

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sangat berdampak besar pada munculnya variasi media pembelajaran digital yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak terlepas dengan perangkat yang digunakan. Perangkat yang digunakan dapat berupa komputer (windows) dan *handphone* (android). Seorang pendidik yang berkecimpung dalam dunia pendidikan tentunya harus memanfaatkan hal ini, tidak hanya sebatas pada pemanfaatan pada windows namun juga harus dimaksimalkan pada android. Hal ini sejalan dengan kondisi anak SD zaman sekarang, di mana mereka merupakan generasi milenial yang mayoritas anak seusia kelas 4 SD sebagian besar sudah memiliki gawai yang berbasis android. Bahkan pada saat ini manusia seperti tidak dapat terpisahkan dari gawainya, gawai yang sering digunakan untuk bermedia sosial namun tidak sedikit juga yang memanfaatkannya untuk bermain *game*.

Kemajuan teknologi tersebut juga dapat dimanfaatkan pada pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah perpaduan atau penggabungan dari berbagai mata pelajaran dalam lingkup sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah, meliputi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Bahasa Indonesia (BI), Matematika, Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), serta Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Perpaduan mata pelajaran tersebut disebut dengan pembelajaran

tematik dan didalamnya terdapat tema, subtema, dan pembelajaran. Melalui pembelajaran tematik peserta didik mampu membangun keterkaitan antara satu pengalaman dengan pengalaman lain yang dimilikinya.

Tematik berorientasi pada suatu wujud pembelajaran melalui penyesuaian dengan suatu tema tertentu. Pembelajaran tematik dirancang guna menciptakan pembelajaran berbasis tema yang bersifat kontekstual pada aktivitas sehari-hari anak didik. Ditambah dengan usaha kebermanaknaan pembelajaran menjadikan pembelajaran tematik cocok diterapkan pada peserta didik. Pembelajaran tematik melalui pembelajaran tematik ini peserta didik dijadikan pusat dari pembelajaran. Pembelajaran tematik menekankan kegiatan peserta didik sebagai bagian yang penting untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang baru.

Pembelajaran tematik tentunya dibutuhkan perangkat pembelajaran. Salah satu perangkat pembelajaran yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran sangat berperan penting dalam membantu proses pembelajaran. Dikarenakan media dalam pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam menyampaikan pesan dari sumber pesan kepada penerima. Hal ini sejalan dengan definisi media yang artinya segala sesuatu yang mampu menyalurkan dan menyampaikan pesan dari sumber secara terencana hingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, dimana penerima pesan dapat melaksanakan proses pembelajaran secara efektif dan efisien (Suryani, 2018:38).

Banyak jenis media pembelajaran seperti media visual, media audio, media video, dan multimedia. Multimedia merupakan gabungan dari beberapa komponen yang berisi media seperti teks, suara, gambar, dan video. Dari gabungan beberapa

komponen tersebut diintegrasikan ke dalam komputer untuk disimpan kemudian diolah dan disajikan secara bersamaan. Multimedia bermaksud memaksimalkan setiap indera dalam menerima suatu informasi sehingga dapat menyampaikan informasi ke publik. Interaktif adalah berkaitan dengan komunikasi 2 arah atau juga lebih dari komponen komponen komunikasi. Di mana komponen komunikasi dalam multimedia interaktif meliputi hubungan antara manusia (sebagai pengguna produk atau user) dengan komputer (*software* atau aplikasinya).

Keunggulan dari multimedia interaktif menurut Oka (2017:16-17) sebagai berikut.

1. Menyajikan benda ataupun peristiwa yang berada di tempat jauh seperti gerhana matahari dan posisi bulan.
2. Memperbesar benda yang sangat kecil bahkan yang tidak tampak oleh mata seperti atom dan bakteri.
3. Memperkecil benda yang besar dan tidak mungkin untuk didatangkan seperti kapal laut dan gunung.
4. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks dan rumit maupun yang berlangsung secara cepat atau lambat seperti sistem pada tubuh manusia.
5. Menyajikan peristiwa atau benda yang berbahaya seperti gunung meletus.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas 4 pada tanggal 2 Desember 2021, bahwasanya hasil belajar atau nilai ulangan terutama pada pembelajaran tema masih rendah yakni sebanyak 34,2% yang masih dibawah KKM. Berdasarkan hasil wawancara juga diperoleh bahwa selama pembelajaran tatap muka terbatas guru merasa kurang dalam menyampaikan materi karena jam pembelajaran yang

dikurangi sehingga materi belum tersampaikan secara menyeluruh. Beliau mengungkapkan ketika proses wawancara bahwa sarana dan prasarana yang dimiliki oleh siswa selama pembelajaran daring seperti ponsel dan jaringan internet sudah memadai. Sedangkan untuk saat ini di SDN Kraton 3 Bangkalan telah melaksanakan pembelajaran tatap muka terbatas. Di ruang kelas terdapat sarana prasarana yang memadai seperti LCD proyektor, televisi, dan lain sebagainya.

