

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan jaman yang pesat saat ini terlihat dengan adanya teknologi yang maju. Perkembangan teknologi ini juga telah dimanfaatkan oleh Pendidikan. Pendidikan mulai dituntut untuk memberikan kesegaran dalam setiap proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang sudah ada (Padmini, 2015:59). Pengaruh yang positif terkait dengan berkembangnya teknologi di dunia Pendidikan yaitu banyaknya muncul media masa seperti *handphone*, internet, komputer yang membuat siswa dalam pembelajaran tidak hanya berpaku pada informasi yang diajarkan oleh guru. Tidak hanya itu dengan berkembangnya teknologi dalam dunia pendidikan mampu memunculkan metode-metode pembelajaran yang baru, system pembelajaran yang tidak mengharuskan tatap muka, adanya pengolahan data dengan menggunakan teknologi, pemenuhan kebutuhan akan fasilitas sekolah secara cepat (Jamun,2018:50).

Pembelajaran adalah terjadinya sebuah proses yang mengatur dan mengorganisasi peserta didik dalam lingkungan sekitar sekolah, hal tersebut dilakukan untuk memotivasi siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Hanafy (2014: 74) pembelajaran merupakan Pendidik dan siswa terlibat dalam berbagai kegiatan. yang mengarah dalam pembentukan sikap, pemerolehan pengetahuan, penemuan penguasaan dan juga pembentukan kepercayaan diri yang harus dimiliki pada masing-masing peserta didik. Kemahiran dimiliki peserta didik dalam bidang tertentu. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai proses dalam membimbing dan membantu peserta didik dalam melaksanakan proses belajar

mengajar. Proses terjadinya pembelajaran dilaksanakan dengan adanya hubungan timbal balik dalam mendidik yang dilaksanakan secara sistematis dan sesuai dengan tujuan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sebagai terjadinya interaksi yang dilakukan oleh guru dan peserta didik sehingga terciptanya pembelajaran efektif sesuai dengan apa yang diharapkan (Dasopang, 2017:338).

Pembelajaran pada zaman sekarang sudah banyak mengalami revisi dan kemajuan mulai dari KTSP hingga sampai sekarang yakni menggunakan pembelajaran tematik atau kurikulum 2013. Pembelajaran tematik adalah kegiatan belajar mengajar dengan menghubungkan materi satu dengan materi yang lainnya menjadi satu kesatuan dalam pembelajaran. Ananda (2018:13) pembelajaran tematik adalah strategi yang dilakukan dalam pembelajaran dimana hal tersebut bertujuan dalam memberikan manfaat dan pengalaman kepada peserta didik dengan cara mengintegrasikan beberapa mata pelajaran. Pembelajaran tematik juga dapat diartikan sebagai suatu kegiatan belajar mengajar dengan menghubungkan antara pengetahuan, keterampilan dan sikap serta menumbuhkan pemikiran dari kalangan siswa agar lebih kreatif melalui pembelajaran tematik. Setelah melihat berdasarkan berbagai sudut pandang yang telah diungkapkan dikemukakan maka dapat diambil kesimpulan pembelajaran tematik adalah suatu kegiatan belajar yang menghubungkan antara dua mata pelajaran yang berbeda dan lebih menekankan pada keaktifan pada konsep pembelajaran yang lebih menarik.

Pembelajaran tematik adalah belajar tentang topik tertentu yang menggabungkan materi satu dengan yang lainnya untuk dijadikan saling menghubungkan satu sama lain, tentunya dengan pembelajaran tematik pada zaman

sekarang pasti memerlukan adanya media pembelajaran guna untuk mendukung kelangsungan belajar peserta didik untuk memahami sebuah materi. Menurut Arsyad dalam Magdalena,dkk (2021:315) penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran akan memberikan pengaruh yang baik dan meningkatkan efektifitas pembelajaran serta dapat membangkitkan minat belajar dan keinginan untuk belajar pada peserta didik. Jadi dengan adanya media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar tentunya akan menjadi pemicu semangat dan minat belajar peserta didik. Multimedia interaktif digunakan untuk memilih media pembelajaran yang tepat untuk digunakan selama kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran juga dapat didapatkan dari berbagai sumber salah satunya adalah pemanfaatan teknologi yang ada.

