

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia bagi suatu bangsa. Pendidikan yang sebagai pondasi sangat penting dalam seseorang dapat mengembangkan dirinya. Pendidikan yang dijalani seseorang akan menjadikannya mengetahui potensi, keterampilan, atau bakat yang ada di dalam dirinya. Seseorang ini akan berproses mengalami perkembangan pada bidang yang diminatinya. Dalam pendidikan tidak terlepas dengan proses yang dialami seseorang yakni belajar serta pembelajaran.

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku seseorang. Seseorang mengalami proses belajar sejak mereka dilahirkan yang mana terjadi hingga akhir hayat. Belajar terjadi di dalam semua aspek kehidupan yang dilakukan orang tersebut. Belajar tidak hanya terukur akan seseorang menempuh pendidikan melainkan seseorang yang mengalami perubahan tingkah laku. Terjadinya perubahan tingkah laku yang semula tidak tahu menjadi tahu maka seseorang ini sudah mengalami sebuah kegiatan belajar. Terdapat aspek yang menyangkut tentang belajar yakni kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada dasarnya seseorang mengalami proses belajar jika terjadi perubahan atau perkembangan pada dirinya. Belajar merupakan perubahan dalam diri seseorang yang dapat dinyatakan terdapatnya penguasaan pola sambutan baru, berupa pemahaman, keterampilan dan sikap sebagai bentuk hasil pengalaman (Suardi, 2018:11). Pada hidupnya seseorang juga mengalami proses pembelajaran. Salah satu bentuk pembelajaran yakni pada

lingkup pendidikan di Sekolah. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara seorang guru dengan siswa yang mana pada proses ini terdapat timbal balik yang dinilai baik untuk perkembangan dari siswa tersebut. Pada suatu pembelajaran memiliki beberapa aspek yang mana harus dilakukan supaya pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tidak menjenuhkan bagi siswa. Pembelajaran yang baik ini juga harus dirancang serta dipersiapkan dengan matang juga memperhatikan segala sesuatu yang ada serta hambatan yang mungkin terjadi sehingga hambatan tersebut dapat diminimalisir agar segala tujuan dapat dicapai dengan maksimal. Pada proses pembelajaran peran serta guru sebagai fasilitator pendidikan menjadikan hal yang sangat penting dalam keberhasilan pendidikan. Terdapatnya pembelajaran yang baik dilakukan oleh seorang guru pasti akan menghasilkan sumber daya manusia yang baik pula. Pada proses pembelajaran akan membutuhkan penunjang dalam mencapai keberhasilan serta tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu penunjang pembelajaran yakni media yang digunakan guru. Penggunaan media yang tepat akan tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik. Salah satu jenis media pembelajaran yaitu multimedia interaktif.

Multimedia merupakan gabungan dari berbagai media (format file) dari teks, suara, citra, maupun video (Lestari, 2020:4). Pada perspektif sekarang multimedia ini sangat berkaitan dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sebagai penunjang dalam segala hal tidak terkecuali dengan dunia pendidikan. Perkembangnya teknologi juga mengharuskan segala aspek pada pendidikan bersinergi menyesuaikan keadaan yang ada. Sedangkan pengertian interaktif sangat berkaitan dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Sehingga dalam sebuah multimedia interaktif, adanya

interaksi merupakan salah satu fitur yang menonjol dan memungkinkan pembelajaran yang aktif serta tidak saja memungkinkan pengguna melihat atau mendengar tetapi melakukan suatu (Lestari, 2020:4).

