

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital saat ini telah memberikan dampak besar bagi kehidupan manusia khususnya pada dunia pendidikan (Widiara, 2018). Teknologi digital memberikan peluang besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan membawa perubahan positif dalam proses pembelajaran. Peranan teknologi dalam pendidikan sangat penting dan dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk tujuan efektivitas dan efisiensi pendidikan. Teknologi dapat diaplikasikan seorang guru sebagai media dalam pembelajaran untuk memaksimalkan proses belajar supaya lebih efektif dan efisien serta berhasil menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan motivasi belajar anak (Putra dan Ishartiwi, 2015). Proses pembelajaran yang sukses sangat bergantung pada kualitas guru. Seorang guru yang memiliki kualitas baik, dapat menjadi kunci kesuksesan proses pembelajaran (Susanto, 2017). Seorang guru di era modern harus memiliki keterampilan dan kompetensi yang baik untuk menjadi fasilitator, motivator, dan pengintegrasian media dalam kegiatan pembelajaran (Sasmitatias, 2018:42). Guru harus selalu terbuka untuk belajar dan terus memperbarui pengetahuan dan keterampilannya dalam teknologi yang dapat diintegrasikan dalam media pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran untuk membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa dalam memahami dan mencapai tujuan pembelajaran (Sidabutar, 2017:119). Penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar memiliki peran penting dan harus dilakukan dengan tepat dan disesuaikan dengan karakteristik siswa, sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep yang disampaikan. Perkembangan kognitif siswa usia sekolah dasar, yakni 6 sampai 12 tahun merupakan tahapan operasional konkret (Piaget dalam Rita Eka Izaty, dkk., 2008:35). Pada tahap ini, anak-anak mulai mengembangkan pemahaman tentang konsep-konsep yang lebih kompleks, menguasai logika dan berfokus pada pemecahan masalah. Penggunaan media pembelajaran interaktif akan sangat membantu dalam mendukung perkembangan

kognitif anak-anak pada tahap operasional konkret. Media pembelajaran interaktif seperti video, animasi, game, dan aplikasi dapat membantu anak-anak mempelajari konsep-konsep yang kompleks dengan lebih mudah dan menyenangkan. Anak-anak pada tahap operasional konkret akan merespons dengan baik terhadap alat visual dan audio untuk membantu mereka memahami suatu konsep (Rusman, 2013).

Berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran dan wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas VI di SD Negeri Samaran Kecamatan Pamotan Kabupaten Rembang, maka diperoleh informasi bahwa media yang digunakan guru sangat minim. Guru lebih banyak mengajar menggunakan metode ceramah yang hanya menjelaskan materi bersifat lisan dan satu arah sehingga siswa menjadi bosan dan kurang aktif dalam proses pembelajaran. Sesekali guru menggunakan media LCD proyektor untuk menampilkan slide *powerpoint* tetapi intensitasnya sangat jarang, dan ketika ditampilkan slide *powerpoint* siswa terlihat kurang tertarik dan tidak memperhatikan karena media tersebut tidak melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa SDN Samaran mendapat bantuan *chromebook* yang berjumlah 15 yang seharusnya dapat mendukung proses pembelajaran sebagai media digital interaktif, tetapi pemanfaatan dari fasilitas tersebut tidak dimaksimalkan oleh para guru. Apabila guru tidak memiliki inisiatif untuk kreatif dan selalu inovatif guna menunjang proses pembelajaran, maka akan berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Nilai rata-rata hasil PAS semester 2 siswa kelas VI pada mata pelajaran IPA tahun pelajaran 2022/2023 yaitu 70, masih terdapat 10 siswa dari 18 siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Maka hasil belajar siswa pada ranah kognitif tergolong masih rendah.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media oleh guru dalam pembelajaran IPA masih minim, tidak menggunakan media interaktif yang melibatkan siswa dan belum sesuai dengan kebutuhan media saat ini. Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran digital interaktif yang melibatkan siswa dalam pembelajaran, menyenangkan dan membuat siswa antusias dalam belajar dengan memanfaatkan teknologi di era modern saat ini.

