

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan sebagai salah satu tempat untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia diberikan melalui pembelajaran. Belajar diharapkan mampu memberikan kedewasaan kepada setiap individu. Menurut Jamaris (2013: 2). Pendidikan adalah upaya sadar untuk mengarahkan perkembangan seorang anak menuju kedewasaan. Dengan demikian, Pendidikan dapat mempersiapkan sumber daya manusia yang lebih berbakat dan untuk mengembangkan semua individu menuju kedewasaan. Dari pengertian pendidikan jelas bahwa pelaksanaan pendidikan pada umumnya adalah tentang pengembangan kualitas dan potensi sumber daya manusia untuk membangun negara yang lebih maju. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga akan mempengaruhi kualitas sistem pembelajaran di sekolah. Artinya, dengan hadirnya teknologi modern menuntut sekolah untuk lebih kreatif agar pembelajaran menjadi menarik dan efektif baik dalam proses pembelajaran maupun media pembelajarannya. Dengan begitu, siswa akan merasa puas selama proses pembelajaran dan akan mampu mencapainya tanpa rasa bosan dan memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Menurut Kustandi (2013:8), Media Pembelajaran adalah alat yang dapat mendukung proses belajar mengajar, digunakan untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan guru, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Dengan berkembangnya teknologi, media pembelajaran

menjadi semakin beragam saat ini, dan terdapat beberapa kelompok media pembelajaran. Media pembelajaran dibagi menjadi empat kelompok: media dari teknologi cetak, media dari teknologi audiovisual, media dari teknologi berbasis komputer, dan media dari kombinasi teknologi cetak dan komputer (Azhar Arsyad, 2011: 29). Dari penjelasan diatas, maka dalam setiap proses pembelajaran diperlukan media pembelajaran untuk memudahkan pemahaman terkait materi yang diajarkan. Menurut Palupi, (2020:2) proses pembelajaran terdiri dari Lima komponen komunikasi, yaitu guru, materi pembelajaran, media pembelajaran, siswa, dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi, sehingga merangsang perhatian, Minat, gagasan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ada berbagai macam media pembelajaran yang bisa digunakan pada saat pembelajaran, salah satunya yaitu multimedia pembelajaran.

Multimedia merupakan perpaduan atau kombinasi dua atau lebih jenis media yang dikendalikan oleh komputer sebagai penggerak dari keseluruhan gabungan media itu yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran (Arsyad, 2014). Dari penjelasan tersebut, dapat diketahui bahwa multimedia yaitu alat bantu pembelajaran yang terdiri dari beberapa media yang digabungkan. Ada beberapa macam multimedia pada proses pembelajaran, salah satunya yaitu multimedia interaktif. Multimedia interaktif yaitu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol sehingga pengguna dapat melakukan navigasi dan berinteraksi (Daryanto, 2013). Model-model pada multimedia pembelajaran pun bermacam-macam, contohnya model tutorial.

Model Tutorial adalah model yang menyajikan pembelajaran secara interaktif antara siswa dengan komputer (I Gde Wawan S, 2015: 24). Format penyajian pembelajaran secara tutorial layaknya yang dilakukan oleh guru. Penyajiannya berisi konsep dengan teks, gambar baik diam maupun bergerak dan grafik. Ada delapan identitas model tutorial dalam pembelajaran, diantaranya Pengenalan (introduction), Penyajian informasi (presentation of information), Pertanyaan dan respon (question and responses), Penilaian respon (judging responses), Pemberian *feedback* terhadap respon (*providing feedback about responses*), Pembetulan (remediation), Segmen

pengaturan pengajaran (sequencing lesson segment), Penutup (Closing). Dapat di simpulkan bahwa model tutorial adalah 1) Adanya penyajian materi, 2) Ada pertanyaan setiap materi, 3) Respon pertanyaan diberikan secara langsung sebagai evaluasi proses dan penguatan, 4) Siswa berinteraksi dengan komputer seperti dengan guru: “one-to-one session.” 5) Bila materi yang akan diberikan cukup banyak, maka penyajiannya akan diberikan secara bertahap, mulai dari materi dasar ke tingkat yang lebih tinggi. 6) Bila siswa gagal melewati pertanyaan pada satu materi akan harus mengulang pada materi sebelumnya, jika berhasil boleh melanjutkan ke materi selanjutnya.

Bedasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 5 SDN Pakong 2 yaitu Ibu Suhartutik S.Pd pada hari selasa tanggal 11 januari 2022, mengatakan bahwa kurangnya ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran mengakibatkan hasil belajar siswa mata pelajaran tersebut menjadi menurun. Menurut keterangan guru disana, sekolah sudah memiliki fasilitas yang mendukung seperti laptop dan LCD proyektor. Maka dari itu peneliti mengembangkan multimedia pembelajaran agar bisa membantu para guru untuk menjalankan proses belajar mengajar yang lebih menyenangkan. Karena jika pembelajaran terus berjalan dengan menggunakan metode ceramah, tingkat ketuntasan hasil belajar siswa akan tetap rendah. Hal ini diketahui pada rata-rata nilai yang didapat siswa saat evaluasi hasil belajar, didapat 45% diatas KKM dan 55% dibawah KKM sehingga seringkali para guru harus melakukan kegiatan remedial untuk mengatasi permasalahan tersebut. Selain melakukan wawancara dengan guru kelas, peneliti juga melakukan observasi pada saat proses pembelajaran dikelas. Pada saat proses pembelajaran dikelas, siswa cenderung bosan dikarenakan guru sering menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran sehingga siswa kurang semangat dalam mengikuti pelajaran.

Peneliti juga mendapatkan data dari angket yang diberikan kepada siswa. Pada angket tersebut menunjukkan bahwa sebanyak 20 siswa lebih membutuhkan media pembelajaran tambahan seperti media yang menampilkan audio dan video agar dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu,

guru dapat menciptakan media pembelajaran yang kreatif agar proses pembelajaran lebih menyenangkan serta hasil belajar siswa lebih meningkat.

Penelitian yang relevan digunakan sebagai acuan dalam penelitian yang akan dilakukan. Penelitian yang pertama dilakukan oleh Kamilin, Asrin Diana (2021) yang berjudul “Pengembangan media YANSERDO (Kekayaan sumber energy di Indonesia) Model tutorial tema 9 kelas IV Sekolah Dasar. Pada penelitian ini tingkat kevalidan media pembelajaran diperoleh 91, 07%, perolehan validasi desain pembelajaran 88, 63%, perolehan validasi materi pembelajaran 75%, dan perolehan validasi Bahasa 83,33%. Berdasarkan hasil penilaian dari validasi ahli, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan berada pada tingkat sangat valid dengan persentase 84, 50%. Keefektifan media pembelajaran YANSERDO model tutorial diperoleh dari penilaian lembar observasi aktivitas guru, lembar aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada uji coba kelompok kecil. Lembar observasi aktivitas guru diperoleh rata-rata persentase 88,45% dengan sangat efektif, sedangkan lembar observasi aktivitas siswa diperoleh rata-rata persentase 89, 99% dapat dikategorikan sangat efektif. Pada hasil belajar siswa pada uji coba kelompok kecil diperoleh dengan ketuntasan belajar klasikan 100% dengan kategori tuntas. Persentase kemenarikan media pembelajaran YABSERDO model tutorial diperoleh berdasarkan hasil angket respon siswa pada uji perorangan dan uji kelompok kecil. Pada uji perorangan diperoleh persentase 83,33% dengan kategori sangat menarik. Sedangkan pada uji kelompok kecil diperoleh persentase 88,88% dengan kategori sangat menarik. Jadi dapat disimpulkan media pembelajaran YANSERDO model tutorial dikatakan sangat menarik.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Dewi, S.R & Haryanto (2019) dengan judul “Pengembangan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV sekolah dasar”. Pada penelitian ini prosedur pengembangan melalui empat tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, dan evaluasi. Hasil uji kelayakan materi termasuk dalam kategori sangat baik, hasil uji kelayakan media termasuk dalam kategori baik, dan hasil uji kelayakan pengguna termasuk dalam kategori baik

