

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peranan penting bagi manusia karena dapat meningkatkan sumber daya manusia terutama dalam pendidikan. Pendidikan juga dapat meningkatkan dalam mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia, kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Menurut UU No.20/2002 tentang Sistem Pendidikan Nasional , pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukannya dalam lingkungan masyarakat, bangsa dan negara. Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa pendidikan dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung antara individu atau kelompok yang dengan sengaja melakukan pembelajaran baik didalam ruangan tertutup maupun terbuka yang bertujuan untuk menambah ilmu dan wawasan. Pendidikan dapat diperoleh dalam lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat, namun untuk pendidikan di lingkungan sekolah yang bertugas yaitu guru.

Guru memiliki tugas profesional yakni mendidik, mengajar dan melatih. Mendidik berarti membimbing siswa untuk mencapai kearah kedewasaan dengan meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup, berakhlak mulia, dan nilai- nilai etika yang berbudi pekerti luhur. Tugas

membimbing diharapkan ada perubahan sikap dan perilaku peserta didik sehingga peserta didik akan menjadi dewasa, sedangkan tugas mengajar tidak lain adalah memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni sesuai dengan arahan dari guru dan tugas melatih adalah tugas agar peserta didik memiliki keterampilan dalam melaksanakan tugas-tugas yang diberikan. Jika dilihat dari tugas dan fungsinya, seorang guru bukanlah hanya mendidik dan mengajar saja, tetapi cukup luas, guru juga harus dapat menyesuaikan dengan era transformasi pendidikan abad ke 21 ini supaya tetap mengikuti perkembangan zaman yang ada, begitupula dengan siswa, siswa juga perlu belajar sesuai dengan zamannya.

Era transformasi pendidikan abad ke 21 merupakan arus perubahan dimana guru dan peserta didik akan sama-sama memainkan peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Peranan guru bukan hanya sebagai sumber belajar yang dapat melakukan apa saja (*teacher center*), melainkan guru sebagai mediator dan fasilitator aktif untuk mengembangkan potensi aktif siswa yang ada pada dirinya. Permasalahan penting pada pembelajaran abad ke-21 ialah pengintegrasian teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran, guru perlu berfikir secara kreatif dan inovatif mengikuti perkembangan zaman dalam mengembangkan pengintegrasian dengan komputer dalam kegiatan pembelajaran. Untuk itu multimedia didalam kelas merupakan suatu keniscayaan, karena dengan adanya teknologi ini guru dapat membuat pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga terciptanya multi interaksi, baik antara guru dan siswa, siswa dan

guru, siswa dengan media dan sumber belajar maupun siswa dengan siswa lainnya. Oleh karena itu guru abad 21 ini dituntut untuk memiliki keahlian-keahlian yang lebih supaya dapat menarik perhatian siswa dengan cara pemberian materi dengan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Media Pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran yang disampaikan lebih baik dan sempurna. Kedudukan media ini sangat penting karena dapat menunjang keberhasilan pada proses pembelajaran selain itu media ini tidak hanya sebagai penyalur yang harus dikendalikan oleh guru tetapi juga dapat meringankan sebagian tugas guru yaitu menjelaskan materi pelajaran. Jenis-jenis media pembelajaran ini sangatlah beragam, banyak inovasi media pembelajaran yang berbasis teknologi dapat diterapkan, salah satunya penggunaan multimedia interaktif pada proses pembelajaran. Multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi (Ariani dan Haryanto, 2010: 25). Penggunaan Media pembelajaran ini akan lebih menyenangkan dan lebih mudah dipahami jika disampaikan dengan dukungan media pembelajaran yang melibatkan unsur-unsur diatas daripada hanya menggunakan buku pegangan. Hal ini sesuai dengan kurikulum 2013 yang menerapkan pembelajaran tematik dan lebih menekankan keterlibatan siswa secara aktif, menantang dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada hari Selasa tanggal 23 Maret 2021 di SDN Lombang Dajah 1 Blega, ketika pembelajaran

