

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses budaya untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia, melalui proses yang panjang dan berlangsung sepanjang hayat.¹ Dan merupakan kegiatan yang dilaksanakan secara teratur dan berencana untuk mempersiapkan peserta didik yang lebih baik dan berperan bagi negara. Perlunya perkembangan pengetahuan dan teknologi yang membuat perubahan yang signifikan terhadap berbagai jenis kehidupan manusia, baik secara ekonomi, sosial, budaya maupun pendidikan.

Upaya melaksanakan pendidikan nasional, pemerintah bersama masyarakat telah berusaha melakukan pembinaan dalam berbagai aspek, antara lain melalui program pembinaan dan pengembangan kurikulum dalam rangka peningkatan mutu pendidikan.² Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar.³ Oleh karena itu, supaya pendidik tidak tertinggal dari pengetahuan dan teknologi tersebut perlu adanya penyesuaian, terutama yang berkaitan dengan faktor-faktor pembelajaran di sekolah. Salah satu faktor tersebut yakni media pembelajaran yang perlu dikuasai oleh pendidik, sehingga mereka dapat menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik secara baik.

¹ Nana Sudjana, *Pembinaan Dan Pengembangan Kurikulum Di Sekolah* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 1996). Hal. 2.

² *Ibid.*, hal. 76.

³ Banun Havivah Cahyo Khosiyono, dkk. *Teori Dan Pengembangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Di Sekolah Dasar*, (Sleman: Deepublish CV Budi Utama, 2022). Hal. 165.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, disebutkan bahwa,

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.⁴

Undang-Undang tersebut menyatakan bahwa salah satu tujuan pendidikan nasional yaitu mengembangkan potensi diri melalui pembelajaran.

Kegiatan belajar mengajar tentu mempunyai hubungan erat dengan materi pelajaran. Pendidik pasti mempunyai keinginan agar peserta didiknya berkembang, pendidik harus dapat mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar. Dimana kegiatan itu dilakukan oleh pendidik dan peserta didik sebagai penerima materi di dalam interaksinya dalam belajar mengajar.

Peran dan tanggung jawab pendidik dalam pendidikan sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar. Tidak ada pendidikan tanpa kehadiran pendidik. Maka dari itu, pendidik harus dituntut kreatif, namun disini pendidik bukanlah satu-satunya sumber belajar, walaupun tugas, peran dan fungsinya dalam proses belajar mengajar sangat penting. Untuk itulah guru dituntut untuk menyediakan dan mengembangkan berbagai media dan sumber belajar yang dapat dipelajari sendiri oleh siswa. Dari beberapa pernyataan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan adanya perkembangan teknologi seorang pendidik bisa memanfaatkan perkembangan tersebut dalam proses belajar mengajar, pendidik bisa menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik untuk digunakan pada saat pembelajaran.

⁴ *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016). Hal. 3.

Media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan materi, media tersebut dapat berupa visual ataupun audio, dimana hal tersebut juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi.⁵ Dengan era saat ini teknologi semakin berkembang dikalangan anak-anak, mereka sudah mengerti cara menyalakan alat elektronik dengan sendirinya. Di sekolah juga sudah banyak menggunakan teknologi pada saat kegiatan belajar mengajar. Maka dari itu, seorang guru harus lebih pintar dalam mencari atau membuat media pembelajaran untuk kegiatan belajar, contohnya multimedia interaktif. Mungkin dengan diadakannya multimedia interaktif siswa semakin bersemangat dalam kegiatan belajar dan mereka lebih cepat memahami apa yang sudah disampaikan pendidik kepada mereka.

Terdapat beberapa pelajaran di Sekolah Dasar memang membutuhkan media yang begitu relevan apalagi jika pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), kebanyakan di pelajaran ini sangat membutuhkan media, jika tidak ada media pada pelajaran ini peserta didik kurang mampu memahami apa yang telah disampaikan pendidik. Multimedia interaktif bisa membantu pendidik agar pembelajaran tidak monoton sehingga peserta didik dapat tertarik terhadap pelajaran yang diajarkan. Dengan adanya multimedia interaktif dapat pula menumbuhkan minat peserta didik dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Multimedia interaktif ini bisa membantu siswa untuk mengingat kembali pembelajaran yang telah disampaikan untuk diterapkan ke dalam kehidupan sehari-hari.