Wali kelas 4 juga mengungkapkan karena keterbatasan waktu pembuatan dan kemampuan dalam bidang teknologi terutama guru senior, maka pengembangan media digital belum dilaksanakan, sehingga selama melaksanakan pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran berupa buku (buku penilaian akustik), gambar, dan video dari *youtube* dan serta menggunakan *whatapps group*. Media yang digunakan tersebut peserta didik hanya dapat melihat dan mendengar saja. Berdasarkan hasil wawancara wali kelas 4 juga mengungkapkan bahwa dari pembelajaran yang telah dilakukan terdapat materi yang kompleks dan materi yang dekat dengan peserta didik namun peserta didik belum memahami secara keseluruhan.

Selain dari hasil wawancara, juga didukung dengan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 3 Desember 2021, ditemukan ketika pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran seadanya seperti gambar dan video dari *youtube*. Wali kelas 4 belum melakukan pembelajaran yang berpusat kepada siswa dan kurang melibatkan peserta didik dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi kepada peserta didik juga menunjukkan bahwa peserta didik disiplin dalam mengikuti pembelajaran. Namun peserta didik kurang aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan peserta didik jarang menggunakan media dalam

pembelajaran. Peserta didik juga belum mencari informasi materi pembelajaran selain dari buku siswa dan bupena.

Tindak lanjut dari wawancara dan observasi yakni menyebar angket kebutuhan peserta didik pada tanggal 6 dan 7 Desember 2021. Berdasarkan hasil angket yang disebar kepada peserta didik dari jumlah peserta didik di kelas 4B yaitu 28 peserta didik, semua memiliki *handphone* android. Berdasarkan angket yang disebar, 92.8% siswa bersedia memasang aplikasi multimedia interaktif diponselnya. Berdasarkan hasil angket kebutuhan peserta didik juga menunjukkan 26 peserta didik dari jumlah 28 peserta didik tertarik untuk belajar menggunakan multimedia interaktif. Di dalam pembelajaran tematik di kelas 4B peserta didik dengan persentase 71,4% merasa sering mengalami kesulitan memahami materi. Selain menyebar angket, peneliti juga melakukan analisis kompetensi meliputi Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar kelas IV sesuai dengan Permendikbud no. 37 tahun 2018, yang nantinya akan dikembangkan menjadi materi pada multimedia interaktif.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan angket maka pendidik harus dapat lebih memanfaatkan untuk memilih media pembelajaran untuk peserta didik. Pembelajaran yang di dalamnya mengimplementasikan teknologi akan berdampak positif pada hasil belajar anak. Hal ini didukung oleh pendapat bahwa belajar dengan melibatkan teknologi atau penggunaan multimedia memberikan dampak positif tidak hanya terhadap hasil belajar namun juga pada minat dan motivasi peserta didik (Ramdhani & Muhammadiyah, 2015). Oleh karena itu penting bagi pendidik untuk mampu dan memiliki kemauan untuk belajar mengembangkan

media pembelajaran multimedia yang terintegrasi teknologi didalamnya guna untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar pada peserta didik.

Penelitian terdahulu yang dilakukan Hosna (2021), dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan dari pengembangan multimedia interaktif kayanya negeriku. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Persamaan dengan penelitian ini yakni terletak pada media yang berbentuk multimedia interaktif dan terdapat game edukasi berupa *puzzle*. Kekurangan dari multimedia ini yakni hanya dikembangkan untuk 3 pembelajaran dan tidak terdapat soal evaluasi dari keseluruhan pembelajaran. Selain itu tidak terdapat audio pada teks materi.

Berdasarkan hasil analisis penelitian terdahulu maka peneliti mengembangkan multimedia interaktif di kelas 4 pada subtema 2 tema 9 dengan materi 6 pembelajaran. Multimedia yang dikembangkan dilengkapi game *puzzle* diambil dari gambar yang disesuaikan dengan materi. Selain itu, juga akan dilengkapi dengan kuis di setiap pembelajaran dan soal evaluasi untuk 1 subtema. Di teks materi juga akan dilengkapi dengan audio dari peneliti serta multimedia interaktif pekalamdo akan dilengkapi dengan animasi.

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran dianggap penting karena dapat membantu memecahkan persoalan dalam pembelajaran. Sebagai alat bantu dalam pembelajaran, multimedia dapat menggantikan media pembelajaran yang sudah sering digunakan sebelumnya. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan Rahmat (2015:207), proses pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif akan memberikan nuansa baru dalam pembelajaran supaya

menjadi lebih menjadi interaktif, efektif, menarik, dan mampu meningkatkan motivasi siswa. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi karena disajikan secara sistematis dan disertai contoh. Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif juga dapat mendorong siswa untuk lebih aktif, serta dapat belajar secara mandiri (Rahmat, 2015:207).

