

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran tematik adalah suatu kumpulan materi dalam pembelajaran yang dikemas dan dirangkai menjadi satu atau saling keterkaitan namun tetap berisikan beberapa mata pelajaran di dalamnya. Pembelajaran tematik disusun memang dirangkai agar peserta didik mengasah kemampuan serta pengetahuannya menjadi hal yang bermakna di kehidupannya (Antrock dalam Syaifuddin, 2017 : 140). Pembelajaran tematik biasanya menekankan pada keterlibatan siswa bagaimana mereka berpartisipasi dalam proses belajar secara aktif, sehingga di dalamnya siswa dapat mendapatkan pengalaman yang nyata dan terlatih agar bisa memperoleh sendiri berbagai macam pengetahuan yang telah dipelajarinya. Melalui pengalaman secara nyata atau langsung siswa akan dengan mudah memahami konsep yang telah mereka pelajari pada pembelajaran dan menghubungkannya dengan konsep / pengetahuan lain yang telah dimengertinya. Pembelajaran tematik biasanya juga berkaitan dengan psikologi perkembangan karena pada isi materi berdasarkan pada tahapan perkembangan diri peserta didik selain itu psikologi dalam suatu pembelajaran juga diharapkan dapat berkontribusi.

Berdasarkan pada hasil wawancara dengan Ibu Dadang Desi Indrawati selaku guru wali kelas V pada tanggal 8 November 2021, pembelajaran yang digunakan yaitu tematik kurikulum 2013. Diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan masih konvensional dan

penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran tematik sangat jarang digunakan. Penggunaan media berbasis teknologi masih tergolong sederhana apalagi pada tema 5 ekosistem. Media yang berbasis teknologi yang digunakan berupa video pembelajaran yang biasanya di unduh pada aplikasi *youtube*. Penggunaan media tersebut menggunakan bantuan LCD dan proyektor tetapi penggunaan masih terbatas dan tidak selalu bisa digunakan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas V SDN 248 Gresik pada tanggal 8 November 2021, diketahui bahwa saat proses pembelajaran tematik berlangsung menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih sederhana. Media pembelajaran yang berbasis teknologi yang digunakan saat proses pembelajaran adalah berupa video pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, sebagian siswa ada yang bersenda gurau dengan temannya sehingga kurang memperhatikan video yang ditayangkan, dan siswa juga malas mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dan bisa dikatakan siswa jenuh dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat (Syah dalam Mubarak 2018 : 11) kejenuhan belajar dapat diartikan penuh atau padat sehingga siswa tidak mampu memuat apapun dan seringkali lupa tentang materi yang telah diajarkan oleh Guru yang dalam bahasa psikologi lazimnya disebut *learning plateu*. Hal ini bisa terjadi karena kurangnya kreatifitas guru dalam penggunaan media pembelajaran tema ekosistem yang lebih menarik, efektif, dan inovatif. Penggunaan media berupa video yang digunakan guru masih sederhana

dan pada saat proses pembelajaran siswa hanya terpaku dan melihat video pada satu arah saja yang mengakibatkan siswa dengan cepat melupakan materi yang ditayangkan.

Siswa kelas V di SDN 248 Gresik membutuhkan sebuah hal baru dalam pembelajaran yang bisa menarik keaktifan siswa dalam proses pembelajaran tematik. Hal ini sesuai pendapat dari hasil wawancara guru wali kelas V yaitu Ibu Dadang Desi Indrawati. Menurut beliau siswa membutuhkan suasana yang baru, yaitu sebuah media pembelajaran yang bisa menjadi daya tarik dan hal baru dalam pembelajaran tematik yang jarang siswa temui, sehingga rasa ingin tahu mereka akan muncul yang mengakibatkan siswa termotivasi dan aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut menjadikan pemahaman mereka terhadap konsep pembelajaran tematik yang abstrak akan mudah menempel diingatan siswa. Ibu Desi berharap dengan adanya media pembelajaran yang lebih modern, kreatif, baru, dan menarik perhatian siswa dalam pembelajaran akan menjadikan siswa lebih terdorong untuk aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Diketahui dari hasil angket kelas V di SDN 248 Gresik yang disebar pada tanggal 1 Januari 2022 diketahui bahwa materi pada tema ekosistem cukup sulit bagi siswa. Faktanya pada materi ini siswa masih belum bisa mengetahui apa pengertian dari keseimbangan ekosistem dan juga tidak bisa membedakan antara jaring makanan dan rantai makanan. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada materi ini juga masih sederhana. Sedangkan media yang sering digunakan adalah berupa video

dari youtube. Media pembelajaran berbasis teknologi yang sering digunakan pada tema ekosistem yaitu dengan penayangan video pembelajaran di aplikasi *youtube*.

Dari data tersebut diketahui bahwa permasalahan pada siswa kelas V di SDN 248 Gresik adalah minat belajar yang masih kurang pada pembelajaran tema ekosistem. Permasalahan selanjutnya adalah motivasi belajar siswa juga belum maksimal, diketahui dari siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Hal lain yang menjadi permasalahan adalah penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional dan media pembelajaran yang cenderung membosankan yang mengakibatkan siswa tidak bisa menerima materi yang disampaikan secara optimal, sehingga dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi siswa kelas V di SDN 248 Gresik agar siswa lebih mudah menerima materi pembelajaran.

