

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dalam arti luas merupakan suatu proses untuk mengembangkan semua aspek kepribadian manusia yang mencakup pengetahuan, nilai, dan sikap, serta keterampilan (Roesminingsih & Susarno, 2011). Salah satu tujuan pendidikan adalah mencapai kepribadian manusia yang lebih baik. Oleh karena itu pendidik dituntut untuk memahami hakikat dan tujuan pendidikan yang sebenarnya agar mampu berperan dalam persaingan global dan juga mampu mengikuti perkembangannya.

Dalam era globalisasi yang semakin pesat, perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) telah membawa perubahan dalam aspek kehidupan manusia. Perkembangan IPTEK semakin mendorong rencana pembaharuan dan pemanfaatan hasil dari teknologi dalam pembelajaran. Seiring perkembangan IPTEK salah satu yang dapat dilakukan guru untuk mewujudkan tujuan pendidikan yaitu dengan melakukan perubahan proses pembelajaran, baik itu model pembelajaran, metode pembelajaran, bahan ajar atau media pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Proses pembelajaran pada dasarnya bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar yang melibatkan dua pihak yaitu guru dan siswa dan kegiatan pembelajaran adalah kegiatan yang paling utama. Pendidikan tergantung bagaimana guru sebagai pendidik mengajar peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran.

Banyak faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran diantaranya yaitu guru, siswa, pendekatan, maupun model pembelajaran yang digunakan. Guru memiliki peran besar dalam proses pembelajaran. Sebagai pendidik guru banyak menghabiskan waktu bersama siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang manual dan cenderung lebih kaku. Oleh karena itu guru harus memiliki kreativitas yang tinggi dalam

menyampaikan materi pembelajaran agar siswa tertarik dan memperhatikan dalam kegiatan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran sebaiknya selalu menyenangkan, membangkitkan minat, dan kreativitas siswa, dengan tetap memperhatikan dan fokus pada materi yang diajarkan oleh pendidik. Pada era sekarang ini guru wajib dituntut mampu untuk kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran dan memanfaatkan perkembangan teknologi sehingga dapat menarik perhatian siswa dan memberikan kemudahan guru dalam menguasai materi pelajaran. Seperti yang disampaikan 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.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat membangun pengetahuan peserta didik, karena materi yang terdapat di dalamnya sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. IPA berhubungan sangat luas dengan kehidupan manusia. Pengalaman belajar merupakan hal yang penting sebagai wahana pengemasan yang dirancang guru terhadap pembelajaran IPA. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu pengetahuan tentang gejala alam dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip dan hukum yang teruji kebenarannya melalui suatu rangkaian kegiatan dalam metode ilmiah (Julianto, 2011:2)

Selanjutnya dalam kurikulum 2013 di satuan pendidikan Sekolah Dasar penyajian tema pada pelajaran IPA yang mengkaji tentang kalor, guru dituntut mampu memberikan pengetahuan yang dapat dilakukan melalui suatu media pembelajaran yang menarik. Menarik artinya mampu merangsang minat dan motivasi siswa sehingga siswa bersemangat dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V pada tanggal 24 Januari 2020 di SD N 18 Lembah Melintang, guru selalu menggunakan metode ceramah dan menampilkan media gambar yang sudah di cetak, dan juga sesekali menggunakan media proyektor untuk menampilkan materi. Software yang digunakan adalah *powerpoint*, untuk pembelajaran di dalam kelas terdapat juga *wallchart* dan papan tulis, siswa juga kurang termotivasi dan cepat bosan karena penyampaian materi hanya dengan membacakan dan menampilkan

gambar, bentuk sajian materi pada *power point* masih kurang efektif sebagai model pembelajaran karenakurangnya animasi serta *game*.

Berangkat dari hal tersebut di atas sekarang ini di Sekolah Dasar tersebut telah memakai kurikulum 2013 sebagai pengembangan kurikulum sebelumnya, kurikulum 2013 dinilai mampu memfasilitasi proses pembelajaran yang seimbang, yang dilakukan oleh guru dan siswa. Bahkan meningkatkan untuk mengaktifkan kegiatan siswa dalam memperoleh pengetahuan baru melalui pembelajaran tematik integratif. Kurikulum 2013 dikembangkan dalam menjawab tantangan perubahan zaman, perkembangan teknologi, dan kebutuhan siswa tanpa mengenyampingkan nilai moral serta karakter siswa.

Perkembangan teknologi juga membawa perkembangan pada kinerja guru di kelas untuk meningkatkan pengetahuan siswa. Untuk dapat melaksanakan tugas tersebut guru seharusnya mampu membantu peserta didik untuk menyiapkan penyajian pengetahuan dengan bentuk teknologi informasi dan komputer (Kemdikbud, 2014: 5).