Berdasarkan hasil dari wawancara, observasi, dan angket kebutuhan siswa maka peneliti mengembangkan multimedia interaktif untuk menunjang pembelajaran di kelas IV SDN kraton 3 Bangkalan pada tema 9 subtema 2. Pada materi pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia peserta didik dituntut untuk lebih kritis dan objektif sehingga mampu memecahkan masalah yang ada di lingkungan sekitar. Wali kelas juga mengungkapkan bahwa di tahun sebelumnya nilai di subtema ini sebanyak 39,7% siswa yang nilainya masih di bawah KKM. Multimedia interaktif berupa aplikasi yang dapat di instal di HP android maupun di komputer yang akan dengan mudah digunakan siswa untuk belajar dimanapun dan kapanpun. Penelitian ini berjudul “Pengembangan multimedia interaktif Pekalamdo pada subtema 2 tema 9 di kelas 4B SDN Kraton 3 Bangkalan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka ditentukanlah rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah mengembangkan multimedia interaktif pekalamdo pada subtema 2 tema 9 di kelas 4B SDN Kraton 3 Bangkalan yang valid ditinjau dari validasi ahli?

2. Bagaimanakah mengembangkan multimedia interaktif pekalamdo pada subtema 2 tema 9 di kelas 4B SDN Kraton 3 Bangkalan yang efektif ditinjau dari lembar aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar?
3. Bagaimanakah mengembangkan multimedia interaktif pekalamdo pada subtema 2 tema 9 di kelas 4B SDN Kraton 3 Bangkalan yang menarik ditinjau dari respon siswa?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

1. Mengembangkan multimedia interaktif pekalamdo pada subtema 2 tema 9 di kelas 4B SDN Kraton 3 Bangkalan yang valid ditinjau dari validasi ahli.
2. Mengembangkan multimedia interaktif pekalamdo pada subtema 2 tema 9 di kelas 4B SDN Kraton 3 Bangkalan yang efektif ditinjau dari lembar aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar.
3. Mengembangkan multimedia interaktif pekalamdo pada subtema 2 tema 9 di kelas 4B SDN Kraton 3 Bangkalan yang menarik ditinjau dari respon siswa.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Merupakan produk pembelajaran digital yang berisi materi pada Subtema 2 pemanfaatan kekayaan alam Indonesia.
2. Multimedia interaktif yang dibuat dengan memuat komponen teks, gambar, audio, dan video.
3. Multimedia interaktif dapat diinstal pada *handphone* android maupun komputer dan dapat digunakan tanpa membutuhkan jaringan internet. Untuk *handphone* android dengan spesifikasi minimal :

- a. Versi Android : Adroid 4.4 *Kitkat*
- b. RAM : 1 GB

Dan dapat diinstall pada komputer yang memiliki spesifikasi minimal sebagai berikut :

- a. Sistem operasi : Windows 8
- b. RAM : 4 GB
- c. Hardisk : free minimal 70 MB

4. Multimedia interaktif ini dilengkapi dengan latihan soal sebagai bentuk evaluasi pembelajaran.
5. Multimedia interaktif ini akan dibuat menggunakan *Software Unity*.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang ada dan agar penelitian terarah maka diperlukan pembatasan masalah. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu multimedia interaktif yang dapat diinstal di *handphone* android dan komputer dengan spesifikasi minimal yang telah ditentukan.
2. Materi yang dimuat dalam media pembelajaran ini adalah tema 9 tepa tnya di subtema 2 pemanfaatan kekayaan alam Indonesia.
3. Subjek uji coba hanya dilakukan pada 28 siswa di kelas IV SDN Kraton 3 Bangkalan.
4. Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini hanya pada ranah kognitif.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik yang bersifat teoritis dan praktis. Secara teoritis media pembelajaran digital mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat menjadi pendukung teori untuk penelitian selanjutnya. Manfaat secara praktis diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi peneliti, pengembangan produk media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti dalam memanfaatkan perkembangan teknologi yang diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital.
2. Bagi siswa, siswa dapat belajar dengan menggunakan media baru yang menarik yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun. Dengan adanya media pembelajaran digital ini diharapkan mampu meningkatkan semangat siswa dalam belajar dan mengikuti pembelajaran terutama pembelajaran tematik.
3. Bagi guru, media pembelajaran digital diharapkan dapat mendorong guru untuk selalu mengasah kreativitas diri dalam menggunakan media pembelajaran yang relevan, menarik, dan mengikuti perkembangan zaman terutama dalam pemanfaatan teknologi.
4. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dalam pembuatan media pembelajaran utamanya berbasis digital, sehingga dapat menambah wawasan pihak sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

G. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran merupakan alat pembelajaran pengajar yang digunakan untuk membantu dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik

dalam proses belajar-mengajar sehingga memudahkan dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

2. Multimedia interaktif adalah media yang merupakan gabungan dari beberapa komponen media dan memiliki tombol navigasi yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.
3. Pekalamdo adalah singkatan dari pemanfaatan kekayaan alam Indonesia, pekalamdo merupakan nama dari aplikasi atau multimedia interaktif yang dikembangkan.
4. Pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran yang memadukan beberapa materi pembelajaran dari berbagai kompetensi dasar satu atau beberapa muatan pelajaran.
5. *Unity* merupakan sebuah aplikasi berbasis *Multi platform* yang dapat beroperasi di banyak sistem operasi dan sanggup menerbitkan ke banyak format tipe file.