

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan tidak pernah lepas dari kehidupan manusia karena Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi seseorang sehingga pendidikan mempengaruhi pertumbuhan manusia. Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pendidikan saat ini semakin berkembang khususnya dalam era globalisasi yang dapat memberi pengaruh kepada proses pembentukan generasi bangsa untuk menghadapi permasalahan-permasalahan yang berkembang pada zaman tersebut. Kemajuan teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja secara baik serta memungkinkan penyelesaian dilaksanakan secara cepat, tepat dan akurat.

Pembelajaran yang bermutu adalah harapan bagi banyak pihak, baik dari pihak pemerintah, pihak orang tua maupun siswa itu sendiri. Menurut (Anitah W., 2014) pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan. Kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai tujuan pembelajaran yang akan memperoleh pengetahuan ketrampilan, mempunyai sikap yang terpuji serta baik sehingga bisa menjadi bekal untuk generasi yang dapat

mengubah dunia pendidikan lebih maju dari sebelumnya. Pembelajaran yang terdapat di sekolah saat ini sudah tidak menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan tetapi menggunakan Kurikulum 2013.

Kurikulum merupakan wujud penyempurnaan kurikulum yang berbasis karakter sekaligus berbasis kompetensi, dan diberlakukan secara berangsur-angsur tahun ajaran 2017/2018, yakni pada jenjang pendidikan dasar. Sebuah acuan yang akan menentukan arah pendidikan (Mulyasa, 2018). Kurikulum 2013 menekankan pembelajaran tematik menjadi sebuah tuntutan dan kebutuhan pokok dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar. Pembelajaran tematik memiliki satu tema aktual, dekat dengan dunia siswa, dan ada kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Tema berperan sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran dengan memadukan berbagai standar kompetensi dan kompetensi dasar dari beberapa muatan pelajaran sekaligus. Proses pembelajaran tematik menekankan siswa secara aktif, menantang, dan menyenangkan. Meskipun pembelajaran tematik menuntut proses pembelajaran berpusat pada siswa, namun peranan guru masih sangat penting dalam merancang pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 18 Januari 2022 di SDN Simokerto I/134 Surabaya menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan monoton karena guru menggunakan media pembelajaran sederhana berupa gambar untuk proses pembelajaran. Dampaknya membuat peserta didik menjadi bosan, tidak bersemangat dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hasil dari wawancara dengan guru kelas V menyatakan bahwa saat pembelajaran guru jarang menggunakan media. Guru kadang menggunakan media terbatas berupa gambar, buku guru dan buku siswa. Waktu

yang dimiliki oleh guru terbatas dan kurang kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran untuk menciptakan sesuatu yang menarik perhatian peserta didik. Hasil wawancara menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik pada tema 7 subtema 1 menunjukkan data rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik masih banyak dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar (KKM=70) adalah sebanyak 12 siswa dengan presentase 44,44% sedangkan siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar sebanyak 15 siswa dengan presentase 55,56%.

Hasil wawancara dengan guru menjelaskan bahwa sarana dan prasarana di SDN Simokerto I/134 Surabaya sudah cukup lengkap salah satunya adalah laboratorium komputer, tetapi dalam masa pandemi semua kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring. Oleh karena itu, laboratorium komputer tidak dipergunakan selama masa pandemi. Setelah pembelajaran dilakukan secara tatap muka, guru belum memanfaatkan laboratorium komputer untuk membantu keberhasilan proses pembelajaran.

Hal tersebut dibuktikan dengan pernyataan dari angket kebutuhan peserta didik kelas V SDN Simokerto I/134 Surabaya dimana sebesar 88,89% peserta didik mengungkapkan bahwa guru jarang menggunakan fasilitas komputer dalam membantu proses pembelajaran. 85,19% peserta didik tertarik menggunakan media pembelajaran. 92,59% peserta didik menyukai pembelajaran menggunakan media gambar, video, audio, dan animasi. 90,74% peserta didik dapat mengoperasikan komputer.