Perkembangan teknologi pada era saat ini menjadi tantangan tersendiri dalam pembelajaran dan lingkup pendidikan. Perkembangan teknologi pada era sekarang sudah mengalami peningkatan yang cukup pesat. Media pembelajaran sudah mulai bisa diciptakan seiring dengan perkembangan teknologi yang ada. Wardiana (2002:2) mengemukakan pendapatnya bahwasanya teknologi mampu menjangkau dan memberikan kualitas yang jauh lebih baik bila pengguna dapat memanfaatkan teknologi tersebut secara bijak untuk hal pendidikan dan latihan. Teknologi yang tepat dalam pembelajaran yakni penggunaan komputer dimana komputer sendiri mampu menjadi salah satu solusi untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran menjadi optimal dengan cara menghadirkan multimedia untuk menjadi pendukungnya (Widayat, 2014:536). Salah satu bentuk penerapan dari pemanfaatan teknologi yaitu media pembelajaran interaktif berbasis komputer dimana media interaktif ini memiliki nilai yang jauh lebih baik dibandingkan dengan media cetak.

salah satunya medianya yakni multimedia interaktif. Multimedia interaktif kini semakin berperan penting dalam dunia pendidikan, dimana multimedia interaktif sejalan dengan meningkatnya penggunaan komputer dan internet oleh masyarakat di dunia saat ini.

Menurut Prasetya (2017:58) Bahwa multimedia interaktif dapat membuat siswa lebih terlibat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena anak-anak tertarik untuk menyajikan pemandangan, suara, animasi, audio, dan media lainnya, yang dikemas dalam sistem multimedia. Dari pernyataan tersebut maka dapat diartikan bahwasanya peserta didik akan jauh lebih bersemangat dan lebih termotivasi jika dalam proses belajar mengajarnya menggunakan media multimedia interaktif, dimana multimedia interaktif ini dinilai mampu menyajikan bentuk materi sekaligus suara, animasi, audio dan lain sebagainya sehingga peserta didik mampu belajar secara mandiri baik itu dilakukan dalam lingkup sekolah atau rumah dan peserta didik juga akan lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar hal tersebut merupakan salah satu manfaat dari multimedia interaktif.

Manfaat multimedia interaktif Hamalik dalam Atmawarni (2011:24) Menurut penulis, penggunaan multimedia interaktif di dalam kelas dapat meningkatkan semangat belajar dan minat belajar siswa. Secara umum yang didapatkan dari adanya manfaat multimedia interaktif ini adalah proses kegiatan belajar mengajar bisa menjadi lebih menarik, jumlah waktu belajar juga bisa menjadi lebih singkat dan kualitas belajar peserta didik menjadi lebih baik dan bisa untuk di tingkatkan, serta pembelajaran bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja. Oleh karena itu dengan adanya multimedia interaktif ini sungguh sangat memiliki manfaat yang baik dan peran penting dalam lingkup pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi oleh peneliti yang dilakukan secara pembelajaran tatap muka terbatas pada hari Senin 1 Desember 2021 di SDN Kraton 3 Bangkalan ketika pembelajaran berlangsung di Kelas VA peneliti mengamati bahwasanya pembelajaran yang terjadi pada saat itu seorang guru lebih cenderung menggunakan media gambar dan metode pembelajaran yang digunakan sudah baik akan tetapi kurang menarik perhatian siswa dalam mendengarkan penjelasan dan berdasarkan observasi secara langsung pada saat kegiatan pembelajaran peneliti juga menemukan bahwasanya terkadang guru menyampaikan materi hanya disampaikan seadanya saja tanpa menggunakan media yang lebih inovatif atau konkret sebagai alat pendukung pembelajaran dan penyampaian materi, sehingga peserta didik juga mengalami hal yang sama yakni Siswa dibuat bingung dengan materi yang diberikan oleh guru, dan mereka hanya mengikuti arus tanpa menangkap isi materi yang disajikan.

Berdasarkan hasil yang didapatkan oleh peneliti melalui wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas VA SDN Kraton 3 Bangkalan pada tanggal 5 Desember 2021 mendapatkan hasil bahwasanya jumlah peserta didik pada kelas VA yakni berjumlah 30 peserta didik. Rata-rata umur kelas VA yakni 11 tahun, peserta didik ini lebih cenderung suka gaya belajar dengan adanya media jadi lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran, lebih suka belajar kinestetik dan cenderung aktif dalam kegiatan pembelajaran jika menggunakan media, guru wali kelas juga mengatakan bahwasanya beliau merasa kesulitan dalam menyampaikan materi jika hanya berfokus pada buku tematik, beliau juga mengatakan merasa minimnya media yang digunakan untuk menunjang penyampaian materi pada pembelajaran tematik ini.