Media pembelajaran digital interaktif merupakan media yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan penelitian Baharuddin, dkk (2020) menyatakan bahwa:

Media pembelajaran interaktif berbasis multimedia memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif”. Penelitian tersebut senada dengan hasil penelitian Rahmi, dkk (2019) menyatakan bahwa “media interaktif berbasis *macromedia flash 8* valid dan praktis digunakan pada pembelajaran tematik kelas II Sekolah Dasar, hasil validasi ahli yang terdiri dari dua ahli media dan dua ahli materi.

Sejalan dengan penelitian tersebut, hasil penelitian Rofiq, dkk (2019) menyatakan bahwa “multimedia pembelajaran interaktif valid dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS”. Hasil penelitian lain yang berhubungan dengan media interaktif dari Abdurrahman, dkk (2020) menyatakan bahwa “multimedia pembelajaran interaktif dinyatakan valid dan efektif, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu”. Hal ini dipertegas oleh penelitian Dwiqi, dkk (2020) menyatakan bahwa “media pembelajaran interaktif menunjukkan hasil yang valid dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran”.

Persamaan penelitian yang akan dilakukan penulis dengan penelitian sebelumnya adalah pengembangan media pembelajaran interaktif. Sedangkan perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah media pembelajaran yang dikembangkan penulis merupakan media digital interaktif berbasis canva. Alasan penulis menggunakan platform Canva untuk Pendidikan yaitu memiliki beragam pilihan desain, gambar, animasi dan warna yang menarik serta pengoperasiannya tidak terlalu sulit untuk pemula terutama untuk para guru sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis akan mengembangkan media pembelajaran METALIK (Media Digital Interaktif) yaitu media digital inovatif dan interaktif yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Media ini menggunakan platform Canva untuk Pendidikan (*Canva for Education*) yang mudah diakses bagi guru dan siswa yang di dalamnya terdapat banyak desain menarik untuk menunjang kreativitas pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penggunaan media dalam proses pembelajaran masih minim.
2. Guru lebih banyak mengajar menggunakan metode ceramah yang hanya menjelaskan materi bersifat lisan dan satu arah.
3. Siswa bersifat pasif dan kurang antusias dalam proses pembelajaran.
4. Guru kurang memiliki inisiatif untuk kreatif dan selalu inovatif dalam menggunakan media guna menunjang proses pembelajaran.
5. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran belum optimal.
6. Media yang digunakan guru tidak interaktif atau belum melibatkan siswa secara aktif.
7. Hasil belajar ranah kognitif siswa pada muatan pelajaran IPA masih rendah.

1.3 Cakupan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, peneliti membatasi masalah yang akan dikaji pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran interaktif dengan pemanfaatan teknologi belum optimal pada muatan pelajaran IPA siswa kelas VI Sekolah Dasar.
2. Penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran METALIK pada muatan pelajaran IPA siswa kelas VI Sekolah Dasar.
3. Kelayakan media pembelajaran METALIK pada muatan pelajaran IPA siswa kelas VI Sekolah Dasar.
4. Efektifitas media pembelajaran METALIK pada muatan pelajaran IPA siswa kelas VI Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan cakupan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran METALIK pada muatan pelajaran IPA siswa kelas VI Sekolah Dasar?

2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran METALIK pada muatan pelajaran IPA siswa kelas VI Sekolah Dasar?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran METALIK pada muatan pelajaran IPA siswa kelas VI Sekolah Dasar?
4. Bagaimana efektifitas media pembelajaran METALIK pada muatan pelajaran IPA siswa kelas VI Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan media METALIK pada muatan pelajaran IPA siswa kelas VI Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan desain pengembangan media pembelajaran METALIK pada muatan pelajaran IPA siswa kelas VI Sekolah Dasar.
3. Menguji dan membuktikan kelayakan media pembelajaran METALIK pada muatan pelajaran IPA siswa kelas VI Sekolah Dasar.
4. Mengukur efektifitas media pembelajaran METALIK pada muatan pelajaran IPA terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas VI Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat pengembangan media pembelajaran ini meliputi manfaat teoretis dan praktis sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian diharapkan memiliki manfaat di dunia pendidikan khususnya pada pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat membawa manfaat bagi guru, siswa, sekolah, dan peneliti lain, sebagai berikut.