Berdasarkan hasil paparan diatas, maka dapat disimpulkan permasalahan yang ada pada proses pembelajaran di SDN Simokerto I/134 Surabaya adalah

keterbatasan penggunaan media pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan. Keterbatasan tersebut membuat peserta didik kurang bersemangat dan merasa bosan saat pembelajaran. Guru merasa sulit menjelaskan tentang sejarah peristiwa kebangsaan masa penjajahan dan belum tersedianya multimedia interaktif di SDN Simokerto I/134 Surabaya dengan multimedia interaktif yang menarik dan menyenangkan akan meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga mampu memahami materi dan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru akan tercapai.

Perkembangan zaman yang didukung oleh ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang pesat, sehingga dapat mempengaruhi dunia pendidikan untuk mengikuti arus zaman. Dalam proses pengembangan teknologi informasi sangat diperlukan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Teknologi memiliki banyak manfaat bagi penggunanya dalam mentransfer informasi, pengetahuan, pengalaman kepada orang lain dengan ini seharusnya guru dapat memanfaatkan teknologi sehingga dapat menjadi fasilitas dalam penyampaian tujuan pembelajaran terhadap peserta didik. Pembelajaran berbasis teknologi bukan hanya dapat membantu siswa dalam memahami suatu materi, tapi juga dapat melatih dan mengembangkan diri siswa dalam menggunakan teknologi secara tepat guna. Multimedia interaktif mengintegrasikan media berbentuk gambar, teks, animasi, audio, dan video dalam satu program sehingga memungkinkan semua siswa dengan tipe belajar yang berbeda-beda serta memungkinkan siswa dapat mencerna materi dengan mudah sesuai dengan kemampuan dan gaya belajarnya (Limbong, 2020).

Terdapat penelitian yang dilakukan oleh Kuncahyono, Sudarmiatin (2018) dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Indahnya Negeriku Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Hasil penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan pada pembelajaran tematik menunjukkan bahwa produk multimedia Interaktif memperoleh 81,5% valid. Hasil Uji coba lapangan untuk kepraktisan memperoleh hasil 87,15% dengan kriteria praktis. Kemenarikan memperoleh hasil 92,6% dengan kriteria menarik. Berdasarkan uji t berpasangan, multimedia interaktif tematik indahnya negeriku efektif digunakan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Sintya (2020) dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. Hasil penelitian didapatkan bahwa produk sangat valid dengan rata-rata presentase 89,9%, sangat praktis dengan rata-rata presentase 94,5%, sangat menarik dengan rata-rata 96%. Keefektifan produk menunjukkan bahwa produk dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal itu dibuktikan dengan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan perbedaan rata-rata 11,87. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa multimedia interaktif efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Suparmini (2021) dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata aktivitas belajar mengalami peningkatan dari 52 menjadi 90 dengan kategori sangat aktif. Hasil belajar dinyatakan meningkat menunjukkan kenaikan rata-rata daya serap 7% dan pada ketuntasan belajar mengalami kenaikan sebesar 37%.

Berdasarkan latar belakang dan paparan permasalahan diatas, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif PERANMAPEN Pada Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Subtema 1 Kelas V SDN Simokerto I/134 Surabaya”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan pengembangan multimedia interaktif PERANMAPEN pada tema 7 peristiwa dalam kehidupan subtema 1 kelas V SDN Simokerto I/134 Surabaya ditinjau dari validasi ahli?
2. Bagaimana keefektifan pengembangan multimedia interaktif PERANMAPEN pada tema 7 peristiwa dalam kehidupan subtema 1 kelas V SDN Simokerto I/134 Surabaya ditinjau dari hasil belajar peserta didik, aktivitas guru dan aktivitas peserta didik?
3. Bagaimana kemenarikan pengembangan multimedia interaktif PERANMAPEN pada tema 7 peristiwa dalam kehidupan subtema 1 kelas V SDN Simokerto I/134 Surabaya ditinjau dari hasil angket respon guru dan peserta didik?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Dilihat dari rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian pengembangan adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan multimedia interaktif PERANMAPEN pada tema 7 peristiwa dalam kehidupan subtema 1 kelas V SDN Simokerto I/134 Surabaya yang valid ditinjau dari validasi ahli.
2. Untuk mengembangkan multimedia interaktif PERANMAPEN pada tema 7 peristiwa dalam kehidupan subtema 1 kelas V SDN Simokerto I/134 Surabaya yang efektif ditinjau dari hasil belajar peserta didik, aktivitas guru dan aktivitas peserta didik.
3. Untuk mengembangkan multimedia interaktif PERANMAPEN pada tema 7 peristiwa dalam kehidupan subtema 1 kelas V SDN Simokerto I/134 Surabaya yang menarik ditinjau dari hasil angket respon guru dan peserta didik.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

