

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik yang mengandung serangkaian perbuatan atas dasar hubungan timbal balik dan berlangsung dalam situasi edukatif. Pembelajaran berorientasi pada pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sebagai sasaran pembelajaran. Tujuan dari pembelajaran yaitu untuk membentuk perilaku siswa supaya berubah ke arah yang lebih baik. Menurut Mujtahidin (2014: 6) pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang memungkinkan guru dapat mengajar dan siswa dapat menerima materi pelajaran yang diajarkan oleh guru secara sistematis dan saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan pada suatu lingkungan belajar. Dalam proses pembelajaran akan mencakup aspek lainnya, seperti perangkat pembelajaran, media, kurikulum, dan fasilitas pembelajaran.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang mengaitkan beberapa muatan menjadi satu tema dengan tujuan memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik. Menurut Kurniawan (2014: 95) pembelajaran terpadu tematik adalah salah satu bentuk atau model dari pembelajaran terpadu, yang pada intinya menekankan pada pola pengorganisasian materi yang terintegrasi dipadukan oleh suatu tema. Penerapan pembelajaran tematik di sekolah pada umumnya dilakukan dengan menggunakan buku pegangan guru dan siswa. Pada prinsipnya pembelajaran tematik menuntut proses pembelajaran berpusat pada peserta didik, sehingga siswa akan mendapatkan pengalaman langsung atas

materi yang dipelajarinya. Meskipun proses pembelajaran tematik berpusat pada siswa, guru juga harus merancang kegiatan proses pembelajaran supaya dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan semestinya.

Implementasi pembelajaran tematik menekankan keterlibatan siswa secara penuh, aktif, dan menyenangkan. Penerapan pembelajaran tematik di Sekolah Dasar dilakukan untuk seluruh kelas, kelas satu hingga kelas enam. Hal ini berimplikasi menuntut semua guru kelas di sekolah dasar memahami dan terampil membawakan pembelajaran tematik (Kurniawan, 2014: 255). Penerapan pembelajaran tematik menuntut kemampuan guru dalam merencanakan dan merancang kegiatan pembelajaran sesuai dengan materi tematik dan dikaitkan dengan lingkungan belajar siswa. Guru dan siswa membutuhkan sarana dan prasarana yang dapat memberikan pemahaman secara utuh mengenai materi yang dipelajari serta harus menggunakan berbagai sumber belajar yang relevan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran. Sumber belajar siswa tidak cukup hanya berpusat pada buku pegangan siswa, untuk memaksimalkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran perlu adanya sumber belajar lain, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan faktor penunjang keberhasilan proses pembelajaran dikelas. Menurut Daryanto (2016: 6) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Media pembelajaran diperlukan disamping untuk wahana penyampaian materi pembelajaran juga untuk

meningkatkan kejelasan pembahasan materi dengan bantuan media, materi yang bersifat abstrak menjadi bisa teramati atau tertangkap oleh pancaindera.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V di UPTD SDN Keleyan 01 pada 01 November 2021 diperoleh informasi bahwa sekolah telah menerapkan pembelajaran secara tematik. Guru dan siswa belajar berpacu pada buku tema pegangan guru dan siswa. Saat proses pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran apabila terdapat materi yang membutuhkan bantuan media, namun jika materi yang dipelajari tidak memerlukan media maka guru tidak menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru sebatas media visual saja seperti gambar yang ditempel di kertas karton kemudian ditempelkan di dinding kelas, alat peraga dan media yang ada di sekitar sekolah. Oleh karena itu, nilai dari hasil belajar siswa rendah dan terdapat sebagian besar siswa tidak mencapai ketuntasan maksimum yang diharapkan oleh sekolah.

