

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran bagi peserta didik agar secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Darmadi:2019). Agar sumber daya manusia yang dihasilkan berkualitas maka pendidikan perlu terencana dengan baik, sehingga dibutuhkan proses pembelajaran yang tepat.

Hariyanto, (2020) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu proses belajar mengajar yang berperan dalam menentukan keberhasilan belajar yang dicapai siswa. Pada saat proses pembelajaran ada kegiatan timbal balik antara siswa dengan guru untuk mengarah ke tujuan yang lebih baik. Efektif dan tidaknya kegiatan pembelajaran yang berlangsung akan mempengaruhi dalam keberhasilan pencapaian tujuan. Peran guru dalam proses pembelajaran yaitu membimbing, mendorong serta memberikan fasilitas belajar dalam mencapai tujuan. Pada saat proses pembelajaran guru mempunyai tugas penting untuk mengembangkan peserta didik. Kegiatan pembelajaran yang berkualitas merupakan tanggung jawab guru. Agar mempermudah penyampaian proses pembelajaran guru dapat menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik di kelas (Arsyad dalam Ibda: 2017). Media pembelajaran dalam proses belajar memiliki manfaat menarik perhatian sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga mudah dipahami oleh siswa dan mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sebagai penyampaian pesan pembelajaran yang sulit untuk dikemukakan dalam pembelajaran. Oleh sebab itu media pembelajaran mampu membuat pembelajaran menjadi efektif.

Saat ini perkembangan teknologi sudah sangat pesat dan menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia. Perkembangan teknologi mempengaruhi berbagai aspek salah satunya dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Sekarang ilmu pengetahuan dan teknologi sudah berkembang pesat, siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja. Guru harus mampu meningkatkan keterampilan dalam menggunakan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Pada masa sekarang ini proses pembelajaran tidak tergantung pada guru sebagai sumber belajar akan tetapi siswa dapat mencari informasi untuk mendapatkan ilmu dan pengetahuan (Lestari: 2018)

Menurut Lestari, (2020) menyatakan bahwa multimedia adalah gabungan berbagai media (format file) dari suara, teks, maupun video yang di integrasikan ke dalam komputer untuk disimpan kemudian diolah dan disajikan dalam komputer. Dalam multimedia interaktif, interaksi dengan multimedia

memungkinkan pembelajaran yang aktif karena pengguna tidak saja melihat atau mendengar tetapi juga melakukan sesuatu seperti memberikan respon terhadap pertanyaan atau aktif dalam simulasi yang disediakan. Sedangkan android merupakan sebuah sistem operasi yang memberikan kebebasan kepada *developer* untuk mengembangkan sebuah aplikasi, sehingga membantu pengguna *handphone* berbasis android untuk dapat menikmati beragam aplikasi (Maiyana: 2018). Multimedia interaktif berbasis android dalam penggunaannya dibantu oleh *handphone*. Penggunaan *handphone* sebagai media pembelajaran akan mempermudah siswa karena dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.

Berdasarkan hasil observasi kelas V SDN Brumbun pada tanggal 3 Januari 2022 proses pembelajaran yang dilakukan ceramah yaitu guru menjelaskan materi yang terdapat di dalam buku tema kemudian siswa mengerjakan soal yang terdapat di buku tema tersebut. Hal tersebut membuat siswa kurang semangat dan terdapat siswa yang tidak mendengarkan serta memperhatikan penjelasan guru. Media yang pernah digunakan guru berupa media gambar. Peneliti juga melakukan penyebaran angket kebutuhan siswa. Hasil yang diperoleh yaitu seluruh siswa mengungkapkan telah memiliki *handphone android* dan dapat mengoperasikannya. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V karena adanya pandemi COVID-19 kegiatan pembelajaran dilakukan secara *daring* dan tatap muka secara kelompok. Kegiatan pembelajaran tatap muka yang dilaksanakan terdapat pembatasan waktu, membuat guru kesulitan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Pada tema 9 subtema 1 terdapat muatan pembelajaran IPA materi zat tunggal dan zat campuran sehingga perlu adanya video penjelasan terkait materi tersebut.

Penelitian yang dilakukan sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Maulidta (2018) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* untuk Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas III SD. Hasil penelitian yang dilakukan Maulidta menunjukkan valid, praktis, dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran. Hasil validasi ahli materi memperoleh 87,69% (kategori sangat baik). Validasi ahli media memperoleh 84% (kategori sangat baik). Hasil uji coba produk awal mendapatkan kenaikan nilai rata-rata sebesar 25% dan memperoleh rata-rata nilai pre-test 61,5 naik saat post-test menjadi 87,5. Hasil angket siswa memperoleh skor 97% serta hasil uji kepraktisan memperoleh 89,39% (kategori sangat baik). Kelemahan dari produk yang dikembangkan oleh Maulidta yaitu media pembelajaran interaktif yang dikembangkan berbasis komputer sehingga pengguna perlu memiliki keahlian khusus dalam pengoperasian komputer, media pembelajaran interaktif yang dikembangkan hanya fokus pada memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu menulis teks eksposisi. Penelitian selanjutnya akan mengembangkan multimedia interaktif ZATUZAPUR yaitu multimedia interaktif berbasis android sehingga siswa dapat menggunakannya kapan saja dan dimana saja. ZATUZAPUR berisi materi tema 9 subtema 1 pembelajaran 1 muatan IPA tentang materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan campuran) dan Bahasa Indonesia tentang informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak. Multimedia interaktif yang peneliti kembangkan akan dibuat semenarik mungkin dengan adanya gambar, teks, audio dan video sehingga membantu siswa memahami materi.

