

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Kemajuan suatu negara sangat ditentukan oleh keberadaan sumber daya manusia (SDM) yang dimiliki, dan keberadaan SDM tersebut sangat ditentukan oleh tingkat pendidikan sebagai syarat utama dalam menghadapi perkembangan globalisasi serta perubahan yang cepat dalam berbagai bidang kehidupan. SDM dengan bekal pendidikan yang mumpuni baik secara teori dan aplikasi akan mampu bersaing dan bertahan dari situasi kehidupan yang syarat dengan tantangan.

Program pendidikan yang dicanangkan oleh pemerintah Republik Indonesia melalui program wajib belajar 12 tahun menunjukkan bahwa pemerintah memiliki perhatian serius terhadap keberadaan SDM negara ini. Program wajib belajar 12 tahun dimulai dari tingkat pendidikan sekolah dasar (SD), merupakan tonggak awal pembentukan kualitas SDM sesuai harapan. Pada jenjang pendidikan SD inilah seyogyanya ditanamkan secara berkelanjutan keseluruhan aspek yang dibutuhkan oleh peserta didik meliputi pengetahuan, sikap, dan keterampilan, agar siap memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk di SD. Mata pelajaran IPAS selama ini dianggap oleh peserta didik sebagai salah satu mata pelajaran yang sulit untuk diikuti dan dimengerti. Hal ini dapat dimaklumi, mengingat mata pelajaran IPAS merupakan kelompok sains yang memerlukan eksplorasi secara mendalam dalam kegiatan pembelajarannya. Namun hal ini, tidak diikuti dengan metode pembelajaran yang dilakukan guru, dalam pembelajaran guru lebih dominan menyuguhkan metode ceramah yang membuat peserta didik menjadi pendengar pasif dan cenderung jenuh sehingga sulit mengikuti pembelajaran. Mata pelajaran IPAS menuntut peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran agar memahami materi pelajaran yang dibawakan guru secara utuh. Guru dipandang perlu menyajikan alternatif pembelajaran IPAS dengan

menggunakan multimedia interaktif agar peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran dan mampu berinteraksi saat berlangsungnya pembelajaran.

Multimedia interaktif adalah media yang mampu melibatkan banyak indera dan organ tubuh selama proses pembelajaran berlangsung.[1] Multimedia interaktif dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebab cukup efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan multimedia interaktif cocok untuk mengajarkan suatu proses atau tahapan, misalnya pengenalan tumbuhan, penyerbukan tumbuhan, pembelahan sel, proses pertumbuhan janin manusia, pelaksanaan haji, dan lain sebagainya.[2]

Peserta didik di sekolah dasar (SD) Negeri 110 Batanghari yang berada di Kecamatan Muara Bulian Kabupaten Batanghari Provinsi Jambi dalam mendapatkan informasi pembelajaran masih berupa media buku dan media cetak lainnya. Oleh sebab itu, teramat dalam pembelajaran IPAS, peserta didik hanya sebagai pendengar dan tidak aktif mengikuti pembelajaran sehingga tidak terjadi interaksi di kalangan peserta didik saat berlangsungnya pembelajaran. Sekolah teramat juga telah menggunakan teknologi komputer dalam pembelajaran, namun hanya sebatas pengenalan awal, sehingga belum digunakan sebagai sarana mendapatkan informasi dalam menambah wawasan peserta didik. Informasi yang dibutuhkan peserta didik guna menumbuhkan minat berinteraksi dalam pembelajaran, menuntut pihak sekolah untuk dapat mengembangkan ilmu pengetahuan berbasis multimedia (teknologi) dengan cara cepat dan mudah menyajikan proses pembelajaran yang sesuai dengan minat dan ketertarikan siswa kelas IV menggunakan metode pembelajaran interaktif yang mudah dimengerti. Dengan demikian, penelitian ini mencoba untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dengan mengacu pada permasalahan tersebut.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa seorang guru IPAS di SD Negeri 110/I Tenam membutuhkan media alternatif dalam kegiatan pembelajaran IPAS dan media yang sesuai untuk pembelajaran IPAS adalah multimedia interaktif, hal ini disebabkan multimedia interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Merujuk pada hal tersebut, maka 30 orang peserta didik kelas IV SD

Negeri 110 Batanghari membutuhkan aplikasi pembelajaran untuk komputer. Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran akan membantu peserta didik melaksanakan pembelajaran secara mandiri, selain itu pilihan menu yang didesain sedemikian rupa memberi kebebasan bagi peserta didik menentukan sendiri materi yang akan dipelajari. Pembelajaran dirancang agar peserta didik aktif mengikuti pembelajaran karena peserta didik adalah pusat belajar, sehingga peserta didiklah yang seharusnya belajar. Bukan guru aktif mengajar sementara peserta didik pasif mendengar.

### 1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka sebagai rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana membuat media pembelajaran interaktif sebagai metode alternatif selain metode pembelajaran konvensional ?

### 1.3 Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan peneliti, maka penulis menetapkan batasan masalah dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Ruang lingkup penelitian hanya terbatas pada peserta didik kelas IV SD Negeri 110 Batanghari.
2. Hanya pada mata pelajaran IPAS kelas IV dengan materi bagian "Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi".
3. Penelitian akan mendeskripsikan cara membuat media pembelajaran interaktif berbasis multimedia.
4. Media interaktif berupa animasi flash yang berjalan di desktop berformat swf.
5. Software yang digunakan untuk menunjang penelitian hanya menggunakan *Adobe Flash CC 2015* dan *Adobe Photoshop CC 2017*.
6. Fitur hanya terbatas pada menu materi, menu soal, menu tentang dan menu petunjuk.
7. Kegiatan penelitian hanya sampai pada tahap testing (pengujian).
8. Media interaktif hanya diujikan terbatas pada guru yang bersangkutan, yaitu guru IPAS kelas IV SD Negeri 110 Batanghari.



#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah, maka sebagai tujuan dari penelitian ini adalah membuat media pembelajaran interaktif sebagai metode alternatif selain metode pembelajaran konvensional

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian yang akan dilakukan baik secara praktis dan teoritis adalah:

1. Bagi penulis, untuk menambah pengetahuan dan wawasan tentang masalah yang diteliti.
2. Bagi sekolah, sebagai bahan kajian dan pengembangan guna membantu guru IPAS melalui pemanfaatan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan interaksi peserta didik dalam pembelajaran.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Pendahuluan memuat tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan.

##### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Tinjauan pustaka berisi studi literatur, perbandingan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya dan dasar teori.

##### **BAB III METODE PENELITIAN**

Metode penelitian berisi tentang uraian tahapan penelitian yang sistematis, antara lain objek penelitian, alur penelitian, alat dan bahan apa saja yang digunakan dalam penelitian.

##### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dan pembahasan memuat tentang hasil-hasil dari tahapan penelitian. Hal-hal yang disajikan dalam hasil pengonsepan. perancangan, pengumpulam bahan, hasil pembuatan dan pengujian.

##### **BAB V PENUTUP**

Penutup memuat tentang kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang dilakukan peneliti

...

