

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berkembangnya teknologi secara pesat dari zaman ke zaman, dikarenakan dunia memasuki era industri 4.0. Zaman yang menjadikan teknologi sebagai perikal yang mendasar didalamnya. Hal ini dapat membawa perubahan dan mempengaruhi berbagai aspek dalam kehidupan manusia dari zaman ke zaman. Semua aspek di kehidupan ini dikaitkan dengan teknologi digital yang akan mempermudah dan mempercepat dalam mendapatkan informasi bagi penggunaanya, baik dalam aspek ekonomi, pembangunan, politik, maupun pendidikan. Hal ini sependapat dengan Angela Merkel (2014) bahwasanya Industri 4.0 merupakan penggabungan teknologi digital dan internet pada produksi di industri sehingga mengalami perubahan secara menyeluruh dari semua aspek.

Perubahan di era revolusi industri 4.0 ini, secara tidak langsung merubah segala aspek salah satunya sistem pendidikan yang berbasis teknologi digital. Para tenaga kerja di dunia pendidikan dituntut untuk mempunyai keterampilan dalam teknologi digital. Seorang guru dituntut untuk melakukan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, kreatif, dan inovatif berbasis teknologi digital. Sebagaimana pada Undang-Undang RI No. 20 Pasal 40, ayat (2) tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi, “Guru dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis; mempunyai komitmen secara professional untuk meningkatkan mutu pendidikan; dan memberi teladan serta

menjaga nama baik lembaga, profesi, dan kedudukan sesuai dengan kepercayaan yang diberikan kepadanya”. Pendapat lain yang dikemukakan oleh Kristiawan (2014) bahwa pembelajaran harus direncanakan terlebih dahulu tekniknya oleh guru, sehingga menjadikan inovatif, kreatif dengan memakai teknologi atau *Computer Assisted Instruction*. Demikian itu dapat menjadikan pembelajaran menyenangkan.

Pembelajaran menyenangkan merupakan pembelajaran yang tidak membosani dan membebani siswa. Berdasarkan Dave Meier (dalam Indrawati 2009: 16) menyatakan bahwa menyenangkan atau *fun* dalam suasana belajar merupakan suasana dengan perasaan gembira dalam belajar. Suasana gembira ini bukan berarti suasana riuh, ricuh, huru-hara yang sembrono, dan kemeriahan yang dangkal. Pembelajaran menyenangkan dan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi menjadikan siswa tertarik dan bersemangat dalam belajar, sehingga meningkatlah hasil belajar siswa. Selain itu memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, siswa juga terbekali untuk menghadapi era revolusi industri 4.0. Demikian itulah yang harus diciptakan guru dalam suatu pembelajaran. Namun faktanya, di era teknologi digital saat ini, masih banyak pendidikan yang belum menerapkan teknologi di dalamnya, sehingga siswa tidak tertarik dan mudah bosan, yang akhirnya berdampak pada hasil belajarnya. Untuk memudahkan siswa memahami materi agar hasil belajar meningkat, yakni diharapkan adanya suatu media pembelajaran yang menarik perhatian siswa untuk menyampaikan materi agar mudah diterima.

Menurut Heinich (dalam Sumiharsono & Hasanah 2017: 9) mengatakan media pembelajaran adalah penyalur informasi yang berisi maksud

pembelajaran. Dengan adanya perubahan dari zaman ke zaman ini, media pembelajaran juga memiliki perkembangan menyesuaikan zaman untuk menciptakan kemajuan dalam pendidikan. Pada era teknologi digital ini banyak media pembelajaran yang berbasis teknologi, seperti halnya multimedia dalam pembelajaran. Menurut Smaldino (dalam Suryani 2018: 195) menyatakan bahwasanya multimedia ialah media yang terintegrasi dua atau lebih elemen, media yang meliputi teks, grafik, gambar, foto, audio, video, dan animasi. Multimedia juga merupakan media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam belajar, karena mengfungsikan hampir semua unsur indra. Selain itu penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran juga dapat memperkenalkan teknologi sedini mungkin pada siswa, sehingga siswa tertarik untuk belajar dan akan berakibat pada hasil belajar siswa yang meningkat.