Berdasarkan paparan di atas peneliti mengembangkan media yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif ZATUZAPUR Berbasis Android pada Tema 9 Subtema 1 Kelas V SD”

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah penelitian dan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana megembangkan multimedia interaktif ZATUZAPUR (Zat Tunggal dan Zat Campuran) berbasis android pada tema 9 subtema 1 yang valid sebagai media pembelajaran di kelas V SDN Brumbun?
2. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif ZATUZAPUR (Zat Tunggal dan Zat Campuran) berbasis android pada tema 9 subtema 1 yang efektif sebagai media pembelajaran di kelas V SDN Brumbun?
3. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif ZATUZAPUR (Zat Tunggal dan Zat Campuran) berbasis android pada tema 9 subtema 1 yang menarik sebagai media pembelajaran di kelas V SDN Brumbun?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun tujuan penelitian dan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Megembangkan multimedia interaktif ZATUZAPUR (Zat Tunggal dan Zat Campuran) berbasis android pada tema 9 subtema 1 yang valid sebagai media pembelajaran di kelas V SDN Brumbun.

2. Mengembangkan multimedia interaktif ZATUZAPUR (Zat Tunggal dan Zat Campuran) berbasis android pada tema 9 subtema 1 yang efektif sebagai media pembelajaran di kelas V SDN Brumbun.
3. Mengembangkan multimedia interaktif ZATUZAPUR (Zat Tunggal dan Zat Campuran) berbasis android pada tema 9 subtema 1 yang menarik sebagai media pembelajaran di kelas V SDN Brumbun.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif ZATUZAPUR (Zat Tunggal dan Zat Campuran) berbasis android untuk pembelajaran pada materi tema 9 Benda-Benda di Sekitar Kita subtema 1 Benda Tunggal dan Campuran pembelajaran 1 pada muatan Bahasa Indonesia dan IPA kelas V
2. Multimedia interaktif ZATUZAPUR menggunakan bahasa Indonesia
3. Multimedia interaktif ZATUZAPUR berisi konten dalam bentuk gambar, teks, video dan audio.
4. ZATUZAPUR dikembangkan menggunakan salah satu model multimedia interaktif yaitu tutorial.
5. Multimedia interaktif ZATUZAPUR dikemas dalam bentuk aplikasi sehingga dapat di install di *handphone* android serta mudah untuk digunakan dimana saja dan kapan saja.
6. Pada menu multimedia interaktif berbasis android ini terdiri dari: informasi yang berisi KI, KD, indikator, serta tujuan; petunjuk yang berisi penjelasan

dari tombol-tombol yang ada dalam aplikasi; pengaturan yang berisi menyalakan dan mematikan suara; materi berisi materi pembelajaran; kuis berisi soal-soal dari materi yang telah dipelajari; dan profil yang berisi biodata pengembang.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan dalam penelitian pengembangan pada produk yang dihasilkan sebagai berikut :

1. Penelitian hanya dilakukan pada siswa kelas V SDN Brumbun di Ds. Brumbun, Kec. Wungu, Kab. Madiun dengan menggunakan multimedia interaktif ZATUZAPUR.
2. Multimedia interaktif ZATUZAPUR (Zat Tunggal dan Zat Campuran) berbasis android terbatas pada tema 9 Benda-Benda di Sekitar Kita subtema 1 Benda Tunggal dan Campuran pembelajaran 1 pada muatan Bahasa Indonesia dan IPA kelas V.
3. Produk yang dihasilkan yaitu berupa media pembelajaran multimedia interaktif berbentuk aplikasi yang dapat digunakan di *handphone* .

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

1. Bagi Siswa
 - a. Menjadikan siswa termotivasi dalam belajar sehingga siswa mudah dalam memahami materi dan tidak merasa bosan dalam belajar
 - b. Membantu peserta didik ketika mengakses materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun

2. Bagi Guru

- a. Membantu guru ketika menyampaikan materi serta menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan
- b. Menambah referensi dan wawasan kepada guru terhadap media pembelajaran yang bermanfaat dan menarik dalam kegiatan pembelajaran tematik

3. Bagi Sekolah

- a. Diharapkan multimedia interaktif berbasis android yang dikembangkan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang ada di sekolah
- b. Media ini diharapkan dapat mewujudkan tujuan sekolah dalam keguruan

4. Bagi Pengembang

- a. Sebagai wawasan dalam membuat multimedia interaktif berbasis android sehingga dapat meningkatkan pengetahuan media pembelajaran
- b. Sebagai sarana untuk mengembangkan pengetahuan baru dan meningkatkan kualitas dalam bidang keguruan khususnya media multimedia interaktif berbasis android.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah berfungsi untuk memberikan pemahaman yang sama dan agar menghindari kesalahan dalam penafsiran, maka diberikan beberapa definisi tentang istilah-istilah yang digunakan pada penelitian yaitu :

1. pembelajaran tematik adalah kegiatan pembelajaran yang memadukan materi pembelajaran dari beberapa mata pelajaran ke dalam satu tema agar kegiatan pembelajaran lebih bermakna bagi siswa.

2. Media pembelajaran yaitu perantara atau pengantar pesan yang digunakan oleh guru atau pendidik untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.
3. Multimedia Interaktif adalah tampilan dari multimedia yang telah dirancang untuk menyampaikan informasi atau pesan dan memiliki interaktivitas kepada penggunanya.