Menurut Deliyannis (dalam Suhendi, 2022: 5) Multimedia interaktif diartikan sebagai satu kumpulan dari sejumlah media (audio, grafik, teks, video, animasi, dan lain-lain) yang dirangkai sedemikian rupa menjadi satu kesatuan yang utuh dan memiliki manfaat yang baik khususnya di bidang pendidikan. Menurut Vaughan (dalam Suhendi, 2022: 5) “Multimedia merupakan sekumpulan rangkaian dari grafis, seni, gambar, suara yang di dalamnya memiliki keterkaitan yang begitu erat, jika pengguna dapat mengontrol apa dan bagaimana media tersebut digunakan maka hal ini disebut multimedia interaktif.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yenni Fachiyatul Maslacha (2019) dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk Menumbuhkan Sikap Toleransi pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 4 Kelas II Di SD Negeri Sukoharjo 1 Lamongan” menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan dan memenuhi syarat digunakan sebagai media pembelajaran yang memperoleh hasil validasi ahli sebesar 85,57% dengan kriteria sangat valid atau layak digunakan. Kemenarikan media pembelajaran multimedia interaktif diperoleh dari hasil angket respon siswa sebesar 87,83% dengan kriteria sangat menarik. Sedangkan keefektifan media pembelajaran multimedia interaktif diperoleh dari 3 jenis penilaian untuk siswa yaitu hasil aktivitas siswa diperoleh sebesar 94% dengan kriteria sangat efektif, hasil belajar siswa diperoleh sebesar 91,66% dengan kriteria tuntas, serta hasil penilaian sikap diperoleh sebesar 86,28% dengan kriteria baik.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wahyu Ramadhany Dwi Shafa (2019) dengan judul “Pengembangan Multiedia Interaktif MAGIC (Magnet & Gravitasi) untuk Siswa Kelas IV Tema Indahnya Keragaman di Negeriku Subtema Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku SDN Guluk Manjung 1 Sumenep” diperoleh hasil persentase rata-rata kevalidan media sebesar 80.57% dengan kriteria valid. Kepraktisan media sebesar 100% dengan kriteria praktis. Keefektifan media diperoleh melalui hasil angket respon siswa dan ketuntasan klasikal tes hasil belajar siswa. Angket respon siswa memperoleh persentase rata-rata sebesar 94.66% dengan kriteria sangat menarik dan hasil ketuntasan klasikal belajar siswa

memperoleh persentase rata-rata 100% dengan kategori tuntas. Hasil yang diperoleh dapat menunjukkan bahwa media dapat dikatakan media yang layak untuk digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis permasalahan yang ada maka dapat diketahui bahwasanya diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran siswa yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif yang berisi materi pelajaran, gambar, animasi dan audio. Perpaduan antara aspek tersebut akan menjadikan sebuah media pembelajaran interaktif yang menarik dan menyenangkan untuk siswa. Media pembelajaran ini dikembangkan sesuai dengan materi pelajaran yang ada di sekolah dan kebutuhan yang diperlukan oleh siswa. Dengan adanya multimedia interaktif tema ekosistem akan membantu siswa dalam proses pembelajarannya, dapat menjadi sumber belajar siswa selain buku tematik. Melalui multimedia interaktif ekosistem ini siswa tidak hanya belajar teori saja, akan tetapi siswa dapat belajar langsung melalui multimedia interaktif tema ekosistem. Multimedia interaktif ekosistem memudahkan siswa dalam belajar dimanapun mereka ingin belajar. Karena siswa dapat menginstall aplikasi media pembelajaran ini di *handphone* mereka, kemudian dapat dipakai untuk belajar dirumahnya masing-masing secara offline. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa multimedia interaktif ekosistem dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara layak, efektif dan menarik kepada peserta didik. Berdasarkan permasalahan, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul **“PENGEMBANGAN**

**MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK
KELAS V TEMA 5 “EKOSISTEM” SUBTEMA 3
“KESEIMBANGAN EKOSISTEM” UPT SD NEGERI 248 GRESIK”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kevalidan pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* untuk siswa kelas V Tema 5 Ekosistem Subtema 3 Keseimbangan Ekosistem UPT SD Negeri 248 Gresik ditinjau dari validasi ahli?
2. Bagaimana keefektifan media pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* untuk siswa kelas V Tema 5 Ekosistem Subtema 3 Keseimbangan Ekosistem UPT SD Negeri 248 Gresik ditinjau dari lembar observasi aktivitas guru dan observasi aktivitas siswa serta hasil belajar?
3. Bagaimana kemenarikan pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* untuk siswa kelas V Tema 5 Ekosistem Subtema 3 Keseimbangan Ekosistem UPT SD Negeri 248 Gresik ditinjau dari angket respon siswa?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dilakukannya penilaian pengembang ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan multimedia interaktif berbasis *android* untuk siswa kelas V Tema 5 Ekosistem Subtema 3 Keseimbangan Ekosistem UPT SD Negeri 248 Gresik ditinjau dari validasi ahli.

2. Untuk mengetahui keefektifan media pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* untuk siswa kelas V Tema 5 Ekosistem Subtema 3 Keseimbangan Ekosistem UPT SD Negeri 248 Gresik ditinjau dari lembar observasi aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar.
3. Untuk mengetahui kemenarikan pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* untuk siswa kelas V Tema 5 Ekosistem Subtema 3 Keseimbangan Ekosistem UPT SD Negeri 248 Gresik ditinjau dari angket respon siswa.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang diharapkan pada penelitian dan pengembangan ini yaitu Media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *android* tema 5 ekosistem. Multimedia yang didalamnya terdapat uraian materi disertai kuis untuk evaluasi mengenai tema 5 ekosistem subtema 3 keseimbangan ekosistem yang mencakup materi pembelajaran 1 sampai 6.
2. Penggunaan multimedia interaktif ini dibuat dengan berbasis *android* yang dapat digunakan melalui *handphone*. Media pembelajaran ini membutuhkan interaksi pengguna dengan siswa agar dapat efektif pada proses pembelajaran.
3. Terdapat materi yang mencakup tentang subtema 3 keseimbangan ekosistem (Pembelajaran 1 sampai 6) menyangkut mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, IPS, PPKn, dan SBdP. Bahasa Indonesia tentang materi

cerita non fiksi, poster. IPA tentang materi jaring makanan, rantai makanan, simbiosis. IPS tentang letak geografis Indonesia, kegiatan ekonomi masyarakat. Seni budaya tentang materi topeng, tarian daerah, PPKn tentang sosial budaya dan persatuan kesatuan disertai latihan soal/kuis di dalam multimedia interaktif.

4. Produk Multimedia interaktif bertema ekosistem ini dilengkapi dengan identitas diri pengembang, kompetensi dasar, petunjuk penggunaan, penjelasan materi (kombinasi suara, teks, gambar dan animasi).
5. Memiliki tampilan yang menarik dengan animasi atau gambar yang sesuai dengan materi yang ada didalamnya yakni materi tema 5 subtema 3 pembelajaran 1 sampai 6 yang digabungkan menggunakan aplikasi *Unity*.
6. Media pembelajaran multimedia interaktif ini memiliki perbedaan dengan produk sebelumnya yakni dari segi isi produk ini menggunakan beberapa mata pelajaran dalam 6 pembelajaran sedangkan produk pengembangan sebelumnya hanya ada satu materi pelajaran dan 1 pembelajaran saja.
7. Media multimedia interaktif berbasis *android* ini mempunyai serangkaian buku panduan penggunaan media dan dicetak menggunakan kertas *art paper*.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Adapun penelitian dan pengembangan ini memiliki beberapa keterbatasan sebagai berikut:

1. Produk multimedia interaktif berbasis *android* tema ekosistem ini hanya diujicobakan pada siswa kelas V di UPT SD Negeri 248 Gresik.

2. Materi pelajaran yang ada pada multimedia interaktif berbasis *android* tema ekosistem ini terbatas pada tema 5 ekosistem, Subtema 3 Keseimbangan Ekosistem, mencakup materi pada Pembelajaran 1 sampai 6.

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Manfaat Teoritis yang diharapkan dalam Pengembangan Multimedia Interaktif dilakukan sebagai salah satu upaya untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran bagi peserta didik kelas V di Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Sebagai media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran dengan adanya simulasi didalamnya siswa akan mampu memahami materi yang dipelajari dengan adanya pengalaman nyata yang diberikan oleh media.

- b. Bagi Guru

Media pembelajaran ini akan membantu guru dalam memberikan pengarahan kepada siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, dan mempermudah guru untuk memberi pemahaman kepada siswa melalui media yang didalamnya terdapat simulasi dan memberikan pengalaman secara nyata.

- c. Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam upaya

memperbaiki proses belajar mengajar dan mengembangkan media pembelajaran tematik sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberi pengalaman, menambah pengetahuan bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran dan menjadi salah satu referensi dalam melakukan penelitian dan pengembangan baru sehingga menghasilkan media pembelajaran yang tepat dan bermanfaat sebagai bentuk kepedulian dalam dunia pendidikan.

G. Definisi Istilah/ Definisi Operasional

Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan dan kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.
2. Multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, audio dan animasi secara terintegrasi.
3. Pembelajaran Tematik pada Tema 5 “Ekosistem” Subtema 3 “Keseimbangan Ekosistem” , Pembelajaran 1 sampai 6 menyangkut mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, IPS, PPKn, dan SBdp. Bahasa Indonesia tentang materi teks nonfiksi, poster. IPA tentang materi jaring makanan, rantai makanan. IPS tentang letak geografis Indonesia,

kegiatan ekonomi masyarakat. Seni budaya tentang materi topeng, tarian daerah, PPKn materi persatuan dan kesatuan.

4. Penelitian pengembangan multimedia interaktif yang digunakan pada penelitian ini menggunakan *Addie* sampai tahap ke 5, namun terdapat batasan pada penyebarluasan media dikarenakan keterbatasan waktu.