Hasil wawancara terstruktur yang sudah dilakukan dengan guru kelas IV dan hasil observasi di SDN Unggulan Karanggeneng pada hari Rabu, 10 November 2021 menyatakan bahwa SDN Unggulan Karanggeneng merupakan Sekolah Dasar Negeri Adiwiyata yang terletak di Jalan Raya Karanggeneng No.11, Desa Karanggeneng, Kecamatan Karanggeneng, Kabupaten Lamongan, Provinsi Jawa Timur. SDN Unggulan Karanggeneng ini mulai beroperasi pada tahun 1957 yang sekarang telah terakreditasi A. SDN Unggulan Karanggeneng ini memiliki banyak prestasi, baik dari sekolah sendiri maupun dari siswanya. Sarana dan prasarana di SDN Unggulan Karanggeneng ini cukup memadai, sekolah ini memiliki ruang UKS, perpustakaan, kantor, laboratorium komputer, media pembelajaran, *green*

house, proyektor, televisi di setiap kelas, dan lain sebagainya. Dalam laboratorium komputer memiliki kurang lebih 20 laptop dan *notebook*. Kemudian di SDN Unggulan Karanggeneng ini banyak media pembelajaran dengan jenis media pembelajaran tiga dimensi, seperti globe, media tata surya, media bangun ruang, dan lain sebagainya yang memakan banyak ruang. Dalam wawancara guru kelas mengatakan bahwa pembelajaran di SDN Unggulan Karanggeneng saat ini adalah pembelajaran secara *offline* atau tatap muka dari pukul 07.00 hingga pukul 10.00 WIB.

Berdasarkan hasil wawancara terstruktur bersama guru kelas IV dan hasil observasi menyatakan bahwa siswa kelas IV berjumlah 21 siswa yang gaya belajarnya berbeda-beda. Terdapat siswa yang memiliki gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik. Siswa lebih suka pembelajaran yang menyenangkan, unik, dan dapat dilakukan secara langsung. Dalam pembelajaran, guru kelas menggunakan model pembelajaran *cooperative* tipe STAD dan metode pembelajaran ceramah, tanya jawab, diskusi, dengan menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan *powerpoint* untuk menarik perhatian siswa, namun pada kenyataannya terdapat siswa masih ramai sendiri dan mengabaikan penjelasan guru. Menurut hasil wawancara terstruktur serta observasi pembelajaran di kelas IV, gaya belajar kinestetik yang menjadi dominan pada siswa kelas IV saat pembelajaran, sehingga siswa kurang memperhatikan guru saat pembelajaran dan berdampak pada hasil belajar kognitif yang menurun ditinjau dari analisis hasil belajar dari guru. Berdasarkan analisis hasil belajar siswa kelas IV tahun lalu dari guru, nilai yang rendah di kelas IV yakni pada tema 9 Kayanya Negeriku subtema 1. Hal ini ditunjukkan bahwa hasil belajar pada

tema 9 Kayanya Negeriku subtema 1 siswa kelas IV yang berjumlah 17 siswa ini, lulus hanya 7 siswa dari KKM yang telah ditentukan yaitu 70.

Menurut hasil penyebaran angket kebutuhan kepada 21 siswa kelas IV di SDN Unggulan Karanggeneng ini menyatakan bahwasanya 100% siswa mempunyai *smartphone* android, 85,7% siswa telah mempunyai *smartphone* sendiri, dan 80,9% siswa menyukai *game* di *smartphone*. Namun, *game* di *smartphone* siswa ini belum ada kaitannya dengan pembelajaran di sekolah. Hal ini menyatakan bahwa siswa membutuhkan media yang berbasis *game*, yakni multimedia interaktif yang mendukung untuk menjadikan hasil belajar kognitif siswa pada tema 9 Kayanya Negeriku subtema 1 naik. Berdasarkan hasil penyebaran angket kebutuhan kepada 21 siswa menyatakan bahwa 100% siswa menyukai pembelajaran yang menyenangkan, 85,7% siswa menyukai belajar sambil bermain, dan 71,4% siswa menyukai belajar dengan melihat video atau gambar. Adapun warna kesukaan siswa kelas IV di SDN Unggulan Karanggeneng yakni kuning 28,5%, biru 23,8%, hijau 19%, hitam 19%, merah 9,5%. Sedangkan kesediaan siswa untuk penginstalan aplikasi multimedia interaktif pada *smartphone* androidnya sebesar 95,2%.

Dengan demikian dapat dianalisis bahwa pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat pada pembelajaran tematik di SD Negeri Unggulan Karanggeneng menjadi hal yang perlu diperhatikan. Karena jika pemilihan media pembelajaran kurang tepat, maka menyulitkan siswa dalam pemahaman materi pembelajaran dan tidak tertarik untuk belajar, sehingga nantinya akan berakibat pada hasil belajar yang merosot. Dengan demikian, peneliti mengembangkan multimedia

interaktif untuk memudahkan siswa, baik yang mempunyai gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik dalam pemahaman materi pembelajaran.

