

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar yang sengaja dirancang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan sangat penting bagi kelangsungan kehidupan suatu bangsa, sebab kualitas kehidupan suatu bangsa sangat erat dengan tingkat pendidikan. Undang-undang sistem pendidikan nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 1, pendidikan adalah: “usaha sadar dan 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 diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”. Berdasarkan pernyataan diatas pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sengaja serta tersusun dengan sistematis untuk membina, membantu, memotivasi serta membimbing seseorang untuk mengembangkan segala potensinya sehingga ia mencapai kualitas diri yang lebih baik.

Pada saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi maupun komunikasi memberikan pengaruh didalam berbagai bidang, khususnya bidang pendidikan. Perkembangan tersebut terlihat jelas dengan adanya pembaharuan sistem pendidikan dan pembelajaran saat ini. Multimedia pembelajaran adalah salah satu contoh memanfaatkan pembaharuan perkembangan teknologi di bidang pendidikan. Multimedia pembelajaran membuat proses belajar dan pembelajaran lebih berkembang dan menarik.

Multimedia pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar (Munir, 2012:59). Sedangkan multimedia interaktif merupakan kumpulan dari beberapa media seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi yang bersifat interaktif yang digunakan untuk menyampaikan informasi (Ivers & Ann, 2010:2).

Belajar dan pembelajaran merupakan kegiatan yang sangat penting dalam proses pendidikan. Belajar dapat merubah tingkah laku individu dari yang tidak tahu, menjadi tahu yang mencakup aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik. Belajar merupakan proses yang berlangsung secara terus menerus sepanjang hidup, baik melalui pendidikan formal, informal, maupun melalui pengalaman hidup sehari-hari. Fadlillah (2014:131) berpendapat bahwa istilah pembelajaran berasal dari kata *belajar*, yaitu suatu aktivitas atau proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengukuhkan kepribadian. Oleh karena itu, proses belajar dan pembelajaran harus dijalankan dengan baik agar siswa dapat memperoleh ilmu pengetahuan yang lebih terarah.

Pada proses belajar dan pembelajaran guru memiliki peran yang sangat penting. Selain guru sebagai fasilitator, guru juga harus menciptakan suasana belajar agar lebih menarik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini diharapkan bahwasannya kompetensi yang dimiliki guru dapat membuat proses belajar dan pembelajaran lebih efektif dan selalu mengikuti perkembangan zaman. Pada saat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat, proses pembelajaran tidak lagi dimonopoli oleh adanya kehadiran guru didalam

kelas, siswa dapat belajar dimana dan kapan saja dengan adanya media pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Musfiqon (2012:28) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat bantu fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai prantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Selain itu, media pembelajaran tidak hanya memudahkan pembelajaran, tetapi juga dapat memberikan pengalaman yang semula abstrak menjadi konkret. Guru dalam mengajarkan suatu materi pelajaran pada siswa umumnya selalu bersifat abstrak, agar pesan pembelajaran yang diterima siswa itu tidak abstrak lagi yaitu dengan cara menggunakan media agar pembelajaran yang disampaikan menjadi konkret dan sesuai dengan realita seperti yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari (Fujiyanto, 2016:844). Oleh sebab itu, usaha untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas dengan menggunakan dan memilih media pembelajaran harus sesuai sehingga dapat membantu guru dalam proses pembelajaran.

Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) saat ini menggunakan kurikulum K13 dari yang semula KTSP, perubahan tersebut terjadi akibat hasil pendidikan yang kurang memuaskan dan ingin selalu memperbaiki. UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan adalah salah satu sekolah yang menggunakan kurikulum K13 dari kelas 1 sampai kelas 6. Sejalan dari pernyataan tersebut dalam Kurikulum 2013 program pembelajaran yang dikembangkan adalah tematik dan terpadu, sehingga kegiatan pengembangan kurikulum pada tingkat ini adalah penyusunan dan mengembangkan rencana pembelajaran terpadu (Mulyasa, 2015:81).

