

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang merambah ke berbagai aspek telah memberikan dampak signifikan yaitu terhadap aspek kehidupan, termasuk ekonomi, politik, kebudayaan, seni, dan pendidikan. Perkembangan teknologi tersebut selaras dengan kemajuan ilmu pengetahuan, sehingga keberadaannya menjadi tak terelakkan dalam kehidupan modern saat ini (Jamun, 2018). Teknologi secara terus-menerus menciptakan berbagai inovasi yang memberikan manfaat dan kemudahan dalam melakukan berbagai aktivitas manusia. Teknologi telah memungkinkan manusia untuk berkomunikasi dan berbagi informasi tanpa terikat oleh ruang dan waktu.

Pendidikan bertujuan untuk mempersiapkan anak didik dalam rangka menempuh kehidupannya baik pada waktu sekarang maupun pada waktu yang akan datang (Junaedi, 2019). Dengan begitu, perkembangan teknologi merubah tatanan pendidikan yang menyesuaikan dengan perubahan zaman dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam Undang – Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I Pasal 1 menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Guru perlu mengikuti perkembangan teknologi sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran. Munculnya inovasi-inovasi teknologi digital ini tentunya perlu digunakan kebermanfaatannya guna membantu tenaga pendidik. Menjadi guru saat ini membutuhkan kecerdasan dalam memanfaatkan teknologi, mengingat para siswa yang sudah mampu dalam menggunakan teknologi untuk mengakses berbagai informasi. Menurut Munthe (2019) para pendidik perlu menyadari bahwa teknologi yang berkembang saat ini bukan mempersulit mereka, justru sebaliknya dapat memudahkan tugas mereka sebagai tenaga pendidik dalam proses pembelajaran. Kemampuan teknologi memudahkan dalam menyelesaikan

permasalahan pembelajaran seperti kesulitan memahami materi, kebosanan dalam belajar, dan kurangnya motivasi siswa.

Dalam abad ke-21 ini gelombang perubahan dan inovasi di bidang pendidikan terus berkembang hingga saat ini. Dalam ruang lingkup pendidikan khususnya di proses pembelajaran diperlukannya kesesuaian dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Budiman (2017) mengemukakan bahwa perubahan dalam dunia pendidikan meliputi peningkatan pilihan dalam memanfaatkan teknologi kedalam proses pembelajaran termasuk peningkatan ketersediaannya sumber belajar serta media pembelajaran kedalam kegiatan pembelajaran. Perbandingannya dengan pembelajaran konvensional yang sifatnya verbal yaitu hanya guru yang berbicara dan siswa dominan mencatat serta mengingat materi pembelajarannya. Dalam konteks pembelajaran, penerapan media pembelajaran berbasis teknologi mampu memberikan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran serta memberikan nilai tambah dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik. Selain itu, penerapan teknologi dalam pembelajaran juga meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi. Naz & Akbar (dalam Wahyu dkk., 2020) dengan menggunakan media pembelajaran banyak memberikan kontribusi positif diantaranya memperjelas konsep, meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa, serta memperkuat ingatan siswa.

Dalam pemanfaatan media pembelajaran harus dilandaskan dengan pemilihan yang memenuhi kebutuhan. “Media pembelajaran merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran” (Novitasari dkk., 2021, hlm. 137). Media pembelajaran menyediakan fungsionalitas untuk mendukung efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Media pembelajaran dimanfaatkan menjadi jembatan untuk mengkomunikasikan materi pembelajaran kepada siswa dengan tujuan mereka lebih cepat memahami materi yang diajarkan oleh guru. Menurut Sanaky (dalam Suanah, 2019) media pembelajaran berfungsi menjadi sarana penyampaian pesan, yaitu materi ajar yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Dalam konteks pembelajaran, penggunaan media pembelajaran mempermudah penyampaian materi dan membuat komunikasi dua arah antara guru dan siswa lebih maksimal.

Dalam proses pembelajaran diperlukannya variasi dan inovasi yang digunakan oleh pendidik untuk mengkomunikasikan materi. Sehingga, memicu keaktifan dan ketertarikan dalam pembelajaran. Guru harus inovatif dan kreatif dalam membuat atau menggunakan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan. Salah satu inovasi untuk menambah ketertarikan siswa ialah penerapan multimedia pembelajaran. Multimedia pembelajaran merupakan media yang digunakan dari berbagai bentuk konten informasi seperti audio, grafik, dan video (Simarmata & Mujiarto, 2019). Dengan berbagai media pembelajaran yang tersedia, siswa dapat lebih tertarik dan materi pembelajaran dapat lebih mudah disampaikan. Materi mudah dipahami karena informasi diserap oleh panca indera, terutama telinga dan mata (Arsyad & fatmawati, 2018).