Media yang sering digunakan kebanyakan cenderung menggunakan media gambar. Guru wali kelas mengatakan bahwasanya dari 30 peserta didik tersebut mereka sudah memiliki *handphone* semua. Artinya jika pembelajaran dilakukan dengan cara jejaring sosial atau lewat *handphone* maka peserta didik tersebut tidak mengalami kesulitan. Wali kelas juga menyatakan bahwasanya pihak sekolah mengizinkan jika siswa membawa *handphone* ke sekolah untuk digunakan pada saat kegiatan pembelajaran. Penggunaan *handphone* sudah mendapatkan ijin dari pihak wali murid, wali kelas serta kepala sekolah dengan peneliti memberikan surat pernyataan kesediaan yang ditandatangani secara langsung oleh wali murid dan juga kepala sekolah SDN Kraaton 3 Bangkaalan

Siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar ketika mereka belajar menggunakan multimedia interaktif di ponsel mereka. Dari hasil wawancara saya dengan guru wali kelas beliau mengatakan bahwasanya jika pembelajaran interaktif yang ditampilkan pada *handphone* ini dengan disajikan video simulasi dan gambar maka peserta didik akan menjadi lebih senang dan cepat memahami dalam penyampaian sebuah materi. Sedangkan ketika peserta didik dihadapkan dengan materi yang kompleks seperti halnya materi tentang sejarah dan juga IPA yang mengharuskan peserta didik untuk melihat secara langsung maka dengan memberikan tampilan video, tutor penjelasan serta gambar dalam pembelajaran ini juga akan membantu dan menjadikan peserta didik cepat tanggap dan melihat langsung prosesnya serta diberikan contoh gambar langsung dari materi yang dijelaskan.

Mengacu dari hasil wawancara guru wali kelas mengenai multimedia interaktif ini maka alasan saya memilih tema 7 subtema 3 ini dikarenakan materi tersebut berisi tentang Sejarah yakni peristiwa mengisi kemerdekaan dan juga IPA tentang

perubahan kalor yaitu menyublim dan lain sebagainya. materi ini sangat kompleks untuk dijelaskan begitu saja dengan menggunakan metode ceramah. Maka oleh sebab itu saya mengambil materi subtema 3 ini yakni peristiwa mengisi kemerdekaan untuk dikembangkan ke dalam multimedia interaktif berbasis android ini dengan menampilkan video, gambar, dilengkapi evaluasi, game dan juga terdapat guru sebagai tutor dalam menjelaskan materi.

Selain data yang didapatkan dari hasil wawancara dengan wali kelas VA SDN Kraton 3 Bangkalan, peneliti juga melakukan menyebarkan angket kepada 30 peserta didik kelas VA di SDN Kraton 3 Bangkalan pada tanggal 5 Desember. Hasil angket yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwasanya 93% dari 30 peserta didik tersebut lebih banyaak memilih dalam proses pembelajaran menggunakan media yang menyenangkan seperti halnya dalam pembelajaran ditampilkannya video, dan terdapat suara, musik, animasi dan lain sebagainya penyemangat dalam melakukan pembelajaran. semua siswa kelas VA yang terdiri dari 30 peserta didik tersebut sudah memiliki *handphone*. Siswa juga diberikan izin untuk membawa *handphone* jika dalam kegiatan pembelajaran diharuskan membawa *handphone* ke sekolah.

Berdasarkan masalah yang diidentifikasi di atas dan temuan wawancara, observasi, dan kuesioner yang dilakukan oleh peneliti, yang mengacu pada beberapa data yang ditemukan maka hal ini perlu adanya sebuah inovasi atau pengembangan media pembelajaran sebagai penunjang keberhasilan dalam kegiatan belajar di kelas VA SDN Kraton 3 Bangkalan. Solusi yang kemudian peneliti tawarkan dalam hal ini yaitu mengembangkan multimedia interaktif peristiwa mengisi kemerdekaan (PESIRAN) berbasis android pada pembelajaran

tematik tema 7 subtema 3 kelas V Sekolah Dasar. Alasan peneliti mengambil tema 7 subtema 3 pada penelitian ini dilakukan karena berdasarkan hasil belajar siswa kelas VA pada tema sebelumnya, siswa memperoleh hasil belajar yang kurang memuaskan atau rata-rata di bawah KKM, hal tersebut dikarenakan dalam proses belajar mengajar tidak menggunakan media pembelajaran, sehingga peneliti mengambil tema selanjutnya dan belum pernah diajarkan sebelumnya oleh guru wali kelas.

