

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Keberadaan teknologi tidak terpisahkan dengan segala sapek kehidupan. Setiap harinya, hampir setiap kegiatan manusia memanfaatkan teknologi. Mulai dari teknologi sederhana hingga teknologi canggih. Meskipun diciptakannya teknologi pada awalnya adalah untuk mempermudah kegiatan manusia. Namun adakalanya keberadaan teknologi ini memberi juga memberi dampak warna yang negatif. Disinilah sebaiknya manusia menanggapi teknologi secara netral. Maksudnya adalah menganggap keberadaan teknologi sebagai sarana yang membantu atau mempermudah aktifitas dan pekerjaan sehari-hari.

Ditegah-tengah masa pandemi seperti saat ini, keberadaan teknologi dan komunikasi menjadi sangat penting. Adanya anjuran untuk melakukan *social distancing* membatasi ruang gerak manusia. Ketidakmungkinan melakukan interaksi secara langsung serta mobilitas yang dibatasi, menjadi sebuah permasalahan baru. Sehingga disinilah teknologi komunikasi dibutuhkan untuk menjadi perantara manusia untuk tetap bisa berkomunikasi dan berinteraksi secara tidak langsung. Keberadaan teknologi dan komunikasi membuat aktifitas manusia tetap berjalan.

Keberadaan teknologi juga tidak terlepas dari pendidikan. Kemajuan teknologi mampu menunjang tercapainya tujuan pendidikan. Untuk itu guru

sebaiknya terus mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Sebab teknologi mampu memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran. Salah satunya adalah melalui pengembangan media pembelajaran berbasis IT.

Sadiman dkk. mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.¹ Sesuai dengan pengertian tersebut, maka keberadaan media pembelajaran sangat mempengaruhi minat siswa untuk belajar. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Sehingga guru harus memiliki keterampilan dalam memilih media yang tepat. Terlebih di masa pandemi seperti ini.

Wabah Covid 19 atau virus corona yang mulai merembah luas ke Indonesia kini menjadi tantangan baru bagi dunia pendidikan. Lembaga pendidikan terpaksa harus diliburkan sementara guna mmpercecil resiko menyebarnya virus ini ke masyarakat, mengingat rentannya anak-anak terlular virus ini. Untuk itu perlu strategi yang tepat untuk tetap menjalankan pembelajaran di masa sulit ini.

¹ Sadiman, Arief S., R. Rahardjo, Anung Haryono, dan Rahardjito, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada), 2010, 21

Salah satu solusi yang dapat dijadikan alternatif adalah pemanfaatan teknologi internet. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Benny, bahwa jaringan komputer (*internet* dan *web*) telah memberi kemungkinan bagi penggunaannya untuk saling bertukar dan berbagi informasi dan pengetahuan, bahkan di luar negeri sekalipun. Hal ini membuktikan bahwa kegiatan belajar mengajar tidak terikat ruang dan waktu. Pembelajaran dapat dilakukan dimana pun dan kapanpun melalui internet.²

Selain itu, pengintegrasian Teknologi Informasi dan Komunikasi kedalam pembelajaran melalui media pembelajaran dapat membuat pembelajaran semakin menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran berbasis aplikasi android dapat menghilangkan kesan bosan dan jenuh dari siswa ketika pembelajaran. Terlebih apabila didukung dengan penyajiannya visualisasinya yang menarik. Selain itu, Peningkatan motivasi siswa dalam belajar ini pastinya juga berbanding lurus dengan peningkatan hasil belajar siswa. Akan tetapi, hal tersebut tidak berlaku apabila guru kurang menguasai teknologi

Pembelajaran berbasis android sangat cocok dikembangkan di SDI Qurrota A'yun. Sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah dasar modern yang memiliki fasilitas teknologi yang cukup memadai. Semua siswa di sekolah tersebut sudah memiliki laptop pribadi, dan hampir semua kelas memiliki fasilitas LCD besar untuk pembelajaran. berdasarkan

² Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*, edisi kedua, (Jakarta: Kencana, 2017), 6

beberapa pertimbangan, tentunya para siswa disana sudah tidak asing lagi dengan pembelajaran berbasis teknologi. Sehingga sekolah tersebut cocok apabila digunakan sebagai latar penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya di masa pandemi seperti saat ini.

Berdasarkan hasil wawancara singkat dengan guru kelas V, diperoleh informasi bahwa selama masa pandemi ini anak-anak belajar secara online. Media yang digunakan berupa aplikasi *Google Formulir*, *WhatsApp* dan *Bit.Ly*. Sehingga perlu diadakan pengembangan atau pengenalan mengenai media pembelajaran lainnya. Dengan begitu pembelajaran akan lebih bervariasi dan lebih inovatif.

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu mata pelajaran yang langsung berkaitan dengan pengalaman dan pengamatan langsung. Sehingga hampir semua materinya memerlukan adanya media untuk membantu siswanya paham. Pelajaran kelas 5 semester satu yaitu pada KD IPA membahas mengenai organ gerak dan otot, organ pernapasan, dan organ organ pencernaan. Beberapa sub pembahasan tersebut memerlukan media penyampaian yang tepat untuk mempermudah siswa memvisualisasikan konsep-konsepnya. Sebab tidak memungkinkan untuk mengajak siswa mengamati secara langsung, terutama materi mengenai organ-organ manusia dan hewan.

