

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia sejak tahun 2013 sudah berganti menggunakan kurikulum baru, yaitu kurikulum 2013. Perubahan kurikulum berfungsi sebagai penyempurna dari kurikulum yang telah digunakan sebelumnya. Menurut Lubis (2020 : 1) pada kurikulum 2013 proses pembelajaran yang dilakukan harus berpusat pada siswa atau *student center learning* dengan belajar lebih aktif melalui penemuan dan berpikir kritis. Maka dari itu, proses belajar peserta didik saat ini tidak lagi sama dengan peserta didik dahulu, sehingga penerapan kurikulum 2013 pada setiap jenjang pendidikan menjadi tantangan tersendiri bagi guru, dimana guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif baik dalam merancang pembelajaran maupun pada saat pelaksanaannya di kelas agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang diinginkan.

Penerapan kurikulum 2013 dalam jenjang sekolah dasar mewajibkan sekolah untuk melaksanakan pembelajaran secara tematik. Menurut Kadarwati & Malawi (2017:1) pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran, sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Pada umumnya, penerapan pembelajaran tematik di sekolah dasar guru maupun siswa menggunakan buku pegangan. Pada buku tersebut seluruh mata pelajaran dipadukan atau dikaitkan dalam satu tema yang diuraikan lagi dalam subtema, sehingga guru harus bisa mengaplikasikan materi pembelajaran secara tematik. Salah satu cara yang bisa diterapkan oleh guru yaitu dengan menggunakan dan

memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi, sehingga pembelajaran akan lebih menarik, efektif dan efisien.

Menurut Krissandi (2020:101) proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yaitu guru sebagai komunikator, bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa sebagai komunikan dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran menjadi salah satu faktor penunjang berhasilnya proses belajar mengajar di kelas, terlebih waktu belajar di sekolah yang terbatas sehingga tidak memungkinkan siswa untuk belajar lebih lama dalam mempelajari materi yang kompleks. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan dan efisiensi waktu peserta didik dalam belajar, selain itu peserta didik dapat terlibat secara langsung dan pemahaman yang diperoleh akan lebih bermakna.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan pada tanggal 22 November 2021 di kelas IV SDN Geger 1 didapatkan sebagian siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, berbicara sendiri, serta terdapat beberapa siswa yang terlihat bosan dan kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena guru hanya menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi serta kurangnya inovasi dan kreatifitas guru dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga pembelajaran terkesan monoton dan tidak ada interaksi atau timbal balik baik antara guru dan siswa maupun antara siswa dengan media pembelajaran yang digunakan.

Hasil observasi diperkuat dari pernyataan guru pada saat proses wawancara, bahwa pada saat mengajar guru sering menggunakan papan tulis sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran. Namun, sesekali guru juga menggunakan media pembelajaran visual, seperti gambar dan alat peraga.

Media gambar dan alat peraga tersebut biasanya digunakan untuk menyampaikan materi pada muatan tertentu, seperti pada muatan IPA dan SBdP, sedangkan pada muatan PPKn dan IPS guru belum pernah menggunakan bantuan media pembelajaran dalam menyampaikan materi. Selain itu, hasil wawancara juga menunjukkan bahwa guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi “Keberagaman Budaya di Negeriku” karena konsep materi yang cukup kompleks serta kurangnya penggunaan media, sehingga menyebabkan terdapat 32 siswa dari jumlah siswa sebanyak 36 yang hasil belajarnya tidak mencapai kriteria ketuntasan belajar.

Menurut Ansyar (2015:225) perkembangan kognitif anak sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret karena usia siswa sekolah dasar berada pada usia 7-11 tahun, kemampuan berpikir anak usia tersebut sudah mampu memanipulasi data untuk memecahkan masalah, asalkan ada keterlibatan objek konkret atau sudah ada pengalaman sebelumnya. Pada tahap perkembangan ini, anak usia sekolah dasar belum bisa berpikir secara abstrak, sehingga jika materi yang diajarkan kepada peserta didik tidak menggunakan media dan pembelajaran hanya berpusat pada guru tanpa melibatkan siswa menyebabkan berkurangnya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep materi yang dipelajari.