⁵ Siti Namiroh, 'Peran Multimedia Dalam Pembelajaran', *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*, (Universitas Negeri Jakarta, 2018), hal. 355.

Salah satu contoh multimedia interaktif untuk menunjang keberhasilan pembelajaran IPA pendidik bisa menggunakan teknologi yang sedang berkembang pada saat ini yakni seperti *Book Creator*. *Book Creator* merupakan salah satu *e-book* yang dapat diakses guru maupun peserta didik bahkan semua orang bisa mengakses *book creator* ini. Adanya *e-book* tujuannya tak lain adalah agar manusia mendapatkan akses yang mudah dalam menambah wawasan dan pengetahuannya.⁶ Sehingga seorang guru dapat menyesuaikan dengan situasi yang dapat memberikan dampak positif bagi dirinya sendiri maupun peserta didik.

Penulis memilih MI Jam'iyatut Tholibin sebagai objek penelitian karena bahwasanya multimedia interaktif ini belum dilaksanakan di lembaga tersebut sehingga peneliti membantu guru untuk menggunakan multimedia interaktif tersebut pada peserta didik agar lebih meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami beberapa mata pelajaran salah satunya pada pelajaran IPA ini. Kurangnya pengembangan media yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran dan belum adanya penggunaan multimedia interaktif berbasis *book creator*. Perlunya motivasi dan inovasi bagi guru untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *book creator*.

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan bahwa multimedia interaktif dapat menunjang peningkatan prestasi belajar siswa. Karena multimedia interaktif dapat memberi motivasi belajar dan inovasi kepada guru untuk membuat pembelajaran lebih menarik, sehingga guru dapat menyampaikan materi dengan baik kepada siswa. Oleh karena itu peneliti

⁶ Nasrul Makdis, 'Penggunaan E-Book Pada Era Digital', *Al-Maktabah*, Vol. 19 (2020), <<http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/al-maktabah/article/download/21058/8876>>. Hal. 81.

tertarik untuk mengkaji permasalahan tersebut dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPA Pada Kelas 4 MI Jam’iyatut Tholibin Kademangan Blitar Berbasis *Book Creator*”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat identifikasi masalah penelitian yaitu:

1. Media ajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam masih kurang efisien.
2. Kurangnya multimedia interaktif untuk menunjang kegiatan belajar mengajar.
3. Kurangnya pengembangan media yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran.
4. Penggunaan multimedia interaktif berbasis *book creator* masih jarang digunakan perlu dikembangkan lagi.
5. Perlu adanya motivasi dan inovasi untuk pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini tidak menyimpang dan terarah dari tujuan penelitian maka masalah perlu dibatasi. Berdasarkan identifikasi masalah maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Ruang lingkup yang akan diteliti yaitu berupa pengembangan multimedia interaktif untuk mata pelajaran IPA.
2. Pengembangan multimedia interaktif berbasis *book creator* pada pembelajaran IPA di kelas 4.

3. Hanya pokok bahasan materi Sumber Energi mata pelajaran IPA kelas 4.
4. Penelitian dilakukan hanya di MI Jam'iyatut Tholibin Kademangan Blitar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan indentifikasi dan batasan masalah yang ditentukan oleh peneliti, maka rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Bagaimana desain multimedia interaktif pembelajaran IPA pada kelas 4 MI Jam'iyatut Tholibin Blitar berbasis *book creator*?
2. Bagaimana produk multimedia interaktif pembelajaran IPA pada kelas 4 MI Jam'iyatut Tholibin Blitar berbasis *book creator*?
3. Bagaimana efektifitas multimedia interaktif pembelajaran IPA pada kelas 4 MI Jam'iyatut Tholibin Blitar berbasis *book creator*?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui desain multimedia interaktif pembelajaran IPA pada kelas 4 MI Jam'iyatut Tholibin Blitar berbasis *book creator*.
2. Untuk mengetahui produk multimedia interaktif pembelajaran IPA pada kelas 4 MI Jam'iyatut Tholibin Blitar berbasis *book creator*.
3. Untuk mengetahui efektifitas multimedia interaktif pembelajaran IPA pada kelas 4 MI Jam'iyatut Tholibin Blitar berbasis *book creator*.

