

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dasar merupakan wadah yang memberikan ilmu pengetahuan dan menyiapkan bekal dasar anak-anak untuk dapat menjalani kehidupan di lingkungan sekitar dan masyarakat, sebagai akibat dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta terbatasnya kemampuan orang tua. Menurut Ihsan (2005:22) pendidikan dasar adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan keterampilan, menumbuhkan sikap dasar yang diperlukan dalam masyarakat, serta mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pendidikan menengah. Hal ini sesuai dengan yang tertera pada Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 pasal 14 menjelaskan bahwa “jenjang pendidikan formal terdiri dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan perguruan tinggi”.

Idealnya proses pemberian ilmu pengetahuan di Sekolah Dasar harus berdasarkan pada kemampuan cara berfikir dan perkembangan anak. Ketentuan yang digariskan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 berisi 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. Sejalan dengan itu, kurikulum 2013 yang mana sudah diberlakukan sejak tahun ajaran 2013 merupakan sebuah bentuk kurikulum terpadu (*Integrated Currikulum*).

Berangkat dari hal tersebut di atas sekarang di Sekolah Dasar telah memakai kurikulum 2013. Undang-Undang Sisdiknas menjelaskan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Sejalan dengan itu, Kurikulum 2013 yang sudah diberlakukan merupakan sebuah bentuk kurikulum terpadu (*Integrated Curriculum*). Kurikulum 2013 memandang bahwa, dalam suatu pokok bahasan pembelajaran harus terintegrasi atau terpadu secara menyeluruh melalui pemusatan pelajaran pada masalah tertentu dengan alternatif pemecahan melalui berbagai disiplin ilmu atau mata pelajaran yang diperlukan yang disebut sebagai Pembelajaran Tematik yang dikemas dalam bentuk tema. Hal ini didalam kurikulum 2013 untuk kelas IV telah diatur salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Menurut Yuniasti (2012:36) Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari manusia dan isi alam semesta pada umumnya.

Seiring perkembangan ilmu teknologi dan pengetahuan, pendidikan di Sekolah Dasar dituntut untuk meningkatkan proses pembelajaran. Perkembangan ilmu teknologi dan pengetahuan ini mendorong upaya untuk memanfaatkan hasil teknologi ini. Pemanfaatan teknologi ini dalam dunia pendidikan bertujuan untuk mengatasi masalah yang muncul saat proses pembelajaran agar pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Dengan adanya komputer sebagai media pembelajaran, seorang guru dapat menyampaikan materi pelajaran dengan lebih menarik, sehingga merangsang respon positif dari siswa. Hal ini sejalan dengan

pendapat Dewi (2015) pembelajaran berbasis komputer dapat memfasilitasi guru dan siswa secara mandiri, menantang, bervariasi, serta menyenangkan. Selain itu juga dapat menampilkan fenomena alam secara nyata kepada siswa. Media pembelajaran berupa teknologi yang dikembangkan dapat berupa media interaktif berbasis model tutorial.

Berdasarkan observasi di SD Negeri 12 V Koto Timur diperoleh informasi bahwa sudah menerapkan kurikulum 2013. Sekolah Dasar Negeri 12 V Koto Timur sudah memiliki LCD Proyektor dan guru yang menggunakan komputer/laptop. Hanya saja penggunaan media pembelajaran interaktif belum diterapkan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan wawancara dengan wali kelas IV pembelajaran yang dilakukan dalam kelas khususnya pada pembelajaran IPA selalu menggunakan metode ceramah, serta dalam penyampaian materi hanya menggunakan media gambar yang ditempel di papan tulis sebagai media belajar namun belum menggunakan media berbasis komputer, tentu hal ini kurang menarik bagi siswa, sehingga siswa kurang termotivasi dan bersemangat serta cenderung cepat bosan dalam proses belajar. Wali kelas IV menyatakan bahwasanya belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis komputer karena kurang cakap menggunakan dan menjalankan komputer, sedangkan fasilitas sudah tersedia. Proses belajar yang kurang variatif dan hanya menggunakan media konvensional seperti penggunaan papan tulis sehingga pembelajaran terkesan monoton. Berdasarkan paparan tersebut, maka diperlukannya media pembelajaran interaktif berbasis model tutorial, agar pembelajaran IPA terkhusus dalam tema 6 dan subtema 1 pada kelas IV lebih

menarik dan inovatif, dimana dengan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis model tutorial mampu membangkitkan motivasi belajar siswa, meningkatkan pemahaman terhadap materi yang disajikan dan adanya interaksi dengan penyajian animasi, gambar, musik serta video yang menarik bagi siswa. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Model Tutorial pada Pembelajaran IPA Tema 6 Cita-Citaku Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 12 V Koto Timur.

