

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam Prastowo (2019:2) menjelaskan bahwa tematik diartikan sebagai hal yang berkaitan dengan tema yang berarti pokok pikiran sehingga pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu (*Integrad Learning*) pada jenjang taman kanak-kanak maupun sekolah dasar yang didasarkan pada tema-tema tertentu yang kontekstual menggabungkan beberapa mata pelajaran. Pembelajaran tematik memiliki sejumlah tujuan untuk kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar. Pada era saat ini, paradigma pembelajaran harus diarahkan ke *student centered* (berpusat kepada siswa). Demi terwujudnya pembelajaran yang berpusat pada siswa, siswa membutuhkan media belajar yang dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengaitkan beberapa mata pelajaran ke dalam sebuah tema. Beberapa mata pelajaran tersebut diantaranya yaitu Ilmu Pengetahuan sosial (IPS), Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) dan Bahasa Indonesia. Menurut Rasimin (2019:4) melalui pendidikan IPS peserta didik diarahkan menjadi warga negara dan warga dunia yang baik yaitu warga yang demokratis, bertanggung jawab, memiliki kepedulian sosial, cinta lingkungan serta cinta damai untuk mengembangkan potensi intelektual emosional dan sosial secara terpadu sesuai karakter budaya bangsa. Menurut Japar (2019:92) pendidikan kewarganegaraan adalah seleksi dan adaptasi dari disiplin

ilmu sosial, ilmu kewarganegaraan, humaniora, dan kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara psikologis serta ilmiah untuk ikut mencapai tujuan IPS. Menurut Samsiyah (2016:11) Bahasa Indonesia merupakan seperangkat ujaran bahasa nasional yang memiliki arti atau makna yang dihasilkan dari alat ucap atau alat komunikasi antara anggota masyarakat yang berupa lambang bunyi yang bermakna.

Dalam proses pelaksanaannya, pembelajaran tematik memiliki sejumlah karakteristik, diantaranya pembelajaran berpusat pada siswa, menekankan pembentukan pemahaman dan kebermanaknaan serta belajar melalui pengalaman atau memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Menurut Wina Sanjaya (2019:102) proses pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar menjadi daya tarik yang menyenangkan bagi siswa. Proses pembelajaran adalah salah satu unsur penting untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Pengetahuan itu tidak diberikan, akan tetapi dibangun oleh siswa. Untuk menunjang pembelajaran tematik diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa, salah satunya yaitu multimedia interaktif.

Di masa peralihan setelah pandemi seperti sekarang ini, media yang mudah diakses siswa yaitu melalui hp, seperti aplikasi android, youtube, video pembelajaran, game edukasi dan lainnya. Sehingga siswa dapat menggunakan hpnya untuk hal yang positif serta dapat menambah pengetahuan siswa. Dengan adanya media pembelajaran yang bisa diakses melalui hp, siswa dapat belajar dengan cara baru, mereka bisa belajar sambil berpikir dan berlatih baik di sekolah maupun di rumah.

Berdasarkan hasil observasi di Kelas IV SDN 101 Gresik pada tanggal 20 Januari 2022 mengungkap bahwa pembelajaran di SDN 101 Gresik sudah menerapkan kurikulum 2013. Fasilitas pembelajaran yang tersedia juga sudah cukup lengkap seperti LCD, gambar-gambar, dan bagan namun belum ada media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa saat pandemi maupun peralihan setelah pandemi seperti sekarang ini. Sedangkan media merupakan salah satu penunjang dalam proses pembelajaran. Media yang diharapkan mampu memenuhi kebutuhan siswa saat pandemi maupun masa peralihan yaitu media yang berinteraktivitas tinggi, mampu meningkatkan ingatan, memberikan lebih banyak pengalaman belajar dengan teks, audio, video, animasi ataupun games yang semuanya dapat digunakan untuk menyampaikan informasi. Proses pelaksanaan pembelajaran saat pandemi ada dua macam yaitu pembelajaran daring dan pembelajaran luring. Namun karena keadaan sudah lebih membaik sehingga proses pembelajaran dilakukan secara luring. Ketika proses pembelajaran luring, guru hanya berpedoman pada buku guru, buku siswa dan memberikan latihan-latihan soal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN 101 Gresik dengan Bu Nisa pada tanggal 20 Januari 2022 menyatakan bahwa guru tidak membuat media pembelajaran yang konkret dalam menyampaikan konsep materi pembelajaran dikarenakan kendala terbatasnya waktu belajar selama pembelajaran. Terbatasnya media pembelajaran yang konkret membuat siswa kurang antusias dalam menerima pembelajaran luring seperti saat ini. Selain itu, hasil belajar siswa menunjukkan data rata-rata nilai yang diperoleh siswa masih banyak yang di bawah rata-rata Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang

ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Hasil presentase nilai siswa yang mencapai KKM yaitu 40% sedangkan 60% yang lain masih di bawah KKM pada subtema sebelumnya. Hal ini membuktikan bahwasanya tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran tidak cukup tinggi.

