

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran mengandung makna adanya kegiatan mengajar dan belajar, dimana pihak yang mengajar ialah guru dan yang belajar ialah peserta didik yang berorientasi pada kegiatan mengajarkan materi, dan berorientasi pada pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik sebagai sasaran pembelajaran (Mujtahidin, 2014:4). Pembelajaran berpusat pada peserta didik, dimana dalam perspektif pembelajaran, guru menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didiknya untuk mempelajarinya, sehingga peserta didik merupakan subjek pembelajaran (Agus S, 2014:13). Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi secara interaktif antara guru sebagai pendidik dengan peserta didik dalam kegiatan edukatif untuk mencapai tujuan yang diinginkan pada suatu lingkungan belajar. Dalam pembelajaran, guru sebagai pendidik berperan sebagai fasilitator untuk membangun pengetahuan peserta didik.

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran tematik sebagai pembelajaran yang menghubungkan berbagai gagasan, konsep, keterampilan, sikap, dan nilai, baik antar mata pelajaran maupun dalam satu mata pelajaran (Ibadillah & Ani, 2017:1). Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik peserta didik akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung

dan menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah peserta didik pahami (Rusyidi, & Abdillah, 2018:3). Dalam proses pembelajaran tematik menekankan keterlibatan peserta didik aktif dalam belajar untuk membangun pengetahuan, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik.

Pemanfaatan kearifan lokal pada pembelajaran tematik akan berdampak pada proses pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik dikarenakan peserta didik dihadapkan dengan kondisi lingkungan sekitar. Dalam lampiran IV Permendikbud nomor 81A tahun 2013 menyatakan bahwa sekolah dasar menerapkan pembelajaran tematik, keselarasan antar mata pelajaran dalam mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik serta menyokong keragaman budaya lokal. Pendapat tersebut sejalan dengan Cholifah dan Zuhroh (2019: 82) bahwa kearifan lokal berasal dari keseluruhan pola perilaku dengan berpatokan pada aturan lokal dimana secara turun menurun dianggap baik oleh masyarakat. Dapat disimpulkan bahwa melalui pendekatan budaya dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan antusias peserta didik.

Media pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam pengoptimalkan proses pembelajaran tematik. Dengan menggunakan media pembelajaran akan membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep dalam materi pembelajaran yang abstrak. Media pembelajaran yang dipilih sebaiknya media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Ada berbagai macam bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan dalam menunjang proses pembelajaran. Perkembangan teknologi juga dapat dimanfaatkan untuk dijadikan media pembelajaran. Pemanfaatan perkembangan teknologi dapat mengembangkan

proses pembelajaran dalam bentuk media interaktif sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan.

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini semakin berkembang pesat, tidak ada manusia yang tidak memanfaatkan perkembangan teknologi, bahkan anak-anak tidak terlepas dari yang namanya teknologi seperti *smartphone* maupun komputer. Hal itu dapat dibuktikan bahwa anak-anak dapat berjam-jam menatap layar *smartphone* maupun komputer demi mengembangkan daya imajinasi dan pola pikir kreatifitas untuk bermain *smartphone* maupun komputer. Menurut Tondeur dalam Sudarsri(2018:95) menyatakan bahwa teknologi digital kini sudah mulai digunakan dalam lembaga Pendidikan sebagai sarana untuk mendukung pembelajaran, baik sebagai alat informasi (sarana mengakses informasi) atau sebagai alat pembelajaran. Melalui perkembangan teknologi,berbagai macam media pembelajaran telah dihadirkan. Bentuk media pembelajaran yang dikembangkan melalui perkembangan teknologi ialah pembelajaran interaktif berbasiskomputer yang mempunyai nilai lebih dibandingkan dengan media pembelajaran cetak, adapun media yang dimaksud ialah multimedia interaktif.