Pada materi tema 7 subtema 2 “Indahnya Keragaman Budaya di Negeriku” pada materi ini membahas tentang berbagai keragaman budaya yang ada di Indonesia, di antaranya keberagaman rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, dan alat musik tradisional, sehingga untuk menunjang keberhasilan peserta didik dalam memahami materi yang kompleks tersebut dibutuhkan media pembelajaran yang relevan dan dapat mencakup keseluruhan dari konsep materi yang akan

diajarkan. Jika tidak menggunakan media pembelajaran yang relevan dan tidak mencakup keseluruhan konsep materi, maka siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.

Ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran ditunjukkan dari hasil angket yang telah disebarkan kepada 36 siswa kelas IV di SDN Geger 01 menunjukkan bahwa 33 siswa tidak tertarik dengan media gambar biasa, 34 siswa suka dengan media pembelajaran yang mengandung unsur audio, video, dan gambar yang bisa bergerak, 100% siswa bisa mengoperasikan android dan terdapat 31 siswa yang memiliki handphone android sendiri. Berdasarkan hasil angket tersebut dapat disimpulkan bahwa jika nantinya media yang digunakan berbasis android, siswa dapat mengoperasikannya dengan mudah. Hal ini didukung dengan fasilitas wifi yang ada di sekolah serta adanya perizinan terkait penggunaan handphone dalam proses pembelajaran dengan catatan berada di bawah pengawasan guru.

Penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa serta secara langsung melibatkan siswa dalam pembelajaran. Melibatkan siswa dalam setiap pembelajaran dapat memberikan pemahaman yang lebih bermakna, karena siswa mendapatkan pengetahuannya sendiri sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi. Selaras dengan pendapat Husna (2017:37) bahwa multimedia interaktif memiliki peranan sebagai tali penghubung bagi guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, sehingga multimedia interaktif dirancang secara sistematis dengan tujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa agar mutu dan kualitas belajarnya semakin maju dan aktif untuk ikut serta dalam pembelajaran, sehingga dapat

meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Selain itu, dengan penggunaan multimedia interaktif siswa dapat belajar secara mandiri, dapat juga mengubah konsep materi yang abstrak menjadi konkret, sehingga pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks akan lebih mudah dan bermakna.

Dewi dan Haryanto 2018, dalam penelitiannya yang berjudul *“Pengembangan Multimedia Interaktif Penjumlahan Pada bilangan Bulat Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Multimedia interaktif layak untuk digunakan dalam pembelajaran pada materi penjumlahan bilangan bulat dengan hasil uji kelayakan materi sebesar 3,56 kategori “sangat baik”, hasil uji kelayakan media sebesar 3,28 dengan kategori “baik”, dan hasil uji kelayakan pengguna sebesar 3,36 dengan kategori “baik”.

Wahyuningtyas dan Rosita 2019, dalam penelitiannya yang berjudul *“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Kehidupan Sosial Masyarakat Indonesia”*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran IPS dapat menarik perhatian dan minat peserta didik, karena adanya inovasi dan improvisasi dalam proses pembelajarannya berupa media multimedia interaktif yang didukung dengan hasil validasi materi sebesar 88,75% dan validasi media sebesar 91,66% dari hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif layak digunakan dalam pembelajaran.