Media pembelajaran menjadi hal penting, karena dapat menyederhanakan masalah terutama dalam menyampaikan materi pembelajaran yang baru dan asing bagi siswa khususnya siswa sekolah dasar. Berdasarkan teori Piaget (dalam Wardani, 2022) bahwa anak yang berumur 7 hingga sekitar 11 tahun memasuki tahap konkret sehingga anak sekolah dasar masih berpikir konkret. Dengan begitu, materi pelajaran di sekolah dasar yang sifatnya abstrak perlu divisualisasikan menjadi nyata menggunakan media pembelajaran. Namun, berdasarkan Rahmawati dkk. (2022) bahwa terdapat sekolah dasar yang belum memanfaatkan media pembelajaran, yang masih menggunakan metode tradisional dan sumber belajar dari buku. Hal itu membuat siswa kurang terlibat aktif dan termotivasi dalam pembelajaran.

Banyak macam media pembelajaran berbasis teknologi yang bisa diterapkan dan memiliki manfaat untuk mendukung kegiatan pembelajaran salah satunya media pembelajaran berbasis *website*. Dengan *website* kita dapat mencari berbagai informasi dan pengetahuan baru, sejalan dengan Safitri dkk. (2021) bahwa situs web itu aplikasi yang dapat memperoleh pengetahuan dan mampu menemukan berbagai informasi. Media pembelajaran berbasis *website* merupakan media pembelajaran yang dapat dijangkau secara online melalui *link website*. Januarisman & Ghufron (2016, hlm. 173) mengatakan bahwa “media pembelajaran *website* yang kini menjadi sangat populer karena fleksibilitas dan efektivitasnya merupakan cara penyampaian materi pembelajaran melalui internet”. Darusalam (dalam Setyadi &

Qohar, 2017) berpendapat bahwa media pembelajaran berbasis *web* dapat mengurangi kebosanan dan memberikan efektivitas, daya tarik, interaktivitas, serta motivasi belajar siswa.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *website* dapat menggunakan berbagai sumber belajar seperti multimedia yang dapat memasukkan teks, audio, gambar, ataupun animasi ke dalam *link website*. Ayittey dkk. (2019) menyatakan bahwa “*Multimedia has emerged as a better option for students and yielded significant improvements in students learning*” [Multimedia telah muncul sebagai pilihan yang lebih baik bagi siswa dan menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam pembelajaran siswa]. Sehingga, multimedia menjadi pilihan yang baik bagi pendidik untuk menyalurkan materi menjadi lebih menarik dan mendukung pembelajaran mandiri.

Website yang dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran sudah bervariasi, salah satunya ialah *website* WIX. WIX merupakan salah satu penyedia layanan pembuatan *website* secara online yang dapat dirancang langsung oleh pengguna (Arif, 2019). *Website* WIX ini memberikan kemudahan dalam membuat berbagai jenis *website* yang dapat digunakan secara gratis. Penggunaan memudahkan pengguna dikarenakan tanpa perlu memiliki kemampuan *coding* dan bahasa pemrograman. Dengan adanya *fitur* dan *template* yang beragam dalam *website* WIX ini dapat menunjang pengembangan media pembelajaran. Kelebihan lainnya dari *website* WIX yaitu memudahkan pengguna hanya tinggal *copy* lalu *paste* dalam konten *fitur* yang dimasukkan seperti memasukkan media pembelajaran audio, gambar, animasi dan sebagainya ke dalam *website* sesuai dengan rancangan pengembangan media pembelajaran yang akan dibuat (Suanah, 2019).

Dari Permendikbud No.57 Tahun 2014 bahwa Kurikulum 2013 SD/MI mempunyai 8 muatan salah satunya adalah muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). “Pada hakikatnya IPA merupakan ilmu pengetahuan tentang gejala alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip dan hukum yang teruji kebenarannya dan melalui suatu rangkaian kegiatan dalam metode ilmiah” (Hisbullah & Selvi, 2018, hlm. 1). IPA adalah mata pelajaran yang mempelajari kejadian-kejadian alam yang berlangsung di sekitar kita. Di tingkat sekolah dasar, IPA mencakup materi-materi yang berpautan dengan pengetahuan alam yang relevan dengan lingkungan

siswa. Pembelajaran IPA bertujuan agar siswa dapat mengaitkan pengetahuan alam tersebut dengan kehidupan sehari-hari mereka. Wahyu dkk. (2020) mengemukakan bahwa dalam penyampaian materi IPA diperlukannya penggunaan media pembelajaran dikarenakan struktur dan materi IPA sarat dengan konsep dan prinsip yang abstrak, dengan media dapat mengkonkretkan abstraksi tersebut sesuai dengan kemampuan kognitif siswa sekolah dasar yang masih bersifat operasional-konkret. Dengan menggunakan media pembelajaran, guru dapat menyajikan materi IPA secara sederhana dan praktis.

