

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sehingga pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan serta membentuk sikap dan kepercayaan pada peserta didik, dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. proses pembelajaran yang baik adalah dimana ilmu yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik terjadi timbal balik dari peserta didik kepada pendidik.

Dalam Proses pembelajaran apabila terdapat interaksi edukatif antara pendidik dan peserta didik , maka akan terjadi komunikasi antara guru dan peserta didik yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Menurut Hanafi dkk (2018:145) mengatakan bahwa agar pembelajaran yang dilakukan guru berhasil dalam upaya pembentukan peserta didik yang berkualitas, maka guru dituntun untuk mengembangkan sistem komunikasi yang efektif dalam proses pembelajaran. Komunikasi yang efektif dalam pembelajaran merupakan proses transformasi pesan berupa ilmu pengetahuan dan teknologi dari guru kepada peserta didik yang bertujuan agar peserta didik mampu memahami pesan yang diberikan pendidik. Proses pembelajaran dapat berhasil dengan baik, sebaiknya peserta didik diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang

digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, maka semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Dengan demikian peserta didik diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan.

Media pembelajaran merupakan sarana yang tepat dalam proses pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami pesan yang diberikan oleh pendidik. Hamalik (dalam Arsyad,2014:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan mengalami kemajuan mengikuti perkembangan zaman.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri Kedali kecamatan Pucuk Kabupaten Lamongan pada tanggal 1 Oktober 2021 jumlah keseluruhan siswa kelas II SD Negeri Kedali Lamongan adalah 16 siswa, terdiri dari 5 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki. Menurut keterangan guru kelas II dalam kondisi normal di sekolah SD Negeri Kedali pembelajaran yang dilakukan guru lebih banyak berpaku pada buku tematik. Pembelajaran yang hanya berpaku pada buku tematik akan membuat peserta didik kesulitan dalam memahami pembelajaran yang disampaikan. Siswa kelas II di SD Negeri Kedali kerap merasa bosan dan cenderung tidak ingin diam karena pembelajaran dianggap monoton. Pembelajaran yang monoton

memiliki dampak yang tidak baik untuk perkembangan belajar siswa, karena jika siswa sudah merasa bosan atau tidak tertarik lagi dengan pembelajaran maka akan semakin malas untuk belajar. Sehingga diharapkan guru dapat memberikan inovasi dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran di kelas II sesekali menggunakan media gambar saja. Sedangkan muatan yang dipadukan dalam pembelajaran tematik tidak hanya satu muatan saja. Dengan muatan mata pelajaran yang banyak, guru hanya mampu menyediakan media secara terbatas dan belum menggunakan media pembelajaran yang khusus untuk pembelajaran tematik yang dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik.

Selain itu, guru di SD Negeri Kedali masih belum memanfaatkan teknologi informasi sebagai media pembelajaran dengan baik. Guru hanya bisa memanfaatkan teknologi informasi sederhana seperti aplikasi *Whatsapp*. Sedangkan dalam kondisi pada saat adanya pandemi virus Covid-19 membuat pembelajaran terpaksa dilakukan secara berbeda untuk mengantisipasi terjadinya penyebaran virus Covid-19 apabila pembelajaran tetap dilaksanakan secara langsung atau tatap muka. Dalam kondisi tersebut membuat sekolah harus menerapkan pembelajaran di rumah masing-masing. Hal ini membuat guru harus memikirkan kembali cara terbaik untuk melaksanakan pembelajaran, sehingga guru dan peserta didik tetap aman di rumah masing-masing serta peserta didik masih dapat belajar materi pembelajaran dan mampu memahami materi pembelajaran dengan baik meskipun dengan cara yang berbeda.

Angket yang disebar pada tanggal 1 Oktober 2021 berdasarkan hasil angket yang di berikan kepada siswa kelas II, 15 siswa menyatakan bisa membaca dan 1 siswa tidak bisa membaca. dari jumlah siswa kelas II semua siswa menyukai apabila pembelajaran dilakukan sambil bermain. Dan semua siswa kelas II sudah memiliki *Smartphone* dirumah masing-masing, baik milik pribadi maupun masih dengan orang tuanya dan sudah bisa mengoperasikannya. 13 dari 16 siswa SD Negeri Kedali lebih menyukai belajar dirumah karena mereka dapat belajar menggunakan *Smartphone*. Hal ini sebelumnya karena sekolah telah menerapkan pembelajaran dirumah masing-masing. Akan tetapi Menurut penuturan guru, belajar dari rumah yang dilaksanakan sekolah SD Negeri Kedali hanya dilakukan melalui *Whatsapp* saja. Guru mengirimkan tugas kemudian siswa mengirimkan jawaban kepada guru melalui aplikasi *Whatsapp*. pembelajaran yang dilakukan menggunakan aplikasi *Whatsapp* saja membuat siswa kurang memahami materi yang diajarkan, karena guru tidak bisa menjelaskan materi pembelajaran seperti dalam lingkungan kelas seperti biasanya. Seluruh siswa menyatakan senang belajar disekolah sedangkan mengenai kesulitan blajar tematik sebanyak 7 siswa menyatakan kesulitan belajar tematik dan 9 siswa tidak kesulitan.