Keterbatasan penggunaan media pada proses pembelajaran tematik membuat siswa kesulitan dalam memahami dan mencerna materi yang bersifat abstrak karena siswa tidak dapat melihat atau mencoba langsung. Hal tersebut menyebabkan siswa pasif dalam belajar karena siswa malu atau takut untuk berpendapat dan bertanya. Selain itu, kurangnya ketersediaan fasilitas media pembelajaran menjadikan siswa kurang termotivasi dan kurang semangat untuk belajar karena berdasarkan pemaparan guru kelas, siswa senang dan semangat belajar jika disuguhi dengan media yang memiliki unsur gambar, suara, dan video. Sebagian besar siswa juga telah memiliki *Handphone*/android sendiri karena sejak terjadinya pandemi proses pembelajaran dilakukan secara daring.

Siswa sekolah dasar berada pada tingkatan operasional konkrit karena usia anak berada pada umur enam sampai sebelas tahun dan mempunyai ciri berupa penggunaan logika yang memadai. Pada tingkat operasional konkret anak memiliki kecakapan berpikir logis, akan tetapi hanya dengan benda-benda yang bersifat konkret (Mujtahidin, 2014: 110-112). Jika dalam proses pembelajaran guru tidak memanfaatkan penggunaan media maka anak akan merasa kesulitan untuk memahami konsep-konsep materi yang disampaikan guru dan mudah terlupakan oleh siswa karena sebagian besar materi yang disampaikan bersifat abstrak.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan kepada siswa kelas V di UPTD SDN Keleyan 01 yang berjumlah 22 siswa pada tanggal 01 November 2021 didapatkan sebagian siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, siswa berbicara sendiri, berjalan-jalan, bahkan terdapat siswa yang merasa bosan dan kurang semangat mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi dan semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Materi yang diajarkan dan disampaikan oleh guru sebagian besar bersumber dari buku tema pegangan guru dan buku tema pegangan siswa, sehingga kurang adanya interaksi antara guru dan siswa yang dapat menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Selain itu, di sekolah tersebut tidak memiliki Laboratorium IPA dan tidak tersedianya KIT IPA sebagai alat bantu siswa dalam memahami konsep materi pembelajaran.

Selain data hasil wawancara dan observasi, juga didapatkan data dari hasil penyebaran angket kebutuhan siswa kepada siswa kelas V di UPTD SDN Keleyan

01 yang berjumlah 22 siswa pada tanggal 12 November 2021. Sebanyak 100% siswa suka belajar di kelas, 90,9% siswa suka pembelajaran tematik, 86,3% siswa suka kegiatan literasi, 59,09% siswa suka belajar menggunakan media gambar dan audio, 77,27% siswa suka belajar menggunakan media gambar yang menarik, 63,63% siswa suka belajar menggunakan media video, 77,27% siswa sudah dapat mengoperasikan Android/laptop, dan 81,81% siswa suka belajar menggunakan media Android/laptop sehingga apabila nantinya dikembangkan media berbasis android/laptop siswa bisa menggunakannya.

Pada materi tema 6 subtema 2 pembelajaran 1, 2, dan 5 terdapat materi yang membahas tentang proses perpindahan kalor secara konduksi, konveksi, dan radisasi. Pembahasan mengenai materi tersebut bersifat abstrak dan sulit dijangkau oleh peserta didik usia sekolah dasar, sehingga perlu adanya inovasi media pembelajaran yang mampu memberikan penjelasan secara konkrit, nyata, atau hampir menyamai tentang proses perpindahan kalor. Berdasarkan hasil observasi sekolah tersebut tidak memiliki laboratorium IPA dan KIT IPA yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami proses perpindahan panas, maka diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang mampu menunjukkan proses perpindahan panas. Berdasarkan data guru nilai siswa yang tidak mencapai KKM yaitu pada muatan IPA sebanyak 13 siswa, pada Bahasa Indonesia sebanyak 10 siswa, dan pada muatan SBDP sebanyak 11 siswa. Jadi berdasarkan data guru hasil belajar siswa pada materi tema 6 subtema 2 tersebut rendah karena sebanyak 50% siswa belum mencapai ketuntasan maksimum yang ditetapkan oleh sekolah. Maka dari itu, perlu adanya media dengan muatan materi terkait tema 6 subtema 2 di kelas V.

Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya tindak lanjut untuk memperbaiki kondisi yang terjadi supaya tidak berdampak pada motivasi, minat, dan hasil belajar siswa. Tindak lanjut yang dapat digunakan yaitu dengan pengembangan multimedia interaktif yang dapat menuangkan konsep pembelajaran pada materi perpindahan kalor. Menurut Darmawan (2014:53) multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer dengan penggabungan antara teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) yang memungkinkan pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi dalam konteks *face to face*, *online konteks*, maupun *offline konteks*. Pengembangan media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif, menjadikan konsep materi perpindahan kalor yang bersifat abstrak dan sulit dijangkau oleh siswa dapat dituangkan melalui komponen-komponen multimedia yang akan dikembangkan seperti teks, gambar, animasi, audio, dan video.

Penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran perlu dibantu dengan pendekatan pembelajaran yang tepat, karena dengan pendekatan mengajar yang lebih bervariasi akan mendorong dan memotivasi siswa dalam meningkatkan hasil belajar (Irwanto & Marliah, 2019: 347). Menurut Buchori (2019: 105) salah satu pendekatan pembelajaran yang sesuai untuk mendukung penggunaan multimedia interaktif adalah pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) yang dapat disingkat dengan CTL. Menurut Taniredja, dkk (2011: 49) pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan keadaan dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan

multimedia interaktif dengan pendekatan kontekstual dapat memberikan pemahaman secara utuh, bermakna, menyenangkan dan menarik karena materi dikemas dengan media yang interaktif dan dikaitkan dengan peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Multimedia interaktif dengan pendekatan CTL dalam proses pembelajaran dapat mengarahkan siswa untuk memahami isi atau materi pelajaran dengan menghubungkannya pada peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari yang didukung melalui pengamatan audio visual dari multimedia (Geni, 2020: 4). Selain itu, menurut Patricia & Zamzan (2020: 1114) multimedia interaktif dengan pendekatan pembelajaran CTL mampu memberikan pengaruh yang besar dalam peningkatan kemampuan belajar siswa. Berdasarkan pendapat tersebut maka pengembangan multimedia interaktif akan dibantu dengan pendekatan CTL karena isi materi pada tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1, 2, dan 5 berkenaan dengan peristiwa yang terjadi dalam kehidupan nyata siswa.

Terdapat penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dwiqi, dkk (2020) dengan judul *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V*. Pengembangan multimedia interaktif menunjukkan hasil yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA yaitu berdasarkan hasil uji validitas produk yang telah dilakukan, multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan dinyatakan valid dengan kualitas sangat baik dan layak digunakan untuk membantu siswa dalam belajar pada pembelajaran tematik. Penelitian ini memiliki kesamaan variabel penelitiannya dan model pengembangan yang digunakan. Selanjutnya, berdasarkan penelitian Geni, dkk (2020) dengan judul *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif*

Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD.

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berpendekatan kontekstual mendapatkan kualifikasi validitas sangat baik sehingga multimedia pembelajaran interaktif berpendekatan kontekstual layak digunakan untuk membantu siswa dalam belajar pada pembelajaran tematik di SD. Persamaan penelitian ini yaitu model pengembangan yang digunakan, pendekatan pembelajaran yang digunakan, dan tujuan penelitian.

Selain itu, penelitian ini juga dibuktikan berdasarkan penelitian Patricia & Zamzam, (2020) dengan judul *Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Himpunan Berbasis PUZZLE dengan Pendekatan Kontekstual*. Pengembangan Multimedia interaktif dengan pendekatan kontekstual mampu menjadikan pembelajaran lebih efektif dan siswa lebih antusias dalam mempelajari materi himpunan serta multimedia interaktif dapat meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi himpunan berdasarkan hasil presentase ketuntasan siswa yang diperoleh. Penelitian ini memiliki kesamaan variabel yang akan diteliti, data yang akan dikumpulkan, dan tujuan penelitian. Jadi, berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif memiliki dampak positif bagi proses pembelajaran di sekolah dasar sebagai media penyampaian materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang ada, memberikan ide kepada peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Adapun media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa yaitu media pembelajaran multimedia interaktif karena untuk