B. Identifikasi Masalah

Siswa Sekolah Dasar pada tahap perkembangan masa anak-anak yang dihadapkan dengan sejumlah tugas perkembangan. Salah satu tugas perkembangan tersebut disesuaikan dengan perkembangan zaman yaitu paham akan pembelajaran menggunakan teknologi. Berdasarkan latar belakang tersebut di atas identifikasi masalah dapat dilihat sebagai berikut:

1. Pendidik kelas IV SDN 12 V Koto Timur kurang memahami penggunaan teknologi sehingga lebih banyak menggunakan metode ceramah, bahan ajar berupa gambar dan papan tulis.
2. Kurangnya pemanfaatan teknologi berbasis IT dalam proses pembelajaran IPA di SDN 12 V Koto Timur, sementara sarana prasarana sudah tersedia.
3. Dalam pembelajaran siswa kurang termotivasi dan bersemangat serta cenderung cepat bosan karena penyampaian materi pembelajaran hanya didominasi dengan teori dan penggunaan bantuan papan tulis saja.
4. Bentuk sajian materi yang belum menarik perhatian siswa dan kurang efektif sebagai media pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, batasan masalah pada penelitian ini adalah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Model *Tutorial* pada Pembelajaran IPA Tema 6 Cita-Citaku Kelas IV di SDN 12 V Koto Timur.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka ditemukan rumusan masalah yaitu, bagaimanakah validitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Model *Tutorial* pada Pembelajaran IPA Tema 6 Cita-Citaku untuk Siswa Kelas IV SDN 12 V Koto Timur ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk menghasilkan media pembelajarann interaktif berbasis model tutorial pada pembelajaran IPA tema 6 cita-citaku untuk siswa kelas IV SDN 12 V Koto Timur yang valid.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis

Secara teoritis, dengan adanya penelitian pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat menambah wawasan serta ilmu pengetahuan bagi pembaca khususnya yang berkaitan dengan permasalahan yang ada dalam penelitian ini.

2. Manfaat secara praktis

- a. Bagi Guru, dengan adanya penelitian ini diharapkan pendidik mendapatkan pengetahuan baru mengenai pembelajaran berbasis komputer yang digunakan atau dikembangkan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis model *tutorial* dalam pembelajaran IPA serta dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk memanfaatkan IT dalam proses pelaksanaan pembelajaran.
- b. Bagi Siswa, diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam melalui media pembelajaran yang telah peneliti kembangkan.
- c. Bagi peneliti dan calon guru, untuk menambah dan memiliki wawasan, ilmu pengetahuan serta kreatifitas dalam pemanfaatan *lectora inspire* dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis model *tutorial* pada pembelajaran IPA tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku sebagai bahan informasi dan pengalaman dalam menerapkan ilmu yang telah di pelajari yang dikaitkan dengan situasi dan kondisi di lapangan (sekolah). Serta sebagai salah satu syarat dalam mersih gelar Sarjana Pendidikan Pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

G. Spesifik Produk

Spesifik produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran yang berbasis model *tutorial* pada Pembelajaran IPA Tema 6 Cita-citaku Subtema 1 Aku dan Cita-citaku untuk siswa kelas IV SDN 12 V Koto Timur. Media pembelajaran ini didesain sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Adapun spesifikasi produk penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Interaktif dengan model *tutorial* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam ini dibuat menggunakan aplikasi *Lectora Inspire*. Bertujuan agar media pembelajaran lebih menarik minat belajar dari siswa.
2. Model *tutorial* adalah bimbingan pembelajaran dalam bentuk pemberian arahan, bantuan, petunjuk, dan motivasi agar siswa belajar secara efisien dan efektif.
3. Media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPA ini terdiri dari bagian menu yang akan digunakan, yaitu:
 - a. Menu *Home*, berisi cover media pembelajaran
 - b. Menu Utama, berisi tentang Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan Pembelajaran, Materi, Latihan, Biodata dan Penutup.
 - c. Menu Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, berisi tentang KI dan KD yang akan dicapai dalam pembelajaran.
 - d. Menu Indikator, berisikan tentang jabaran KD pembelajaran yang akan dicapai.

- e. Menu Tujuan Pembelajaran, berisikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.
 - f. Menu Materi, berisikan materi pembelajaran.
 - g. Menu Latihan, berisikan soal-soal yang dijadikan sebagai evaluasi pembelajaran.
 - h. Menu Biodata, berisikan tentang biodata peneliti secara lengkap.
 - i. Menu Penutup, berisikan penutup pembelajaran.
4. Penyajian media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPA disajikan desain *stage* yang menarik dan mudah dipahami siswa, penyampaian materi lebih jelas dan dapat dilihat oleh siswa secara langsung.
 5. Pemilihan gradasi warna layar yang kontras, sehingga tidak mempengaruhi penglihatan siswa.
 6. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif pada pembelajaran IPA yaitu menggunakan bahasa yang disesuaikan dengan karakter siswa.
 7. Penyajian media pembelajaran IPA menggunakan gambar-gambar yang didownload dari internet, animasi, video, dan tombol interaktif sehingga terlihat menarik, hal ini tentunya akan membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

H. Defenisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan penafsiran dalam penelitian ini, maka peneliti menjelaskan beberapa istilah, yaitu:

1. Media pembelajaran adalah sarana, alat bantu atau benda yang digunakan dalam proses pembelajaran oleh guru untuk membantu guru menyampaikan sebuah materi atau informasi pada siswa sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh siswa.
2. Model *tutorial* sebagai bentuk pembelajaran khusus dengan pembimbing yang terqualifikasi, penggunaan mikrokomputer untuk tutorial pembelajaran (Rusman, 2011: 116)
3. *Lectora Inspire*, merupakan program aplikasi (*software*) yang dapat digunakan untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif. *Lectora Inspire* mampu untuk mengembangkan sebuah produk pembelajaran yang di dalamnya terdapat video, gambar, animasi, maupun *game* sebagai tambahan dalam sebuah media pembelajaran.
4. Validitas adalah suatu standar ukuran yang menunjukkan ketepatan dan kesahihan suatu instrumen. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi, dengan indikator yang digunakan yaitu kriteria umum, kriteria khusus, aspek praktis dan aspek teknis.