

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan sebuah proses membantu atau memberikan bimbingan kepada peserta didik untuk melakukan proses belajar (Pane dan Dasopang, 2017:337). Pembelajaran dapat diartikan sebagai interaksi yang dilakukan oleh peserta didik dengan pendidik menggunakan sumber belajar yang terdapat di lingkungan belajar (Suardi 2018:7). Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh peserta didik dengan pendidik, yang bertujuan untuk memberikan bimbingan ataupun membantu dalam melakukan proses belajar, dengan memanfaatkan sumber belajar yang terdapat di lingkungan masing-masing.

Pembelajaran di sekolah dasar menerapkan pembelajaran berbasis tematik. Pembelajaran tematik merupakan seperangkat pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran dan dikemas dalam bentuk tema, serta pembelajaran yang mengaitkan dalam kehidupan sehari-hari (Wahyuni, dkk 2016:129). Adapun muatan dalam pembelajaran yang diintegrasikan dalam bentuk tematik yaitu pembelajaran IPA, IPS, PPKn, Bahasa Indonesia serta Seni Budaya dan Prakarya. Proses pembelajaran tematik menekankan keterlibatan peserta didik secara aktif, serta memberikan pengalaman secara langsung kepada peserta didik melalui hal-hal yang nyata (Hidayah, 2015:39). Melalui impementasi pembelajaran tematik guru sebagai pendidik dituntut untuk kreatif dalam memilih dan mengembangkan tema pembelajaran, agar pembelajaran tidak kaku dan terasa

hidup (Hidayah, 2015:35). Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa peran guru dalam penerapan pembelajaran tematik sangatlah penting, dikarenakan untuk menyajikan pembelajaran yang mudah dipahami oleh peserta didik yang dituntut untuk aktif dalam pembelajaran. Sehingga peserta didik membutuhkan sumber belajar berupa media pembelajaran yang dapat membantu dalam pembelajaran yang lebih menekankan keaktifan peserta didik. Media pembelajaran sendiri merupakan salah satu komponen pembelajaran yang berperan penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat, keinginan serta motivasi peserta didik, sehingga dapat membantu keefektifan dalam proses penyampaian materi dalam pembelajaran (Surasmi, 2016:594). Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran tematik yaitu multimedia.

Multimedia merupakan kombinasi dari beberapa media (teks, grafik, animasi, gambar, video, dan suara) yang dikemas dalam sarana elektronik atau komputer, yang bertujuan untuk menyampaikan informasi (Nopriyanti dan Sudira, 2015:224). Putra (2021:19) menjelaskan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih menarik, serta dapat menyajikan pembelajaran yang berkaitan dengan benda, peristiwa yang jauh ataupun berbahaya seperti gunung, pantai, harimau dan lain-lain. Dari uraian pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, selain menarik penggunaan multimedia interaktif dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami dan dapat menjangkau pembelajaran yang tidak dapat di jelaskan hanya dengan menggunakan metode ceramah dan buku tematik ataupun papan tulis. Selain itu multimedia juga merupakan media yang memiliki daya tahan yang relatif lama, serta mudah

digunakan dengan cara mengakses melalui komputer, laptop ataupun menggunakan sarana elektronik lainnya seperti handphone. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran akan mengenalkan kepada peserta didik sedini mungkin terhadap teknologi serta perkembangan teknologi dalam ranah pendidikan (Surasmi, 2016:598).