menunjukkan proses perpindahan kalor yang tidak dapat terlihat secara langsung, untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa melalui komponen-komponen multimedia yang dicantumkan dengan menarik, serta menjadikan materi yang abstrak menjadi lebih konkrit. Selain itu, multimedia interaktif yang akan dikembangkan dipadukan dengan pendekatan CTL sehingga isi dari materi yang termuat dalam tema 6 subtema 2 pembelajaran 1, 2, dan 5 diangkat dari peristiwa dan keadaan yang terdapat disekitar lingkungan siswa. Maka dari itu peneliti mengambil judul *“Pengembangan Multimedia Interaktif PIKASITA dengan pendekatan CTL Pada Tema 6 Subtema 2 Kelas V Sekolah Dasar”*.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah penelitian dan pengembangan multimedia interaktif PIKASITA (Perpindahan Kalor di Sekitar Kita) yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif PIKASITA dengan pendekatan CTL yang valid ditinjau dari angket validasi ahli?;
- 2) Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif PIKASITA dengan pendekatan CTL yang efektif ditinjau dari lembar aktivitas guru, lembar aktivitas siswa, dan tes hasil belajar siswa?;
- 3) Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif PIKASITA dengan pendekatan CTL yang menarik ditinjau dari angket respon siswa?;

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian pengembangan multimedia interaktif PIKASITA (Perpindahan Kalor di Sekitar Kita) adalah sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan multimedia interaktif PIKASITA dengan pendekatan CTL Tema 6 Subtema 2 Kelas V UPTD SDN Keleyan 1 yang valid ditinjau dari angket validasi ahli;
- 2) Mengembangkan multimedia interaktif PIKASITA dengan pendekatan CTL Tema 6 Subtema 2 Kelas V UPTD SDN Keleyan 1 yang efektif ditinjau dari lembar aktivitas guru, lembar aktivitas siswa, dan tes hasil belajar;
- 3) Mengembangkan multimedia interaktif PIKASITA dengan pendekatan CTL Tema 6 Subtema 2 Kelas V UPTD SDN Keleyan 1 yang menarik ditinjau dari angket respon siswa;

D. Spesifikasi Produk yang akan Dikembangkan

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian yaitu berupa multimedia interaktif dengan pendekatan CTL (*Contextual Teaching and Learning*) yang mencakup pembelajaran tematik SD Kelas V Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1, Pembelajaran 2, dan Pembelajaran 5 dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

- 1) Produk multimedia interaktif berupa aplikasi *software* dapat dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disk*) untuk diinstal dalam komputer/laptop dan link google drive untuk diinstal dalam komputer/laptop maupun handphone *Android* sehingga produk lebih fleksibel untuk digunakan siswa baik di sekolah ataupun ketika siswa belajar di rumah;
- 2) Spesifikasi perangkat lunak yang dihasilkan yaitu berupa aplikasi multimedia interaktif untuk kelas V Sekolah Dasar pada Tema 6 subtema 2 Perpindahan

Kalor di Sekitar Kita disingkat dengan PIKASITA dan dipadukan dengan pendekatan CTL;

