

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dari tahun ke tahun sangatlah pesat. Hal ini dapat dilihat dari kebutuhan manusia terhadap teknologi yang semakin meningkat, kualitas sumber daya manusia menentukan suatu kemajuan teknologi, sedangkan sumber daya manusia tergantung pada kualitas pendidikannya. Oleh karena itu, dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan suatu bangsa sangat penting adanya suatu inovasi dalam bidang pendidikan.

Dalam bidang pendidikan inovasi pembelajaran mulai berkembang, dimana pada sebelum era milenial pembelajaran dilakukan dengan mengandalkan kehadiran guru dan siswa di dalam kelas maka di era milenial pembelajaran dapat dilaksanakan tanpa kehadiran siswa dan guru didalam kelas yaitu dengan menggunakan media internet. Penggunaan internet sebagai media pembelajaran ini mulai gencar dipakai selama masa pandemi covid-19.

Pada tahun 2019 Penyakit Coronavirus telah ditetapkan sebagai *World Health Organization* (WHO) sebagai kondisi pandemi dengan tingkat kemampuan penyebaran virus yang masif hingga menyebar keseluruh dunia termasuk Indonesia, Sehingga seluruh aktivitas yang kita lakukan menjadi terbatas demi pencegahan penyebaran virus Covid-19.

Pada tanggal 31 Maret 2020, Presiden Indonesia, Joko Widodo menandatangani Peraturan Pemerintah Nomor 21 Tahun 2020, yang mengatur pembatasan sosial berskala besar sebagai respons terhadap COVID-19, yang

memungkinkan pemerintah daerah untuk membatasi pergerakan orang dan barangmasuk dan keluar dari daerah. Pada tanggal 10 juli 2020 Pemerintah kota Bandar Lampung mengeluarkan peraturan walikota nomor 18 tahun 2020 terkait pedoman pencegahan penyebaran corona virus disaese 2019 (covid-19) melauai protokol kesehatan di wilayah kota bandar lampung. Maksud dan tujuan dari peraturan ini yaitu untuk mengendalikan kegiatan tertentu dan pergerakan orang untuk pencegahan penyebaran covid-19. Pada tanggal 26 juli 2021 gubernur lampung mengeluarkan intruksi tentang pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat pada kriteria level 4 corona virus disaese 2019 di provinsi lampung. Pemerintah kota Bandar Lampung juga memberlakukan kebijakan *lockdown*, *pshical distancing*, tidak melakukan perjalanan ke luar kota menerapkan 3M (mencuci tangan, memakai masker,menjaga jarak), tidak melakukan kegiatan yang mendatangkan massa, memberlakukan Work from home(WFH), kegiatan di sekolah belajar mengajar dilakukan secara daring. Pemerintah Kota Bandar Lampung melakukan berbagai hal seperti membagikan masker, penyuluhan protocol kesehatan dan penyemprotan disinfektan dalam upaya pencegahan Covid-19.

Dengan adanya kebijakan-kebijakan pemerintah dalam pencegahan penyebaran virus Covid-19 yaitu pembatasan aktivitas atau kegiatan masyarakat, maka memberikan dampak pada berbagai pihak salah satunya dunia pendidikan, pemerintah pusat sampai tingkat daerah meliburkan seluruh lembaga pendidikan sebagai upaya pencegahan penularan Covid-19. Hal ini didukung oleh surat edaran Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bandar Lampung Nomor : 420/315/IV.40/2022 berdasarkan konferensi pers walikota Bandar lampung

“tentang Pembelajaran Tatap Muka (PTM) secara penuh bagi siswa jenjang PAUD, TK, SD dan SMP yang direncanakan dimulai pada hari Senin, 7 Februari 2022 ditunda sampai dengan 2 (dua) pekan mendatang”. serta surat edaran Nomor 800/016/IV.40/V.58/I.2SR/2022 berdasarkan rapat Dinas antara Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bandar Lampung dengan kepala SD se-kota Bandar Lampung “Bahwa pembelajaran Tatap Muka belum dapat dilaksanakan dan informasi terkait waktu pelaksanaan pembelajaran tatap muka menunggu keputusan dari Satgas Covid-19 Kota Bandar Lampung dan Wali kota Bandar Lampung”.

Sekolah dasar merupakan salah satu jenjang pendidikan yang merasakan dampak pandemi dari Covid-19 sehingga proses Kegiatan Belajar Mengajar dilakukan dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), Salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai Kompetensinya pada tingkat SD adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang merupakan cabang ilmu yang ingin mencari jawaban atas fenomena – fenomena yang terjadi di alam. Namun karena pandemi yang mengharuskan siswa –siswi belajar dirumah secara daring melalui aplikasi yang digunakan yaitu *Whatsapp*.

