

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia pendidikan begitu pesat khususnya dalam kegiatan belajar mengajar yang semakin maju dengan pemanfaatan teknologi yang canggih. Teknologi di dunia pendidikan memberikan kemudahan dalam penyampaian informasi sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan teknologi akan memberikan efektifitas dan perubahan pembelajaran serta memberikan variasi belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak membosankan bagi siswa. Pada pembelajaran IPA hendaknya guru berupaya mengusahakan media yang dapat memudahkan dalam pembelajaran.

Penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran di kelas sesungguhnya mempunyai beberapa kelebihan, seperti mengefisienkan kerja pendidik menjadi lebih mudah serta menyenangkan bagi peserta didik, dimana peserta didik dapat berinteraksi dengan teknologi secara virtual, dengan gambar, suara, warna-warna dan video. Situasi dan kondisi seperti ini pada dasarnya merupakan faktor vital dan esensial untuk mencapai efektifitas belajar, penggunaan media pembelajaran berorientasi Teknologi Informasi di era sekarang sudah menjadi suatu keharusan.

Sains atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Dalam hal ini para guru, khususnya yang mengajar IPA di sekolah dasar, diharapkan mengetahui dan mengerti hakikat pembelajaran IPA, sehingga dalam pembelajaran IPA guru tidak kesulitan dalam mendesain dan melaksanakan pembelajaran (Susanto, 2012:167). Selama ini proses pembelajaran IPA di sekolah dasar masih banyak para guru belum sepenuhnya melaksanakan pembelajaran secara aktif dan kreatif.

Pembelajaran IPA sangat identik dengan penggunaan media pembelajaran untuk pembelajaran lebih bermakna penggunaan media sangat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media berfungsi sebagai alat perantara penyampaian materi pembelajaran agar dapat diterima siswa dengan lebih mudah. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran di sekolah karena membantu pencapaian tujuan pembelajaran dan dapat mempermudah peserta didik memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkret. Oleh karena itu, penyiapan media pembelajaran menjadi tanggung jawab pendidik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 29 September sampai dengan 3 Oktober 2020 diperoleh beberapa fakta terkait dengan pembelajaran IPA di kelas IV SDN 26 Nanggalo Kabupaten Pesisir Selatan Kecamatan Koto XI Tarusan. Fakta pertama, peserta didik menyebutkan bahwa dalam pembelajaran guru hanya menyampaikan teori dengan menggunakan metode ceramah dan menggunakan papan tulis, sehingga siswa kurang termotivasi dan bersemangat serta cenderung cepat bosan dalam kegiatan pembelajaran. Fakta kedua, ketika peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas IV, menyatakan penggunaan media pembelajaran hanya pada materi yang berkaitan dengan percobaan. Untuk penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi wali kelas menyatakan bahwa sangat jarang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi karena guru kurang mengerti mengaplikasikan dan menjalankan teknologi, sehingga proses pembelajaran cenderung membosankan. Dari fakta-fakta tersebut juga diperoleh, pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran diakui masih minim.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dari itu diperlukan adanya suatu pembaharuan dalam proses pembelajaran agar siswa dapat dengan mudah memahami pelajaran IPA, salah satunya penggunaan media interaktif berbasis *corel draw*. Dengan menggunakan media interaktif bertujuan untuk membuat peserta didik mampu

