

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengembangan kurikulum 2013 pada jenjang satuan pendidikan merubah cara pandang dalam implementasi proses belajar mengajar yang didominasi oleh guru atau lebih di kenal *teacher centered* menjadi proses pembelajaran yang berpusat pada aktivitas siswa atau *student centered learning*. Pembelajaran yang berpusat pada siswa akan memberi pengalaman belajar yang berarti dimana siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka miliki. Siswa lebih banyak berinisiatif dalam memecahkan masalah terhadap materi yang diberikan guru, sehingga manfaat dan makna dari proses belajar dapat mereka simpulkan dari apa yang mereka lakukan. Implikasi dari proses ini yakni merubah pola belajar pasif menjadi aktif, pola pembelajaran alat tunggal menjadi pembelajaran dengan alat yang multimedia.

Situasi dan kondisi proses belajar mengajar dimasa pandemi covid 19 membuat pendekatan pembelajaran berubah. Kurikulum yang direncanakan dengan proses belajar mengajar tatap muka di kelas berubah menjadi pembelajaran jarak jauh dalam rangka memutus mata rantai penyebaran virus corona. Panduan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi telah diatur melalui edaran menteri pendidikan dan kebudayaan No. 15 Tahun 2020 tentang proses pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. Pelaksanaan pembelajaran masa pandemic virus corona dilaksanakan dengan dua pendekatan yakni dalam jaringan (daring) dan luring (luar jaringan). Kedua pendekatan ini membuat pada

guru bekerja keras dalam menyesuaikan diri pada pelaksanaan pembelajaran jarak jauh.

Berdasarkan kondisi nyata dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh dimasa pandemic terdapat beberapa kelemahan-kelamahan yang terjadi dalam proses belajar mengajar, diantaranya sebagai berikut :

1. Guru memberi materi yang cukup banyak tanpa memberi penjelasan detail tentang materi pelajaran, hal ini berimplikasi pada pemahaman siswa yang rendah setelah dilakukan evaluasi pada akhir pembelajaran dimana didapatkan rata-rata kelas dengan daya serap 69,1 sedangkan kriteria daya serap 75 sehingga belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Setelah dilakukan wawancara dengan siswa yang tidak mengumpulkan penugasan seluruhnya menyampaikan tidak memahami materi yang diberikan oleh guru.
2. Guru menjadikan buku siswa sebagai satu-satunya sumber dalam proses belajar mengajar, buku siswa dijadikan sebagai bahan bacaan untuk siswa padahal struktur materi pada buku siswa dipakai dalam kondisi atau keadaan normal tatap muka. Menjadikan buku satu-satunya sumber belajar menjadikan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran menjadi terbatas.
3. Tidak adanya media pembelajaran yang mampu membantu siswa belajar dari rumah. Materi-materi yang mereka lihat hanya bersumber dari buku siswa, pemanfaatan media teknologi seperti video dan multimedia pembelajaran yang mereka bisa lihat dan gunakan sama sekali belum ada dalam menunjang proses belajar dari rumah.

4. Pemberian tugas yang cukup banyak sehingga siswa merasa bosan dan frustrasi terhadap pelajaran yang diberikan oleh gurunya. Pemberian tugas dilaksanakan setiap minggu dan dikumpulkan diakhir pekan, sehingga begitu banyak tugas yang diberikan oleh guru tanpa mereka menerima penjelasan materi-materi pelajaran yang begitu banyak. Hal ini membuat siswa menjadi bosan terhadap proses belajar mengajar yang berlangsung dari rumah.

Proses pembelajaran jarak jauh sangat membutuhkan peran teknologi dalam menyampaikan konten materi pelajaran untuk seluruh siswa. Salah satu tindakan nyata yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran yang dapat diakses oleh siswa dari rumah. Menurut Munir (2012:6) multimedia mampu mengembangkan kemampuan indera dan menarik perhatian serta minat belajar. *Computer technology research* (CTR) menyatakan orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat, 30% dari yang didengar, 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Hal tersebut membuat pengembangan multimedia pembelajaran sebagai sarana siswa belajar dirumah sangat efektif membantu siswa dalam belajar dan mencapai tujuan pembelajaran.