Berdasarkan hasil angket menunjukkan presentase kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran sebesar 79%. Sedangkan angket untuk mengukur wawasan siswa tentang keragaman negeri diperoleh bahwa pengetahuan siswa hanya sebatas pengetahuan umum saja serta tidak terlalu banyak yang diketahui oleh siswa mengenai keragaman budaya. Hasil angket menunjukkan presentase pengetahuan siswa mengenai keragaman budaya sebesar 42%.

Berdasarkan dari paparan di atas, maka dapat disimpulkan terdapat permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran selama pandemi maupun masa peralihan setelah pandemi di SDN 101 Gresik. Permasalahan tersebut antara lain yaitu kurang optimalnya dalam pembelajaran dikarenakan belum adanya media pembelajaran yang relevan dengan pembelajaran luring. Anak juga merasa kurang semangat dalam belajar karena efek terlalu lama belajar selama daring. Hal tersebut membuat siswa mengalami kebosanan apalagi proses pembelajaran saat ini belajar secara luring yang waktunya terbatas sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Diperlukan sebuah inovasi media pembelajaran untuk memberikan pengalaman baru pada siswa dalam belajar. Salah satu alternatif pemecahan masalah yang ditawarkan peneliti yaitu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran saat ini.

Konsep media yang akan dikembangkan adalah media berbasis multimedia interaktif. Multimedia interaktif memiliki beberapa manfaat yaitu dapat

menjelaskan materi pembelajaran atau obyek yang abstrak menjadi konkrit; menarik perhatian Siswa sehingga membangkitkan minat, motivasi, aktivitas dan kreativitas belajarnya; materi pembelajaran lebih lama di ingat dan mudah diungkapkan kembali dengan cepat; mempermudah dan mempercepat pendidik menyajikan materi pembelajaran, sehingga memudahkan siswa untuk mengerti dan memahaminya. Munir (2013:130) Pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif dapat membantu siswa dalam menyampaikan materi yang dipelajarinya. Proses pembelajaran multimedia interaktif berbasis game mengarahkan siswa untuk aktif dan fokus dalam belajar.

Multimedia interaktif berbasis game ini tepat digunakan dalam pembelajaran materi keragaman negeriku, dimana hakekatnya siswa SD masih cenderung ingin belajar sambil bermain dan materi keragaman negeriku tergolong sebagai materi yang harus teliti dan banyak menghafal karena keragaman negeri cukup banyak. Oleh karena itu peneliti mengembangkan multimedia interaktif berbasis game supaya bisa menarik perhatian dan minat belajar siswa sehingga siswa tidak lagi bosan ketika belajar daring maupun luring di saat pandemi maupun masa peralihan setelah pandemi seperti saat ini.

Penelitian terdahulu terkait penelitian multimedia interaktif telah dilakukan peneliti sebelumnya oleh Imani (2019) terhadap penggunaan multimedia interaktif diungkap bahwa “Media yang dihasilkan valid, dengan hasil validasi dari ahli media dengan skor presentase sebesar 90,58%, ahli materi dengan skor presentase sebesar 81,66%, ahli bahasa dengan skor presentase sebesar 75,55% serta ahli desain pembelajaran dengan skor presentase sebesar 93,33%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis games 2d flash ada pada

kriteria sangat valid. Penelitian pengembangan ini menggunakan model penelitian Borg and Gall. Adapun kelemahan dari penelitian ini yaitu hanya terfokus pada satu mata pelajaran saja. Selain itu juga hanya terdapat dua tampilan menu yakni menu materi dan game”.

Berdasarkan persoalan di atas, maka perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran multimedia yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi di saat pandemi maupun masa peralihan setelah pandemi seperti sekarang ini dengan baik. Konsep media pembelajaran ini menggunakan multimedia sehingga dapat memperlancar pemahaman konsep siswa dan memperkuat ingatan siswa dalam jangka panjang. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Indahnya Keragaman Negeri dimana terdapat banyak keragaman yang membuat siswa bingung sehingga media ini dikemas dengan baik dan tidak membuat siswa bosan apalagi di saat pandemi saat ini. Oleh karena itu peneliti memilih Tema 7 Subtema 1, 2 dan 3 Pembelajaran 3 dan 4 Kelas IV. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk membuat sebuah penelitian dengan mengangkat judul “Pengembangan Multimedia Interaktif MONIKKU Pada Tema 7 Kelas IV SDN 101 Gresik”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan multimedia interaktif MONIKKU (Monopoli Indahnya Keragaman Negeriku) pada Tema 7 Subtema 1, 2 dan 3 Pembelajaran 3 dan 4?

2. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif MONIKKU (Monopoli Indahnya Keragaman Negeriku) pada Tema 7 Subtema 1, 2 dan 3 Pembelajaran 3 dan 4 yang valid?
3. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif MONIKKU (Monopoli Indahnya Keragaman Negeriku) pada Tema 7 Subtema 1, 2 dan 3 Pembelajaran 3 dan 4 yang efektif?
4. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif MONIKKU (Monopoli Indahnya Keragaman Negeriku) pada Tema 7 Subtema 1, 2 dan 3 Pembelajaran 3 dan 4 yang menarik?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun tujuan penelitian dan pengembangan multimedia interaktif MONIKKU (Monopoli Indahnya Keragaman Negeriku) sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan multimedia interaktif MONIKKU (Monopoli Indahnya Keragaman Negeriku) Pada Tema 7 Subtema 1, 2 dan 3 Pembelajaran 3 dan 4.
2. Mengembangkan multimedia interaktif MONIKKU (Monopoli Indahnya Keragaman Negeriku) Pada Tema 7 Subtema 1, 2 dan 3 Pembelajaran 3 dan 4 di SDN 101 Gresik yang valid dilihat dari validasi ahli.
3. Mengembangkan multimedia interaktif MONIKKU (Monopoli Indahnya Keragaman Negeriku) Pada Tema 7 Subtema 1, 2 dan 3 Pembelajaran 3 dan 4 di SDN 101 Gresik yang efektif dilihat dari aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar.

4. Mengembangkan multimedia interaktif MONIKKU (Monopoli Indahnya Keragaman Negeriku) Pada Tema 7 Subtema 1, 2 dan 3 Pembelajaran 3 dan 4 di SDN 101 Gresik yang menarik dilihat dari angket respon siswa.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Multimedia interaktif MONIKKU merupakan media yang mendeskripsikan (Indahnya Keragaman Negeriku) yang ada di Indonesia;
2. Multimedia interaktif MONIKKU (Monopoli Indahnya Keragaman Negeriku) tergolong dalam jenis media pembelajaran;
3. Bentuk dari multimedia interaktif MONIKKU (Monopoli Indahnya Keragaman Negeriku) adalah sebuah media pembelajaran yang dapat dioperasikan di *handphone*;
4. Produk multimedia interaktif MONIKKU (Monopoli Indahnya Keragaman Negeriku) yang dikembangkan peneliti adalah sebuah keragaman negeri yang dikemas dalam media pembelajaran yang di dalamnya terdapat permainan monopoli.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Keterbatasan penelitian pengembangan multimedia interaktif MONIKKU (Monopoli Indahnya Keragaman Negeriku) ini adalah sebagai berikut.

1. Media hanya terbatas pada Tema 7 Subtema 1, 2 dan 3 Pembelajaran 3 dan 4;
2. Uji coba penelitian dan pengembangan ini terbatas pada siswa kelas IV SDN 101 Gresik Tahun Ajaran 2021/2022 Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik;
3. Model penelitian yang digunakan menggunakan 4D;
4. Tidak melakukan produksi massal dikarenakan terbatasnya biaya dan waktu;

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah referensi baru tentang multimedia interaktif yang bermanfaat serta menumbuhkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran yang difokuskan pada Tema 7 Subtema 1, 2 dan 3 Pembelajaran 3 dan 4 Kelas IV SDN 101 Gresik.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

1) Bagi Peneliti

Supaya dapat mengatasi permasalahan dan memberikan solusi tentang media pembelajaran yang ada pada materi Tema 7 Subtema 1, 2 dan 3 Pembelajaran 3 dan 4 Kelas IV.

2) Bagi Guru

Dapat dijadikan pilihan dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan untuk meningkatkan kreativitas pendidik dalam memperbaiki pembelajaran sebelumnya agar lebih menarik perhatian siswa di masa pandemi maupun setelah pandemi.

3) Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan menjadi bahan acuan untuk meningkatkan kreativitas dalam mengolah media pembelajaran. Selain itu, media pengembangan tersebut juga sebagai upaya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di masa pandemi maupun setelah pandemi.

G. Definisi Istilah

Definisi ini merupakan istilah yang berhubungan dengan konsep pokok yang terkait dengan suatu masalah yang sedang diteliti atau variabel penelitian (Rofi'udin, 2017:18). Definisi istilah penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Multimedia merupakan media yang dapat menyajikan unsur media dengan lengkap yang menggunakan teks, video, audio, audio visual maupun animasi.
- 2) Multimedia interaktif merupakan hubungan antara manusia (user/pengguna produk) dengan computer (aplikasi) yang terjadi interaksi sehingga memungkinkan pembelajaran yang aktif (*active learning*), yang tidak saja memungkinkan pengguna melihat atau mendengar (*see and hear*) tetapi juga melakukan (*do*).

- 3) Multimedia interaktif MONIKKU merupakan media yang menyajikan beberapa unsur seperti teks, video, maupun animasi sehingga terjadi interaksi antara computer dengan pengguna yang di dalamnya terdapat permainan edukasi keragaman negeri.