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD NU Nurul Ishlah Gresik pada Selasa tanggal 02 November 2021 dan Rabu tanggal 03 November 2021 khususnya pada kelas V(A) dan V(B) serta guru kelas dengan menggunakan metode wawancara, observasi serta angket kebutuhan siswa. Berdasarkan hasil wawancara guru kelas V(A) dan V(B) yakni 1) siswa lebih sulit fokus serta memahami materi yang diberikan guru. Hal ini dikarenakan dampak pembelajaran daring yang berkepanjangan. 2) media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mendukung proses pembelajaran hanya sebatas media visual dalam bentuk print gambar. Selain itu, guru menyatakan bahwa dari “penggunaan media visual bukan berarti guru tidak melakukan inovasi, namun guru memilih dari media visual berbentuk print gambar dikarenakan mudah untuk mendapatkannya”. 3) kesulitan guru dalam menjelaskan materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang mana materi IPS menurut guru kelas memerlukan penjelasan yang lebih mendalam dan lebih rinci. Guru kelas juga menyatakan bahwa pada muatan IPS yang terdapat pada kelas V khususnya yang mengalami kesulitan untuk dijelaskan kepada siswa dengan fokus yakni pada materi seputar kegiatan ekonomi, kegiatan masyarakat, dan lain-lain. Dari hasil wawancara yang dilakukan kepada masing-masing guru kelas didapatkan informasi bahwa pada SD NU Nurul Ishlah Gresik untuk pembelajaran tatap muka (PTM) terbatas tertanggal 1 November sudah sepenuhnya luring. Dari sebelumnya untuk kelas V dan VI masih daring 50% dan luring 50%. Sedangkan pada proses pembelajaran terlihat siswa sudah mulai aktif selama

pembelajaran di kelas. Namun, hanya terkendala pada konsentrasi serta mengkondisikan siswa yang kehilangan fokus, dikarenakan dampak pembelajaran daring. Dari siswa sendiri sudah mulai terbiasa dalam penggunaan teknologi seperti komputer, laptop, handphone, dan sebagainya. Dan juga pada fasilitas sekolah sudah terdapat laboratorium komputer dengan jumlah kurang lebih 15 unit komputer serta terdapat proyektor.

Samping itu dari sisi siswa berdasarkan angket yang disebar dengan sebanyak 36 siswa yang mengisi maka hasil angket kebutuhan siswa didapatkan sebagai berikut:

Tabel 1.1 Hasil Persentase Angket Kebutuhan Siswa

No	Pernyataan	Persentase
1.	Saya menyukai pelajaran dengan bantuan gambar	91,7%
2.	Saya dapat mudah mengingat informasi melalui gambar dan suara	69,4%
3.	Saya menyukai pelajaran dengan media gambar penuh warna	83,3%
4.	Saya dapat menggunakan HP	91,7%
5.	Saya dapat menggunakan laptop	69,4%

Pemilihan Tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” Subtema 3 “Usaha Pelestarian Lingkungan” pada penelitian ini didapatkan dari informasi selama wawancara yang dilakukan kepada guru kelas. Guru kelas menyatakan bahwa muatan yang mengalami kesulitan yakni pada muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Menurut guru kelas muatan IPS memerlukan penjelasan yang lebih mendalam dan mendetail. Terkhusus yakni materi IPS seperti materi kegiatan ekonomi, kegiatan masyarakat, dan lain-lain. Membutuhkan suatu cara untuk menjelaskan yang lebih mendalam kepada siswa. Setelah melakukan wawancara, observasi, dan juga penyebaran angket kebutuhan siswa maka peneliti melakukan analisis buku tema yang memuat materi seputar kegiatan ekonomi. Dalam analisis yang sudah dilakukan oleh peneliti dengan disinkronkan pada pelaksanaan

semester genap maka diketahui materi tematik terkait kegiatan ekonomi terdapat dalam Tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” Subtema 3 “Usaha Pelestarian Lingkungan” pembelajaran 3 dan 4 pada kelas V sekolah dasar. Berdasarkan analisis tersebut terdapat muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Bahasa Indonesia, dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) yang mana dari ketiga muatan tersebut saling bersinergi atau berkaitan dengan fokus materi seputar kegiatan ekonomi. Oleh karena itu bahwasannya dari analisis karakteristik muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), bahasa Indonesia, dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) yang akan diangkat dalam penelitian ini hanya sebatas untuk memberikan pemahaman materi kepada siswa dengan memberikan contoh secara nyata supaya dapat dengan mudah tersampaikan kepada siswa.