Ispiring merupakan suatu *software* dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berbentuk visual, audio, maupun video. *Software* ini

juga mampu mengubah tampilan file presentasi menjadi berbentuk *Flash* (format swf) sehingga tidak dapat diedit oleh programmer lain. *ISpring* memiliki keistimewaan yaitu dapat diintegrasikan dengan *Microsoft Power Point*.³ *Power Point* merupakan aplikasi yang cukup familiar dan sering digunakan sehingga penggunaannya tidak memerlukan keahlian khusus. Berbeda dengan *Software Adobe Flash*, waktu pembuatan media pembelajaran melalui *iSpring* relatif lebih sedikit. Melalui *software* ini, kita juga bisa membuat berbagai jenis *quiz* untuk evaluasinya. *Software* ini sangat direkomendasikan untuk para guru untuk membuat sebuah media pembelajar interaktif yang cocok untuk KD IPA.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis merumuskan penulisan proposal dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Software ISpring* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SDI Qurrota A’yun Ngunut Kabupaten Tulungagung”.

B. PERUMUSAN MASALAH

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka terdapat beberapa permasalahan yang diantaranya adalah:

- a. Siswa kesulitan dalam menghafal dan memahami konsep atau materi KD IPA

³ Faiqoh Himmah dan Martini, “Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan *ISpring Suite 8* Pada Sub Materi Zat Aditif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smp Kelas VIII”, *E-Journal Unesa*, Volume 05 Nomor 02 Tahun 2017, 74

- b. Penyampaian materi KD IPA Kelas 5 semester 1 tidak cukup apabila mengandalkan buku saja.
- c. Siswa kurang berminat untuk belajar dan membaca buku
- d. Pada umumnya guru sudah menggunakan beberapa media untuk menunjang pembelajaran, akan tetapi belum sepenuhnya mengoptimalkan fasilitas digital yang ada.
- e. Perlu adanya inovasi baru media pembelajaran berbasis teknologi
- f. Penerapan media pembelajaran berbasis *iSpring* sebagai masih belum pernah dilakukan di SDI Qurrota A'yun Ngunut.

2. Batasan Masalah

Demi terwujudnya pembahasan yang terarah, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

- a. Penelitian ini dipergunakan untuk guru dan siswa kelas 5
- b. Penelitian ini membatasi masalah pada pengembangan aplikasi media pembelajaran berbasis *iSpring* Suite 9.
- c. Penelitian ini membatasi pada materi kelas 5 semester satu KD IPA.
- d. Pengembangan media pembelajaran berbasis *software iSpring* ini terbatas pada peningkatan hasil belajar siswa.
- e. Pengembangan media pembelajaran *iSpring* terbatas pada tingkat keefektifan.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas dapat dirumuskan beberapa permasalahan penelitian yang diataranya adalah :

- a. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran berbasis *software iSpring* untuk meningkatkan hasil belajar siswa ?
- b. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *software iSpring* untuk meningkatkan hasil belajar siswa?
- c. Bagaimana efektifitas media pembelajaran berbasis *software iSpring* untuk meningkatkan hasil belajar siswa ?

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan desain pengembangan media pembelajaran berbasis *software iSpring* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
1. Menjelaskan kelayakan media pembelajaran berbasis *software iSpring* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Menjelaskan keefektifan media pembelajaran berbasis *software iSpring* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

D. SPESIFIKASI PRODUK YANG DIHARAPKAN

Media Pembelajaran ini mempunyai ciri khas tersendiri, sehingga memiliki nilai lebih. Adapun spesifikasi produk tersebut adalah:

1. Produk berupa media pembelajaran IPA kelas V SD/MI berbasis *software iSpring* yang diconverter menjadi aplikasi android. Media yang digunakan merupakan aplikasi android yang didalamnya berisi materi IPA semester 1.
2. Media ini di dalamnya memiliki 5 Menu utama yaitu: a) Petunjuk, berisi petunjuk menu atau tombol pada aplikasi. b) Materi, berisi Kompetensi dasar dan Indikator serta materi IPA yang dibagi menjadi 3 bab yaitu Sistem Gerak Manusia dan Hewan, Sistem Pernapasan Manusia dan Hewan, dan Sistem Pencernaan Manusia dan Hewan, yang juga dilengkapi dengan gambar dan video untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap materi, c) Quiz, sebagai bentuk evaluasi untuk mengasah pemahaman siswa terhadap materi berupa soal-soal yang terdiri dari 3 jenis soal, yaitu *multiple choice*, *True/False*, dan *Matching*. d) daftar rujukan, sebagai informasi sumber rujukan yang digunakan untuk menyusun media, dan e) autor, merupakan informasi penyusun media pembelajaran ini.
3. Isi Materi disesuaikan dengan KD IPA semester 1 kelas V SD/MI

E. MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bentuk inovasi media pembelajaran untuk pengembangan ilmu pengetahuan kedepannya. Selain itu dapat memberikan manfaat bagi:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat mengembangkan teori, menambah wawasan serta sebagai referensi pengembangan media pembelajaran

2. Manfaat Praktis

a. Pendidik SDI Qurrota A'yun

- 1) Memberikan variasi media pembelajaran untuk proses belajar mengajar.
- 2) Memberikan wawasan tentang media berbasis *software iSpring* bagi pendidik.
- 3) Membantu pendidik untuk menjalani proses belajar mengajar secara kreatif dan inovatif.

b. Peserta didik SDI Qurrota A'yun

- 1) Meningkatkan antusias peserta didik untuk belajar KD IPA semester 1
- 2) Mempermudah peserta didik belajar dan memahami konsep dan materi mengenai organ gerak, pencernaan, pernapasan, peredaran darah dan rantai makanan.

- 3) Membantu peserta didik untuk mengenal *software iSpring* dalam dunia pendidikan.
 - 4) Melatih peserta didik untuk memanfaatkan *iSpring* dengan baik dalam dunia pendidikan.
- c. Kepala SDI Qurrota A'yun
- 1) Mampu meningkatkan kualitas belajar di dalam kelas, dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *iSpring* dalam proses pembelajaran.
 - 2) Menambah variasi media pembelajaran inovatif yang mampu merangsang siswa agar aktif dalam pembelajaran.
 - 3) Tolok ukur sebagai perbaikan proses pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

F. ASUMSI DAN KETERBATASAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Adapun Asumsi dan Keterbatasan tersebut sebagai berikut:

1. Asumsi
 - a. Produk yang disusun merupakan media pembelajaran yang didasarkan pada alur penelitian pengembangan media.
 - b. Dosen pembimbing, ahli media, ahli materi dan ahli bahasa memiliki pemahaman yang sama tentang standar media yang baik serta memiliki pengetahuan dalam bidang PGMI

- c. Media ini dapat membuat siswa termotivasi untuk belajar IPA terhadap materi Sistem Gerak Hewan dan Manusia, Sistem Pernapasan Hewan dan Manusia, dan Sistem Pencernaan Hewan dan Manusia.
 - d. Media ini dapat meningkatkan pemahan siswa terhadap materi Sistem Gerak Hewan dan Manusia, Sistem Pernapasan Hewan dan Manusia, dan Sistem Pencernaan Hewan dan Manusia.
2. Keterbatasan
- a. Media ini digunakan untuk pembelajaran IPA kelas 5 bab Sistem Gerak Hewan dan Manusia, Sistem Pernapasan Hewan dan Manusia, dan Sistem Pencernaan Hewan dan Manusia SDI Qurrota A'yun
 - b. Media ini hanya bisa diakses melalui HP/Android, sehingga cocok untuk pembelajaran di rumah
 - c. Isi dari media ini terbatas hanya materi 3 KD/bab, video, dan sedikit evaluasi.

G. PENEGASAN ISTILAH

Supaya tidak terjadi kerancuan dalam memahami kajian penelitian ini, maka perlu dijelaskan beberapa istilah penting, di antara beberapa istilah penting itu adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan berarti proses, cara, perbuatan mengembangkan, pembangunan secara bertahap dan teratur yang menjurus ke sasaran yang dikehendaki.⁴ Pengembangan pada penelitian ini adalah suatu proses bertahap dan tersistematis untuk mengembangkan media pembelajaran sehingga diperoleh hasil pembelajaran yang maksimal.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami sesuatu sehingga siswa lebih mudah untuk mengingatnya.⁵ Penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan pemahan siswa karena media pembelajaran membantu menjelaskan materi yang kurang jelas. Selain itu melalui media pembelajaran ingatan siswa akan bertahan lebih lama. Media pembelajaran yang dimaksud pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis teknologi melalui fasilitas computer dan LCD.

3. *iSpring*

iSpring merupakan suatu tool yang dapat mengubah file presentasi menjadi bentuk *Flash* dan bentuk SCORM / AICC, yaitu bentuk yang biasa digunakan dalam pembelajaran e-learning LMS (*Learning management System*).⁶ Versi *iSpring* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran ini adalah *iSpring Suite 9*.

⁴ Kamus Besar Bahasa Indonesia Online, dikutip dari <https://kbbi.web.id/kembang> pada 17 Maret 2020

⁵ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer : Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 126

⁶ Kuswari Hernawati, *Modul Pelatihan iSpring Presenter*, (disampaikan pada kegiatan PPM di Laboratorium Jurdik Matematika FMIPA UNY pada tanggal 23 Juli 2010), 1

4. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁷ Hasil belajar juga dikatakan sebagai suatu indikator yang digunakan untuk mengukur suatu keberhasilan siswa setelah mengikuti pembelajaran. Hasil belajar pada penelitian ini dilihat dari perolehan nilai siswa setelah melakukan pembelajaran dan evaluasi.

⁷ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 3