Saifudin, dkk. 2020, dalam penelitiannya yang berjudul *“Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sumber Energi Untuk Memudahkan Belajar Siswa SD”*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi sumber

energi dapat dikatakan layak dan valid, dengan hasil validasi ahli media sebesar 93,75%, hasil validasi ahli materi sebesar 93,75% dan hasil uji coba pre-test dan post-test siswa mengalami peningkatan sebesar 100%, sehingga multimedia interaktif yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Dwiki, dkk. 2020, dalam penelitiannya yang berjudul *“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas IV”*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar IPA, dengan perolehan hasil review ahli materi sebesar 97,33% kategori “sangat baik”, hasil review ahli desain sebesar 100% kategori “sangat baik”, hasil review ahli media sebesar 98% kategori “sangat baik”, hasil uji coba perorangan sebesar 96,67% kategori “sangat baik” dan hasil uji coba kelompok kecil sebesar 96,85% dengan kategori “sangat baik”, sehingga multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Elviana, dkk 2020, dalam penelitiannya yang berjudul *“Developing Interactive Multimedia For Teaching Descriptive Texts Based On Palembang Local Culture”*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa multimedia interaktif memiliki pengaruh yang potensial dalam pembelajaran teks deskriptif berbasis budaya lokal Palembang dengan perolehan rata-rata skor seluruh aspek oleh para ahli sebesar 3,58 yang dapat dikategorikan “sangat-sangat valid”. Kepraktisan produk ini ditunjukkan dari hasil evaluasi satu lawan satu dan evaluasi kelompok kecil yang masing-masing nilai rata-ratanya sebesar 3,69 dan 3,74. Produk tersebut juga memiliki pengaruh yang sangat tinggi setelah diujicobakan pada uji

lapangan, 100% siswa mencapai KKM yaitu 75, sehingga multimedia interaktif yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, memberikan ide kepada peneliti untuk mengembangkan sebuah media berbasis teknologi yaitu multimedia interaktif yang dapat digunakan siswa belajar baik di ruang kelas ataupun di rumah, sehingga siswa terlibat aktif dan pembelajaran tidak hanya berpusat dari satu arah yakni dari guru saja, serta dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep materi. Maka dari itu, peneliti mengambil judul penelitian *“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Tema 7 Subtema 2 Kelas IV SDN Geger 1 ”*.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah penelitian pengembangan media multimedia interaktif berbasis android, yaitu :

- 1) Bagaimanakah kevalidan pengembangan media multimedia interaktif berbasis android ditinjau dari validasi ahli ?
- 2) Bagaimanakah keefektifan pengembangan media multimedia interaktif berbasis android ditinjau dari lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa dan tes hasil belajar kognitif siswa?
- 3) Bagaimanakah kemenarikan pengembangan media multimedia interaktif berbasis android ditinjau dari angket respon siswa ?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun tujuan penelitian pengembangan media multimedia interaktif berbasis android, yaitu :

- 1) Mengembangkan media Multimedia Interaktif Berbasis Android Tema 7 Subtema 2 Kelas IV SDN Geger 1 yang valid ditinjau dari validasi ahli.
- 2) Mengembangkan media Multimedia Interaktif Berbasis Android Tema 7 Subtema 2 Kelas IV SDN Geger 1 yang efektif ditinjau dari lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa dan tes hasil belajar kognitif siswa.
- 3) Mengembangkan media Multimedia Interaktif Berbasis Android Tema 7 Subtema 2 Kelas IV SDN Geger 1 yang menarik ditinjau dari angket respon siswa.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media multimedia interaktif berbasis android yang mencakup materi pembelajaran sekolah dasar pada tema 7 subtema 2 kelas IV. Adapun Spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut :

- 1) Produk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan berupa aplikasi *software* yang dapat diakses siswa dari *handphone androidnya* masing-masing dengan ketentuan minimal android 7.
- 2) Multimedia interaktif berbasis android ini dikembangkan menggunakan aplikasi *unity* dengan kapasitas media yang dihasilkan ± 150 MB.