Dari masalah tersebut peneliti memberikan solusi agar pembelajaran dapat dilaksanakan secara aman dan peserta didik tetap dapat memahami materi pembelajaran dengan baik. Pemanfaatan teknologi seperti *Smartphone* dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar terutama dalam kondisi darurat . *Smartphone* dapat mengimplementasikan berbagai bentuk multimedia seperti halnya komputer, hanya saja keunggulannya adalah

smartphone memiliki mobilitas tinggi dan dapat dioperasikan secara lebih efektif. Dengan menggunakan *Smartphone*, peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran dengan aman di rumah masing-masing pada masa pandemi virus Covid-19. Apabila pembelajaran dilaksanakan di lingkungan sekolah, maka dapat menjadi pengalaman kepada peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran tematik menggunakan teknologi.

Salah satu contoh pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik adalah dalam bentuk multimedia interaktif berbasis android. Pengembangan Multimedia Interaktif Dobinu *Smart* Berbasis Android dapat menjadi alternatif yang menarik untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran kepada siswa. Tema 7 Kebersamaan Subtema 1 Pembelajaran 1 pada kelas II sekolah dasar memuat tiga mata pelajaran, yaitu Bahasa Indonesia, Matematika dan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Materi yang terdapat dalam tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 pada kelas II tersebut akan dituangkan dalam satu media pembelajaran berjenis multimedia interaktif berbasis android. Pemilihan 1 Pembelajaran pada media yang akan dikembangkan karena agar peserta didik lebih fokus dalam mempelajari materi dalam multimedia interaktif. Anak SD kelas rendah masih memandang sesuatu sebagai satu keutuhan, mereka belum bisa memisahkan suatu konsep ke bagian demi bagian, sehingga akan lebih baik apabila multimedia interaktif yang akan dikembangkan dibuat lebih spesifik, maka tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik.

Penelitian sebelumnya pernah dilakukan oleh Diputra (2016) dalam jurnal pendidikan Indonesia dengan judul “Pengembangan Multimedia

Pembelajaran Tematik Integratif untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” . Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh dari ahli media pembelajaran mendapatkan skor total sebesar 97 dengan presentase 88.18% dan berkualifikasi baik.. Hasil uji kelompok terbatas diperoleh rata-rata skor sebesar 96.28 dengan presentase 83% berkualifikasi baik.

Penelitian yang sama pernah dilakukan oleh Rahmah dan Een (2020) dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Tematik 1 Tema 7 Kelas 1 Sekolah Dasar”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penelitian dapat diterima dengan baik terbukti dengan jumlah persentase dari materi pada pengembangan multimedia pembelajaran ini sudah sesuai dengan silabus sebesar 86%. Dan tampilan media pembelajaran animasi flash menarik dengan jumlah persentase sebesar 73%. Hal ini dapat dikatakan penelitian dalam pembuatan aplikasi pembelajaran interaktif dengan macromedia flash dapat diterima cukup baik.

Penelitian yang sama juga pernah dilakukan oleh Ulfa (2020) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Android pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD/MI. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengembangan aplikasi berbasis android telah diujikan melalui angket validasi ahli bahasa dengan persentase sebesar 85 % dengan kategori “sangat layak”. Ahli media memperoleh persentase sebesar 89% dengan kategori “sangat layak”. Ahli materi memperoleh persentase sebesar 89% dengan kategori “sangat layak”. Dan uji respon pendidik memperoleh persentase sebesar 87% dengan kategori “ sangat layak”. Hasil uji coba kelompok kecil yang melibatkan 12 peserta didik MIN 7 Bandar Lampung , memperoleh

persentase rata-rata persentase sebesar 86% dengan kategori “sangat layak”. Uji coba kelompok besar melibatkan 24 peserta didik di SDN Margadadi Lampung Selatan, memperoleh persentase rata-rata persentase sebesar 83 % dengan kategori “sangat layak”.