Menurut Robin dan Linda (dalam Darmawan, 2014: 47) multimedia adalah alat yang menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan grafik, teks, animasi, video, dan audio. Menurut Sadiman, dkk dalam Firdausy, dkk (2019:227) multimedia mempunyai kegunaan memperjelas penyajian materi supaya tidak terlalu visual, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, serta dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Multimedia interaktif dapat mengubah materi yang sifatnya abstrak menjadi konkret, serta dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif

dalam pembelajaran, serta mendapatkan pengalaman yang nyata melalui multimedia interaktif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 22 November 2021 di SDN Lambangan ketika proses pembelajaran di kelas V peneliti mendapatkan hasil bahwa guru kurang dalam penggunaan media dalam pembelajaran, guru hanya menggunakan buku tema dan juga LKS (Lembar Kerja Siswa) sebagai penunjang selama proses pembelajaran. Hal ini membuat guru kesulitan untuk menyampaikan materi secara mendalam, begitupun peserta didik yang kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, dikarenakan ketersediaan bahan ajar yang terbatas.

Berdasarkan dari yang didapat peneliti setelah melakukan wawancara dengan ibu wali kelas V SDN Lambangan Sidoarjo pada tanggal 15 November 2021 mendapatkan hasil bahwa jumlah peserta didik di kelas V SDN Lambangan ada 21 peserta didik dalam satu rombongan belajar. Berdasarkan pengalaman guru mengajar di kelas V sebelumnya mengatakan, bahwa materi pada tema 8 subtema 2 yaitu perubahan lingkungan yang memuat tentang siklus air tanah dan perubahan lingkungannya untuk mempelajari materi tersebut membutuhkan media yang menarik agar materi tersebut mudah diingat dan menyenangkan. Pada saat proses pembelajaran, ibu wali kelas V mengatakan bahwa sulit dalam penggunaan media, terutama media pembelajaran yang berbasis teknologi. Ibu Yani hanya pernah menggunakan aplikasi Quizizz untuk mengukur hasil belajar peserta didik, namun karena pada aplikasi tersebut hanya terdapat soal-soal evaluasi, tanpa adanya materi terlebih dahulu maka hasilnya juga belum maksimal. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi lainnya masih

belum pernah digunakan di SDN Lambangan dikarenakan sarana dan prasarana yang belum tersedia seperti LCD dan Proyektor di masing-masing kelas, sehingga membuat guru kesulitan jika menampilkan video atau *youtube* selama proses pembelajaran. Padahal peserta didik sebenarnya sangat menyukai jika ditampilkan video atau animasi selama pembelajaran berlangsung.

Selain itu, permasalahan lain yang dihadapi guru ialah kesulitan dalam menyampaikan materi secara mendalam. Hal tersebut karena alokasi waktu yang sangat terbatas di setiap pembelajaran sedangkan materi yang disampaikan begitu banyak, serta kurangnya media pembelajaran yang seharusnya dapat membantu menyampaikan materi kepada peserta didik secara mendalam dan tuntas. Ibu Yani menjelaskan perlu adanya pengintegrasian kearifan lokal kabupaten Sidoarjo supaya peserta didik lebih memahami pengetahuan, sikap, keterampilan, serta potensi dari lingkungan sekitar terutama di kabupaten Sidoarjo karena pengintegrasian yang telah dilakukan dirasa masih belum maksimal. Hal tersebut didukung dengan pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai agar materi dapat diterima dan mengedepankan kebermaknaan. Oleh sebab itu, perlu adanya inovasi agar materi yang diintegrasikan dengan lingkungan sekitar tidak terkesan monoton dan dapat menambah motivasi belajar peserta didik.

Penggunaan *Smartphone* sudah tidak asing lagi bagi anak, dimana orang tua dan guru di SDN Lambangan memperbolehkan anak atau peserta didik untuk menggunakan *Smartphone*, hal ini didukung dari pernyataan Ibu Yani selaku wali kelas V mengatakan bahwa dari 21 peserta didik, ada 19 peserta didik yang sudah memiliki *Smartphone* sendiri, sedangkan 2 peserta didik lainnya *Smartphone* yang digunakan ialah *Smartphone* bersama dengan orang tua. Artinya, selama proses

pembelajaran yang melibatkan *Smartphone* sebagai media pembelajaran, peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam mengoperasikan. Hanya saja dalam penggunaan *Smartphone* ketika proses pembelajaran peserta didik sudah melalui persetujuan orang tua serta dengan pengawasan guru selama menggunakan *Smartphone* dalam proses pembelajaran.

