

BAB 1

PEMDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran adalah tolak ukur kemajuan suatu bangsa dalam pembelajaran yang bisa mencerdaskan suatu bangsa dalam ruang lingkup sekolah lewat proses pendidikan. Menurut Majid (2013: 4) mengungkapkan bahwa proses pendidikan tercantum serangkaian program yang dirancang oleh guru untuk proses pembelajaran seseorang ataupun kelompok lewat bermacam usaha, strategi, tata cara serta pendekatan untuk menggapai tujuan yang direncanakan. Pendapat lain menurut Dananjaya (2013: 25) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan usaha yang terencana mewujudkan atmosfer belajar serta proses pendidikan supaya partisipan didik secara aktif meningkatkan potensinya sendiri-sendiri. Tujuan pendidikan wajib kan sarana untuk siswa belajar dalam meningkatkan kognitif, afektif, serta psikomotorik siswa. Sarana yang bisa disediakan dalam pendidikan salah satunya adalah media. Perkembangan iptek, media merupakan komponen berarti dalam pendidikan yang bisa mengaitkan siswa secara aktif dalam menguasai modul pendidikan. Media adalah salah satu dari sekian banyak sumber belajar yang ada salah satu komponen berarti yang mempunyai pengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan.

Upaya guru untuk meningkatkan hasil belajar yaitu dengan pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Menurut Nana Sudjana serta Ahmad Rivai (2009:2) menyatakan bahwa media pembelajaran bisa mempermudah proses belajar siswa. Media pembelajaran juga berperan

penting dalam menarik minat belajar siswa sehingga membangkitkan motivasi belajar. Media pembelajaran memudahkan guru dalam memperjelas makna dari bahan ajar sehingga bisa lebih dimengerti oleh siswa, tidak hanya itu pada era modern saat ini dibutuhkan guru yang bisa menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa tentunya dengan memanfaatkan teknologi. Pengaruh teknologi sangat pesat, baik dalam bidang komunikasi, transportasi, budaya, serta pembelajaran. Dalam bidang pembelajaran, pemanfaatan teknologi, data, serta komunikasi digunakan buat tingkatan efisiensi serta daya guna dalam pendidikan.

Guru dapat mengenali dan mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa tentunya dalam proses pembelajaran sehingga menciptakan pembelajaran yang bersifat aktif. sehingga pembelajaran tidak berpusat pada guru akan tetapi berpusat pada siswa dan guru hanya sebagai fasilitator serta pembimbing. Dengan hal ini, siswa memiliki kesempatan yang luas untuk mengembangkan kemampuan seperti mengemukakan pendapat, menyampaikan ide atau gagasannya, dan berfikir kritis, belajar aktif sangat diperlukan bagi siswa untuk hasil yang maksimal.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang peneliti lakukan di SD Negeri Sumber Waru 1 Pamekasan pada tanggal 17 Februari 2021, peneliti mengamati bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh guru hanya menggunakan *WhatsApp group*, gambar dan buku paket *online*. Guru hanya menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab. Pada saat kegiatan belajar guru masih menekankan faktor menghafal kepada siswa tanpa memberi pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga

membuat siswa mudah merasa bosan dan kurang efektif bagi siswa untuk mengikuti kegiatan belajar. Pesatnya kemajuan teknologi saat ini memungkinkan perkembangan media pembelajaran bisa dilakukan dengan memanfaatkan teknologi yang ada, sehingga pembelajaran akan lebih menarik dan tidak membosankan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ajeng (2020), analisis keefektifan dalam penelitian dan pengembangan produk “pengembangan multimedia interaktif Siklus Hidup Hewan” Diperoleh dari data pendukung berupa berupa hasil belajar siswa pada pembelajaran ketuntasan hasil belajar siswa disebutkan dengan nilai Kriteria ketuntasan Minimal (KKM) di SD Negeri 6 Gresik yaitu minimal 70 Depdikbud (dalam Trianto, 1992:171) Menyatakan suatu kelas dikatakan tuntas apabila belajarnya (ketuntasan Klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat >62% siswa yang telah tuntas belajarnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Dwi (2020), analisis keefektifan dalam penelitian dan pengembangan produk “pengembangan multimedia interaktif panduan mewarnai dengan teknik gradasi pada siswa kelas II sekolah dasar” perolehan rata-rata dari hasil belajar siswa sebesar 60% media layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar seseorang diperoleh dari pengalaman langsung (konkret) seperti kenyataan yang ada di lingkungan sekitar.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas dapat diketahui bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan

media pembelajaran tiga dimensi yang melibatkan permainan. Dengan demikian, peneliti mengembangkan media pembelajaran ini pada siswa kelas 3, dengan judul “Pengembangan multimedia interaktif energi dan perubahannya pada kelas 3 tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 untuk meningkatkan Hasil Belajar siswa kelas 3 SD Negeri Sumber Waru 1” Pengembangan media ini digunakan untuk mempelajari tema 6 energi dan perubahannya. Media ini bersifat permainan. Media ini dapat menumbuhkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa dalam pemahaman materi.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan multimedia *unity* energi dan perubahannya Pada Kelas 3 Tema 6 Subtema 1 pembelajaran 1 Di SDN Sumber Waru Pamekasan yang valid ditinjau dari validasi para ahli?
2. Bagaimana pengembangan Multimedia *unity* Energi dan Perubahannya Pada Kelas 3 Tema 6 Subtema 1 pembelajaran 1 Di SDN Sumber Waru Pamekasan yang efektif ditinjau dari aktivitas siswa, aktivitas guru dan hasil belajar?
3. Bagaimana pengembangan Multimedia *unity* Energi dan Perubahannya Pada Kelas 3 Tema 6 Subtema 1 pembelajaran 1 Di SDN Sumber Waru Pamekasan yang menarik ditinjau dari respon siswa?

C. Tujuan Penelitian

Bersarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka tujuan penelitian tersebut adalah:

1. Mengembangkan Multimedia Unity Energi dan Perubahannya Pada Kelas 3 Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1 Di SDN Sumber Waru Pamekasan yang valid ditinjau dari validasi para ahli.
2. Mengembangkan multimedia Unity Energi dan Perubahannya Pada Kelas 3 Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1 Di SDN Sumber Waru Pamekasan yang efektif ditinjau dari aktivitas siswa, aktivitas guru dan hasil belajar.
3. Mengembangkan Multimedia Unity Energi dan Perubahannya Pada Kelas 3 Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1 Di SDN Sumber Waru Pamekasan yang menarik ditinjau dari respon siswa dan respon guru.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan dalam penelitian memiliki Spesifikasi sebagai berikut:

1. Sistematika Penyajian ada dua yaitu
 - a. Pengoprasian multimedia interaktif ini menggunakan Hp minimal tipe android *Marshmallow* yang berkapasitas ram 2 internal 16 dan bisa juga mengubakan computer.
 - b. Menggunakan aplikasi Unity dengan format apk.
2. Isi materi yang didalamnya yaitu kelas 3 Tema 6 Subtema 1 pembelajaran 1
3. Bahasa yang digunakan yaitu Bahasa Indonesia yang mudah dipahami oleh siswa
4. Tampilan media ada dua bagian yaitu:
 - a. Kombinasi yang didalamnya diantaranya gambar, teks dan animasi, *music* serta suara.
 - b. Terdapat game tentang materi dan soal-soal didalamnya.

E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Asumsi merupakan pernyataan yang diterima kebenarannya tanpa pembuktian (Sugiyono, 2019: 108). Di asumsikan multimedia *unity* energi dan perubahannya yang digunakan dalam pembelajaran pada kelas 3 tema 6 subtema 1 pembelajaran. va

Keterbatasan peneliti pengembangan multimedia *unity* energi dan perubahannya sebagai berikut:

1. Multimedia *unity* hanya terbatas pada tema 6 subtema pembelajaran 1.
2. Subjek uji coba penelitian dan pengembangan ini terbatas pada siswa kelas 3 SDN Sumber Waru Pamekasan.
3. Model penelitian yang digunakan merupakan model 4D

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai peneliti ini, maka hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak terkait. Adapun manfaat multimedia *unity* energi dan perubahannya diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan tambahan bagi siswa , guru dan peneliti. Adapun manfaat sebagai berikut:

1. Siswa
 - a. Membantu siswa untuk memahami materi pada tema 6
 - b. Membantu siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.
2. Guru
 - a. Mempermudah guru menyampaikan materi.
 - b. Memberikan wawasan pada guru untuk lebih mengembangkan pembelajaran yang bermakna dan berkesan.

3. Peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan bagi penelitian mengenai proses pembuatan media pembelajaran.

G. Definisi Operasional

Istilah-istilah operasional yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini antara lain sebagai berikut:

1. Media pembelajaran merupakan sarana penyalur pesan dan informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada siswa atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media dapat membantu pencapaian dan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Multimedia Interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan sebuah gambar, teks dan animasi dengan menggunakan alat untuk berinteraksi, berkreasi dan komunikasi.
3. Energi dan perubahannya merupakan materi yang akan digunakan melalui sebuah aplikasi yang menggabungkan gambar, teks dan animasi. Sehingga siswa memperoleh pengetahuan yang lebih luas dengan menggunakan media yang lebih menarik.