Multimedia interaktif ini berbentuk aplikasi *offline* yang dapat diakses melalui *smartphone* android dan komputer. Multimedia interaktif ini memuat teks bacaan, gambar, video, audio, game interaktif, dan soal evaluasi yang yang bermanfaat untuk membantu berbagai karakteristik siswa, baik visual, auditorial, maupun kinestetik agar lebih gampang memahami materi pembelajaran dan lebih tertarik untuk belajar, sehingga hasil belajar meningkat. Selain dapat memudahkan siswa, multimedia interaktif juga membantu sekolah untuk menyelesaikan masalah pembelajaran yang ada, dengan menambah media pembelajaran dengan tidak memakan tempat.

Penelitian pengembangan multimedia interaktif telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Menurut Hosna (2021: 80) dalam penelitiannya menyatakan bahwa, rata-rata yang didapatkan dari validasi para ahli yaitu 89,35%. Sehingga mendapatkan kategori sangat valid. Berdasarkan rata-rata hasil lembar observasi aktivitas guru persentase yang didapatkan yaitu 95,24%, selain itu rata-rata hasil lembar observasi aktivitas siswa adalah 98,67%. Kemenarikan Multimedia Interaktif Kayanya Negeriku berdasarkan angket respon siswa yaitu 91,67%. Tingkat kemenarikan produk pada uji kelompok berdasarkan kriteria kemenarikan multimedia interaktif dikategorikan sangat menarik karena persentase yang didapat lebih dari 80%. Maka dari itu pengembangan produk ini efektif dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk memfasilitasi siswa. Pada penelitian yang dilakukan Hosna, multimedia interaktif yang dikembangkan cukup bagus, desain, audio, dan ukuran huruf dalam media juga sudah sesuai

untuk siswa tingkat SD. Namun, dalam multimedia yang dikembangkan hanya 3 pembelajaran dalam subtema 1 tema 9 dan hanya dapat diakses melalui android saja. Selain itu, materi cenderung ke IPA dan kurang adanya keterkaitan antar muatan materi, padahal saat ini kurikulum 2013, yakni menggunakan tematik.

Berdasarkan analisis masalah demikian, maka peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Tema 9 Kayanya Negeriku Subtema 1 Kelas IV di SDN Unggulan Karanggeneng – Lamongan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, berikut rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Bagaimanakah pengembangan multimedia interaktif tema 9 Kayanya Negeriku subtema 1 kelas IV di SDN Unggulan Karanggeneng yang valid?
2. Bagaimanakah pengembangan multimedia interaktif tema 9 Kayanya Negeriku subtema 1 kelas IV di SDN Unggulan Karanggeneng yang efektif?
3. Bagaimanakah pengembangan multimedia interaktif tema 9 Kayanya Negeriku subtema 1 kelas IV di SDN Unggulan Karanggeneng yang praktis?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan multimedia interaktif tema 9 Kayanya Negeriku subtema 1 kelas IV di SDN Unggulan Karanggeneng yang valid.
2. Untuk mengembangkan multimedia interaktif tema 9 Kayanya Negeriku subtema 1 kelas IV di SDN Unggulan Karanggeneng yang efektif.

3. Untuk mengembangkan multimedia interaktif tema 9 Kayanya Negeriku subtema 1 kelas IV di SDN Unggulan Karanggeneng yang praktis.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dikembangkan yaitu multimedia interaktif yang desain tampilannya menggunakan aplikasi *coreldraw* dan aplikasi *unity3d* untuk menyatukan semua tampilan yang sudah didesain, kemudian diexport ke dalam bentuk aplikasi *offline*. Multimedia interaktif berbentuk aplikasi ini dapat dioperasikan melalui *smartphone* android minimal versi 4.4 (kitkat) maupun komputer (*desktop*) secara *offline*. Kapasitas dari aplikasi ini kurang lebih 100 MB. Materi di dalam multimedia interaktif ini yakni mengenai tematik sesuai dengan tema 9 Kayanya Negeriku subtema 1 Kekayaan Sumber Energi di Indonesia, yakni pembelajaran 1 sampai dengan 6 pada kelas IV SD. Ukuran layar aplikasi ini jika diakses melalui komputer yakni default 1280 x 768 px, jika diakses melalui *smartphone* 9 x 16 cm.