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan di UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan pada tanggal 31 Mei 2022 menunjukkan bahwa pada

kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas V adalah kurangnya inovasi dan kreativitas dalam mengolah pembelajaran yang menyenangkan. Guru hanya menggunakan metode ceramah, memakai buku paket, menggunakan papan tulis serta media visual atau gambar untuk membantu dalam kegiatan proses pembelajaran sehingga guru menekan siswa untuk mengingat informasi yang diberikan tanpa memberi sesuatu pengalaman yang menyenangkan, oleh karena itu siswa merasa bosan dan kurang menarik untuk mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan terhadap guru wali kelas V, diketahui bahwa saat mengajar, guru menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab dengan menggunakan alat bantu buku paket dan papan tulis. UPTD SDN Demangan 1 merupakan salah satu sekolah favorit yang memiliki fasilitas yang baik. Keberadaan LCD proyektor disekolah ini kurang dimanfaatkan. Berdasarkan hasil angket yang diperoleh peneliti, diketahui bahwa siswa lebih menyukai pembelajaran dengan menggunakan media dari pada pembelajaran yang menggunakan buku paket saja. Sebanyak 35 siswa dari 44 siswa memilih dan menyukai pembelajaran yang menggunakan media. Menurut mereka, pembelajaran yang menggunakan media membuat mereka lebih bisa memahami pembelajaran dan tidak mudah bosan saat mengikuti proses pembelajaran.

Media merupakan salah satu bentuk teknologi yang dapat membantu keberhasilan dalam proses pembelajaran di sekolah untuk mempermudah proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa dan sebaliknya. Menurut Sudirman, dkk (2011:2) Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi atau bahan kepada penerima pesan atau

pembelajar. Jenis media sangat beragam sehingga dapat dimanfaatkan sesuai kebutuhan, kondisi, waktu, keuangan maupun materi yang akan disampaikan. Media pembelajaran sangat berpengaruh pada kualitas pembelajaran untuk meningkatkan mutunya. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajaran dan membantu guru dalam menyampaikan materi ajarnya sehingga membuat suasana belajar lebih menarik, efektif dan efisien.

Salah satu cara yang akan dilakukan peneliti untuk mengatasi beberapa permasalahan di atas yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif sebagai media pembelajaran untuk kelas V UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan. Media yang di kembangkan merupakan jenis multimedia audio visual. Menurut Febliza dan Afdal (2015: 50) menyatakan bahwa media audio visual adalah sebuah cara pembelajaran dengan menggunakan media yang mengandung unsur suara dan gambar, dimana dalam proses penyerapan materi melibatkan indra penglihatan dan indra pendengar.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh yang sangat besar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai acuan dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh (Kurniawan Try, 2018) dengan judul pengembangan multimedia interaktif pembelajaran tema peduli terhadap makhluk hidup kelas IV SDN Banyuajuh 6 Kec. Kamal. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang dihasilkan sangat valid. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa kelayakan multimedia interaktif dapat di buktikan dari perhitungan sebagai berikut: (1) hasil validasi ahli yang didapat sebesar 82,5%, sehingga

media dianggap layak digunakan atau valid, (2) kemenarikan multimedia interaktif yang diperoleh dari hasil angket respon siswa sebesar 88%, dengan kategori sangat menarik, (3) keterterapan dari multimedia yang diperoleh dari angket observasi guru sebesar 88%, dengan kategori sangat valid, (4) keefektifan multimedia interaktif yang diperoleh dari hasil aktivitas siswa sebesar 88%, dengan kategori sangat efektif.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh (Hastutik Feni, 2018) berjudul: Pengembangan bahan ajar multimedia interaktif lingkungan tempat tinggalku untuk siswa kelas 4 SDN Demangan 1 Bangkalan. Kevalidan produk medianya dikategorikan sangat valid, karena sudah divalidasi dari beberapa ahli seperti ahli desain media, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran. hal tersebut juga dapat di buktikan dari perhitungan sebagai berikut: (1) hasil kepraktisan produk diperoleh sebesar 86,5% dikategorikan sangat praktis, (2) hasil keefektifan produk diperoleh sebesar 88,8% dikategorikan sangat efektif, (3) hasil kemenarikan produk diperoleh sebesar 88,9% dikategorikan sangat menarik. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa bahan ajar multimedia interaktif lingkungan tempat tinggalku sangat valid, praktis, efektif, dan menarik sehingga layak digunakan di SD.

