

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut Hamalik (2015: 79) Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya. Dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang berfungsi untuk kehidupan bermasyarakat. Pendidikan mempunyai peranan penting dalam pembangunan manusia seutuhnya. Oleh karena itu pendidikan sangat perlu untuk dikembangkan dari berbagai ilmu pengetahuan, karena pendidikan yang berkualitas dapat meningkatkan kecerdasan suatu bangsa. Pendidikan juga merupakan investasi dalam pengembangan sumber daya manusia dimana peningkatan kecakapan dan pengetahuan sangat dibutuhkan dalam kehidupan manusia.

Pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan psikomotorik. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional menurut Undang-Undang Sisdiknas No. 2/1998 dan Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 sebagai berikut: Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta

bertanggung jawab. Dari Undang-Undang sistem pendidikan nasional tersebut baik yang tahun 1998 atau 2003 memiliki fungsi dan tujuan yang sama yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan menjadikannya masyarakat yang sempurna baik lahir dan batin.

Pada tahun ajaran 2013/2014 telah ditetapkan pembaharuan kurikulum KTSP menjadi kurikulum 2013 (Prastowo, 2013:217). Kurikulum ini menekankan pada pendidikan karakter serta menggunakan pendekatan saintifik dengan menggunakan model pembelajaran yang terintegrasi. Selain itu, kurikulum 2013 menekankan siswa untuk mencari informasi secara mandiri berdasarkan hasil interaksi dengan lingkungan baik lingkungan sekolah maupun lingkungan luar. Konsep lingkungan meliputi tempat belajar, metode, media, sistem penilaian, serta sarana dan prasarana untuk mengemas pembelajaran sehingga memudahkan siswa dalam belajar. Kurikulum 2013 memiliki empat aspek penilaian, yaitu aspek pengetahuan, aspek keterampilan, aspek sikap, dan perilaku. Di dalam kurikulum 2013 terutama di dalam materi pembelajaran terdapat materi yang di tambahkan. Materi yang di rampingkan ada di materi Bahasa Indonesia, IPS, PPKn, dsb. Sedangkan materi yang di tambahkan adalah materi matematika. Materi pembelajaran tersebut (terutama matematika dan IPA) di sesuaikan dengan standart internasional (seperti *PISA* dan *TIMSS*).

Pemerintah mengembangkan dan melaksanakan kurikulum terbaru ini adalah untuk menghadapi persaingan global yang semakin maju. Pendidikan di Indonesia dinilai cukup terbelakang di bandingkan dengan negara lain. Peringkat pendidikan di Indonesia berada di bawah Tailand dan Malaysian untuk di ASEAN

saja (Kemdikbud, 2011). Menghadapi perkembangan globalisasi yang semakin membumi, pemerintah mengembangkan kurikulum baru bertujuan untuk memperbaiki kualitas pendidikan di Indonesia dan menciptakan kualitas penerus bangsa yang bermutu. Kemampuan tersebut di harapkan dapat tercapai dengan penerapan kurikulum 2013 dalam proses belajar di sekolah.

Pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar, dimana ada guru sebagai pengajar dan ada siswa sebagai pelajar yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik yaitu pengembangan pengetahuan, sikap dan keterampilan (Mujtahidin, 2014:4). Dengan adanya komunikasi dua arah antara guru dan siswa dapat memudahkan pembelajaran mencapai tujuan yang telah ditentukan. Selain itu, keberhasilan siswa dalam belajar tergantung pada penyajian materi yang disampaikan oleh guru. Apabila materi pembelajaran disajikan dalam bentuk yang menyenangkan, tidak membosankan, menarik, dan mudah dimengerti oleh siswa tentunya berpengaruh positif terhadap keberhasilan pembelajaran.

Salah satu yang sangat penting dalam mempengaruhi proses belajar siswa dalam pembelajaran yaitu adanya media pembelajaran. Menurut Mudlofir dkk (2017: 124) media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima agar penerima mempunyai motivasi untuk belajar sehingga dapat diharapkan memperoleh hasil belajar yang lebih memuaskan. *Association of Education and Communication Technology (AECT)* memberikan definisi media sebagai sistem transmisi (bahan dan peralatan) yang tersedia untuk menyampaikan pesan tertentu (1986 : 43). Pendapat lain di kemukakan oleh

Suranto (2005 : 18) bahwa media adalah suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari seorang komunikator kepada komunikan. Sedangkan Trini Prastati (2005 :3) memberikan makna media sebagai apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi ke penerima informasi.

Media pembelajaran yang menarik dapat memudahkan siswa untuk lebih mudah memahami dan mengerti sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Selain itu, media pembelajaran sangat membantu siswa yang dalam fase operasional konkret dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Dengan menggunakan media, materi pelajaran dapat disampaikan secara sederhana kepada siswa. Akibatnya siswa mudah untuk memahami materi pelajaran. Fungsi lain dari media pembelajaran yaitu mempermudah penyampaian materi serta menarik perhatian siswa agar termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu kreativitas guru dalam merancang pembelajaran bisa dilihat dari kreativitas nya dalam menyediakan media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa. Seperti yang diungkapkan oleh Hamalik dalam Arsyad (2013:19) bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan juga bisa membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berpengaruh pada efektivitas proses pembelajaran dan peningkatan pemahaman siswa. Kenyataannya masih banyak guru di sekolah yang tidak memperhatikan pentingnya media pembelajaran. Guru pada umumnya menekankan pada penguasaan konsep dengan cara menghafal tanpa adanya media

pembelajaran yang inovatif. Hal itu dapat membuat siswa merasa kurang bersemangat dalam belajar.