Selain dari hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas V SDN Lambangan yang didapat, peneliti juga mendapatkan data dari hasil angket kebutuhan peserta didik yang telah diisi oleh 21 peserta didik. Hasil angket kebutuhan peserta didik menunjukkan 90,47 % peserta didik merasa buku tema tidak menarik, 85,71% peserta didik merasa bosan atau jenuh saat pembelajaran berlangsung, 100% peserta didik akan lebih senang jika dalam penyampaian materi menggunakan media pembelajaran yang dapat menampilkan gambar, audio, bahkan animasi yang secara langsung dikaitkan dengan lingkungan sekitar atau budaya Kabupaten Sidoarjo. Penggunaan *Smartphone* dalam proses pembelajaran tidak masalah karena 90% peserta didik sudah memiliki *Smartphone* sendiri.

Berdasarkan permasalahan tersebut, agar tercapainya pembelajaran yang menarik, efektif, dan inovatif. Peneliti melakukan pengembangan terhadap multimedia interaktif dengan mengintegrasikan kearifan lokal yang ada di kabupaten Sidoarjo. Hal tersebut dimasukkan dalam materi agar kecintaan dan kebanggaan peserta didik terhadap daerahnya bertambah. Ketertarikan peserta didik juga bertambah dengan penggunaan multimedia interaktif.

Penelitian yang dilakukan peneliti didukung oleh penelitian yang telah dilakukan sebelumnya terkait dengan pembelajaran multimedia interaktif berbasis kearifan lokal, adapun penelitian terdahulu tersebut adalah (1) Moch. Rifa'i(2021). Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Andorid* pada tema 7 subtema 1 kelas IV. Spesifikasi produk pada penelitian ini hanya berupa penjelasan guru dalam bentuk video disertai soal evaluasi di setiap pembelajaran. Penelitian pengembangan ini menggunakan model 4D. Hasil yang diperoleh penelitian berdasarkan kevalidan multimedia interaktif berbasis android diperoleh dari validator sebesar 92,7%. Keefektifan multimedia interaktif berbasis android diperoleh dari lembar observasi aktivitas guru memperoleh persentase 88%, lembar observasi aktivitas peserta didik memperoleh persentase 87% dan hasil belajar klasikan peserta didik mendapat persentase 100%. Kemenarikan multimedia interaktif berbasis android dari hasil angket respon peserta didik sebesar 90%. Hasil penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis android menunjukkan kriteria sangat valid, sangat efektif dan sangat menarik sehingga dapat digunakan pada pembelajaran di kelas untuk kelas IV.

Penelitian pengembangan (2) yang relevan dilakukan oleh Najib, dkk (2019). Tujuan dari pengembangan ini adalah menghasilkan produk Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Banyuwangi untuk Kelas V di SDN 3 Kepundungan Kabupaten Banyuwangi yang valid dan layak. Spesifikasi produk pengembangan terdapat pada materi sejarah, tari, adat istiadat, dan objek wisata Banyuwangi. Menu didalamnya mencakup menu pembuka, petunjuk, tujuan pembelajaran, materi, latihan soal, dan penutup. Media pembelajaran hanya bisa diakses melalui