Perkembangan teknologi sendiri saat ini telah mempengaruhi berbagai aspek, salah satunya pendidikan. Contohnya dalam pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19, dimana guru dituntut untuk merancang pembelajaran secara jarak jauh namun dengan tidak menurunkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Contoh lain dalam pembelajaran secara tatap muka dengan materi yang sulit dijelaskan melalui metode ceramah, dimana guru dituntut untuk menyajikan pembelajaran yang tidak hanya bersumber dari buku dan menggunakan metode ceramah. Dari contoh diatas dapat disimpulkan bahwa betapa pentingnya penguasaan terhadap perkembangan teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Peserta didik dan guru sebagai pendidik dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan komputer dalam proses pembelajaran merupakan salah satu contoh penerapan teknologi dalam proses pembelajaran (Namiroh, dkk. 2019:54).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada wali kelas VB SDN Curahmalang 2 pada tanggal 16 Maret 2022, mendapatkan hasil bahwa terdapat 30 peserta didik pada kelas VB dengan jumlah laki-laki sebanyak 22 orang dan perempuan sebanyak 8 orang. Rata-rata peserta didik kelas VB memiliki karakteristik yang aktif bertanya saat pembelajaran. Wali kelas VB juga menyampaikan keterbatasannya dalam mengajar materi tangga nada dan benyanyi,

karena merasa kesulitan mencontohkan materi tersebut. Selain itu hambatan dalam pembelajaran yaitu kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Hal tersebut ditinjau dari hasil observasi proses pembelajaran yang dilakukan pada Hari Jumat dan Sabtu tanggal 18 dan 19 Maret 2022 di SDN Curahmalang 2 kelas VB, peneliti mendapatkan hasil bahwa sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran kurikulum 2013 yaitu buku tematik untuk siswa, buku pendamping tematik untuk guru, dan papan tulis. Selain itu selama proses pembelajaran berlangsung guru menggunakan metode ceramah, penugasan dan tanya jawab.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti selama 2 hari saat proses pembelajaran di kelas berlangsung, dapat diketahui bahwa guru kesulitan menjelaskan materi yang bersifat abstrak dan sulit dijangkau melalui metode ceramah dan sumber belajar berupa buku tematik. Sehingga materi yang diajarkan sulit dipahami secara utuh oleh peserta didik, hal tersebut ditinjau dengan hasil belajar hasil ketuntasan belajar siswa pada materi IPA siklus air yaitu kelas VA sebesar 58%, sedangkan kelas VB sebesar 41,9%.

Metode ceramah yang digunakan guru kelas VB tidaklah buruk, namun tidak semua materi bisa dijelaskan dengan menggunakan metode ceramah, seperti materi siklus air. Selain penggunaan sumber belajar dalam proses pembelajaran peneliti juga menemukan bahwa peserta didik kelas VB memiliki karakteristik aktif saat pembelajaran. Selain itu berdasarkan observasi kebutuhan pengembangan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di SDN Curahmalang 2, mendapatkan hasil bahwa terdapat media pembelajaran berupa KIT IPA dan alat peraga yang sudah tersimpan rapi dikarenakan ada beberapa yang rusak dan sudah

digunakan dari tahun ke tahun, buku bacaan yang terdapat di masing-masing kelas, dan LCD proyektor. Serta fasilitas pendukung pembelajaran seperti laboratorium komputer yang terdiri dari 22 komputer berserta earphone yang berfungsi dengan baik, dan jaringan internet yang lancar. Hal tersebut akan memungkinkan untuk dapat menggunakan media pembelajaran berupa multimedia berbasis komputer, karena di SDN Curahmalang 2 belum memanfaatkan multimedia dengan memanfaatkan laboratorium komputer dalam proses pembelajaran, serta belum memanfaatkan teknologi yang tersedia untuk menunjang proses pembelajaran.

Penggunaan multimedia berbasis komputer tersebut akan didukung dari sisi sumber daya manusia di SDN Curahmalang 2, berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa terhadap multimedia dalam pembelajaran yang dilakukan kepada 30 peserta didik kelas VB pada tanggal 18 Maret 2022. Dari angket tersbut dapat diperoleh hasil bahwa terdapat 100% peserta didik tidak memiliki komputer atau laptop sendiri, 100% peserta didik dapat mengoperasikan komputer atau laptop, 6,6% peserta didik menggunakan komputer atau laptop di rumah dan sudah menggunakan atau mengoperasikan komputer atau laptop selama 1 tahun, 93% peserta didik menggunakan komputer atau laptop disekolah serta menggunakan komputer atau laptop selama 3 bulan dikarenakan sekolah memfasilitasi pembelajaran komputer dasar untuk siswa kelas 4 dan 5. Kemudian 100% peserta didik tertarik untuk mengoperasikan komputer atau laptop, 100% peserta didik menyukai pembelajaran dengan menggunakan komputer atau laptop, dan 100% peserta didik sebagai pengguna komputer disekolah telah mengkonfirmasi bahwa komputer dapat digunakan dengan baik.

