

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam memajukan dan mencerdaskan kehidupan bangsa sekaligus sarana membangun manusia Indonesia seutuhnya. Salah satu tujuan bangsa Indonesia tertuang dalam Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 Bab 1 Ayat 1 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah:

Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa dan negara.

Kegiatan pendidikan diimplementasikan dalam bentuk proses pembelajaran di sekolah. Pembelajaran Menurut Pane (2017:337) diartikan sebagai “suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar”. Selanjutnya pembelajaran menurut Kuswanto, J. (2020:79) menyatakan bahwa “proses pembelajaran merupakan suatu usaha dalam membelajarkan siswa yang terdiri dari komponen yang saling berhubungan meliputi: tujuan, materi, metode dan evaluasi untuk menentukan media, metode dan strategi pembelajaran yang tepat”. Dalam kegiatan pembelajaran juga diperlukan media untuk menyampaikan suatu materi pelajaran agar pembelajaran bisa berlangsung secara efektif dan efisien. Pada saat melaksanakan kegiatan

pembelajaran guru mengajar dengan menggunakan berbagai macam media pembelajaran supaya dapat mempermudah dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Kegiatan pembelajaran di kelas diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang relevan karena dengan menggunakan media yang inovatif dan kreatif dalam proses pembelajaran akan dapat membantu siswa yang masih menemui kesulitan memahami materi terutama materi Ilmu Pengetahuan Alam. Khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sangat membutuhkan media pembelajaran yang menarik, mengingat stigma siswa terhadap pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang menganggap bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam itu membosankan. Maka multimedia yang inovatif, dianggap sebagai suatu ide, praktik, atau obyek media yang dianggap baru.

Multimedia pembelajaran adalah sarana pendukung dalam proses pembelajaran yang berupa alat atau media yang digunakan saat proses belajar mengajar terjadi. Dalam multimedia pembelajaran terdiri beberapa gabungan berupa audio, video, gambar, dan *slide* yang menunjukkan materi. Menurut Hackbarth dalam Priyanto (2018:908) “multimedia adalah suatu penggunaan gabungan beberapa media dalam menyampaikan informasi yang berupa teks, grafik atau animasi grafis, movie, video, dan audio.” Penggunaan media dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan supaya memudahkan peserta didik untuk mempelajari materi pembelajaran terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang terbilang sulit.

Berdasarkan hasil observasi di lokasi penelitian di SMP Negeri 3 BP. Peliung ditemukan bahwa sekolah ini sudah memiliki fasilitas yang memadai seperti ruang kelas yang nyaman, perpustakaan, laboratorium komputer, laboratorium IPA tersedianya internet dan sarana prasarana sekolah lainnya. Selanjutnya, Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang bernama bapak Amrul Hidayat S.Pd beliau menyampaikan bahwa fasilitas dalam sekolah sudah ada laboratorium komputer yang dilengkapi dengan aplikasi *powerpoint* dan *canva*, laboratorium ini bisa dimanfaatkan oleh seluruh guru pada saat mengajar. Namun, khusus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam penggunaannya masih belum maksimal, kegiatan pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam lebih banyak menggunakan buku guru dan peserta didik. Sedangkan hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas VIII mereka menyatakan bahwa lebih tertarik belajar menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *website* dibandingkan dengan buku teks saja. Hal ini juga terlihat dari nilai MID Semester yang diperoleh siswa Kelas VIII dari 31 orang siswa hanya ada 12 orang siswa yang mendapat nilai diatas KKTP.

Tabel 1.1 Data Hasil MID Semester Siswa SMP Negeri 3 BP. Peliung

No	Kelas	Jumlah Siswa	KKTP	>KKTP	<KKTP	Nilai Rata-Rata
1	VIII	31	75	12	19	64,25

Sumber: Data Hasil Belajar Siswa Dari Guru Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP Negeri 3 BP. Peliung

Berdasarkan tabel 1.1 di atas dapat diperoleh gambaran bahwa nilai MID siswa untuk hasil pembelajaran masih rendah karena belum mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan oleh sekolah

yaitu 75.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti memberikan solusi untuk mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas VIII di SMP Negeri 3 BP. Peliung.

