhkan adanya media pembelajaran lain yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Menurut guru kelas IV, dibutuhkan media pembelajaran multimedia interaktif dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi gaya tetapi penyajiannya tetap disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Penelitian tentang multimedia interaktif dilakukan oleh Wisnu dan Putra. Penelitian yang dilakukan berjudul “Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar”. Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif teruji valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menarik, menyenangkan dan inovatif. Selain itu multimedia interaktif mampu membuat peserta didik lebih berminat dalam mengikuti pembelajaran sehingga peserta didik tidak mudah bosan.<sup>6</sup>

Oktafiani, dkk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon yang sangat baik. Hal ini terlihat dari 3 aspek yang dinilai termasuk dalam kategori interpretasi sangat layak. Sedangkan dari hasil pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan adobe flash pada materi gaya (macam-macam gaya) yang telah dilakukan, multimedia interaktif ini termasuk dalam media pembelajaran yang menarik sehingga siswa menjadi senang menggunakannya, memberi motivasi untuk peserta didik, membuat peserta didik menjadi mandiri dengan sedikit bimbingan dari guru.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> I Kadek Wisnu, dkk, ‘Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar’, *Jurnal Iliah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5.2 (2021), H.234.

<sup>7</sup> Dian Oktafiani, dkk, ‘Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV’, *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha* 8, 3.3 (2020), H.538.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Muatan IPA Materi Gaya Kelas IV Sekolah Dasar”**. Dalam multimedia interaktif ini disusun dengan menambahkan animasi dan audio visual, serta didalamnya mencakup capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, video pembelajaran, latihan soal untuk melatih daya ingat peserta didik terhadap materi yang sudah dipelajari. Dengan adanya media pembelajaran multimedia interaktif diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi gaya, meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai materi gaya, meningkatkan hasil belajar, menjadikan pembelajaran aktif dan menyenangkan serta tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media ini peserta didik juga dapat belajar dimana saja dan kapan saja.

### **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Peserta didik merasa kesulitan dalam memahami pembelajaran IPA khususnya materi gaya
2. Terbatasnya media pembelajaran yang digunakan membuat peserta didik capat jenuh
3. Keterlibatan antara peserta didik dan media pembelajaran yang belum aktif
4. Belum adanya media pembelajaran multimedia interaktif terkait dengan materi gaya

### **A. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka peneliti membatasi masalah pada pengembangan sebuah produk multimedia interaktif hanya sebatas materi gaya pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV SD.

### **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah untuk penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif tentang materi gaya pada pembelajaran IPAS untuk kelas IV SD?

2. Bagaimana kelayakan penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif tentang materi gaya pada pembelajaran IPAS untuk kelas IV SD?

#### **D. Kegunaan Hasil Penelitian**

Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Muatan IPAS Materi Gaya di Kelas IV Sekolah Dasar ini diharapkan dapat memberi manfaat, sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi pembelajaran IPA di sekolah dasar dan dapat menjadi penunjang atau alternatif media pembelajaran dalam proses pembelajaran agar pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan referensi media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif yang dapat digunakan oleh sekolah untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

- b. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman baru dan membuat peserta didik tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami dan menguasai materi.

- c. Bagi Pendidik

- 1) Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai penggunaan multimedia interaktif yang tepat dan menarik dalam pembelajaran.

- 2) Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memudahkan penyampaian materi pembelajaran dan bermanfaat sebagai menginspirasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik.

- d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya dalam upaya pengembangan media pembelajaran sehingga dapat menciptakan media pembelajaran yang inovatif.