Berdasarkan kondisi tersebut membuat SDN Curahmalang 2 sangat cocok dan berpotensi menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan komputer yaitu multimedia berbasis komputer. Yang nantinya akan digunakan untuk menunjang pembelajaran tematik. Pembelajaran menggunakan komputer akan memberikan penguatan terhadap peserta didik yang lemah dalam memahami materi serta meminimalisir perbedaan pemahaman peserta didik terhadap materi, kerana materi pada multimedia berbasis komputer ini dapat diulang-ulang (Hardianto, 2007:5). Manfaat lain pembelajaran dengan menggunakan komputer yaitu peserta didik akan terbiasa serta lebih mengenal komputer, yang nantinya akan menjadi bakat tersendiri dalam masyarakat modern saat ini. Serta sebagaimana yang dapat diketahui komputer merupakan media penyampaian yang paling efektif (Hardianto, 2007:4).

Pemilihan multimedia berbasis komputer sebagai alternatif pembelajaran yaitu dikarenakan dalam penggunaan multimedia interaktif terdapat interaksi yang dilakukan antara peserta didik dengan sistem yang telah diprogram, sehingga peserta didik lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran (Winaryono dan Setiawan, 2017:2). Berdasarkan uraian permasalahan diatas maka diperlukan pengembangan media pembelajaran yang relevan dengan menggunakan pemanfaatan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran tematik. Solusi yang peneliti tawarkan dalam permasalahan diatas yaitu mengembangkan “Multimedia Berbasis Komputer pada Tema 8 Subtema 1 Kelas V SDN Curahmalang 2”.

Penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yaitu, (1) Penelitian pengembangan media interaktif berbasis komputer pada pembelajaran tematik kelas V sekolah dasar, yang dilakukan oleh Siti Namiroh, dkk (2019).

Penelitian ini yaitu menghasilkan produk multimedia yang berguna dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan melewati validasi ahli, uji coba lapangan dengan pre-test dan post-test. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Dick and Carey dengan menggunakan 9 tahapan saja. Hasil dari penelitian ini yaitu menghasilkan media pembelajaran yang valid dan sangat valid dengan nilai rata-rata validasi ahli media 80% dan validasi ahli materi 82,4%, serta uji coba kelompok kecil memperoleh hasil penilaian 3.44 dan 3,63 dan uji coba lapangan pre-test dan post-test mendapatkan nilai rata-rata sebesar 12,6 dengan keterangan kriteria tinggi.

2) penelitian pengembangan multimemdia interaktif yang telah dilakukan oleh Priyo (2015), penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa multimedia interaktif yang layak untuk pembelajaran tematik dengan menggunakan model Brog and Gall. Dengan mendapatkan hasil bahwa kelas IV sebagai subjek penelitian menghasilkan skor A dengan kriteria “Sangat Baik”. Rata-rata dari jumlah skor keseluruhan mendapatkan nilai A dengan kriteria “Sangat Baik”. Persamaan dari penelitian ini yaitu terletak pada variabel yang dikembangkan menggunakan multimedia interaktif yang berbasis komputer.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif berbasis komputer pada tema 8 subtema 1 kelas V SDN Curahmalang 2 yang valid ditinjau dari validasai ahli ?

2. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif berbasis komputer pada tema 8 subtema 1 kelas V SDN Curahmalang 2 yang menarik dilihat dari angket respon siswa dan guru ?
3. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif berbasis komputer pada tema 8 subtema 1 kelas V SDN Curahmalang 2 yang efektif dari hasil belajar kognitif dan lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik ?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti dapat merumuskan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis komputer pada tema 8 subtema 1 kelas V SDN Curahmalang 2 yang valid ditinjau dari validasai ahli.
2. Untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis komputer pada tema 8 subtema 1 kelas V SDN Curahmalang 2 yang menarik dilihat dari angket respon siswa dan guru.
3. Untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis komputer pada tema 8 subtema 1 kelas VB SDN Curahalang 2 yang efektif dari hasil belajar kognitif dan lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk multimedia interaktif berbasis komputer yang akan dikembangkan sebagai berikut :

1. Multimedia digunakan melalui komputer/ laptop berupa aplikasi software yang telah dikemas dalam bentuk CD (*compact Disk*) atau disimpan dalam flashdisks

sehingga produk lebih fleksibel untuk digunakan baik di rumah ataupun di sekolah.

2. Multimedia ini berfungsi sebagai media alternatif untuk kelas V tema 8 subtema 1, dengan khusus materi siklus air, teks nonfiksi, teks fiksi, serta tangga nada.
3. Program software ini digunakan untuk menyampaikan materi serta dilengkapi dengan soal-soal pilihan ganda.
4. Multimedia menyajikan pembelajaran secara tematik, dengan memuat materi dalam bentuk teks, gambar, animasi, video, audio, soal latihan, dan game edukasi. Siswa juga dapat memilih materi yang ingin dipelajari dulu.

Komponen yang akan disajikan dalam multimedia interaktif ini meliputi :

- a. Tampilan pembuka berupa :
 - 1) Judul media.
- b. Tampilan menu berupa :
 - 1) Petunjuk penggunaan media
 - 2) Kompetensi
 - 3) Belajar
 - 4) Profil pengembang

E. Batasan Penelitian dan Pengembangan

Batasan penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Media ini hanya memuat pembelajaran pada kelas VB tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2 saja.
2. Media ini hanya dapat digunakan dalam perangkat komputer atau laptop saja.
3. Pada penelitian ini hanya menggunakan hasil belajar siswa kognitif saja.

4. Tahapan implementasi terbatas dilakukan pada SDN Curahmalang 2.
5. Uji coba terhadap pengembangan media hanya dilakukan pada siswa kelas VB SDN Curahmalang 2.

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis komputer pada kelas VB tema 8 subtema 1 SDN Curahmalang sebagai berikut :

1. Bagi siswa

Multimedia berbasis komputer ini diharapkan mampu menjadi alternatif dalam membantu siswa untuk memahami pembelajaran serta sebagai media yang memberikan motivasi dan meningkatkan semangat belajar.

2. Bagi guru

Multimedia berbasis komputer ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru pada proses pembelajaran secara efektif dan mengefisien waktu, serta menerapkan penggunaan teknologi pembelajaran.

3. Bagi pengembangan

Multimedia berbasis komputer diharapkan dapat memberikan pengalaman baru untuk mengembangkan inovasi-inovasi pembelajaran dan dapat digunakan sebagai pertimbangan penyusunan sumber belajar inovatif.

G. Definisi Istilah

Adapun istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan Multimedia interaktif berbasis komputer ini sebagai berikut :

1. Pembelajaran tematik

Pembelajaran tematik merupakan suatu sistem pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran dalam bentuk tema yang digunakan dalam beberapa pembelajaran. Pembelajaran tematik lebih menekankan keaktifan peserta didik saat pembelajaran, serta memberikan pengalaman langsung kepada siswa baik secara individu maupun kelompok melalui contoh dalam kehidupan sehari-hari.

2. Multimedia interaktif berbasis komputer

Menyajikan gabungan beberapa media pembelajaran seperti video, gambar, teks, suara, animasi, yang disajikan dalam satu media yang dapat diakses melalui komputer atau laptop. Media ini merupakan media yang dapat bertahan lama karena tidak berbentuk visual. Selain itu media ini terdapat interaksi langsung antara pengguna dengan media. Media ini dapat digunakan dimana saja melalui CD (Compact Disk) atau flashdisks. Judul dari media didapat dari tema yang diperoleh dari pemetaan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, serta studi pendahuluan yang dilakukan di SDN Curahmalang 2.