Salah satu materi yang dipelajari pada materi IPA kelas IV sekolah dasar yaitu mengenai siklus hidup hewan. Materi IPA kadangkala sulit dipahami dikarenakan mempelajari sebuah proses yang sulit dibayangkan (Elsani dkk., 2019). Materi siklus hidup hewan ini sulit untuk ditampilkan secara langsung dalam pembelajaran. Sehingga, salah satu alternatif untuk berlangsungnya pembelajaran secara efisien yaitu menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *website* WIX. Dalam multimedia pembelajaran berbasis *website* WIX menyediakan beragam media yang dapat memperjelas gambaran tentang perubahan siklus hidup hewan. Dengan begitu, siswa dapat melihat proses siklus hidup hewan tanpa harus melihat langsung objek aslinya. Selain itu, penggunaan *website* WIX sebagai media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa dan memberikan pengalaman belajar yang baru ketika mempelajari materi tentang siklus hidup hewan.

Kelayakan media pembelajaran berbasis *website* WIX dalam beberapa penelitian mengungkapkan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan prosedur dan kriteria yang baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik sekolah dasar serta dapat memberikan kemudahan dalam menguasai materi sehingga dapat mendorong peningkatan prestasi hasil belajar siswa (Suanah, 2019; Rahmawati dkk., 2021; Aprianti, 2021; Firdaus, 2022; dan Umamah & Diraya, 2022). Kemudian, menurut penelitian yang dilakukan oleh (Sambaan & Namoco, 2022) bahwa pengembangan ILO (*Interactive Learning Objects*) dengan desain WIX dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran interaktif tambahan, mudah digunakan dengan *gadget*, menarik secara visual, serta cukup interaktif sebagai alat pengajaran tambahan. Dengan demikian multimedia pembelajaran berbasis *website* WIX ini layak digunakan untuk

membantu proses pembelajaran dan dapat menjadi daya tarik siswa terhadap kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran berbasis *website* WIX Pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV Sekolah Dasar” dengan penelitian ini diharapkan guru mampu menguasai pemanfaatan teknologi digital saat ini dan dapat membuat ataupun memanfaatkan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik mampu terlibat aktif dalam kegiatan belajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *website* WIX pada materi siklus hidup hewan kelas IV Sekolah Dasar ?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan multimedia pembelajaran berbasis *website* WIX pada materi siklus hidup hewan kelas IV Sekolah Dasar ?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap multimedia pembelajaran berbasis *website* WIX pada materi siklus hidup hewan kelas IV Sekolah Dasar ?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *website* WIX pada materi siklus hidup hewan kelas IV Sekolah Dasar. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *website* WIX pada materi siklus hidup hewan kelas IV Sekolah Dasar
2. Untuk mendeskripsikan hasil uji kelayakan Multimedia pembelajaran berbasis *website* WIX pada materi siklus hidup hewan kelas IV Sekolah Dasar
3. Untuk mendeskripsikan respon guru dan siswa terhadap Multimedia pembelajaran berbasis *website* WIX pada materi siklus hidup hewan kelas IV Sekolah Dasar

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka terdapat manfaat penelitian secara teoritis dan praktis.

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam kontribusi wawasan mengenai inovasi pembelajaran pada materi IPA.

2. Secara praktis

- a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi saran bagi guru sekolah dasar menggunakan media pembelajaran digital dalam kegiatan pembelajarannya.

- b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menarik minat dan menambah pengetahuan siswa terhadap materi siklus hidup hewan.

- c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam meningkatkan pembelajaran yang menyenangkan di sekolah.

- d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan untuk meningkatkan kreativitas dalam pengembangan *website* dan memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan di masa mendatang.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi penelitian ini terdiri atas beberapa Bab, yaitu Bab I, Bab II, Bab III, Bab IV, dan Bab V.

Pada Bab I yaitu Pendahuluan membahas mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi sebagai skema keseluruhan muatan isi skripsi.

Pada Bab II yaitu Kajian Pustaka membahas terkait media pembelajaran, penjelasan mengenai multimedia pembelajaran yang memuat pengertian, fungsi dan manfaat, komponen, dan kelebihan multimedia. Selanjutnya diuraikan definisi *website* WIX, kelebihan dan kekurangan *website* WIX, pemanfaatan *website* WIX dalam pembelajaran serta pembelajaran IPA di sekolah dasar. Selain itu juga terdapat penjelasan materi siklus hidup hewan dan pembelajaran siklus hidup hewan menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *website* WIX. Diuraikan juga penelitian-penelitian yang mendukung atau relevan mengenai penelitian yang

dilakukan serta terdapat kerangka berpikir yang merumuskan alur penelitian yang dilakukan.

Pada Bab III yaitu Metode Penelitian membahas mengenai metode penelitian yang memuat desain penelitian yang digunakan oleh peneliti. Pada bab ini juga dipaparkan prosedur penelitian, partisipan, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

Bab IV yaitu Temuan dan Pembahasan memaparkan hasil temuan dan pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti. Penemuan dan pembahasan didapatkan dari hasil pengembangan, uji kelayakan, dan respon dari pengguna.

Pada bab V yaitu Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Bab ini merupakan bab terakhir yang membahas kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan. Kemudian, implikasi memuat dampak dari penelitian yang telah dilakukan dan rekomendasi memuat berkenaan dengan saran pada penelitian selanjutnya.