1.6.2.1 Bagi Guru

1. Hasil Penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam pengembangan media pembelajaran digital interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi guru dalam mengembangkan kreativitas sehingga dapat menerapkan media-media pembelajaran yang inovatif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

1.6.2.2 Bagi Siswa

1. Melalui penelitian ini diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran interaktif yang melibatkan siswa secara aktif sehingga berdampak pada hasil belajar kognitif yang meningkat.
2. Siswa memperoleh pengalaman belajar dengan media pembelajaran digital interaktif yang menyenangkan sehingga meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian dapat memberikan kontribusi sekolah dalam upaya memperbaiki proses belajar mengajar dan mengembangkan media pembelajaran digital interaktif. Maka, akan menciptakan pembelajaran yang bermakna dan mampu mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini juga dapat meningkatkan mutu sekolah karena dapat digunakan untuk memaksimalkan proses pembelajaran agar memperoleh hasil yang diinginkan sesuai dengan fasilitas dan sarana prasarana yang mendukung.

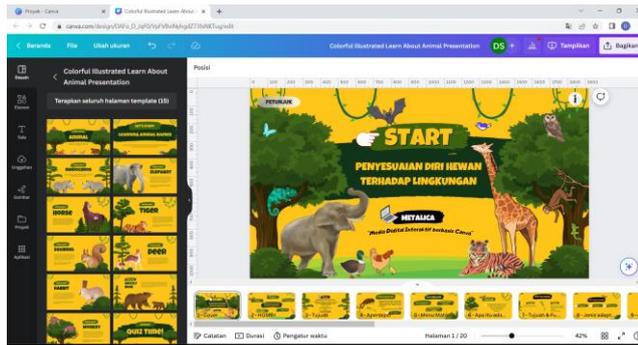
1.6.2.4 Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran digital interaktif berbasis canva. Selain itu, peneliti lain juga dapat mengadakan refleksi terhadap hasil penelitian ini, sehingga dapat memperbaiki kekurangan penelitian pengembangan media ini untuk diterapkan dalam penelitian selanjutnya.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam pengembangan produk METALIK (Media Digital Interaktif) ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa sebuah media digital interaktif dengan memanfaatkan web Canva untuk Pendidikan.



Gambar 1.1 Draft desain produk METALIK

2. Tampilan awal media ini berupa halaman depan/*cover* yang terdapat menu start untuk memulai atau membuka halaman utama/*home*. Selain menu start, di halaman depan ini juga terdapat menu informasi profil pengembang di pojok kanan atas dan menu petunjuk penggunaan media terdapat di pojok kiri atas.



Gambar 1.2 Tampilan halaman depan/*cover*

3. Halaman utama/*home* pada media ini terdapat menu-menu yang mencakup semua isi dari media METALIK yang terdiri dari: Tujuan, Apersepsi, Materi, Video dan Kuis.



Gambar 1.3 Tampilan halaman utama/*home*

4. Pengguna dapat mengklik setiap menu yang terdapat pada halaman utama media ini.
5. Menu “Tujuan” berisi tentang tujuan media METALIK, menu “Apersepsi” berisi tentang pertanyaan awal yang mengaitkan dengan isi materi, menu “Ayo

Belajar” berisikan materi yang dikemas menarik dengan desain, gambar, animasi, serta video yang membuat siswa tidak bosan dalam belajar, menu “Video” berisikan tentang video animasi yang dibuat secara original oleh peneliti untuk mempermudah siswa dalam memahami materi, dan menu “Kuis” berisikan pertanyaan-pertanyaan seputar materi yang dibuat menarik dan diberi efek apabila siswa menjawab benar atau salah.



Gambar 1.4 Tampilan rancangan isi media METALIK

- Media METALIK dapat diakses oleh guru dan siswa melalui web Canva untuk Pendidikan dengan cara masuk menggunakan akun belajar.id.