

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran mengandung makna adanya kegiatan mengajar dan belajar, dimana pihak yang mengajar adalah guru dan yang belajar adalah siswa yang berorientasi pada kegiatan mengajarkan materi yang berorientasi pada pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sebagai sasaran pembelajaran. Dalam proses pembelajaran akan mencakup berbagai komponen lainnya, seperti media, kurikulum, dan fasilitas pembelajaran. Menurut Arikunto (dalam Mujtahidin 2014: 5) “Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mengandung terjadinya proses penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap oleh subjek yang sedang belajar” dengan bantuan pendidikan kepada anak didik agar mencapai kedewasaan di bidang pengetahuan, keterampilan dan sikap”.

Perkembangan teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dapat dilaksanakan dengan cepat, tepat, dan akurat, sehingga akhirnya akan meningkatkan produktivitas. Perkembangan teknologi informasi berdampak pada bermunculannya berbagai jenis kegiatan yang berbasis pada teknologi, seperti e-goverment, e-commerce, e-ducation, e-madicine, e-laboratory dan lainnya, yang semuanya berbasiskan elektronik. Teknologi dapat meningkatkan kualitas dan jangkauan apabila digunakan secara bijak untuk pendidikan dan latihan, dan mempunyai arti yang sangat penting bagi kesejahteraan ekonomi. Berdasarkan pandangan para cendekiawan masuknya pengaruh

globalisasi, pendidikan masa mendatang akan lebih bersifat terbuka dan dua arah, beragam, multidisipliner, serta terkait pada produktivitas kerja saat itu dan kompetitif (Hamzah, 2014: 60).

Kurikulum yang digunakan dalam Sekolah Dasar (SD) saat ini adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 menekankan pembelajaran tematik menjadi sebuah tuntutan dan kebutuhan pokok dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar. Pembelajaran tematik merupakan suatu model pembelajaran termasuk salah satu jenis model pembelajaran terpadu. Pembelajaran tematik memiliki satu tema aktual, dekat dengan dunia siswa, dan ada kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Tema berperan sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran dengan memadukan berbagai standar kompetensi dan kompetensi dasar dari beberapa muatan pelajaran sekaligus. Proses pembelajaran tematik menekankan siswa secara aktif, menantang, dan menyenangkan. Pembelajaran tematik tidak semata-mata mendorong peserta didik untuk mengetahui, tetapi belajar juga untuk melakukan, belajar untuk menjadi, dan belajar untuk hidup bersama. Sehingga aktivitas belajar itu relevan dan penuh makna bagi siswa. Meskipun pembelajaran tematik menuntut proses pembelajaran berpusat pada siswa, namun peranan guru masih sangat penting dalam merancang pembelajaran.

Pembelajaran dalam kondisi nyata bertolak belakang dengan kondisi ideal yang diharapkan. Berdasarkan wawancara yang dilakukan bersama guru kelas IV pada tanggal 27 April 2019 di SDN Guluk Manjung I, diketahui bahwasanya pada saat pembelajaran, guru menggunakan metode diskusi, ceramah dan tanya jawab dengan bantuan papan tulis dan buku paket. Keberadaan Laboratorium Komputer

di sekolah ini juga kurang dimanfaatkan oleh guru. Laboratorium Komputer hanya dimanfaatkan untuk pembelajaran TIK saja. Laboratorium Komputer di SDN Guluk Manjung 1 memiliki 15 unit komputer.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas IV SDN Guluk Manjung 1 menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai pembelajaran menggunakan media yang dapat memberikan pengalaman secara lebih nyata. Media yang dapat memberikan pengalaman nyata dapat membuat mereka lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru. Siswa merasa bosan karena guru hanya menggunakan buku paket untuk melihat gambar tentang materi yang disampaikan dan berdasarkan angket kebutuhan siswa menunjukkan hasil bahwa 90% siswa menyukai pembelajaran menggunakan media serta siswa menginginkan media pembelajaran berupa game atau permainan. Guru kurang memiliki keterampilan untuk dapat memanfaatkan fasilitas seperti laboratorium komputer yang telah disediakan sekolah.

Salah satu cara yang akan dilakukan peneliti untuk mengatasi beberapa permasalahan di atas yakni dengan mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif untuk dijadikan sebagai media pembelajaran untuk kelas IV SDN Guluk Manjung 1. Media yang dikembangkan berupa multimedia interaktif yang dilengkapi dengan alat pengontrol sebagai interaksi antara pengguna dengan media. Media ini sangat cocok untuk dikembangkan karena SDN Guluk Manjung 1 memiliki fasilitas yang dapat menunjang multimedia interaktif, karena multimedia interaktif membutuhkan komputer untuk mengoperasikannya.

