

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang penting bagi kelangsungan pembagunan bangsa. Berbagai cara digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Baik dalam hal metode, strategi, pendekatan maupun media pembelajaran yang digunakan.

Seiring dengan perkembangan zaman, metode, strategi, pendekatan maupun media pembelajaran mengalami perkembangan. Semakin banyak metode strategi, pendekatan maupun media pembelajaran yang dikembangkan serta diaplikasikan dalam pembelajaran. Hal tersebut pada akhirnya mempermudah guru sebagai pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dan kualitas siswa.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 oleh Kemendikbud (2012) tentang standar nasional pendidikan menyatakan bahwa “Setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai, serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan”.

Selain itu pemerintah juga sudah menetapkan adanya Kebijakan Dana Alokasi Khusus (DAK). DAK Bidang Pendidikan Dasar adalah dana yang bersumber dari Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN) yang dialokasikan kepada daerah tertentu untuk mendanai kegiatan khusus yang merupakan bagian dari program yang menjadi prioritas Nasional, khususnya untuk membiayai kebutuhan sarana dan prasarana satuan pendidikan dasar 9 (sembilan) tahun yang belum mencapai standar tertentu atau percepatan pembangunan daerah di bidang pendidikan dasar (Kemendikbud, 2013).

Salah satu kegiatan DAK bidang pendidikan Dasar jenjang SMP/SMPLB diarahkan untuk pengadaan peralatan pendidikan yang terdiri dari peralatan IPS , Matematika, peralatan laboratorium IPA, peralatan laboratorium Bahasa, dan peralatan olah raga.

Dengan demikian dapat dilihat bahwa pemerintah memang sudah menetapkan peraturan mengenai peningkatan mutu pendidikan salah satunya memfasilitasi pembelajaran IPA dengan pengadaan peralatan termasuk di dalamnya adalah media pembelajaran. Sehingga tidak ada alasan bagi guru atau sekolah tidak menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan peraturan tersebut, sekolah wajib memiliki sarana dan prasarana pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan. Adapun sarana dan prasarana tersebut diantaranya adalah media pendidikan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu tiap-tiap pendidik perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Kenyataan di lapangan berbeda jauh dari apa yang diharapkan pemerintah, khususnya pengadaan sarana dan prasarana dalam pembelajaran. Tidak banyak sekolah yang memiliki media pembelajaran meskipun pemerintah sudah mengalokasikan dana yang telah disebutkan diatas. Fenomena ini bisa disebabkan karena fasilitas yang memang belum mendukung dalam penggunaan media maupun sumber daya manusia yang belum mumpuni.

Pada zaman serba modern ini media yang dikembangkan adalah penggunaan multimedia dalam pembelajaran. Pada mulanya, media

pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu bagi guru untuk mengajar dan yang digunakan adalah baru sebatas alat bantu visual. Sekitar pertengahan abad ke-20 usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan digunakannya alat audio, sehingga munculah media audio-visual. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet (Permana, 2012).

Salah satu multimedia yang digunakan dalam pembelajaran saat ini adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif bisa diartikan sebagai penggunaan berbagai media, termasuk di dalamnya terdapat teks, gambar, video, suara dan animasi yang membawa informasi dengan tujuan pembelajaran yang disampaikan dan ditampilkan dengan menggunakan perangkat komputer dan bersifat interaktif dengan penggunaannya. Multimedia interaktif sudah dilengkapi oleh *sound*, animasi, teks, video bahkan tidak jarang ada yang menggunakan grafis.

Fungsi dari multimedia interaktif dalam pembelajaran tidak berbeda dengan media pembelajaran lainnya, yaitu sebagai penyampai pesan atau materi pembelajaran. Sebagai penyampai informasi, multimedia interaktif harus sesuai dengan informasi atau materi yang sudah ditentukan sejak awal. Hal ini dimaksudkan agar materi yang disampaikan tidak berlebihan atau kurang dari tujuan yang akan dicapai. Dalam pembelajaran hal yang dimaksud adalah Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang akan dijabarkan kembali menjadi indikator dan tujuan pembelajaran oleh guru.