Dari permasalahan serta didukung data yang diperoleh dari wawancara guru kelas, observasi dan angket kebutuhan siswa juga analisis karakteristik muatan yang akan diangkat. Peneliti memfokuskan untuk pengembangan multimedia interaktif. Dipilihnya multimedia interaktif dikarenakan sesuai dengan karakteristik, angket kebutuhan siswa dan fasilitas yang ada. Menurut Hamalik (dalam Rusman, 2013:164) penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan. Media pembelajaran yang mana menunjang dalam pembelajaran seputar materi IPS di sekolah dasar (SD) haruslah sesuai dengan karakteristik dari materi IPS karena materi IPS yang sangat berhubungan dengan masalah sosial serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga dibutuhkan penjelasan yang lebih mendalam. Ditemukannya permasalahan, perlu dilakukannya upaya perbaikan pada proses pembelajaran. Salah satu perbaikan dengan pengembangan media pembelajaran yang inovatif yakni multimedia

interaktif. Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang berbentuk sebuah aplikasi yang dapat dipasang dilaptop maupun *smartphone*. Dipilihnya hal tersebut dikarenakan dengan menyesuaikan kondisi siswa jika siswa belajar di rumah maka siswa dapat menggunakan pendukung *smartphone*. Dan jika siswa melakukan pembelajaran di sekolah maka siswa dapat menggunakan pendukung laptop ataupun komputer.

Adapun penelitian yang mendukung untuk memecahkan permasalahan yang ditemui yakni penelitian yang dilakukan oleh Merry dan Arini, dalam *Joyful Learning Journal*, Vol. 8, No. 3. Bln Desember, Thn 2019, hal 165-170 dengan judul “Pengembangan Media Kemidi Berbasis Multimedia Dengan Model *Numbered Head Together*”, dimana hasil penelitian mendapatkan hasil bahwa media kemidi berbasis multimedia dengan model NHT dapat digunakan dalam pembelajaran berdasarkan dengan penilaian ahli materi sebesar 93%, ahli media 97%, dan ahli praktisi 93.5%, serta hasil dari perhitungan uji-t sebesar 16,545 dan n-gain 16,33. Dengan demikian disimpulkan media kemidi berbasis multimedia dengan model NHT sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di Indonesia.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Lutfi *et al*, dalam Jurnal *Elementary School*, Vol. 7, No. 2. Bln Juli, Thn 2020, hal 326-335 dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar”, mendapatkan hasil yakni tanggapan pakar terhadap produk multimedia dalam pembelajaran IPS dan perangkatnya adalah “valid”. Pada tanggapan guru terhadap produk multimedia berada pada kategori “sangat baik”. Pada respon siswa terhadap penggunaan multimedia berada pada kategori “sangat baik”. Dan pada hasil uji coba terbatas

pada beberapa pokok bahasan dalam pembelajaran adalah “sangat efektif”. Dengan demikian produk multimedia dalam pembelajaran IPS memenuhi kriteria yang telah ditetapkan.

Lalu pada penelitian lain yang dilakukan oleh Darmayanti *et al*, dalam e-Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha, Vol. 2, No. 1. Thn 2014, hal 1-12 dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS di SD No 3 Darmasaba”, mendapatkan hasil yakni pada evaluasi ahli sebesar 96% berada pada kualifikasi sangat baik. Kemudian pada hasil evaluasi ahli desain sebesar 88% berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil evaluasi ahli media sebesar 86,67% berada pada kualifikasi sangat baik. Pada hasil uji perseorangan mendapatkan sebesar 92,6%, pada uji kelompok kecil sebesar 91,11% serta pada uji kelompok besar sebesar 89,22% berada pada kualifikasi sangat baik.