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

1. Penggunaan multimedia interaktif ini memerlukan komputer dalam pengaplikasiannya.
2. Pembuatan multimedia interaktif menggunakan *software unity*.
3. Memiliki kombinasi suara, teks, gambar dan animasi.
4. Memiliki tampilan yang menarik dengan gambar atau animasi sesuai dengan materi.
5. Multimedia interaktif ini memuat materi pelajaran yang ada pada tema 7 subtema 1. Materi yang termuat di tema 7 adalah sebagai berikut.

a. Ilmu Pengetahuan Alam

Materi yang akan dipelajari peserta didik yakni mengenai perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari, peserta didik melakukan percobaan kalor pada benda.

b. Ilmu Pengetahuan Sosial

Materi yang akan dipelajari peserta didik yakni mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

c. Bahasa Indonesia

Materi yang akan dipelajari peserta didik yakni mengenai teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.

d. Pendidikan Kewarganegaraan

Materi yang akan dipelajari peserta didik yakni mengenai mensyukuri keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.

e. SBdP

Materi yang akan dipelajari peserta didik yakni mengenai memahami tangga nada dan menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Adapun keterbatasan penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut.

1. Multimedia interaktif PERANMAPEN hanya bisa digunakan dengan bantuan komputer, sehingga hanya sekolah yang memiliki laboratorium komputer.
2. Pemanfaatan multimedia interaktif PERANMAPEN terbatas pada pembelajaran kurikulum 2013 Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.
3. Multimedia Interaktif PERANMAPEN yang dikembangkan terfokus pada hasil belajar kognitif peserta didik yang mana terdapat soal evaluasi berupa soal pilihan ganda.
4. Uji coba pengembangan hanya dibatasi pada siswa kelas V SDN Simokerto I/134 Surabaya.

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan multimedia interaktif PERANMAPEN pada tema 7 peristiwa dalam kehidupan kelas V sekolah dasar adalah sebagai berikut.

1. Bagi sekolah

Dapat menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dalam pembelajaran tematik dengan mengoptimalkan sarana dan prasarana yang terdapat di sekolah, serta sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar setiap siswa, sehingga digunakan secara maksimal di sekolah.

2. Bagi guru

Memberikan wawasan kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif agar pembelajaran lebih menarik dan tujuan pembelajaran tercapai.

3. Bagi siswa

Membantu siswa untuk lebih aktif lagi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, memudahkan siswa untuk memahami sebuah pembelajaran, dan mengurangi rasa bosan saat pembelajaran berlangsung.

4. Bagi peneliti

Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi dalam melakukan penelitian dan pengembangan baru sehingga menghasilkan media pembelajaran yang tepat dan bermanfaat sebagai bentuk kepedulian dalam dunia pendidikan.

G. Definisi Istilah

Istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan multimedia interaktif ini sebagai berikut.

1. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi selama proses pembelajaran, sehingga merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar.
2. Multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang bisa di operasikan oleh para penggunanya, dimana pengguna tersebut sudah bisa memilih apa yang ingin dilakukan untuk menuju ke proses selanjutnya.

3. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan beberapa pembelajaran menjadi satu kesatuan untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa.
4. Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan adalah materi belajar untuk kelas V semester genap.