Peneliti bertujuan untuk melihat apakah penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran berhasil atau tidak dengan menggunakan media pembelajaran sesuai materi dari buku tema. Dengan adanya penggunaan media multimedia interaktif ini maka materi yang disampaikan kepada peserta didik akan lebih menarik dan dapat membuat peserta didik menjadi aktif serta mampu meningkatkan kemandirian peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.

Penelitian dilakukan oleh peneliti ini juga didukung oleh penelitian-penelitian sebelumnya, seperti beberapa penelitian sebelumnya. Penelitian dalam pengembangan dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis android yang pertama telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yakni Rifa'i (2021) Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran tematik berbasis *android*. Ahli bahasa, media materi, dan desain pembelajaran yang memasukkan kriteria sangat layak mengkonfirmasi temuan penelitian ini.. Pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* sejalan dengan penelitian ini.

Penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Rifa'i memiliki kelemahan

dimana kelemahan terletak pada bagian tutor hanya berfokus pada satu guru saja, jadi tidak bervariasi dan membuat peserta didik bosan. Kelemahan yang kedua terletak pada desain yang kurang menarik dan juga pada multimedia interaktif pada peneliti terdahulu kurang adanya game. Peneliti yang kedua yakni Septiana (2018), pada penelitian ini untuk mengetahui layak atau tidak pada media teka-teki silang (TTS). Untuk mengetahui kelayakan dari media peneliti ini menggunakan angket respon peserta didik.

Persamaan pada penelitian ini yakni pada teka-teki silang. Namun kelemahan pada penelitian ini terletak pada teka-teki silangnya yang kurang bervariasi untuk dijadikan alat evaluasi materi seharusnya bisa menggunakan soal pilihan ganda juga untuk dijadikan evaluasi materi. Dari kedua peneliti terdahulu ini maka peneliti mengembangkan pada pengembangannya yaitu terletak pada pengembangan multimedia interaktif yang dibangun di *android* dengan game dan tampilan yang lebih menarik, terdapat juga tutor dalam penyampaian materi lebih bervariasi, untuk mengukur evaluasi materi peneliti menggunakan soal pilihan ganda untuk pada pembelajaran 1-6 serta evaluasi di akhir untuk menilai secara keseluruhan.

B. Rumusan Masalah

Peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut berdasarkan konteks yang disebutkan di atas.:

1. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif PESIRAN berbasis *android* pada tema 7 subtema 3 kelas VA SDN Kraton 3 Bangkalan yang valid ditinjau dari validasi ahli?
2. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif PESIRAN berbasis *android* pada tema 7 subtema 3 kelas VA SDN Kraton 3 Bangkalan yang menarik

dilihat dari angket respon guru dan peserta didik?

3. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif PESIRAN berbasis *android* pada tema 7 subtema 3 kelas VA SDN Kraton 3 Bangkalan yang efektif dilihat dari hasil belajar (kognitif) dan lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berikut ini adalah bagaimana peneliti dapat merumuskan tujuan penelitian berdasarkan konteks yang disebutkan di atas:

1. Untuk mengembangkan multimedia interaktif PESIRAN berbasis *android* pada tema 7 subtema 3 kelas VA SDN Kraton 3 Bangkalan yang valid ditinjau dari validasi ahli.
2. Untuk mengembangkan multimedia interaktif PESIRAN berbasis *android* pada tema 7 subtema 3 kelas VA SDN Kraton 3 Bangkalan yang menarik dilihat dari angket respon guru dan peserta didik.
3. Untuk mengembangkan multimedia interaktif PESIRAN berbasis *android* pada tema 7 subtema 3 kelas VA SDN Kraton 3 Bangkalan yang efektif dilihat dari hasil belajar (kognitif) dan lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk multimedia interaktif yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Produk multimedia interaktif ini berupa aplikasi *software unity*.
2. Ukuran aplikasi produk multimedia interaktif PESIRAN 268 MB.