F. Manfaat Pengembangan

Penelitian pengembangan multimedia interaktif diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis produk pengembangan multimedia interaktif yang dihasilkan peneliti dapat memberikan manfaat dalam bidang pendidikan di Indonesia. Khususnya dalam bidang penelitian pengembangan media pembelajaran bahwa pengembangan multimedia interaktif sebagai media aktif yang inovatif, menyenangkan dan sesuai dengan karakter siswa. Selain itu, penelitian ini juga memiliki manfaat untuk meningkatkan ilmu pengetahuan serta kajian mahasiswa jurusan Tarbiyah program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dalam bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Manfaat penelitian bagi siswa yaitu multimedia interaktif yang dihasilkan dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar, pembelajaran akan menyenangkan dan mempermudah pemahaman siswa terhadap materi sumber energi. Siswa akan termotivasi untuk belajar sehingga siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran.

b. Bagi Guru

Multimedia interaktif dapat dijadikan guru sebagai penunjang pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan memanfaatkan teknologi saat ini. Mendorong guru meningkatkan kompetensi pedagogik dalam menciptakan inovasi media

pembelajaran sehingga dapat tercipta pembelajaran yang efektif, aktif serta menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat bermanfaat memberikan kontribusi dalam perbaikan sistem pembelajaran di sekolah khususnya dalam penggunaan media pembelajaran. Multimedia masa kini sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar IPA serta dapat memberikan sumbangan positif dalam meningkatkan kualitas sekolah.

d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dari perkuliahan. Memberikan pengetahuan dan wawasan dalam bidang penelitian pengembangan di dunia pendidikan. Meningkatkan keterampilan peneliti dalam mengembangkan multimedia interaktif.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Asumsi pengembangan multimedia interaktif berbasis *book creator* pada mata pelajaran IPA materi sumber energi adalah sebagai berikut:

- a. Multimedia interaktif berbasis *book creator* ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan materi sumber energi.
- b. Adanya multimedia interaktif berbasis *book creator* dapat menginspirasi para guru lain untuk menggunakan multimedia

interaktif ini untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan multimedia interaktif berbasis *book creator* pada mata pelajaran IPA materi sumber energi adalah sebagai berikut:

- a. Pokok bahasan yang dikembangkan dalam produk ini hanya membahas mata pelajaran IPA materi sumber energi kelas 4.
- b. Uji coba produk dilakukan di kelas 4 MI Jam'iyatut Tholibin Kademangan Blitar.
- c. Keterbatasan waktu dalam uji coba.

H. Spesifikasi Produk

Multimedia interaktif memiliki karakteristik yang dapat melibatkan siswa secara langsung dalam pengoperasiannya pada proses pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dalam belajar.⁷ Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang terdiri dari beberapa jenis media yaitu teks, gambar, suara, animasi dan video. Dengan memasukkan beberapa jenis media dapat memvisualisasikan informasi yang diperoleh. Multimedia interaktif dalam penelitian ini menggunakan *book creator*. Multimedia interaktif dikembangkan dengan beberapa komponen sebagai berikut.

1. Halaman judul. Pada halaman judul terdapat judul media yaitu Multimedia Pembelajaran Interaktif. Sumber Energi. Ilmu Pengetahuan Alam. Kelas 4 Semester 2.

⁷ Maharani Putri Kumalasan, 'Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD', *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, Vol. 2 No. 1A (2018), hal. 2.