Multimedia pembelajaran interaktif biasanya menggunakan *software* yang mudah untuk membantu membuat media pembelajaran dan mendukung proses pembelajaran yang menarik. Salah satu *software* yang dapat digunakan dalam membantu multimedia pembelajaran interaktif yaitu *Adobe Flash CS6*. Menurut Madcoms(2013) *Adobe Flash CS6* merupakan *software* yang mampu menghasilkan persentasi, game, film, CD interaktif, maupun CD pembelajaran, serta membuat situs interaktif, menarik dan dinamis. *Adobe Flash CS6* merupakan versi yang telah diperbaharui sebelumnya yaitu *Adobe Flash CS3*, *CS4*, dan *CS5*.

Terdapat empat model pelajaran berbasis komputer, yakni model tutorial, *drills and practice*, simulasi, dan *instructional games*. *Intstuctional games* (Model Permainan) merupakan perangkat lunak yang didesain dengan menambahkan aturan permainan dan kompetisi dalam aktivitas pembelajaran. Kelebihan model permainan adalah menyediakan lingkungan yang menarik bagi siswa karena harus mengikuti aturan yang telah dijelaskan sebelumnya dan berusaha untuk mencapai tujuan yang menantang.

Menanggapi hal tersebut, untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran IPA di SD, berdasarkan observasi di SD Negeri 18 Lembah Melintang diperoleh informasi bahwa sudah menerapkan kurikulum 2013. Sekolah Dasar Negeri 18 Lembah Melintang sudah memiliki LCD Proyektor dan guru yang menggunakan komputer/ laptop untuk menunjang pengetahuan siswa di kelas. Hanya saja penggunaan multimedia interaktif belum diterapkan dalam pembelajaran, sehingga diperlukannya multimedia pembelajaran interaktif agar pembelajaran IPA terkhusus dalam tema 6 pada kelas V lebih menarik dan inovatif.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Model Instructional Games* Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar”

B. Identifikasi Masalah

Makanya berdasarkan latar belakang tersebut diatas, identifikasi masalah dapat dilihat sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran guru menggunakan metode ceramah dan juga telah menggunakan *powerpoint* tetapi belum membuat siswa aktif.
2. Dalam pembelajaran siswa kurang termotivasi dan bersemangat serta cenderung cepat bosan karena penyampaian materi pembelajaran hanya dengan membacakan dan menampilkan gambar pada *powerpoint*.
3. Bentuk sajian materi pada *powerpoint* yang belum menarik perhatian siswa dan kurang efektif sebagai model pembelajaran karena kurangnya animasi dan game pada aplikasi tersebut.

C. Pembatasan Masalah

Dalam batasan masalah model pengembangan yang di pakai adalah 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) karena keterbatasan masalah maka modelnya di modifikasi menjadi 3D (*Define, Design, Develop*) yaitu hanya sampai validasi pada penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Model Instructional Games* dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash* pada pembelajaran IPA yang akan dimuat dalam Tema 6 Panas dan Perpindahannya untuk kelas V Sekolah Dasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka ditemukan rumusan masalah yaitu bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis model *instructional games* yang dikembangkan untuk Pembelajaran IPA di kelas V memenuhi kriteria valid?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis model *Instructional Games* pada pembelajaran IPA kelas V SD memenuhi kriteria valid

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermamfaat bagi berbagai pihak, antara lain :

1. Bagi mahasiswa, untuk memiliki pengetahuan tentang jenis penelitian *Research and Development (R&D)*, dan memiliki produk media pembelajaran interaktif berbasis model *Instructional Games* untuk digunakan di masa mendatang.
2. Bagi guru, memiliki salah satu jenis media pembelajaran interaktif berbasis model *Instructional Games* yang digunakan atau dikembangkan dalam proses pembelajaran menggunakan *Adobe Flash* untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.
3. Bagi sekolah, memiliki contoh media pembelajaran interaktif berbasis model *Instructional Games* di semua kelas terkhusus kelas V dan memiliki bahan bacaan tambahan terkait dengan penelitian R&D khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis model *Instructional Games*.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan peneliti adalah media pembelajaran interaktif berbasis mode *instructional games* pada pembelajaran IPA kelas V SD sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis model *instructional games* pada pembelajaran IPA kelas V SD dibuat menggunakan *adobe flash CS6*

2. Media pembelajaran interaktif berbasis model *instructional games* pada pembelajaran IPA kelas V SD terdiri dari:
 - a. Petunjuk, berisi petunjuk tombol – tombol penggunaan.
 - b. SK dan KD, berisi SK dan KD .
 - c. Indikator dan tujuan pembelajaran.
 - d. Materi, berisi materi ajar yang disesuaikan.
 - e. Latihan, berisi permainan beserta latihan.
 - f. Profil, berisi tentang biodata penulis.
3. Penyajian Media pembelajaran interaktif berbasis model *instructional games* pada pembelajaran IPA kelas V SD didesain dengan stage yang menarik dengan ukuran 800 x 450, jenis tulisan *classic*.
4. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran IPA menggunakan bahasa yang sesuai dengan karakteristik anak SD.
5. Penyajian media pembelajaran IPA menggunakan animasi, suara, dan tombol interaktif sehingga media terlihat menarik.