Menurut Reddi & Mishara (dalam Munir, 2011: 110-111) Multimedia interaktif didefinisikan sebagai suatu integrasi elemen beberapa media (audio, video, grafik, teks, animasi, dan lain-lain) menjadi satu kesatuan yang sinergis dan simbiosis yang menghasilkan manfaat lebih bagi pengguna akhir dari salah satu dari unsur media dapat memberikan secara individu. Menurut Vaughan (dalam Munir, 2012: 111) “Multimedia adalah sebuah kombinasi dari teks, grafik, seni, suara, animasi, video yang merupakan elemen-elemen yang saling berkaitan. Ketika dapat mengikuti keinginan pengguna, menampilkan proyek multimedia dan dapat mengontrol apa dan kapan elemen diserahkan, maka itulah yang disebut multimedia interaktif’.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rico (2015) menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan dan memenuhi syarat digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran IPA. Hal ini dibuktikan dengan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media dengan skor 4,69 dengan kategori sangat baik, ahli materi dengan skor 4,23 dengan kategori sangat baik. Hasil yang diperoleh dapat menunjukkan bahwa media dapat dikatakan media yang layak untuk digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Ghea (2012) menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi syarat. Hal ini dilihat dari validasi ahli media sebesar 4,32 dengan kategori sangat layak. , Ahli materi sebesar 4,59 termasuk kategori sangat layak, dan hasil uji coba siswa sebesar 3.07 termasuk kategori baik. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah di paparkan, media multimedia interaktif dirasa perlu dikembangkan sebagai media pembelajaran tematik kelas IV. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara layak, praktis dan efektif kepada peserta didik. Berdasarkan permasalahan, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif untuk siswa kelas IV Tema Indahnya Keragaman di Negeriku Subtema Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku Pembelajaran 1 SDN Guluk Manjung I”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah kevalidan pengembangan multimedia interaktif untuk siswa kelas IV Tema Indahnya Keragaman di Negeriku subtema Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku pembelajaran 1 SDN Guluk Manjung 1 ditinjau dari validasi ahli?
2. Bagaimanakah kepraktisan pengembangan multimedia interaktif untuk siswa kelas IV Tema Indahnya Keragaman di Negeriku subtema Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku pembelajaran 1 SDN Guluk Manjung 1 ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran?
3. Bagaimanakah keefektifan pengembangan multimedia interaktif untuk siswa kelas IV Tema Indahnya Keragaman di Negeriku subtema Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku pembelajaran 1 SDN Guluk Manjung 1 ditinjau dari respon dan hasil belajar siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan multimedia interaktif untuk siswa kelas IV Tema Indahnya Keragaman di Negeriku subtema 3 pembelajaran 1 SDN Guluk Manjung 1 ditinjau dari validasi ahli.
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan multimedia interaktif untuk siswa kelas IV Tema Indahnya Keragaman di Negeriku subtema 3 pembelajaran 1 SDN Guluk Manjung 1 ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran.
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan multimedia interaktif untuk siswa kelas IV Tema Indahnya Keragaman di Negeriku subtema 3 pembelajaran 1 SDN Guluk Manjung 1 ditinjau dari respon dan hasil belajar siswa.

1.4 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

- a) Media pembelajaran ini berupa multimedia interaktif yang dilengkapi dengan alat pengontrol.
- b) Penggunaan multimedia interaktif ini memerlukan komputer dalam pengaplikasiannya.
- c) Memiliki kombinasi suara, teks, gambar dan animasi.

- d) Memiliki tampilan yang menarik dengan animasi-animasi kartun yang sesuai dengan materi di dalamnya.
- e) Terdapat materi disertai dengan simulasi mengenai gaya magnet dan gaya gravitasi yang disesuaikan dengan kehidupan nyata siswa.
- f) Media ini tidak hanya membahas satu materi. Ada dua materi yang di bahas didalamnya.
- g) Media pembelajaran multimedia interaktif MAGIC mudah dibawa kemana saja dan tidak mudah rusak.

1.5 Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Alasan mengapa penelitian dan pengembangan ini dilakukan yaitu agar dapat menjadi pertimbangan baru dari beberapa pihak adalah sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai media pengembangan dan bahan acuan untuk bahan pembelajaran. Selain itu, media pengembangan tersebut juga sebagai upaya untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran.

2. Bagi Guru

Media pembelajaran ini akan membantu guru dalam mengarahkan siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Media ini dapat memberikan siswa pengalaman nyata dalam proses pembelajaran karena media ini terdapat simulasi untuk membantu siswa lebih memahami materi.

3. Bagi Siswa

Media ini diharapkan dapat meningkatkan siswa untuk memahami materi pembelajaran dengan adanya simulasi di dalamnya. Siswa akan mampu

mengetahui materi yang dipelajari dengan adanya pengalaman nyata yang diberikan oleh media.

4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi dalam melakukan penelitian dan pengembangan baru sehingga menghasilkan media pembelajaran yang tepat dan bermanfaat sebagai bentuk kepedulian dalam dunia pendidikan.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Pemanfaatan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran akan sangat membantu. Multimedia interaktif memiliki beberapa komponen audio, grafik, teks, animasi dan video yang dapat dikontrol langsung oleh siswa. Multimedia juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata kepada siswa, karena dalam aplikasi multimedia dilengkapi dengan simulasi-simulasi mengenai materi yang diajarkan. Oleh karena itu, maka diasumsikan multimedia interaktif dapat digunakan dalam pembelajaran tematik karena dapat memberikan siswa pengalaman nyata dalam pembelajaran melalui simulasi yang terdapat dalam aplikasi.

1.6.2 Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Adapun keterbatasan penelitian dan pengembangan ini adalah:

- 1) Subjek coba hanya terbatas pada siswa kelas IV SDN Guluk Manjung I yang berjumlah 30 siswa.

- 2) Pemanfaatan multimedia interaktif ini terbatas pada pembelajaran kurikulum 2013 kelas IV tema 7 subtema 3 pembelajaran 1.
- 3) Model penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang terdiri dari 10 tahapan.

1.7 Definisi Operasional

Istilah-istilah yang perlu didefinisikan secara operasional dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan dan kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.
- 2) Multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, audio dan animasi secara terintegrasi yang dilengkapi dengan alat pengontrol.
- 3) MAGIC adalah singkatan dari (Magnet & Gravitasi) yang artinya media pembelajaran ini membahas mengenai dua materi yaitu gaya magnet dan gaya gravitasi.
- 4) Subtema Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku ini menyangkut mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia. Mata pelajaran IPA membahas mengenai materi gaya magnet dan gaya gravitasi, sedangkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia membahas mengenai kata sulit dan menuliskan pokok pikiran setiap paragraf.