Berdasarkan latar belakang masalah dan juga hasil penelitian sebelumnya, maka peneliti termotivasi dalam peningkatan pembelajaran melalui perbaikan media pembelajaran dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Kegiatan Ekonomi (MIAMI) Tema 8 Subtema 3 Pada Kelas V SD NU Nurul Ishlah Gresik”**. Pengangkatan judul ini karena menurut peneliti, pembelajaran melalui bantuan media dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi akan lebih praktis serta fleksibel sehingga dapat membuat siswa belajar dengan mudah, tidak membosankan, enjoy, mandiri, dan efektif.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan multimedia interaktif kegiatan ekonomi (MIAMI) tema 8 subtema 3 pada kelas V SD NU Nurul Ishlah Gresik ditinjau dari lembar validasi ahli?
2. Bagaimana kemenarikan multimedia interaktif kegiatan ekonomi (MIAMI) tema 8 subtema 3 pada kelas V SD NU Nurul Ishlah Gresik ditinjau dari angket respon siswa?
3. Bagaimana keefektifan multimedia interaktif kegiatan ekonomi (MIAMI) tema 8 subtema 3 pada kelas V SD NU Nurul Ishlah Gresik ditinjau dari lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka tujuan dari penelitian pengembangan multimedia interaktif kegiatan ekonomi (MIAMI) adalah:

1. Mengetahui kevalidan multimedia interaktif kegiatan ekonomi (MIAMI) tema 8 subtema 3 ditinjau dari validasi ahli pada kelas V SD NU Nurul Ishlah Gresik.
2. Mengetahui kemenarikan multimedia interaktif kegiatan ekonomi (MIAMI) tema 8 subtema 3 ditinjau dari angket respon siswa pada kelas V SD NU Nurul Ishlah Gresik.
3. Mengetahui keefektifan multimedia interaktif kegiatan ekonomi (MIAMI) tema 8 subtema 3 ditinjau dari lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada kelas V SD NU Nurul Ishlah Gresik.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka peneliti ingin mengembangkan sebuah multimedia interaktif kegiatan ekonomi (MIAMI) dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Media yang akan dikembangkan merupakan media pembelajaran aplikasi yang dapat dipasang dilaptop atau *smartphone*.
2. Multimedia interaktif kegiatan ekonomi (MIAMI) dikembangkan oleh peneliti yakni tentang materi kegiatan ekonomi, informasi penting, sikap pelaku ekonomi yang terdapat pada tema 8 subtema 3 kelas V.
3. Multimedia interaktif kegiatan ekonomi (MIAMI) merupakan salah satu media pendukung dalam pembelajaran yang sesuai dengan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Indikator, dan Tujuan Pembelajaran yang sesuai dengan ketentuan pembelajaran di kelas V.
4. Materi yang digunakan pada multimedia interaktif kegiatan ekonomi (MIAMI) telah disesuaikan dengan buku siswa yang digunakan oleh sekolah.
5. Jenis media ini termasuk dalam audiovisual sebab mempunyai unsur suara dengan suara latar (*backsound*) yang sesuai karakteristik siswa SD serta unsur gambar dengan kombinasi desain latar belakang (*background*) yang menarik.
6. Multimedia interaktif kegiatan ekonomi MIAMI terdiri dari menu utama yakni materi IPS, PPKn, dan Bahasa Indonesia, dan *game*.
7. Menu materi berisikan tentang materi kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, dan konsumsi), usaha ekonomi di lingkungan sekitar, sikap pelaku usaha dalam menjalin hubungan dengan pesaing, keberagaman sosial budaya masyarakat

dalam penerapan kegiatan ekonomi sehari-hari yang telah diintegrasikan dalam mata pelajaran IPS, PPKn, dan Bahasa Indonesia.