Berdasarkan latar belakang dan uraian permasalahan diatas, maka diperlukan alternatif pemecahan masalah untuk mengatasi kesenjangan yang terjadi melalui pengembangan media pembelajaran yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Kenampakan Alam Sekitar (KAS) berbasis *adobe flash* tema 9 kelas V UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan”. Penggunaaa media pembelajaran berbasis *adobe flash* ini berfungsi untuk menyampaikan materi pembelajaran agar lebih

menarik, efektif, serta dapat meningkatkan motivasi belajar. *Adobe Flash* adalah suatu aplikasi pembuatan media pembelajaran interaktif yang sudah banyak digunakan oleh semua orang karena sangat mudah. Kelebihan dari *Adobe Flash* memiliki fitur yang dapat menghubungkan gambar, suara, dan animasi secara bersamaan. Selain itu, memiliki fitur yang berektensi tinggi, sehingga bisa tersimpan dalam *handphone* agar lebih praktis. Madcoms (dalam Apriyani, 2012:20) juga mengemukakan bahwa *Adobe Flash CS6* adalah software yang baik digunakan untuk mendukung pembelajaran interaktif. Karena, media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *Adobe Flash CS6* dapat menggabungkan grafis, animasi, suara, serta memiliki kemampuan untuk melakukan interaksi dengan pengguna.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian pengembangan ini:

- 1) Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif pembelajaran KAS (Kenampakan Alam Sekitar) berbasis *adobe flash* pada tema benda-benda di sekitar kita kelas V yang valid ditinjau dari validasi ahli ?
- 2) Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif pembelajaran KAS (Kenampakan Alam Sekitar) berbasis *adobe flash* pada tema benda-benda di sekitar kita kelas V yang menarik ditinjau dari angket respon siswa ?
- 3) Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif pembelajaran KAS (Kenampakan Alam Sekitar) berbasis *adobe flash* pada tema benda-benda di sekitar kita kelas V yang efektif ditinjau dari hasil tes?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengembangkan multimedia interaktif pembelajaran KAS (Kenampakan Alam Sekitar) berbasis *adobe flash* pada tema benda-benda di sekitar kita kelas V yang valid ditinjau dari validasi ahli;
- 2) Untuk mengembangkan multimedia interaktif pembelajaran KAS (Kenampakan Alam Sekitar) berbasis *adobe flash* pada tema benda-benda di sekitar kita kelas V yang menarik ditinjau dari angket respon siswa;
- 3) Untuk mengembangkan multimedia interaktif pembelajaran KAS (Kenampakan Alam Sekitar) berbasis *adobe flash* pada tema benda-benda di sekitar kita kelas V yang efektif ditinjau dari hasil tes.

D. Spesifikasi Produk

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa multimedia interaktif kenampakan alam sekitar pada siswa kelas V SD mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran ini berupa multimedia interaktif yang dapat dijalankan menggunakan komputer dengan pemanfaatan aplikasi software *Adobe Flash*;
- 2) Media pembelajaran ini dikhususkan untuk materi pokok K13 pada benda-benda di sekitar kita yaitu dalam aspek kenampakan alam sekitar yang ada di tema 9 subtema 1 kelas V SD;
- 3) Produk yang dihasilkan berbasis *Adobe Flash* ini dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disc*). Sehingga lebih fleksibel digunakan bagi siswa karena bisa

digunakan di sekolah maupun di rumah dan akan dikemas dengan menggunakan *dosbook* agar lebih aman;

- 4) Produk terdiri dari menu: profil, kompetensi, petunjuk, materi, simulasi, dan soal latihan. Media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* yang dikembangkan memuat komponen pembelajaran sebagai berikut:

a) Profil

Profil berisi informasi biodata peneliti pengembangan.