berlangsung pada kelas V, peneliti mendapatkan hasil bahwa guru ketika melaksanakan pembelajaran, Guru tidak banyak menggunakan media pembelajaran, jika menggunakan media pembelajaranpun itu media yang sederhana seperti alat peraga dan papan gambar yang disediakan oleh sekolah. Guru juga menggunakan buku pegangan seperti buku tema sebagai sumber belajar. Hal ini membuat siswa bosan dan jenuh pada pembelajaran dan kesulitan untuk memahami materi karena media pembelajaran yang digunakan juga kurang kreatif dan inovatif siswa serta kurangnya pemanfaatan sarana dan prasarana berupa komputer.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Anni sebagai wali kelas V SDN Lombang Dajah 1 Blega pada tanggal 24 Maret 2021 mendapatkan hasil bahwa jumlah siswa ada 21 siswa. Pada saat pembelajaran Ibu Anni mengatakan bahwa banyak kendala pada saat pembelajaran karena penggunaan media yang sederhana yang hanya disediakan oleh sekolah dan juga terbatas sehingga sulit untuk menyampaikan pembelajaran secara detail. Penggunaan buku tema dan buku pegangan yang lain hanya untuk menyempurnakan pembelajaran, akan tetapi tidak semua siswa memahami materi yang sudah disampaikan. Ibu Anni juga mengatakan bahwa untuk membuat media sangat sulit, terutama media- media yang berbasis IT yang dapat digunakan dalam pembelajaran, sehingga pemanfaatan media yang digunakan hanya sebatas video dari *youtube* yang kemudian di download dan di tampilkan. Hal tersebut dilakukan karena siswa akan lebih tertarik pada video/animasi dalam pembelajaran. Permasalahan selanjutnya yang dialami guru ialah kesulitan dalam menyampaikan materi secara mendalam, memang

tidak mudah untuk menyampaikan materi yang banyak dengan keterbatasan alokasi waktu serta kurangnya media pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas yang ditemukan oleh peneliti, dan mengacu pada beberapa data yang ditemukan maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran untuk menunjang keberhasilan dalam kegiatan proses belajar mengajar dikelas V. Solusi yang kemudian peneliti tawarkan dalam hal ini yaitu mengembangkan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik tema 6 subtema 1 kelas V dengan adanya pemanfaatan teknologi komputer dapat menunjang kualitas mutu pendidikan di sekolah tersebut. Melalui pemanfaatan komputer di sekolah dasar siswa diharapkan dapat lebih tertarik dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan komputer melalui multimedia ditujukan agar siswa lebih dapat memahami dengan menggunakan animasi-animasi yang menarik untuk pembelajaran.

Peneliti mengembangkan multimedia interaktif ini karena pada saat ini kita hidup di abad 21 yang semuanya menggunakan IT, era dimana pengintegrasian teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran yang didukung pula dengan kurikulum yang ada di SD yaitu kurikulum 2013 yaitu menggunakan pembelajaran tematik yang menuntut siswa untuk aktif mencari dan menggali pengetahuan sendiri. Kelebihan Unity ini, diharapkan siswa lebih aktif, tertarik, dapat menggali pengetahuan sendiri serta menimbulkan minat belajar dengan cara berbeda. Multimedia interaktif ini diharapkan dapat menunjang sarana yang sudah ada, memudahkan siswa dalam menguasai pelajaran serta dapat digunakan sebagai media alternatif, yang mempermudah untuk memahami materi yang sifatnya abstrak menjadi konkrit. Salah satu

yang dapat dilakukan peneliti untuk mengatasi permasalahan ini yakni dengan mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif untuk dijadikan media kelas V di SDN Lombang Dajah 1 Blega. Media yang akan dikembangkan ini merupakan jenis media yang menyajikan simulasi dan tutorial. Peneliti mengambil tema panas dan perpindahannya subtema suhu dan kalor supaya pencapaian pemahaman siswa dapat berubah menjadi konkrit maka dibutuhkan dengan gambaran atau simulasi proses tentang panas dan perpindahannya tersebut.