Multimedia interaktif ini terdapat teks bacaan, video, gambar, animasi, game, serta soal evaluasi dengan diiringi musik yang mejadikan siswa semakin minat belajar serta tidak mudah bosan. Bahasa dalam multimedia interaktif ini memakai Bahasa Indonesia yang mudah dipahami oleh siswa kelas IV. Pada multimedia ini juga terdapat pertanyaan-pertanyaan yang menarik untuk memotivasi siswa agar lebih semangat lagi. Multimedia interaktif ini dapat digunakan baik di laptop maupun *smartphone* di manapun dan kapanpun siswa dapat belajar dengan menggunakan multimedia interaktif ini secara mandiri. Selain itu dengan menggunakan media interaktif ini pembelajaran sepenuhnya berpusat pada siswa,

memotivasi siswa aktif, sedangkan guru atau orang tua yang menemani belajar hanya sebagai fasilitator saja.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan penelitian pengembangan multimedia interaktif tema 9 Kayanya Negeriku subtema 1 kelas IV di SDN Unggulan Karanggeneng sebagai berikut:

1. Penggunaan multimedia interaktif terbatas pada subtema 1 tema 9 kelas IV, yakni terdiri dari 6 pembelajaran.
2. Subjek penelitian pengembangan ini hanya pada siswa kelas IV di SDN Unggulan Karanggeneng.
3. Multimedia interaktif ini dapat dioperasikan di komputer maupun di *smartphone* secara *offline*.
4. Aspek yang dinilai dalam penelitian ini yaitu hasil belajar kognitif siswa.
5. Uji coba dilaksanakan terbatas melalui uji coba perorangan, kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan multimedia interaktif tema 9 kayanya negeriku subtema 1 kelas IV di SDN Unggulan Karanggeneng dilakukan sebagai upaya pemberian pengalaman belajar yang menarik untuk siswa agar memahami materi yang dipelajari dengan mudah, sehingga hasil belajar meningkat. Pentingnya penelitian pengembangan ini juga dapat dimanfaatkan oleh peneliti, siswa, guru, dan sekolah, yakni:

1. Bagi Siswa

- a. Memotivasi siswa untuk semangat belajar.
- b. Dapat memahami materi pembelajaran pada Tema 9 Kayanya Negeriku Subtema 1 Kekayaan Sumber Energi di Indonesia dengan mudah, sehingga hasil belajar meningkat.
- c. Dapat belajar dengan mandiri di manapun dan kapanpun.

2. Bagi Guru

- a. Menambah pengetahuan mengenai manfaat dan pentingnya media pembelajaran
- b. Membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran pada Tema 9 Kayanya Negeriku Subtema 1 Kekayaan Sumber Energi di Indonesia kepada siswa agar mudah paham.
- c. Mengembangkan kreativitas dalam membuat media pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Multimedia interaktif Tema 9 Kayanya Negeriku Subtema 1 Kekayaan Sumber Energi di Indonesia diharapkan dapat menjadi salah satu solusi dalam menyelesaikan permasalahan dan perbaikan dalam pembelajaran di sekolah SDN Unggulan Karanggeneg.

4. Bagi Peneliti

- a. Menambah wawasan dan pengalaman mengenai proses pembelajaran di sekolah.
- b. Meningkatkan kreativitas dalam membuat media pembelajaran sesuai permasalahan yang ada di sekolah.
- c. Dapat memberikan solusi dalam penyelesaian permasalahan di sekolah.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah pada penelitian pengembangan multimedia interaktif tema 9 Kayanya Negeriku subtema 1, sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yaitu alat yang mampu membantu guru (guru) dalam menyalurkan informasi atau materi pembelajaran kepada siswa agar mudah memahaminya, sehingga tujuan pembelajaran tercapai.
2. Multimedia interaktif adalah media yang berisi teks, gambar, video, audio, animasi, dan *game* menjadi satu guna menyampaikan materi pembelajaran serta dapat terjalin komunikasi interaktif.

Tema 9 Kayanya Negeriku subtema 1 kelas IV berisi tentang berbagai sumber energi dalam kehidupan sehari-hari. Materi pada muatan pembelajaran di dalamnya terdapat manfaat sumber daya alam, menggali informasi tokoh melalui wawancara, tempo dan tinggi rendah nada, sumber energi alternatif, serta kewajiban dan hak warga masyarakat.