laptop secara *offline*. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Berdasarkan uji validasi Ahli Materi dan Media menilai Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Banyuwangi layak digunakan untuk pembelajaran, dengan rata-rata presentase dari ahli materi dan media adalah 98,75%, dan 96,25% Sehingga diperoleh hasil bahwa media pembelajaran interaktif layak untuk digunakan.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran dapat mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran. Pemilihan multimedia yang cocok untuk mendeskripsikan keabstrakan peserta didik ialah multimedia interaktif. Penggunaan multimedia interaktif berfungsi untuk menyampaikan materi supaya lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, dengan mengintegrasikan kearifan lokal akan memotivasi peserta didik sekaligus membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Peneliti melakukan pengembangan multimedia interaktif dengan mengintegrasikan beberapa kearifan lokal Sidoarjo. Kearifan lokal yang diambil meliputi cerita non fiksi Sidoarjo, wisata alam Sidoarjo, desa unik Sidoarjo, jenis usaha, tradisi Sidoarjo, dan tari kreasi Sidoarjo yang disesuaikan dengan Kompetensi Dasar kelas V tema 8 subtema 2. Pengembangan multimedia interaktif ini dikembangkan oleh peneliti dengan menggunakan aplikasi *unity*. Kelebihan *unity* sendiri dapat membuat gambar animasi dengan maksimal, dapat menambahkan deskripsi suara dari gambar, dapat memproses keluar masuknya suara dan gambar dengan dinamis. Sehingga peneliti membuat pengembangan dengan judul **Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Sidoarjo Pada Tema 8 Subtema 2 Kelas V SDN Lambangan.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang dapat dirumuskan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Sidoarjo pada Tema 8 Subtema 2 pembelajaran 1, 2, 3, 4, 5 dan 6 Kelas V di SDN Lambangan yang valid ditinjau dari validasi ahli desain, ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa?
2. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Sidoarjo pada Tema 8 Subtema 2 pembelajaran 1, 2, 3, 4, 5 dan 6 Kelas V di SDN Lambangan yang menarik sesuai dengan angket respon peserta didik?
3. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Sidoarjo pada Tema 8 Subtema 2 Kelas V pembelajaran 1, 2, 3, 4, 5 dan 6 di SDN Lambangan yang efektif ditinjau dari hasil belajar peserta didik, dan observasi kegiatan guru dan peserta didik?

C. Tujuan Penelitian pengembangan

Berdasarkan uraian rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian pengembangan yang dapat dirumuskan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Sidoarjo pada Tema 8 Subtema 2 pembelajaran 1, 2, 3, 4, 5 dan 6 Kelas V di SDN Lambangan yang valid ditinjau dari validasi ahli desain, ahli materi, ahli media, dan ahli Bahasa.

2. Untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Sidoarjo pada Tema 8 Subtema 2 pembelajaran 1, 2, 3, 4, 5 dan 6 Kelas V di SDN Lambangan yang menarik sesuai dengan angket respon peserta didik..
3. Untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Sidoarjo pada Tema 8 Subtema 2 Kelas V pembelajaran 1, 2, 3, 4, 5 dan 6 di SDN Lambangan yang efektif ditinjau dari hasil belajar peserta didik, observasi kegiatan guru dan peserta didik.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Rincian spesifikasi produk pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Sidoarjo pada Tema 8 Subtema 2 Kelas V akan dijabarkan lebih rinci dibawah ini:

1. Konten (isi)
 - a. Multimedia interaktif berbasis kearifan lokal memuat pokok bahasan pada tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 2 Perubahan Lingkungan khususnya pembelajaran 1, 2, 3, 4, 5 dan 6.
 - b. Pembelajaran tersebut memuat beberapa mata pelajaran yang berkaitan yaitu: Bahasa Indonesia, IPA, IPS, PPKn, dan SBdP.
2. Tampilan
 - a. *Software* yang digunakan yaitu *unity* yang dikemas dalam bentuk *android* yang dapat digunakan di *smartphone* peserta didik.
 - b. Produk memuat audio, video, teks, gambar, animasi, simulasi, serta tombol navigasi interaktif.
 - c. Produk memberikan berbagai menu yaitu (1) menu petunjuk, yang berisi petunjuk penggunaan multimedia interaktif. (2) profil penulis, yang berisi

profil pembuat multimedia interaktif. (3) kompetensi, berisi paparan kompetensi isi, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran. (4) materi, menu ini menjabarkan materi yang berisi *link* didalamnya yang terdiri dari pembelajaran 1, pembelajaran 2, dan pembelajaran 5. (5) evaluasi, berisi soal evaluasi dan skor, dan (6) game, yang menampilkan beberapa game sederhana tentang kearifan lokal di Sidoarjo.