sehingga media layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika materi penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV SD.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Widayat, Widi dkk (2014) dengan judul “Pengembangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran IPA terpadu pada tema sistem gerak pada manusia”. Penelitian ini memperoleh hasil penilaian siswa pada uji coba skala terbatas ini, rata-rata siswa memberikan tanggapan “sangat baik” terhadap media pembelajaran. Dari 9 orang siswa, 7 siswa memberikan penilaian “sangat baik”, dan 2 orang siswa lainnya menilai baik “baik” dan tidak ada siswa yang memberikan penilaian “kurang baik” dan “tidak baik”. Seperti yang telah diuraikan pada hasil penelitian, rekapitulasi data hasil uji coba skala terbatas ini menunjukkan rata-rata persentase sebesar 85,39%. Hal ini diperkuat dengan data penilaian menurut responden guru, data menunjukkan persentase 98,61 % dengan kriteria “sangat baik”. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dinyatakan layak dan dapat diterima oleh siswa dari aspek keterbacaan untuk membantu pemahaman dalam belajar karena hasil penilaian menunjukkan skor yang menyatakan keberterimaan keterbacaan media pembelajaran karena telah melebihi indikator yang ditentukan. Uji coba skala luas dilakukan pada satu kelas siswa kelas VIII-E SMP N 3 Ungaran. Pada uji coba skala luas ini, diperoleh data bahwa setiap aspek sudah sangat baik dengan rata-rata keseluruhan sebesar 3,58. Hal ini menunjukkan respon sangat baik yang diberikan siswa dalam penggunaan media pembelajaran interaktif ini. Data tersebut diperkuat dengan respon guru terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif ini. Hasil rekapitulasi dari sudut pandang guru seperti yang telah dijelaskan pada uraian hasil penelitian di atas, menunjukkan respon yang sangat baik dengan rata-rata skor 3,81.

Terdapat kekurangan dari multimedia interaktif yang dikembangkan oleh Kamilin, Asrin Diana (2021) yakni media hanya berisi 2 pembelajaran. Adapun kelebihan yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu mengembangkan menjadi 1 subtema agar jangkauan pembelajaran pada media tersebut menjadi lebih luas. Berdasarkan Pemaparan diatas, peneliti membuat penelitian pengembangan dengan

judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif MADALIN Berbasis Model Tutorial Tema 8 Subtema 1 Kelas V SDN Pakong 2 Pamekasan”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif “MADALIN” berbasis model tutorial pada tema 8 subtema 1 kelas V di SDN Pakong 2 yang valid ditinjau dari validasi ahli?
2. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif “MADALIN” berbasis model tutorial pada tema 8 subtema 1 kelas V SDN Pakong 2 yang efektif ditinjau dari aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa?
3. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif “MADALIN” berbasis model tutorial pada tema 8 subtema 1 kelas V SDN Pakong 2 yang menarik ditinjau dari respon guru dan respon siswa?

C. Tujuan Penelitian

Dilihat dari rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan multimedia interaktif “MADALIN” berbasis model tutorial pada tema 8 subtema 1 kelas V di SDN Pakong 2 yang valid ditinjau dari validasi ahli.
2. Mengembangkan multimedia interaktif “MADALIN” berbasis model tutorial pada tema 8 subtema 1 kelas V SDN Pakong 2 yang efektif ditinjau dari aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.
3. Mengeembangkan multimedia interaktif “MADALIN” berbasis model tutorial pada tema 8 subtema 1 kelas V SDN Pakong 2 yang menarik ditinjau dari respon guru dan respon siswa.

D. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada video pembelajaran manusia dan lingkungan ini adalah:

1. Multimedia interaktif “MADALIN” merupakan multimedia pembelajaran untuk mempermudah proses belajar mengajar guru dalam menjelaskan materi tentang manusia dan lingkungan.
2. Produk multimedia pembelajaran berupa aplikasi software dapat disimpan dalam komputer maupun handphone Android sehingga produk lebih fleksibel untuk digunakan siswa, baik di sekolah maupun di rumah.
3. Perangkat lunak (Software). Produk yang dikembangkan berupa multimedia interaktif tematik yang berisi berbagai macam komponen seperti gambar, teks, warna, dan musik.
4. Multimedia interaktif yang dikembangkan memuat materi pokok yang ada pada buku tematik kelas V tema 8 subtema 1 manusia dan lingkungan
5. Font menggunakan Times New Roman
6. Pada setiap pembelajaran menggunakan warna yang berbeda agar lebih menarik minat siswa untuk belajar
7. Buku petunjuk penggunaan media menggunakan kertas A5
8. Ukuran media ini sebesar 155 MB

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan dalam multimedia pembelajaran “MADALIN” ini adalah sebagai berikut :

1. Multimedia interaktif ini hanya dikembangkan untuk kelas V tema 8 subtema
2. Subyek penelitian ini hanya terbatas pada siswa kelas V SDN Pakong 2 Pamekasan
3. Model penelitian yang digunakan yaitu model ADDIE
4. Subjek penelitian dari multimedia interaktif ini hanya terbatas pada siswa kelas V SDN Pakong 2 Pamekasan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian pengembangan multimedia “MADALIN” ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru agar lebih kreatif dalam hal pembelajaran agar minat belajar siswa menjadi lebih tinggi pada saat proses pembelajaran.

2. Bagi siswa:

Penggunaan multimedia pada pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan siswa mengenai komponen ekosistem untuk meningkatkan hasil belajar dirinya.

3. Bagi sekolah:

Sebagai bahan referensi dalam perbaikan mutu pendidikan dan tenaga pendidik serta sebagai metode pembelajaran yang baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Bagi peneliti:

Penelitian ini menambah wawasan serta pengalaman mengenai cara mengajar yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa

G. Definsi Istilah

Definisi istilah dalam pengembangan multimedia “MADALIN” ini adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi selama proses pembelajaran, sehingga merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar.

2. Multimedia Interaktif

Multimedia merupakan perpaduan atau kombinasi dua atau lebih jenis media yang dikendalikan oleh komputer sebagai penggerak dari keseluruhan gabungan media itu yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran. Multimedia interaktif yaitu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol sehingga pengguna dapat melakukan navigasi dan berinteraksi.

3. Model Tutorial

Model tutorial adalah model yang memberikan pembelajaran langsung Interaksi antara siswa dan komputer. Materi pembelajaran diajarkan dan diberikan melalui interaksi siswa dengan komputer. Dalam model ini, digunakan untuk

Memberikan informasi yang relatif baru bagi siswa, keterampilan khusus dan informasi atau konsep tertentu.

4. Media Madalin

Media Madalin merupakan media pembelajaran yang membahas materi manusia dan lingkungan. Media ini menggunakan model tutorial dimana model tutorial ini menyajikan materi secara tuntas. Media ini terdapat materi-materi pembelajaran tematik yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, audio dan video. Penggunaan media siswa dihadapkan dengan materi-materi, kemudian siswa menyelesaikan soal-soal di bagian akhir akan muncul skor yang diperoleh siswa. Pada media ini dilengkapi dengan game yang bertujuan agar siswa lebih semangat dalam belajar menggunakan media ini. Tujuan dari media ini siswa dapat lebih mengerti materi yang dipelajari menggunakan komputer maupun handphone, karena media ini bisa digunakan di komputer maupun di handphone.