- 3) Handphone *andorid* yang dapat digunakan untuk menginstal aplikasi multimedia interaktif PIKASITA yaitu minimal *andorid 5.0 (Lollipop)*;
- 4) Pembuatan multimedia interaktif menggunakan aplikasi Unity, Adobe Photoshop, dan Adobe Illustrator;
- 5) Komponen multimedia interaktif terdiri dari gambar, audio, video, teks, animasi dan warna. Adapun isi dari program multimedia interaktif yang akan dikembangkan yaitu sebagai berikut:
 - a. Segi tampilan layar pembuka berisi judul tema “Multimedia Interaktif PIKASITA (Perpindahan Kalor di Sekitar Kita)” untuk kelas V SD;
 - b. Segi tampilan menu terdiri dari:
 - a) Petunjuk media, berisi tentang petunjuk penggunaan media;
 - b) Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator, dan tujuan pembelajaran;
 - c) Materi pembelajaran yang diambil yaitu pembelajaran 1, pembelajaran 2, dan pembelajaran 5 pada subtema 2 “Perpindahan Kalor di Sekitar Kita”;
 - d) Evaluasi, berisi soal-soal latihan;
 - e) Profil, berisi profil pengembang media dan profil dosen pembimbing;
 - f) Tombol navigasi

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Keterbatasan penelitian pengembangan media PIKASITA dengan pendekatan CTL ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Media hanya terbatas pada lingkup Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1, Pembelajaran 2, dan Pembelajaran 5;

- 2) Subjek uji coba penelitian dan pengembangan ini terbatas pada siswa kelas V di UPTD SDN Keleyan 1 Kecamatan Socah Kabupaten Bangkalan;

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan Media pembelajaran multimedia interaktif tematik dengan pendekatan CTL (*Contextual Teaching and Learning*) sangat penting karena diharapkan mampu membantu dan memberikan manfaat bagi berbagai pihak antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan informasi mengenai pengembangan multimedia interaktif berpendekatan CTL (*Contextual Teaching and Learning*) untuk meningkatkan keefektifan proses pembelajaran kepada siswa sehingga siswa dapat memahami konsep materi dengan baik. Dengan multimedia interaktif dapat memudahkan guru untuk mengajar dan dapat memberikan motivasi siswa untuk semangat dalam belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Melalui multimedia interaktif dapat memberikan suasana belajar yang mandiri, menyenangkan, dan aktif.

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan informasi bahwa melalui multimedia interaktif dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan keefektifan belajar siswa.
- 2) Guru mengurangi penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Memberikan inovasi baru dalam pembelajaran tematik SD untuk meningkatkan keefektifan siswa dalam belajar.

G. Definisi Operasional

1. Pembelajaran Tematik

Tematik merupakan suatu model pembelajaran yang memadukan beberapa muatan pelajaran menjadi satu tema dengan keterpaduan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang menekankan pada proses pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student centered*) sehingga anak akan mendapatkan pengalaman belajar langsung dan pembelajaran menjadi bermakna.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran oleh guru kepada siswa untuk dipelajari. Media pembelajaran diperlukan disamping untuk wahana penyampaian materi pembelajaran juga untuk meningkatkan kejelasan pembahasan materi. Makin abstrak materi pembelajaran (berupa data dan informasi dalam bentuk simbol, angka, tulisan, dan lisan) maka semakin penting pula kehadiran media pembelajaran.

3. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah suatu konsep teknologi yang dilengkapi dengan pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat menghendaki langkah apa yang akan dilakukan untuk proses selanjutnya.

Multimedia interaktif merupakan kombinasi beberapa komponen yaitu teks, warna, gambar, animasi, audio, dan video.

4. Pendekatan CTL (*Contextual Teaching and Learning*)

Pendekatan CTL (*Contextual Teaching and Learning*) merupakan pendekatan pembelajaran yang membantu guru mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi kehidupan nyata siswa sehari-hari, baik dalam keluarga, sekolah, masyarakat, maupun sebagai warga negara. Pendekatan kontekstual akan mendorong siswa untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka.

5. Media PIKASITA

Media Pikasita merupakan media pembelajaran yang membahas materi perpindahan kalor di sekitar kita. Media ini dikembangkan dalam bentuk multimedia interaktif menggunakan pendekatan kontekstual. Dalam media ini memuat materi pembelajaran tematik yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, animasi, audio, dan video. Selain itu, siswa akan dihadapkan dengan materi-materi yang terdapat pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1, 2, dan 5 kelas V, serta terdapat evaluasi yang berbentuk quiz dibagian akhir dari setiap pembelajaran.