Ada beberapa aplikasi pembuat *website* yang dapat digunakan salah satu adalah *Genially*. *Genially* menurut Rahmawati, S. (2022:3) merupakan aplikasi yang memungkinkan untuk membuat konten kreatif dalam bentuk presentasi, video pembelajaran, kuis, dan lain sebagainya. Aplikasi ini diciptakan untuk memberikan pengalaman belajar secara interaktif dan memotivasi peserta didik. Adanya pembaharuan teknologi dalam media pembelajaran interaktif secara digital dapat digunakan sebagai penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Adanya fitur interaktif yang dimiliki pada aplikasi *Genially* ini menjadikan tampilan sebuah konten pembelajaran menjadi menarik, tidak monoton, dan dapat merangsang peserta didik untuk berperan aktif saat proses pembelajaran. Oleh sebab itu, multimedia ini nanti diharapkan menjadi solusi untuk permasalahan diatas agar pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Website* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VIII di SMP Negeri 3 BP.Peliung”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana mengembangkan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Website* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas VIII di SMP Negeri 3 BP.Peliung?”.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mengembangkan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Website* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas VIII di SMP Negeri 3 BP.Peliung.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi/acuan yang dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam membuat media pembelajaran.
- b. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan dasar bagi pelaksanaan penelitian lebih lanjut.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Sekolah

Meningkatkan mutu pendidikan dengan adanya inovasi dalam penggunaan teknologi pembelajaran, multimedia yang dikembangkan dapat mendukung implementasi kurikulum yang berlaku.

b. Bagi Guru

Memperoleh ide-ide segar dan kreatif sebagai referensi untuk mendesain pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, di masa yang akan datang.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi ilmiah dalam pengembangan multimedia pembelajaran berbasis teknologi, selain itu peneliti juga dapat mengembangkan kemampuan dalam merancang penelitian mengumpulkan data dan menganalisis data.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Program aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *website* ini adalah aplikasi *Genially* didukung dengan aplikasi lain seperti *canva*, *capcut*, dan *google form*.
2. Mata pelajaran yang dijadikan uji coba adalah Ilmu Pengetahuan Alam kelas VIII SMP Negeri 3 BP.Peliung.
3. Bentuk produk yang dikembangkan terdiri dari gabungan teks, gambar, audio, video, animasi, tombol navigasi yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya sehingga memudahkan pengguna.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi penelitian ini adalah dengan dibuatnya media pembelajaran ini dapat meningkatkan intensitas belajar siswa. Beberapa asumsi antara lain:

- a. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam bertujuan untuk meningkatkan efisien dan efektivitas pembelajaran khususnya pada kegiatan belajar yang dilakukan oleh guru dan siswa.
- b. Dengan menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *website*, siswa dapat memahami konsep materi ini lebih baik dengan menggunakan metode ceramah.
- c. Melalui multimedia pembelajaran berbasis *website* yang dikembangkan ini, siswa akan lebih bisa dikontrol dan pembelajaran sebelumnya terpusat pada guru sekarang beralih menjadi terpusat pada siswa, selain itu pembelajaran juga bisa langsung secara interaktif.

2. Keterbatasan Pengembangan

Untuk memperkecil cakupan dari masalah yang akan diteliti. Maka penulis membuat keterbatasan pengembangan meliputi:

- a. Dalam pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *website* membutuhkan koneksi internet yang stabil untuk mengakses proyek. Hal ini bisa menjadi kendala di daerah dengan koneksi yang terbatas.
- b. Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *website* menggunakan aplikasi utama yaitu *Genially*, yang telah didukung oleh fitur-fitur yang menarik. Meskipun *Genially* menawarkan banyak fitur menarik namun tetap

ada batasan fitur terutama pada versi gratisnya.

- c. Kualitas konten bergantung pada kemampuan pengembang.
- d. Keterbatasan dalam mengukur efektivitas pembelajaran.