b) Kompetensi

Terdiri dari Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pembelajaran untuk materi benda-benda di sekitar kita

c) Petunjuk

Petunjuk penggunaan berisi informasi fungsi menu-menu dan cara menjalankan media. Petunjuk penggunaan bertujuan untuk mempermudah guru dan siswa dalam menjalankan media pembelajaran yang dikembangkan.

d) Materi

Berisi materi pembelajaran kelas V tema 9 subtema 1 benda-benda di sekitar kita pembelajaran 3 dan 4.

e) Simulasi

Berisi simulasi kenampakan alam sekitar. Menu simulasi dapat digunakan untuk memberikan dan menambah pemahaman siswa terhadap kenampakan alam sekitar.

f) Soal latihan

Berisi soal-soal sebagai evaluasi pembelajaran yang telah dilakukan. Soal ini bertujuan untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang sudah dipelajari.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Dalam penelitian dan pengembangan ini memiliki beberapa keterbatasan yaitu sebagai berikut:

- 1) Produk pengembangan KAS (Kenampakan Alam Sekitar) ini hanya dapat diaplikasikan pada sekolah yang telah memiliki fasilitas komputer, dan LCD;
- 2) Subjek uji coba adalah siswa kelas V SD;
- 3) Produk pengembangan KAS (Kenampakan Alam Sekitar) terbatas pada materi benda-benda di sekitar kita pada tema 9 subtema 1 pembelajaran 3 dan 4 kelas V SD;
- 4) Penelitian ini hanya sampai pada tahap uji coba kelompok kecil dikarenakan adanya pandemi virus COVID-19.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat berguna untuk mencapai kondisi ideal. Pentingnya penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi peneliti, penelitian pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan dijadikan sarana dalam menerapkan pengetahuan serta ide-ide yang diperoleh pada saat dibangku kuliah terhadap masalah-masalah yang dihadapi didunia pendidikan secara nyata;
- 2) Bagi siswa, sebagai alat bantu pembelajaran agar lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar, serta memberikan

pengalaman belajar baru bagi siswa dan siswa lebih mudah dalam memahami materi;

- 3) Bagi guru, sebagai masukan dalam upaya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar, memudahkan guru dalam penyampaian materi serta membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan;
- 4) Bagi sekolah, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang dikembangkan sekolah dan untuk lebih mengembangkan sarana dan prasarana sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di era globalisasi ini.

G. Asumsi Penelitian

Menurut Arikunto (2014:65) asumsi merupakan anggapan dasar yang menjadi titik tolak pemikiran dan kebenarannya dapat diterima oleh penyidik. Dalam penelitian dan pengembangan ini dapat diasumsikan bahwa pengembangan multimedia interaktif KAS (Kenampakan Alam Sekitar) berbasis *adobe flash* digunakan untuk kurikulum 2013 dengan tema benda-benda di sekitar kita layak ditinjau dari kevalidan, kemenarikan, dan keefektifan serta mudah diterapkan dalam pembelajaran tema 9 pada kelas V SD.

H. Definisi Istilah

Definisi operasional merupakan suatu definisi yang berdasar atau suatu penjelasan dari variabel yang digunakan dalam penelitian. Istilah – istilah yang terdapat pada penelitian ini yaitu antara lain :

- 1) Media pembelajaran merupakan perantara atau penyampaian agar pesan tersebut dapat diterima dengan baik oleh penerima untuk mencapai tujuan pembelajaran;
- 2) Multimedia merupakan sekumpulan dari gambar, animasi, video, dan audio yang dijadikan pada satu aplikasi menggunakan komputer agar peserta didik bisa memahami materi dan menambah pengetahuan yang lebih baik;
- 3) Multimedia interaktif merupakan aplikasi yang cara penggunaannya dengan menggunakan komputer dapat dijalankan sendiri oleh penggunanya karna dilengkapi dengan pengontrol;
- 4) Kenampakan alam sekitar merupakan materi yang terdapat pada pembelajaran tematik di sekolah dasar kelas V semester 2 tema 9 subtema 1 pembelajaran 3 dan 4.