Untuk mengetahui hasil penelitian yang relevan dan untuk memperkuat pelaksanaan penelitian pengembangan yang dilakukan, maka peneliti melakukan penelusuran terkait penelitian terdahulu yang sesuai dengan permasalahan yang ada dalam penelitian pengembangan yang saat ini diangkat oleh peneliti. Penelitian pertama yang dilakukan oleh Dwi Ajeng Kartini (2020) penelitian ini berjudul “Pegembangan Multimedia Interaktif Siklus Hidup Hewan Tema Cita- Citaku Subtema Aku Dan Cita-Citaku Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini membuat media berupa aplikasi yang didalamnya terdapat sebuah materi serta evaluasi yang berhubungan dengan siklus hidup hewan. Berdasarkan penelitian diatas dapat diketahui sebagai berikut: (1) kevalidan media 84% pada tingkat sangat layak dengan ketuntasan belajar 100% (2) keefektifan media 85% pada tingkat hasil belajar sangat aktif, hasil belajar ini dikatakan efektif apabila skor yang diperoleh siswa melebihi batas nilai KKM yang ditentukan. (3) kemenarikan media pembelajaran ini 84% pada tingkat sangat menarik. Kesimpulan dari peneliti ini yakni produk yang berupa media pembelajaran siklus hidup

hewan ini layak, efektif, menarik dan dapat baik untuk diterapkan.

Penelitian terdahulu yang disajikan sebagai acuan dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Try Kurniawan dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tema Peduli Terhadap Makhuk Hidup Kelas IV Banyuajuh 6 Kecamatan Kamal di peroleh hasil bahwa pembelajaran dengan menggunakan buku tematik lebih rendah dari pada pembelajaran dengan menggunakan media menggunakan *iSpring* yang diintegrasikan dalam bentuk presentasi. Penelitian terdahulu menunjukkan rata- rata kevalidan yaitu 3,6 (baik), keefektifan media dari hasil belajar siswa sebesar 91,9% (sangat efektif) dan respon siswa 91,6% (sangat menarik), kepraktisan media memperoleh nilai kevalidan 3,7 (praktis). Sehingga secara keseluruhan produk multimedia interaktif sangat layak, sangat efektif, dan sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan penjabaran dari latar belakang dan uraian permasalahan diatas, maka diperlukan alternatif pemecahan masalah yang terjadi melalui pengembangan media pembelajaran dalam sebuah penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Panas dan perpindahannya Subtema 1 Kelas V SDN Lombang Dajah 1 Blega". Dipilih tema panas dan perpindahannya karena pada tema tersebut terdapat materi suhu dan kalor, yang di bahas sekilas saja pada tema tersebut, sehingga peneliti memilih materi tersebut supaya siswa lebih memahami dan mengetahui.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas , maka peneliti dapat merumuskan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif pada tema panas dan perpindahannya subtema 1 kelas 5 SDN Lombang Dajah 1 Blega yang valid ditinjau dari validasi ahli ?
2. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif pada tema panas dan perpindahannya subtema 1 kelas 5 SDN Lombang Dajah 1 Blega yang menarik dilihat dari angket respon peserta didik ?
3. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif pada tema panas dan perpindahannya subtema 1 kelas 5 SDN Lombang Dajah 1 Blega yang efektif dilihat dari hasil belajar dan lembar observasi aktivitas guru dan siswa ?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dalam penelitian pengembangan dikatakan layak apabila ditinjau sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan multimedia interaktif pada tema panas dan perpindahannya subtema 1 kelas 5 SDN Lombang Dajah 1 yang valid ditinjau dari validasi ahli
2. Untuk mengembangkan multimedia interaktif pada tema panas dan perpindahannya subtema 1 kelas 5 SDN Lombang Dajah 1 yang menarik dilihat dari angket respon siswa.
3. Untuk mengembangkan multimedia interaktif pada tema panas dan perpindahannya subtema 1 kelas 5 SDN Lombang Dajah 1 yang efektif

dilihat dari hasil belajar dan lembar observasi aktivitas guru dan siswa.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