Atas dasar pemikiran tersebut pengembang semakin yakin untuk memilih mengembangkan media pembelajaran pada Tema 7 Kebersamaan Subtema 1 Pembelajaran 1. Pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dapat digunakan sebagai alternatif yang dapat dimanfaatkan untuk memudahkan peserta didik dalam menerima pesan yang disampaikan oleh pendidik dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pada kelas II di SD Negeri Kedali Lamongan. Pengembang juga telah memastikan dengan cara mewawancarai guru dan meminta izin kepada kepala sekolah untuk membawa handphone android ke sekolah dengan catatan hanya untuk keperluan pembelajaran pemberian nama “Dobinu Smart” karena muatan yang erdapat pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 yaitu dari kata “Dongeng Binatang, Pecahan dan Bunyi” . Berdasarkan penjabaran latar belakang diatas, maka pengembang menarik sebuah judul untuk dikembangkan yaitu “ Pengembangan Multimedia interaktif Dobinu *Smart* Berbasis Android untuk Siswa Kelas II SD Negeri Kedali Lamongan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan multimedia interaktif Dobinu *smart* berbasis android untuk siswa kelas II SD Negeri Kedali Lamongan ?
2. Bagaimana Keefektifan multimedia interaktif Dobinu *smart* berbasis android untuk siswa kelas II SD Negeri Kedali Lamongan ?
3. Bagaimana kemenarikan multimedia interaktif Dobinu *smart* berbasis android untuk siswa kelas II SD Negeri Kedali Lamongan ?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui Kevalidan multimedia interaktif Dobinu *smart* berbasis android untuk siswa kelas II SD Negeri Kedali Lamongan apabila ditinjau dari angket validator ahli.
2. Mengetahui Keefektifan multimedia interaktif Dobinu *smart* berbasis android untuk siswa kelas II SD Negeri Kedali Lamongan apabila ditinjau dari hasil observasi aktivitas guru, observasi aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.
3. Mengetahui Kemenarikan multimedia interaktif Dobinu *smart* berbasis android untuk siswa kelas II SD Negeri Kedali Lamongan apabila ditinjau dari hasil angket respon siswa.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk Pengembangan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut :

- 1) Multimedia interaktif Dobinu *smart* berbasis android ini dikhususkan untuk kelas II Tema 7 Kebersamaan Subtema 1 Pembelajaran 1.
- 2) Pengoperasian multimedia interaktif Dobinu *smart* berbasis android ini menggunakan *Smart phone*.
- 3) Multimedia interaktif Dobinu *smart* berbasis android ini menggunakan aplikasi Animate dengan Adobe Air
- 4) Multimedia interaktif Dobinu *smart* berbasis android pada kelas II memuat tiga mata pelajaran, yaitu Bahasa Indonesia dengan materi dongen binatang / fabel, Matematika dengan materi pecahan setengah dan SBdP dengan materi bunyi kuat dan bunyi lemah.
- 5) Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia yang mudah dipahami.
- 6) Tampilan media menggunakan kombinasi gambar, teks, audio, video, dan animasi.
- 7) Terdapat evaluasi untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi pada kelas II Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan produk Multimedia interaktif Dobinu *Smart* Berbasis Android ini memiliki beberapa batasan antara lain :

1. Pengembangan multimedia interaktif dobinu *smart* berbasis android hanya dikembangkan untuk siswa kelas II Sekolah Dasar.

2. Pengembangan multimedia interaktif *dobinu smart* berbasis android ini hanya mengambil subyek penelitian pada kelas II SD Negeri Kedali Lamongan.
3. Pengembangan multimedia interaktif *dobinu smart* berbasis android digunakan pada materi kelas II tema 7 subtema 1 pembelajaran 1.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

1. Bagi Siswa

Mempermudah peserta didik dalam menerima pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat memberi rangsangan kepada siswa untuk mempelajari hal baru dan mengaktifkan respon siswa.

2. Bagi Guru

Mempermudah guru ketika menyampaikan pesan/informasi yang terdapat pada materi Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1. Selain itu dapat memotivasi pendidik untuk meningkatkan kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam meningkatkan kreativitas guru dan prestasi belajar siswa serta sebagai tolak ukur serta acuan dalam meningkatkan ilmu berbasis teknologi.

4. Bagi pengembang

Penelitian pengembangan memiliki perananan penting bagi peneliti yaitu dapat digunakan sebagai referensi dan acuan untuk menambah wawasan dan pengalaman peneliti pada saat mengembangkan multimedia interaktif berbasis android.

G. Definisi Istilah

Dalam penelitian definisi istilah disampaikan secara langsung, dalam arti tidak diuraikan asal-usul, definisi istilah lebih dititikberatkan pada pengertian yang diberikan oleh peneliti berdasarkan kajian teoritik (pinton dkk). Terdapat beberapa istilah-istilah yang perlu didefinisikan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar.

2. Multimedia Pembelajaran

Multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai sistem komunikasi interaktif berbasis komputer dalam suatu penyajian secara terintegrasi yang digunakan dalam pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media atau alat bantu pengajaran dan pembelajaran.

3. Multimedia Interaktif Dobinu *Smart*

Dobinu *Smart* adalah nama yang digunakan dalam multimedia interaktif berbasis android. Kata *Dobinu* adalah singkatan dari kata *Dongeng Binatang, Pecahan dan Bunyi* yang terdapat pada materi kelas II tema 7 subtema 1 pembelajaran 1, sedangkan kata *Smart* dalam bahasa Inggris berarti pintar.