3. Konsep

- a. Pengguna dapat menggunakan produk dengan memilih materi yang ingin dipelajari yaitu pembelajaran 1, 2, 3, 4, 5 dan 6.
- b. Produk pengembangan menyediakan menu latihan soal yang berisi tentang soal-soal evaluasi sebagai alat ukur pengetahuan peserta didik serta mengetahui skor yang diperoleh di akhir.
- c. Produk pengembangan menyediakan menu *game* yang berisi permainan guna melatih psikomotorik peserta didik dan informasi tambahan terhadap materi.
- d. Spesifikasi minimal *Handphone* yang diperlukan untuk dapat menggunakan multimedia interaktif berbasis *Android* dengan baik adalah:
 - a. *Handphone* dengan system *Android*
 - b. *RAM (Random Acces Memory)* minimal 2 GB
 - c. *ROM (Read Only Memory)* minimal 32 GB
 - d. Versi *andorid* minimal 9 (*Pie*)

E. Batasan Penelitian dan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal ini ialah sebagai berikut:

- a. Multimedia interaktif berbasis kearifan lokal hanya dinilai oleh pendidik di SDN Lambangan.

- b. Aspek yang dinilai dalam penelitian ini yaitu hasil belajar kognitif peserta didik.
- c. Multimedia interaktif berbasis kearifan lokal ini hanya memuat materi pada tema 8 subtema 2 pembelajaran 1, 2, 3, 4, 5 dan 6.
- d. Produk pengembangan ini terbatas pada kearifan lokal yang ada di kabupaten Sidoarjo.
- e. Uji coba multimedia interaktif berbasis kearifan lokal ini hanya bagi kelas V di SDN Lambangan.
- f. Uji coba dilaksanakan terbatas melalui uji coba perorangan, kelompok kecil dan uji coba lapangan.

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada kelas V tema 8 subtema 2 di SDN Lambangan yaitu:

- a. Bagi SDN Lambangan

Dapat menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran tematik sebagai usaha untuk meningkatkan pemahaman peserta didik yang sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar setiap peserta didik supaya dapat dipergunakan secara maksimal.

- b. Bagi guru kelas V SDN Lambangan

Dapat memberikan alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, dengan memanfaatkan teknologi diharapkan media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah dan efektif dalam pembelajaran.

- c. Bagi peserta didik kelas V SDN Lambangan

Membantu peserta didik dalam memperoleh informasi mengenai materi pada tema 8 subtema 2 pembelajaran 1, 2, 3, 4, 5 dan 6. Selain di buku, dan media lain yang dirasa masih sulit untuk diterapkan ketika pembelajaran, selain itu sebagai sumber belajar yang baru untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

d. Bagi pengembang

Dapat mengetahui efektifitas penggunaan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal, sehingga dapat dijadikan pertimbangan dalam penyusunan sumber belajar yang inovatif bagi peserta didik.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 ialah kurikulum yang digunakan di dunia Pendidikan Indonesia. Kurikulum 2013 digunakan bermaksud guna menambah serta meningkatkan kompetensi wawasan, tindakan, serta keahlian yang dimiliki peserta belajar agar sanggup tertanam secara sepadan, berdampingan, serta sanggup diterapkan dalam kehidupan tiap hari.

2. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terstruktur yang memakai tema guna menggabungkan sebagian mata pelajaran maka bisa memberikan pengalaman yang berarti terhadap peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran tematik dapat memberikan keterkaitan hubungan antara satu mata pelajaran serta

mata pelajaran yang lain dalam rencana memperbaiki serta tingkatan mutu belajar peserta didik.

3. *Android*

Android ialah sesuatu system operasi yang berplatform Linux untuk telepon pintar(ponsel pintar) atau pc tablet. Android menyediakan program terbuka untuk para developer dalam menghasilkan aplikasi mereka sendiri guna dipakai oleh berbagai piranti bergerak.

4. Kearifan lokal

Kearifan lokal ialah sesuatu wujud peninggalan adat Indonesia yang sudah bertumbuh semenjak lama. Kearifan lokal lahir dari pandangan serta angka yang dipercayai sesuatu warga kepada alam serta lingkungannya. Didalam kearifan lokal tercantum nilai- nilai, norma- norma, system keyakinan, serta gagasan warga setempat.