8. Menu *game* terdiri dari tiga tingkatan yang berbeda-beda yang telah diintegrasikan dalam materi pelajaran IPS, PPKn, dan Bahasa Indonesia. Setiap tingkatan yang harus dilewati terdapat tantangan yang harus dicapai. Jika tantangan tercapai maka dapat melanjutkan ke tingkat selanjutnya.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan produk multimedia interaktif kegiatan ekonomi (MIAMI) ini memiliki beberapa keterbatasan diantaranya yakni sebagai berikut:

1. Pemanfaatan media pembelajaran terbatas pada muatan pelajaran yang ada pada materi kegiatan ekonomi kelas V Tema 8 Subtema 3 Pembelajaran 3 dan Pembelajaran 4.
2. Subjek uji coba produk secara terbatas hanya pada validasi ahli dan siswa kelas V semester II SD NU Nurul Ishlah Gresik.
3. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki keterbatasan yang hanya diuji cobakan pada satu sekolah yakni SD NU Nurul Ishlah Gresik.
4. Produk masal hanya terbatas untuk SD NU Nurul Ishlah Gresik yang digunakan sebagai objek penelitian.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan merupakan salah satu solusi yang dapat mengatasi dari permasalahan dalam pembelajaran, khususnya dalam materi kegiatan ekonomi. Melalui penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif kegiatan ekonomi (MIAMI) yang mampu menunjang keberhasilan serta motivasi

belajar siswa di Sekolah dasar. Adapun manfaat penelitian pengembangan multimedia interaktif kegiatan ekonomi (MIAMI) sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

- a. Agar dapat mengatasi permasalahan dan memberikan solusi tentang media pembelajaran yang ada pada materi Tema 8 Subtema 3 Kelas V.

2. Bagi Guru

- a. Dapat mempermudah guru dalam melakukan pembelajaran pada pokok bahasan materi kegiatan ekonomi pada kelas V sekolah dasar.
- b. Dapat dijadikan pilihan dalam memilih media pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan kreativitas pendidik serta memperbaiki pembelajaran sebelumnya agar lebih menarik perhatian siswa di kelas.

3. Bagi Siswa

- a. Menambah pengetahuan dan minat belajar siswa khususnya pada pembelajaran kegiatan ekonomi dengan menggunakan multimedia interaktif yang didesain secara menarik, efektif, dan inovatif.
- b. Meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V dalam mempelajari materi kegiatan ekonomi, informasi penting, dan sikap pelaku ekonomi pada Tema 8 Subtema 3.

4. Bagi Sekolah

- a. Dapat digunakan sebagai media dan bahan acuan untuk meningkatkan kreativitas dalam mengolah bahan pembelajaran. Sehingga mampu mewujudkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif.

G. Definisi Istilah

Menurut Siyoto dan Sodik (2015:16) mengemukakan bahwa definisi operasional adalah petunjuk tentang bagaimana suatu variabel diukur. Dengan masalah dan konsep pokok yang sedang diteliti atau variabel penelitian. Definisi istilah penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan perantara yang digunakan dalam menyampaikan materi ke pelajar dengan menggunakan alat tertentu supaya pelajar dapat mengerti dengan cepat dan menerima pengetahuan dari pengajar (Pakpahan, Andrew F., 2020:8). Dalam media pembelajaran berpesan untuk memberikan pencarian dari sebuah tujuan pembelajaran dimana termasuk pada sarana informasi pengetahuan.

2. Multimedia

Multimedia merupakan komponen atau gabungan dari berbagai media (format file) dari teks, suara, citra, maupun video dengan bantuan alat teknologi informasi dan komunikasi yang dapat dioperasikan oleh pengguna sebagai alat bantu dalam sebuah pembelajaran.

3. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan suatu produk media pembelajaran yang berbentuk sebuah aplikasi yang mana gabungan dari berbagai media dengan menonjol dan memungkinkan pembelajaran yang aktif.

4. Multimedia Interaktif Kegiatan ekonomi (MIAMI)

Pada media pembelajaran multimedia interaktif kegiatan ekonomi (MIAMI) ini merupakan salah satu alternatif sumber belajar yang didesain semenarik

berbentuk aplikasi yang dapat dipasang pada PC atau *smartphone*. Materi kegiatan ekonomi ini menjelaskan tentang ruang lingkup dari kegiatan ekonomi dalam kehidupan sehari-hari yang terdapat pada Tema 8 Subtema 3 Kelas V SD.