Selain harus sesuai dengan tujuan, isi atau materi multimedia interaktif juga harus sesuai konsep sehingga tidak mengakibatkan miskonsepsi. Miskonsepsi merujuk pada suatu konsep yang tidak sesuai dengan pengertian ilmiah atau pengertian yang diterima para pakar dalam bidang tersebut (Yulianti, 2012). Miskonsepsi bisa diartikan juga sebagai kesalahan persepsi terhadap konsep dengan ditunjukkan adanya perbedaan persepsi

antara konsep yang diutarakan individu/siswa dengan konsep ilmiah (Subroto, 2011).

Pemilihan interaktif hendaknya memperhatikan hal yang telah dijelaskan di atas agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran tercapai. Multimedia interaktif kini banyak digunakan guru untuk menunjang proses pembelajaran yang diperoleh dari berbagai sumber. Multimedia dalam pembelajaran saat ini dapat ditemukan dengan mudah di pasaran baik dalam bentuk CD maupun DVD. Perangkat ini bisa diterbitkan atau dikeluarkan oleh suatu perusahaan tertentu maupun secara resmi dari Kementerian Pendidikan Nasional (Kemendiknas).

Pada kenyataannya kualitas dan kelayakan multimedia yang beredar di pasaran atau dikeluarkan dari Kemendiknas belum diketahui. Kelayakan yang dimaksud adalah dalam aspek media serta isi materi yang terdapat dalam multimedia tersebut.

Konsep ekosistem merupakan konsep yang memiliki materi yang kompleks. Materi tersebut berkaitan dengan alam dan lingkungan yang menuntut siswa lebih peka dan mengerti seluk beluk alam.

Berdasarkan hal di atas maka judul penelitian yang akan dilaksanakan adalah Analisis Kelayakan Multimedia Interaktif pada Materi Ekosistem di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kelas VII.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah kelayakan multimedia interaktif dalam pembelajaran materi ekosistem di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kelas VII?”

Rumusan masalah dijabarkan menjadi beberapa pertanyaan penelitian, sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif dilihat dari aspek media?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dilihat dari aspek pedagogik?

Indah Fat, 2013

Analisis Kelayakan Multimedia Interaktif Pada Materi Ekosistem Di Sekolah Menengah Pertama Kelas VII

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus maka peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut:

- a. Multimedia yang dianalisis adalah multimedia yang berbentuk CD (*Compact Disc*) interaktif yang beredar di pasaran (bukan hasil unduh dari internet) atau *software* yang dimuat dalam bentuk CD yang diberikan pihak Pusat Penilaian Pendidikan dan digunakan di Sekolah Menengah Pertama yang telah ditentukan. Multimedia interaktif dapat diakses menggunakan komputer, laptop, dan disinkronkan dengan LCD. Selain itu multimedia interaktif yang dianalisis adalah multimedia interaktif yang sudah biasa digunakan pada sekolah tempat penelitian yaitu Grafindo *Interactive CD Sains* untuk SMP Kelas I penerbit PT Grafindo Media Pratama.
- b. Materi yang dianalisis adalah materi ekosistem dengan isi materi yang telah ada di *software* dalam bentuk CD tersebut dianalisis kesesuaian materinya berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar. Multimedia interaktif yang dianalisis hanya satu multimedia interaktif yang biasa digunakan di sekolah tempat penelitian. Peneliti memegang buku acuan untuk menyesuaikan materi yang akan diteliti.
- c. Analisis kelayakan adalah kegiatan menganalisis media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dilihat dari beberapa aspek yaitu aspek media dan aspek pedagogik. Aspek pedagogik berupa interaktivitas, pembelajaran dan standar isi yang ada pada multimedia interaktif, sedangkan aspek media yang dianalisis yaitu kualitas tehnik media, *usability*, elemen media visual dan elemen media audio.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan kelayakan multimedia interaktif yang digunakan dalam pembelajaran materi ekosistem di SMP kelas VII dilihat dari aspek media dan aspek pedagogik.

#### **E. Manfaat Hasil Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini diantara sebagai referensi penulis maupun guru sebagai referensi penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran ekosistem sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Selain itu penelitian ini bermanfaat dalam menjangkau media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