3. Aplikasi multimedia interaktif PESIRAN di instal dengan menggunakan link google drive.
4. Media ini juga disertai dengan adanya soal-soal Latihan sehingga peserta didik dapat mengevaluasi pada materi yang telah dipelajarinya.
5. Multimedia interaktif ini juga dilengkapi dengan game TTS (teka teki silang).
6. Komponen yang akan disajikan dalam media ini adalah:
 - a. Dari segi layar pembuka, berisi judul kelas, tema dan subtema.
 - b. Dari segi tampilan menu terdapat:
 - 1) Petunjuk media
 - 2) Kompetensi inti, Kompetensi Dasar, Indikator serta Tujuan Pembelajaran
 - 3) Materi yang berisi video yang disampaikan oleh peneliti
 - 4) Evaluasi berisi soal soal latihan pilihan ganda yang terdiri dari 4 pilihan jawaban.
 - 5) Game TTS (teka-teki silang)
 - 6) Profil Pengembang
7. Spesifikasi minimal *handphone* yang diperlukan untuk dapat menjalankan aplikasi multimedia interaktif dengan baik antara lain:
 - a. Handphone dengan sistem operasi android
 - b. RAM (*Random Access Memory*) minimal 500 MB
 - c. ROM (*Read Only Memory*) minimal 8 GB
 - d. Versi *android* minimal 4.3 (Jelly Bean)

E. Batasan Penelitian Dan Pengembangan

Adapun keterbatasan penelitian dalam pengembangan media yang akan

dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Multimedia interaktif dikembangkan terbatas pada Tema 7 Subtema 3 PB 1-6.
- b. Uji coba pengembangan hanya dibatasi pada peserta didik kelas VA SDN Kraton 3 Bangkalan.
- c. Hasil belajar hanya di ukur dengan menggunakan ranah kognitif.
- d. *Disseminate* (Penyebarluasan) Hanya di berikan pada guru siswa kelas VA SD Negeri Kraton 3 Bangkalan.

F. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Android* Pada Tema 7 Subtema 3 Kelas VA SDN Kraton 3 Bangkalan adalah:

1. Bagi sekolah

Dapat memfasilitasi media pembelajaran yang sesuai dengan materi, tema dan subtema dalam pembelajaran tematik dengan cara mengoptimalkan sarana dan prasarana yang terdapat di lingkup sekolah dan juga sesuai dengan minat kebutuhan dan gaya belajar masing-masing peserta didik, sehingga media pembelajaran ini dapat digunakan secara maksimal saat kegiatan belajar mengajar.

2. Bagi guru

Multimedia interaktif ini juga diharapkan dapat memberikan cara alternatif untuk penyampaian pesan pembelajaran yang ditujukan kepada peserta didik dengan menggunakan teknologi yang sudah canggih sehingga guru akan lebih mudah dan efektif dalam menyampaikan sebuah materi dan lebih baik dalam penggunaan media pada saat kegiatan pembelajaran.

3. Bagi peserta didik

Mampu memberikan solusi untuk peserta didik dalam mendapatkan sebuah cara alternatif untuk dijadikan sebagai sumber belajar selain buku tema, dan media pembelajaran lain yang terkadang masih sangat sulit untuk diterapkan oleh peserta didik. Selain itu juga multimedia interaktif ini sebagai sumber belajar baru untuk memberikan motivasi dan semangat yang baik dalam kegiatan belajar.

4. Bagi pengembang

Dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengasah kemampuan dan mendalami keterampilan sang peneliti dalam menciptakan sebuah pengembangan yang baru dan dapat digunakan sebagai acuan dalam mempertimbangkan penyusunan sumber belajar yang lebih inovatif sehingga pembelajaran akan lebih baik.

G. Definisi Istilah

Berikut kata-kata yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* ini adalah:

- a. Pembelajaran tematik lebih berpusat pada siswa, karena guru dituntut untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa, mata pelajaran yang disajikan saling berhubungan, konsep dari berbagai mata pelajaran juga dihadirkan dalam proses pembelajaran, hasil belajar bersifat fleksibel, dan hasil belajar dapat berkembang sesuai dengan kepentingan dan kebutuhan peserta didik.
- b. Multimedia interaktif berbasis *android* adalah produk media yang dihasilkan melalui tahapan diantaranya perencanaan, produksi, evaluasi, dan produksi

akhir yangkemudian produknya akan dikemas dalam bentuk aplikasi berbasis *android* yang bisa digunakan melalui *handphone*. Produk ini dikembangkan dengan menggunakan beberapa software yang terdapat pada komputer dengan mengkombinasikan beberapa unsur seperti teks, gambar, animasi, audio, dan video, game yang digunakan untuk menyusun materi yang interaktif.