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

1. Produk multimedia interaktif berupa aplikasi *software* berupa multimedia interaktif yang dikemas dalam bentuk *software* sehingga produk akan lebih *fleksibel* untuk digunakan siswa, baik di rumah maupun di sekolah.
2. Multimedia interaktif dalam pembelajaran tematik ini menyajikan sebuah isi program pembelajaran yang dirancang berdasarkan materi tematik dan karakteristik pembelajaran tematik yaitu aktif, menarik dan menyenangkan.
3. Multimedia interaktif juga dapat memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk dapat memilih materi yang ingin dipelajari dulu.
4. Multimedia interaktif ini dilengkapi dengan simulasi dan soal-soal latihan sehingga siswa dapat mengevaluasi materi yang telah dipelajarinya.
 - 1). Komponen yang akan disajikan dalam media ini diantaranya adalah :
 - a) Dari segi layar pembuka, berisi judul tema.
 - b) Dari segi tampilan menu terdapat:
 - c) Petunjuk media
 - d) Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator serta Tujuan Pembelajaran
 - e) Materi yang berisi video dan teks
 - f) Simulasi mengenai materi
 - g) Evaluasi berisi soal soal latihan

h) Profil Pengembang

2). Dapat diakses melalui computer/PC dan *handphone* dengan Spesifikasi minimal *handphone* yang diperlukan untuk dapat menjalankan aplikasi multimedia interaktif dengan baik antara lain :

a) *Handphone* dengan sistem operasi *android*

b) RAM (*Random Acces Memory*) minimal 512 MB

c) ROM (*Read Only Memory*) minimal 8 GB

d) Versi *andorid* minimal 4.3(*Jelly Bean*)

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Batas penelitian pengembangan multimedia interaktif ini adalah sebagai berikut :

1. Media ini terbatas pada kurikulum 2013 pada Tema Panas dan Perpindahannya, Subtema Suhu Dan Kalor Pada Pembelajaran 1.
2. Media ini hanya memfokuskan pada kemampuan pemahaman siswa
3. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki keterbatasan yang hanya diuji cobakan pada kelas V dan hanya satu sekolah yaitu di SDN Lombang Dajah 1 Blega.
4. Tidak melakukan produksi masal dikarenakan terbatasnya biaya dan waktu.

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini penting dilakukan sebagai upaya memberikan perbaikan dan inovasi baru pada media pembelajaran tematik agar menarik minat belajar siswa, dan pemahaman materi dalam proses pembelajaran. Penjelasan lain mengenai pentingnya penelitian dan

pengembangan adalah sebagai berikut.

1. Bagi siswa, sebagai sarana alat bantu pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan semangat dan antusiasme belajar siswa, siswa lebih aktif, meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan komputer, selain itu juga memberikan pengalaman belajar yang baru bagi siswa.
2. Bagi guru, sebagai alat bantu memberikan masukan dalam upaya pemanfaatan media pembelajaran media pembelajaran dalam proses belajar, menambah wawasan guru tentang alternatif media pembelajaran yang bermanfaat untuk mendukung proses pembelajaran.
3. Bagi sekolah, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang dikembangkan sekolah dan untuk lebih mengembangkan saran dan prasarana di sekolah.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah penelitian bertujuan untuk menjelaskan makna yang sedang diteliti. Oleh karena itu, definisi operasional merupakan definisi yang di buat berdasarkan definisi konseptual yang merupakan pernyataan. Sebagai upaya untuk menghindari salah pengertian dalam pengembangan media ini, maka perlu di jelaskan definisi operasional, yang perlu di jelaskan didalam pengembangan ini yaitu :

1. Pembelajaran Tematik memiliki karakteristik yang berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung kepada siswa, tidak begitu jelasnya pemisahan mata pelajarannya, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran., bersifat fleksibel, hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat, dan kebutuhan

siswa.

2. Media pembelajaran merupakan sarana penyalur pesan dan informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar.
3. Multimedia Interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, audio, video, dengan menggunakan alat yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.