2. Media yang dibuat terdapat beberapa menu yaitu :
 - a. Pembukaan
 - b. Kompetensi inti, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran.
 - c. Materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk teks, video, dan gambar yang akan ditampilkan pada proses pembelajaran. Gambar yang terdapat dalam multimedia interaktif memperjelas materi. Sehingga informasi yang diperoleh dapat di visualisasikan dengan gambar-gambar. Dalam multimedia interaktif terdapat animasi sumber energi. Animasi membantu siswa untuk lebih memahami materi.
 - d. Latihan soal yang berhubungan dengan materi yang telah diajarkan. Setelah mempelajari materi, maka harus menyelesaikan beberapa soal yang telah disajikan.
3. Panduan pemanfaatan multimedia interaktif dikemas semenarik mungkin agar mudah dipahami oleh siswa. Materi yang diberikan tidak jauh dari buku cetak siswa, sehingga siswa lebih mudah memahami dengan menggunakan *book creator* ini. Penyajiannya dibuat sesingkat mungkin dari buku, dengan adanya multimedia interaktif ini diharapkan dapat menambah kualitas hasil belajar siswa dan peningkatan prestasi dalam pelajaran. Rancangan produk multimedia interaktif berbasis *book creator* ini terdiri dari bentuk desain, penjelasan materi yang akan disampaikan serta soal yang terletak pada akhir penjelasan. Sehingga guru dapat mengetahui seberapa pemahaman siswa dalam memahami materi yang penyajiannya menggunakan multimedia interaktif.

I. Definisi Operasional

1. Secara Konseptual

a. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah multimedia yang tidak bersifat linier, namun siswa memiliki pilihan sesuai dengan menu yang ditawarkan. Dalam mempelajari satu topik bahasan siswa dapat memilih mana yang akan dipelajari lebih dahulu.⁸

b. Pembelajaran IPA

IPA merupakan ilmu pengetahuan tentang gejala alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip dan hukum yang teruji kebenarannya dan melalui suatu rangkaian kegiatan dalam metode ilmiah.⁹

c. *Book Creator*

Book creator adalah suatu *web* yang disediakan secara gratis oleh *Tools For School* sejak 2011 sebagai *web* pembuat buku yang telah di *support* oleh *Google For Education*, *web* ini memfasilitasi pendidik maupun peserta didik untuk memperoleh pembelajaran, pendidik dapat membuat buku sesuai kebutuhannya dan dapat dibagikan kepada peserta didik dan dipakai untuk pembelajaran di sekolah maupun di rumah.¹⁰

⁸ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2012). Hal. 225-226

⁹ Hisbullah dan Nurhayati Selvi, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar* (Makasar: Penerbit Aksara Timur, 2018). Hal. 1

¹⁰ Alina Destiani, 'Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Book Creator Terhadap Kemampuan Penalaran Dan Analisis Matematis', *Respository Raden Intan*, 2023.

2. Secara Operasional

Berlandaskan pengembangan judul diatas “Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPA pada Kelas 4 MI Jam’iyatut Tholibin Kademangan Blitar Berbasis *Book Creator*”. Diharapkan pendidik mengembangkan multimedia interaktif berbasis *book creator* ini pada pembelajaran IPA tema sumber energi sebagai usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran, agar mencapai tujuan suatu pembelajaran yang optimal. Karena banyaknya perkembangan media pembelajaran *digital* saat ini, maka peneliti mengembangkan multimedia interaktif ini untuk mata pelajaran IPA di MI Jam’iyatut Tholibin dengan menggunakan *book creator*, media ini membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien serta untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

J. Sistematika Pembahasan

Isi penyusunan pada penelitian ini, penulis akan menyajikan dengan sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, yaitu meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, spesifikasi produk, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

BAB II Kajian Pustaka, yaitu meliputi deskripsi teori, kerangka berfikir, dan penelitian terdahulu.

BAB III Metode Penelitian, yaitu meliputi jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba, instrumen pengumpulan data, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV Hasil Pengembangan dan Pembahasan, yaitu meliputi penyajian data uji coba, analisis data, dan revisi produk.

BAB V Penutup, yaitu meliputi simpulan, saran pemanfaatan, dan pengembangan produk lebih lanjut.