Multimedia pembelajaran dipilih sebagai alternatif media pembelajaran karena selain sebagai tuntutan perkembangan teknologi, multimedia pembelajaran memberi keuntungan dalam proses pembelajaran jarak jauh diantaranya ; siswa menyimak materi pelajaran dengan konten yang lebih menarik (menyajikan gambar, suara, animasi, video dsb), meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran, pemanfaatannya tidak terbatas pada waktu dan tempat. Hal tersebut

sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung suka dengan segala sesuatu yang menarik dan tidak monoton.

Pengembangan multimedia pembelajaran dalam penelitian ini berbasis pada mobile learning dengan memanfaatkan aplikasi *smart apps creator (SAC)*. Penggunaan SAC dapat digunakan oleh seluruh masyarakat khususnya guru dalam mengembangkan multimedia pembelajaran. Kelebihan SAC pada multimedia pembelajaran yakni tidak membutuhkan sistem program yang rumit sehingga pengembangan aplikasinya dapat dilakukan oleh siapa saja. SAC memiliki tools yang sangat lengkap sehingga pengembang dapat mengintegrasikan berbagai fitur seperti animasi, suara, video, evaluasi dan gambar-gambar berbagai format.

Pemanfaatan multimedia ini tidak hanya berisi materi pelajaran tetapi terdapat evaluasi yang dikerjakan secara e-learning yang dapat merangsang kreatifitas dan pengetahuan siswa, sehingga diharapkan siswa dapat berperan aktif dalam proses belajar dari rumah. Berangkat dari kondisi tersebut peneliti terdorong untuk membuat penelitian dengan judul **“Desain Multimedia Pembelajaran IPA Berdasarkan Model ADDIE di SDN 1 Jambusarang Kec. Bolangitang Barat Kab. Bolang Mongondow Utara”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dalam proses belajar jarak jauh belum maksimal.
2. Tidak tersedianya media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar di rumah
3. Sumber belajar hanya menggunakan buku siswa pada kurikulum 2013
4. Siswa merasa jenuh dengan pemberian tugas yang banyak
5. Siswa tidak tertarik dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah;

1. Bagaimana kondisi penggunaan media pembelajaran di SDN 1 Jambusarang Kec. Bolangitang Barat Kab. Bolaang Mongondow Utara?.
2. Bagaimana desain multimedia pembelajaran IPA dengan model *ADDIE* di Kelas IV SDN 1 Jambusarang Kec. Bolangitang Barat Kab. Bolang Mongondow Utara?.
3. Apakah penggunaan media yang dikembangkan dengan model *ADDIE* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan IPA di kelas IV SDN 1 Jambusarang Kabupaten Bolaang Mongondow Utara?.

D. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah

1. Untuk mendeskripsikan kondisi penggunaan media pembelajaran di SDN 1 Jambusarang Kec. Bolangitang Barat Kab. Bolaang Mongondow Utara.
2. Untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran IPA dengan desain *ADDIE* di kelas IV SDN 1 Jambusarang Kec. Bolangitang Barat Kab. Bolang Mongondow Utara.
3. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan IPA di kelas IV SDN 1 Jambusarang Kec. Bolangitang Barat Kab. Bolang Mongondow Utara.

E. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Manfaat pengembangan multimedia pembelajaran IPA di kelas IV SDN 1 Jambusarang Kec. Bolangitang Barat Kab. Bolang Mongondow Utara adalah sebagai berikut ;

1. Bagi guru kelas IV
 - a) Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan dalam pemanfaatan multimedia pembelajaran di kelas IV
 - b) Produk multimedia pembelajaran yang dihasilkan dapat dijadikan pendukung dalam proses belajar mengajar.

2. Bagi Siswa

Produk multimedia pembelajaran yang dihasilkan dapat dijadikan bahan belajar mandiri, serta dapat dijadikan sumber belajar pendukung pembelajaran di kelas IV.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian dijadikan sebagai dasar oleh sekolah dalam meningkatkan kompetensi guru dalam melakukan pelatihan mengembangkan multimedia pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dijadikan rujukan dalam penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran tematik.