mengembangkan pengetahuannya, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *corel draw* dipilih untuk mendukung kegiatan belajar mengajar dan sarana belajar mandiri, *corel draw* ini digunakan untuk merancang desain dan gambar animasi, desain dan gambar animasi yang dipilih dibuat dengan memperhatikan gambar yang ceria dan sesuai dengan tema. Dengan dibuatnya media pembelajaran ini diharapkan siswa akan lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dapat dikemukakan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Dalam pembelajaran siswa kurang termotivasi dan bersemangat serta cenderung cepat bosan dalam belajar karena penyampaian materi pembelajaran hanya didominasi dengan teori dan penggunaan papan tulis saja.
2. Proses pembelajaran yang dilakukan guru cenderung menggunakan metode ceramah.
3. Kurangnya pemanfaatan teknologi Berbasis IT serta belum tersedianya media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran IPA di SDN 26 Nanggalo Kabupaten Pesisir Selatan.
4. Media pembelajaran bersifat konvensional.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan Media Interaktif Berbasis *corel draw* Pada Pembelajaran IPA Tema 6 Cita-Citaku untuk kelas IV SDN 26 Nanggalo Kabupaten Pesisir Selatan yang valid dan praktis.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka ditemukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah validitas pengembangan media interaktif berbasis *corel draw* pada pembelajaran IPA Tema 6 Cita-Citaku untuk kelas IV SDN 26 Nanggalo Kabupaten Pesisir Selatan?
2. Bagaimanakah praktikalitas pengembangan media interaktif berbasis *corel draw* pada pembelajaran IPA Tema 6 Cita-Citaku untuk kelas IV SDN 26 Nanggalo Kabupaten Pesisir Selatan?

E. Tujuan Masalah

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

1. Untuk menghasilkan Media Pembelajaran interaktif berbasis *corel draw* pada pembelajaran IPA Tema 6 Cita-Citaku untuk kelas IV SDN 26 Nanggalo Kabupaten Pesisir Selatan yang valid.
2. Untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *corel draw* pada pembelajaran IPA Tema 6 Cita-Citaku SDN 26 Nanggalo Kabupaten Pesisir Selatan yang praktis.

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 Peneliti

Secara praktis dengan melakukan penelitian ini peneliti dapat menambah dan memiliki wawasan, ilmu pengetahuan serta kreativitas dalam pemanfaatan *Corel Draw* dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *corel draw* pada pembelajaran IPA sebagai perantara penyampaian pesan atau informasi berupa materi pembelajaran dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang dapat digunakan dalam kelas.

b. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan pendidik mendapatkan pengetahuan baru mengenai pembelajaran berbasis komputer. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *corel draw* dalam pembelajaran IPA serta dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk memanfaatkan IT dalam proses pelaksanaan pembelajaran.

c. 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.

G. Spesifikasi Produk

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk yang spesifik, yaitu media Pembelajaran Interaktif berbasis *corel draw* pada pada Pembelajaran IPA Tema 6 Cita-Citaku untuk siswa kelas IV SDN 26 Nanggalo. 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 Ilmu Pengetahuan Alam ini dibuat menggunakan aplikasi *Corel Draw* dan *power point*.

2. 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 petunjuk, Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan Pembelajaran, Materi, Latihan, Biodata dan Penutup.
 - c. Menu petunjuk, berisi tentang petunjuk penggunaan media.
 - d. Menu Kompetensi Dasar, berisi tentang KD pembelajaran yang akan dicapai.
 - e. Menu Indikator, berisikan tentang jabaran KD pembelajaran yang akan dicapai.
 - f. Menu Tujuan Pembelajaran, berisikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.
 - g. Menu Materi, berisikan materi pembelajaran.
 - h. Menu Latihan, berisikan soal-soal yang dijadikan sebagai evaluasi pembelajaran.
 - i. Menu Biodata, berisikan tentang biodata peneliti secara lengkap.
 - j. Menu Penutup, berisikan penutup pembelajaran.
3. Penyajian media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPA disajikan desain yang menarik dan mudah dipahami siswa.
4. Pemilihan gradasi warna layar kontras, sehingga tidak mempengaruhi penglihatan siswa.
5. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif pada pembelajaran IPA yaitu menggunakan bahasa yang disesuaikan dengan karakter siswa.
6. Penyajian media pembelajaran IPA menggunakan gambar-gambar yang didownload dari internet, animasi, video, dan tombol interaktif sehingga terlihat menarik.

7. Media dapat diaplikasikan dengan menggunakan *power point*, *microsoft power point* salah satu jenis proyektor. Salah satu keunggulan dari *power point* adalah mudah dan dapat diproduksi oleh guru sendiri, dapat digunakan secara individu, dan dapat diulang-ulang sehingga lebih efisien.