SDN 02 sumber rejo kemiling melakukan proses kegiatan belajar dan mengajar secara dalam jaringan (daring). Guru pengampu mata pelajaran di SDN 02 Sunberrejo Kemiling memanfaatkan aplikasi whatsapp saja dalam proses kegiatan belajar mengajar, guru SDN 2 Sumberrejo Kemiling belum menggunakan aplikasi lain seperti google classrom, zoom, google meet. Penggunaan aplikasi whatsapp dianggap yang paling mudah dipakai oleh guru karena guru di sdn 02 Sumberrejo Kemiling berkisar umur diatas 45th sehingga

sedikit kesulitan dalam menggunakan aplikasi yang lain. Proses pembelajaran yang dilakukan yaitu guru pengampu matapelajaran membuat whatsapp grup (WAG) kemudian memberikan atau meng*share* materi dan tugas ke siswa kemudian memberikan deadline waktu dalam pengumpulan tugas. kelemahan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi whatsapp ini guru tidak bisa menjelaskan materi kepada siswa secara langsung, komunikasi dilakukan dengan chatting jadi siswa tidak memahami isi dari materi yang disampaikan oleh guru tersebut.

Namun kelemahan lain dalam pembelajaran Daring yang diterapkan di SDN 02 Sumberrejo Kemiling yaitu terkadang didalam proses belajar – mengajar, guru kesulitan dalam mengecek dan menilai tugas yang dikirimkan oleh siswa, dikarenakan hasil tugas yang diterima tertimbun dengan tugas siswa lainnya sehingga guru harus mengecek lebih teliti dan memakan waktu jadi tidak efisien, kemudian tugas yang dikirim oleh siswa berupa tulisan tangan yang di foto lalu dikirim melalui whatsapp guru sehingga terkadang guru tidak jelas untuk menilai tugas siswa tersebut, dan juga melalui Whatsaapp untuk mengirim video pembahasan materi terbatas sehingga materi yang diberikan tidak terlalu detail dan jelas.

Kemajuan teknologi semakin diharapkan untuk mengembangkan layanan pendidikan lanjutan saat pandemi ini dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini sangat tepat karena bisa membantu dan memudahkan dalam kegiatan belajar mengajar, untuk mendukung proses kegiatan belajar mengajar dan untuk memudahkan siswa dalam proses mengakses pembelajaran, saat ini terdapat media pembelajaran yang digunakan seperti *google meet*, *zoom*, *google*

Classroom, selain itu terdapat media pembelajaran berbasis website yang dapat menarik belajar siswa dari rumah di masa pandemi Covid-19 yang diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran menjadi kreatif dan kompetitif.

Dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini sangat tepat karena bisa membantu dan memudahkan dalam kegiatan belajar mengajar dan juga diharapkan media pembelajaran ini menjadi inovasi untuk guru dalam menyampaikan materi khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan dapat menarik antusias siswa, sehingga siswa tidak bosan dan tidak timbul kejenuhan dalam belajar. Oleh sebab itu, maka dibuatlah perancangan sistem berbasis website ini untuk memudahkan guru dan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan uraian masalah diatas, penulis mempertimbangkan untuk mengajukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran IPA kelas IV berbasis Website**”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang dijelaskan diatas, maka dapat diambil rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana rancangan pengembangan media pembelajaran IPA kelas IV dapat membantu proses kegiatan belajar mengajar pada SDN 02 Sumberejo Kemiling ?
2. Bagaimana Menerapkan MDLC dalam pembuatan pengembangan media pembelajaran IPA kelas IV pada SDN 02 Sumber rejo Kemiling ?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan pada kelas IV di SDN 02 Sumber rejo Kemiling.
2. Pengembangan media pembelajaran dibuat untuk kebutuhan belajar siswa – siswi kelas IV.
3. Rancangan website ini berisi mata pelajaran IPA yaitu diantaranya materi, video pembelajaran, latihan soal, dan pengumpulan tugas.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang suatu sistem pengembangan media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu mempermudah proses kegiatan belajar siswa – siswi secara daring.
2. Dengan adanya penerapan pengembangan media pembelajaran dapat membantu guru dalam kegiatan proses mengajar yang dilakukan secara daring.

1.5. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang dijelaskan diatas, maka penulis berharap setelah tujuan tercapai akan memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Bagi Guru dan Siswa
 - a. Memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran IPA kepada siswa – siswi kelas IV.
 - b. Memberikan alat bantu siswa – siswi dalam kegiatan belajar daring.
2. Manfaat Bagi Penulis

Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan penulis lebih dalam lagi tentang pembuatan website pengembangan media pembelajaran IPA sebagai media pembelajaran.

3. Manfaat Bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran sekolah dalam penyampaian materi. Serta dapat dijadikan sebagai salah satu referensi media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran.