

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha membina dan mengembangkan kepribadian manusia baik dibagian rohani atau dibagian jasmani. Ada juga para beberapa orang ahli mengartikan pendidikan itu adalah suatu proses pengubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang dalam mendewasakan melalui pengajaran dan latihan. Dengan pendidikan kita bisa lebih dewasa karena pendidikan tersebut memberikan dampak yang sangat positif bagi kita, dan juga pendidikan tersebut bisa memberantas buta huruf dan akan memberikan keterampilan, kemampuan mental, dan lain sebagainya. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pendidikan berasal dari kata dasar didik (mendidik), yaitu memelihara dan memberi latihan (ajaran, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Sedangkan pendidikan mempunyai pengertian, proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses perbuatan, cara mendidik. Ki Hajar Dewantara mengartikan pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran serta jasmani anak, agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya.

Pembelajaran memiliki makna sebagai interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman dalam hidup, dan pada hakikatnya

pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang pengajar atau guru untuk membelajarkan kepada peserta didik (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lain) dengan diharapkan agar tujuannya dapat tercapai. artinya pembelajaran adalah interaksi dua arah dari seorang pendidik dan peserta didik terjadi interaksi yang terarah menuju target yang telah ditetapkan. (Trianto, 2017: 19)

Era digital pada saat ini membawa dampak sangat besar bagi kehidupan manusia terutama dalam dunia pendidikan di Indonesia (Widiara, 2018). Peran teknologi dalam dunia Pendidikan dapat dimanfaatkan untuk membantu seorang Pendidikan didalam mengemas dan menyajikan informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan pesertadidik dalam belajar, meningkatkan motivasi dan ransangan kegiatan pembelajaran, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada anak, (Putra dan Ishartiwi, 2015). Media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guruatau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik. Materi yang dikemas melalui program media, akan lebih jelas, lengkap, danmenarik bagi siswa. Media pembelajaran juga mampu menyajikan materi yang dapat membangkitkan rasa keingintahuan siswa, merangsang siswa untuk bereaksi secara fisik dan emosional (Widyastuti & Nurhidayati, 2010: 13).

Kurikulum yang digunakan dalam Sekolah Dasar saat ini adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 menekankan pembelajaran tematik,

pembelajaran tematik yang disebut dengan pembelajaran terpadu merupakan suatu system pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mampu aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan otentik baik itu secara individual maupun kelompok.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema tertentu untuk mengaitkan antara beberapa isi mata pelajaran dengan pengalaman kehidupan nyata sehingga peserta didik dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Pembelajaran tematik dirancang untuk meningkatkan hasil belajar yang optimal dan maksimal dengan cara mengangkat pengalaman anak didik yang mempunyai jaringan dari berbagai aspek kehidupannya dan pengetahuannya.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui, observasi, wawancara, dan angket kebutuhan pada Sekolah UPT SD Negeri 146 Gresik. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V pada tanggal 8 November 2021, data yang diperoleh dari guru bahwa pada saat pembelajaran guru sering menggunakan metode ceramah, penugusan, dan tanya jawab dengan bantuan buku paket, dan LCD (*liquid crystal display*). Guru juga mengatakan bahwa siswa pada saat pembelajaran kurang aktif sehingga hasil belajar siswa kurang, dikarenakan kurangnya media yang bisa membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Guru juga mengatakan bahwa materi yang sulit dipahami siswa kelas V adalah tema 6 subtema 3 materi konduktor dan isolator. Guru juga mengatakan bahwasanya keberadaan Laboratorium Komputer di

sekolah ini juga kurang dimanfaatkan, guru mengatakan bahwa Laboratorium Komputer sekolah hanya dimanfaatkan untuk ujian sekolah saja. Laboratorium di UPT SD Negeri 146 Gresik memiliki 10 komputer dan 5 laptop.

Berdasarkan hasil observasi terhadap siswa dan guru dapat diperoleh data bahwa selama proses pembelajaran di kelas, guru sudah mengajar sesuai tujuan, KI, dan KD yang sesuai, tetapi dalam pembelajarannya kurang efektif, karena guru menggunakan metode yang kurang sesuai dengan karakteristik siswa dan karakteristik materi, guru sering menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan. Guru belum mencoba untuk menggunakan metode pembelajaran yang kreatif, proses pembelajaran hanya menekankan kegiatan guru yang aktif dan siswa di kelas terlihat kurang aktif, kurang antusias, jenuh, sering berbicara dengan temannya dan kurang memperhatikan penjelasan dari guru selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu maka diperlukan media pembelajaran yang lebih kreatif, dan inovatif sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk belajar dengan menyenangkan tanpa rasa jenuh.

Berdasarkan hasil angket dari siswa kelas V UPT SD Negeri 146 Gresik sejumlah 26 anak menunjukkan hasil bahwa 85% siswa menyukai pembelajaran menggunakan media serta siswa menginginkan media pembelajaran berupa animasi, gambar, suara. Peserta didik belum pernah menggunakan media multimedia interaktif yang digunakan ketika pembelajaran tematik. Peserta didik setuju jika dikembangkan bahan ajar yang menarik berupa multimedia interaktif digunakan dalam proses

pembelajaran. Maka dari itu pendidik harus menyesuaikan media pembelajaran yang tepat pada pembelajaran tematik agar peserta didik dapat tertarik terhadap pembelajaran tersebut, maka perlu adanya suatu penyajian media pembelajaran yang menarik yaitu dengan menggunakan multimedia interaktif. Dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman nyata dapat membuat mereka lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti untuk mengatasi beberapa permasalahan di atas yakni dengan mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif untuk dijadikan sebagai media pembelajaran kelas V UPT SD Negeri 146 Gresik. Media ini dibutuhkan agar siswa lebih aktif sehingga hasil belajar siswa lebih maksimal dan lebih mudah untuk memahami materi serta media ini sangat dibutuhkan mengingat di kelas tinggi khususnya pada kelas V diterapkan UNBK yang mengharuskan siswa lebih maksimal dalam menggunakan Teknologi. Media ini sangat cocok untuk dikembangkan karena UPT SD Negeri 146 Gresik memiliki fasilitas yang dapat menunjang multimedia interaktif, karena multimedia interaktif membutuhkan komputer untuk mengoperasikannya.

Menurut Reddi & Mishara (dalam Munir, 2012: 110-111) Multimedia interaktif didefinisikan sebagai suatu integrasi elemen beberapa media (audio, video, grafik, teks, animasi, dan lain-lain) menjadi satu kesatuan yang sinergis dan simbiosis yang menghasilkan manfaat lebih bagi pengguna akhir dari salah satu dari unsur media dapat memberikan secara individu. Menurut Vaughan (dalam Munir, 2012: 111) “Multimedia adalah

sebuah kombinasi dari teks, grafik, seni, suara, animasi, video yang merupakan elemen-elemen yang saling berkaitan. Ketika dapat mengikuti keinginan pengguna, menampilkan proyek multimedia dan dapat mengontrol apa dan kapan elemen diserahkan, maka itulah yang disebut multimedia interaktif”.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rico (2015) menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan dan memenuhi syarat digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran IPA. Hal ini dibuktikan dengan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media dengan skor 4,69 dengan kategori sangat baik, ahli materi dengan skor 4,23 dengan kategori sangat baik. Hasil yang diperoleh dapat menunjukkan bahwa media dapat dikatakan media yang layak untuk digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Penelitian serupa yang dilakukan oleh Yenni Fachiyatul Maslacha (2019) 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.

Berdasarkan permasalahan yang telah di paparkan, media multimedia interaktif dirasa perlu dikembangkan sebagai media pembelajaran tematik kelas V. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat membantu guru dalam menyampaikan

materi secara layak, praktis dan efektif kepada peserta didik. Berdasarkan permasalahan, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif *Paperpin* untuk Kelas V Tema Panas dan Perpindahannya Subtema 3 UPT SD Negeri 146 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 *Paperpin* untuk Kelas V Tema Panas dan Perpindahannya Subtema 3 UPT SD Negeri 146 Gresik ditinjau dari validasi ahli?
2. Bagaimana kemenarikan Pengembangan Multimedia Interaktif *Paperpin* untuk Kelas V Tema Panas dan Perpindahannya Subtema 3 UPT SD Negeri 146 Gresik ditinjau dari angket respon siswa?
3. Bagaimana keefektifan Pengembangan Multimedia Interaktif *Paperpin* untuk Kelas V Tema Panas dan Perpindahannya Subtema 3 UPT SD Negeri 146 Gresik ditinjau dari observasi guru, siswa dan hasil belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dilakukannya penilaian pengembang ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan Multimedia Interaktif *Paperpin* untuk Kelas V Tema Panas dan Perpindahannya Subtema 3 UPT SD Negeri 146 Gresik
2. Untuk mengetahui kemenarikan pengembangan Multimedia Interaktif *Paperpin* untuk Kelas V Tema Panas dan Perpindahannya Subtema 3 UPT SD Negeri 146 Gresik
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan Multimedia Interaktif

Paperpin untuk Kelas V Tema Panas dan Perpindahannya Subtema 3 UPT
SD Negeri 146 Gresik

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

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

1. Media pembelajaran yang dikembangkan ini mencakup media pembelajaran berupa multimedia interaktif yang di dalamnya terdapat uraian materi mengenai tema panas dan perpindahannya subtema 3 pembelajaran 1 dan 2.
2. Penggunaan multimedia interaktif ini memerlukan komputer dalam mengaplikasiannya.
3. Terdapat materi, contoh, dan latihan soal didalam multimedia interaktif.
4. Memiliki kombinasi suara, teks, video, gambar dan animasi.
5. Memiliki tampilan yang menarik dengan animasi atau gambar yang sesuai dengan materi yang ada didalamnya yang digabungkan menggunakan aplikasi *Unity*.
6. Komponen multimedia interaktif "*Paperpin*" (judul, profil, KI, petunjuk, materi, contoh, dan soal latihan).

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Adapun keterbatasan penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Subjek coba hanya terbatas pada siswa kelas V di UPT SD Negeri 146 Gresik
2. Pemanfaatan multimedia interaktif ini terbatas pada tema 6 Panas dan Perpindahannya, Subtema 3 Perpindahan Kalor di Sekitar Kita, Pembelajaran 1 dan pembelajaran 2

3. Model penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 9 tahapan.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pengembangan Multimedia Interaktif dilakukan sebagai salah satu upaya untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran bagi peserta didik kelas V SD. Adapun pentingnya pengembangan multimedia interaktif adalah sebagai berikut:

1. 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.

2. 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.

3. Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam upaya memperbaiki proses belajar mengajar dan mengembangkan media pembelajaran tematik sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

4. 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

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, video, audio dan animasi secara terintegrasi.
3. Tema Panas dan Perpindahannya Subtema 3, Pembelajaran 1 dan 2 menyangkut mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, dan SBdP. Mata pelajaran Bahasa Indonesia membahas tentang materi media elektronik, Mata pelajaran IPA membahas tentang materi konduktor dan isolator, sedangkan materi SBdP membahas tentang materi gambar cerita.