

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan pendidikan di Indonesia sejalan dengan perkembangan teknologi pada zaman ini, hal tersebut tercermin pada Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan “tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman”. Undang-undang tersebut menunjukkan bahwa salah satu tujuan pendidikan nasional adalah mengikuti tuntutan perubahan zaman. Perubahan zaman sekarang ini dikenal dengan zaman “new”. Generasi zaman new sering dikenal sebagai generasi Alpha, generasi ini dikenal dengan generasi yang dikelilingi oleh teknologi.

Pernyataan yang dijelaskan oleh Sugiyono (2019) bahwa “dengan kemajuan teknologi yang dibuat manusia pada mulanya hanya alat sederhana, namun besar manfaatnya. dengan kreatifitas manusia, teknologi tersebut menjadi cepat berkembang” (h.85). Perkembangan teknologi ini, yang sering kita pahami dengan sebutan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). TIK biasanya digunakan untuk memperoleh, mengirim, mengelola, menafsirkan, penyimpan, mengelompokkan, dan menggunakan data secara bermakna untuk memperoleh informasi yang berkualitas (Novi Y. S. M & Dwi A. S. 2020. h. 1799).

Seiring dengan kemajuan teknologi, dunia pendidikan mengalami kemajuan yang pesat dan berdampak positif khususnya dalam pembelajaran. Kemajuan teknologi ini menciptakan banyak inovasi bahan ajar menarik. Salah

satu bahan ajar yang menarik adalah bahan ajar interaktif. Hal ini sejalan dengan peraturan pemerintah Nomor 19 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan pada pasal 19 ayat 1 “ proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif sehingga, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif”.

Andi Prastowo (2016) menyatakan “bahan ajar merupakan segala bahan (berupa informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan dapat digunakan dalam proses belajar dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran, contohnya: buku pembelajaran, modul, LKS, model atau market, bahan ajar audio, bahan ajar video pembelajaran, bahan ajar interaktif”.

Merujuk pendapat *Guidelines for Bibliographic Description of Interactive Multimedia* dalam *Pedoman Umum Pengembangan Bahan Ajar* (2004), menyatakan bahwa “Bahan ajar interaktif adalah kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, dan video) yang oleh penggunaannya dimanipulasi untuk mengendalikan perintah dan/ atau perilaku alami dari suatu presentasi” (Andi Prastowo, 2014, h.369). Bahan ajar interaktif dapat di katakan interaktif karena bahan ajar tersebut dapat merespon kembali dari perintah yang sudah disetel sedemikian rupa sehingga napak bahan ajar tersebut berinteraksi dengan penggunanya.

Hasil dari wawancara dengan guru kelas V di SDN 30 Pontianak Selatan pada selasa 2 agustus 2022, kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara tatap seperti biasanya. Ibu guru sangat senang karena dapat memberikan materi

dengan sekali pertemuan. Bahan ajar yang digunakan guru berupa LKS dan buku paket yang di sediakan oleh pemerintah, serta guru juga membuat bahan ajar dari *Microsoft PowerPoint*. Namun guru mengalami kendala waktu untuk membuat dan mempersiapkan bahan ajar tersebut. Selain itu guru menyampaikan mengalami kendala pada mata pelajaran IPA materi sistem peredaran darah. Oleh karena itu, peneliti ingin membuat sebuah bahan ajar yang dapat mempermudah guru dan peserta didik untuk belajar sekaligus menjadi bahan ajar yang interaktif sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi peredaran darah.

Mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) ini bersikap abstrak oleh karena itu pada penyampaian kepada peserta didik haruslah sesuai dengan tingkat pengetahuan peserta didik. Peserta didik pada sekolah dasar yang masih berbeda pada tahap perkembangan berfikir konkret maka memerlukan bahan ajar sebagai alat pendukung dalam memahami materi (Wulandari, dkk. 2019). Selain itu, mata pelajaran IPA bukan hanya membahas mengenai pengetahuan yang merupakan konsep, fakta, dan prinsip namun, IPA juga membahas tentang sesuatu penemuan. Di sekolah dasar pembelajaran IPA yang ideal dan efektif adalah pembelajaran yang tidak membuat peserta didik bosan dan tertarik, sehingga peserta didik merasa termotivasi belajar dengan materi yang di tampilkan (Rustamaji 2021). Karena pada mata pelajaran IPA ini bersifat abstrak terkadang membuat peserta didik mengalami kebingungan dan akhirnya mengalami kesalahan dalam memahami konsep IPA, maka dari itu peneliti melakukan pengembangan suatu bahan ajar interaktif yang mempermudah peserta didik dalam memahami materi pada mata pelajaran IPA.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti berupaya mengembangkan bahan interaktif yang dirasa efektif dalam mengatasi permasalahan tersebut. Bahan ajar interaktif yang dimaksud berupa multimedia. Multimedia interaktif merupakan gabungan dari berbagai media, yang disajikan secara bersamaan menggunakan software. Software yang digunakan berupa *Microsoft PowerPoint*. Dimana bahan ajar tersebut menarik dan mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Materi Sistem Peredaran Darah Kelas V SDN 30 Pontianak Selatan” dengan harapan dapat menjadi alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, permasalahan umum dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana pengembangan bahan ajar interaktif pada mata pelajaran IPA materi sistem peredaran darah kelas V Sekolah Dasar?” untuk lebih jelasnya, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan dalam sub masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kelayakan bahan ajar interaktif pada mata pelajaran IPA materi sistem peredaran darah kelas V Sekolah Dasar diukur dari aspek materi, aspek desain, aspek bahasa?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan bahan ajar interaktif pada mata pelajaran IPA materi sistem peredaran darah kelas V Sekolah Dasar dari peserta didik?