- 3) Multimedia interaktif yang dikembangkan memiliki unsur timbal balik antara media dengan penggunanya atau antara media dengan siswa, sehingga pembelajaran tidak hanya dari satu arah namun juga dari 2 arah. Penerapan unsur timbal balik atau interaktif ini dapat meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
- 4) Multimedia interaktif yang dirancang menyesuaikan dan mengacu pada kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator dari materi “Indahnya Keragaman Budaya di Negeriku” pada tema 7 subtema 2 kelas IV.
- 5) Spesifikasi program multimedia yang dikembangkan adalah sebagai berikut :
 - a. Tampilan awal atau pembuka, berisi judul “Indahnya Keragaman Budaya di Negeriku” Subtema 2 kelas IV dan Ikon menu.
 - b. Tampilan menu, terdiri dari :
 - 1) Petunjuk, berisi tentang petunjuk penggunaan media.
 - 2) Materi, berisi materi pembelajaran 1 subtema yaitu subtema 2 “Indahnya Keragaman Budaya Negeriku”.
 - 3) Kuis, berisi soal-soal latihan untuk menilai pemahaman siswa.
 - 4) Profil, berisi profil pengembang media dan profil dosen pembimbing.
 - c. Bahan penarik yang dapat merangsang minat dan motivasi belajar siswa, meliputi : animasi, gambar, suara, musik, warna dan teks.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Keterbatasan penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis android ini adalah sebagai berikut :

- 1) Penggunaan media hanya terbatas dan fokus pada lingkup materi di muatan PPKn dan IPS kelas IV tema 7 subtema 2 “Indahnya Keragaman Budaya di Negeriku”, sedangkan untuk materi pada muatan SBdP, IPA dan Bahasa Indonesia tetap disisipkan namun tidak menjadi fokus utama.
- 2) Subjek uji coba penelitian dan pengembangan ini terbatas pada siswa kelas IV SDN Geger 1, Kecamatan Geger, Kabupaten Bangkalan.
- 3) Penggunaan media multimedia interaktif ini hanya dapat diakses melalui *smarthphone android*.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis android ini, yaitu :

1) Manfaat Teoritis

Sebagai upaya memberikan informasi terkait pengembangan multimedia interaktif berbasis android untuk meningkatkan keefektifan dalam pembelajaran serta memperdalam pemahaman siswa terhadap konsep materi, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan lebih menyenangkan, inovatif dan dapat meningkatkan ketercapaian belajar siswa.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Multimedia interaktif berbasis android dapat meningkatkan keaktifan, keterampilan dan hasil belajar kognitif siswa.

b. Bagi Guru

Memberikan informasi dan inovasi bagi guru dalam mengemas pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga guru tidak hanya terpaku pada media pembelajaran yang ada di sekolah.

c. Bagi Sekolah

Menambah wawasan dan keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran yang lebih efektif, efisien dan inovatif, sehingga manfaatnya dapat dirasakan oleh seluruh siswa dalam setiap proses pembelajaran yang dilaksanakan.

G. Definisi Istilah

1. Multimedia Interaktif

Multimedia adalah gabungan dari berbagai media yang diintegrasikan ke dalam sebuah program komputer untuk kemudian diolah dan disajikan secara bersamaan. Adapun pengertian interaktif adalah komunikasi 2 arah atau lebih yakni antara pengguna program komputer dan program dari komputer itu sendiri, sehingga multimedia interaktif adalah sebuah program komputer yang mengintegrasikan berbagai media yang kemudian dioperasikan oleh user atau pengguna program komputer.

2. Android

Android adalah sebuah sistem operasi yang memberikan kebebasan kepada para pengembang untuk mengembangkan sebuah aplikasi, sehingga pengguna smartphone android dapat menikmati manfaat dari aplikasi yang dikembangkan tersebut.

3. Tema 7 Subtema 2 “Indahnya Keragaman Budaya di Negeriku”

Pada tema 7 subtema 2 tentang “Indahnya Keragaman Budaya di Negeriku” terdapat 5 muatan pembelajaran dengan pokok bahasan, yaitu IPS membahas tentang hubungan karakteristik ruang dengan keberagaman budaya, PPKn membahas tentang sikap dan tindakan melestarikan keberagaman budaya, Bahasa Indonesia membahas tentang teks non fiksi, IPA tentang gaya listrik dan SBdP membahas tentang tari kreasi daerah.

4. Model Pengembangan ADDIE

Model ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai produk pembelajaran, seperti model, strategi, metode pembelajaran, media, dan bahan ajar.