C. Tujuan Penelitian

Cara umum tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk bahan ajar interaktif yang layak digunakan untuk kelas V sekolah dasar, yang dapat membantu kegiatan mata pelajaran IPA pada materi sistem peredaran darah kelas V Sekolah Dasar. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan tingkat kelayakan bahan ajar interaktif untuk membantu kegiatan pada mata pelajaran IPA materi sistem peredaran darah kelas V Sekolah Dasar di ukur dari aspek aspek materi, aspek media, dan aspek bahasa.
2. Mendeskripsikan tingkat kepraktisan bahan ajar interaktif untuk membantu kegiatan pada mata pelajaran IPA materi sistem peredaran darah kelas V Sekolah Dasar.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Dimanfaatkan untuk memperoleh pengetahuan dan pengembangan bahan ajar, terutama bahan ajar interaktif pada pembelajaran tematik.
- b. Dimanfaatkan untuk menyediakan bahan ajar yang mudah digunakan saat belajar.
- c. Dimanfaatkan sebagai bahan ajar elektronik

- d. Dimanfaatkan untuk menyediakan video pembelajaran yang sesuai dengan materi pada bahan ajar.
- e. Dimanfaatkan sebagai referensi dalam mengadakan penelitian yang berkaitan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Pengembangan bahan ajar interaktif ini dapat membantu peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran secara berbeda, mandiri, dan terbiasa menggunakan teknologi untuk kegiatan belajar.

b. Bagi Pendidik

Pengembangan bahan ajar interaktif ini dapat digunakan sebagai pendukung proses belajar mengajar baik secara langsung maupun tidak langsung, serta dapat menginspirasi dalam menciptakan bahan ajar yang inovatif dan menarik bagi peserta didik.

c. Bagi sekolah

Pengembangan bahan ajar ini sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga dapat memberikan kontribusi positif bagi sekolah untuk menggunakan bahan ajar interaktif pada pembelajaran tematik sebagai meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Terdapat beberapa asumsi yang mendasari pengembangan bahan ajar interaktif ini adalah sebagai berikut:

- a. Belum adanya bahan ajar interaktif dalam pembelajaran tematik yang di kembangan di SDN 30 Pontianak Selatan
- b. Bahan ajar interaktif dapat digunakan langsung oleh siswa dengan mudah.
- c. Membantu peroses pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengemabngan bahan ajar interaktif ini dapat digunakan apabila pengguna *Smartphone* terdapat aplikasi *WPS Office* pada *Smartphone* yang dimilikinya dan *Smartphone* memiliki daya simpan yang cukup besar.
- b. Perkembangan bahan ajar interaktif ini terbatas mata pelajaran IPA pada materi sistem peredaran darah kelas V Sekolah Dasar.

F. Terminologi

Untuk memberikan pemahaman yang sama terhadap beberapa istilah yang terdapat dalam rumusan judul penelitian ini, perlu diberikan batasan istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan suatu proses mendesain rancangan bahan ajar interaktif menggunakan perangkat lunak (*software*) *Microsoft PowerPoint*, setelah merealisasikan rancangan tersebut, dilakukan penelitian terhadap hasil produk yang

digunakan dalam pembelajaran yang mana nantinya diharapkan dapat membantu kegiatan pembelajaran.

2. Bahan Ajar

Bahan ajar adalah kumpulan bahan ajar yang dirancang untuk mempermudah guru dalam mengajar dan mempermudah peserta didik dalam belajar. Tersedianya bahan ajar bisa menarik minat belajar peserta didik. pada desain penelitian ini bahan ajar yang dirancang dengan menarik.

3. Bahan Ajar Interaktif

Bahan ajar interaktif adalah suatu alat yang berupa hasil dari kombinasi dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, dan video) yang penggunaanya dimanipulasi untuk mengendalikan perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi. Yang mana bahan ajar interaktif ini dapat dioperasikan oleh guru maupun peserta didik agar mendapat pengalaman belajar serta mempermudah proses pembelajaran.

4. *Microsoft Powerpoint*

Microsoft PowerPoint merupakan *Software* yang membantu seseorang untuk membuat presentasi profesional dengan mudah dimana prestasi tersebut dapat digunakan sebagai bahan pelajaran. Dengan menggunakan *software* ini, bahan ajar akan didesain sedemikian rupa sehingga dapat menjadi bahan ajar interaktif yang menarik dan dapat oleh guru maupun peserta didik secara mandiri dengan menggunakan laptop atau *Smartphone*.

5. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan suatu bidang ilmu yang mempelajari tentang penampakan serta fenomena yang terjadi di alam, yang tersusun secara sistematis untuk menguasai pengetahuan, fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip, proses penemuan, dan memiliki sikap ilmiah.