Pembelajaran dengan kurikulum 2013 dapat menggunakan media sebagai alat untuk menarik minat siswa dalam belajar. Siswa diharapkan memiliki keingintahuan yang besar terhadap materi yang akan dipelajari. Media pembelajaran mampu membuat siswa lebih aktif dan tertarik untuk belajar. Jika siswa telah tertarik dalam belajar maka guru akan lebih mudah dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 18 oktober 2019 didapatkan data pengamatan bahwa selama proses pembelajaran guru jarang menggunakan media pembelajaran. Dari 30 siswa hanya 1 saja siswa yang mengungkapkan bahwa guru sering menggunakan media dalam pembelajaran. Guru hanya menjelaskan dan siswa pasif dalam mendengarkan penjelasan dari guru. Setelah dilakukan wawancara dengan guru kelas IV, Ibu Waqi'ah didapatkan data bahwa metode yang sering digunakan adalah ceramah. Tidak ada media pembelajaran yang digunakan pada materi tematik tentang bencana alam termasuk abrasi. Tidak digunakannya media di karenakan keterbatasan sekolah yang minim akan media pembelajaran. Sekolah ini memiliki satu ruangan lab komputer yang berisi 20 komputer serta satu LCD yang jarang di gunakan. Sekolah jarang menggunakan lab komputer karena materi TIK yang di hilangkan dalam kurikulum 2013. Padahal kurikulum 2013 sangat membutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan mengikuti perkembangan jaman, tentu saja media pembelajaran yang mengikuti perkembangan jaman tidak dapat di pisahkan

dengan teknologi dan komputer. Teknologi dan komputer penting digunakan dalam pembelajaran di kurikulum 2013 agar siswa mampu berpikir dan memiliki wawasan global. Sesuai dengan salah satu tujuan awal pembentukan kurikulum 2013 yaitu menuntut siswa untuk mampu berpikir secara global dan terdepan menggunakan teknologi yang mumpuni. Harapannya SDM Indonesia dapat bersaing secara global untuk kemajuan bangsa.

Materi bencana alam termasuk abrasi sangat penting untuk di ajarkan kepada siswa kelas IV SDN Kramat 1 Pamekasan. Guru menyampaikan bahwa materi ini dapat membantu siswa untuk mengenal dan tahu cara mencegah bencana alam, terutama bencana alam yang sering terjadi di sekitar siswa. Hal ini tidak lepas dari letak geografis sekolah yang berada didekat pantai. Selama ini materi bencana alam diajarkan menggunakan metode ceramah. Guru tidak pernah menggunakan media apapun dalam menyampaikan materi ini. Akibatnya siswa mudah merasa bosan dan materi yang disampaikan tidak dapat di pahami dengan baik. Siswa tidak dapat menerapkan materi yang didapatkan untuk mencegah dan mengatasi bencana alam yang terjadi dilingkungan mereka. Guru menyampaikan bahwa materi bencana alam membutuhkan media pembelajaran yang menarik. Media konkret dan menarik dapat menyampaikan informasi secara menyeluruh. Selama ini guru kurang kreatif dan belum mampu dalam mengembangkan media tersebut.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi bencana alam adalah multimedia interaktif berbasis komputer. Menurut Robin dan Linda Multimedia interaktif adalah alat yang dapat

menciptakan persentasi yang dinamis dan interaktif, yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi audio, dan gambar video (Benardo : 2011). Multimedia interaktif adalah media yang menggunakan teknologi masa kini dalam penggunaannya, seperti computer untuk menggunakannya serta aplikasi khusus untuk membuatnya.

Masa sekarang mayoritas orang menggunakan teknologi canggih dalam kegiatan sehari-hari. Manfaat teknologi tidak hanya untuk hiburan dan komunikasi semata, akan tetapi dapat juga dijadikan sebagai media pembelajaran. Penggunaan multimedia Interaktif yang menyajikan bentuk suara, teks, gambar animasi maupun video dalam satu dapat membuat tampilan menjadi menarik.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Ramadhan dkk (Vol.3 No.2, 2015) dengan judul Pengembangan media CAI dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Ekosistem di Sekolah Dasar. Diperoleh hasil yaitu penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang diadaptasi dari tahapan Borg and Gall. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik angket dan tes. Data yang diperoleh akan dianalisis dengan teknik analisis nonstatistik dan statistik. Media CAI dikembangkan dengan beberapa tahap, antara lain: validasi materi, validasi media, uji coba awal, dan uji coba lapangan. Media CAI yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran kurikulum 2013. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil validasi materi dengan skor 87,2; validasi media dengan skor 89; tanggapan siswa dengan skor

84,4; serta dari hasil belajar siswa yang meningkat sesuai hasil hitung t_{empirik} yang diperoleh = 3,07 lebih besar dari $t_{\text{teoritik}} = 2,000$.

Dari pemaparan di atas muncul pemikiran untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang konkret dalam tema 3 peduli terhadap makhluk hidup subtema 3 ayo cintai lingkungan. Peneliti memilih media multimedia interaktif yang merupakan media pembelajaran berbasis komputer. Media pembelajaran multimedia interaktif mencakup beberapa materi bencana alam, antara lain longsor, gempa bumi, banjir, serta di tambah satu lagi materi yaitu abrasi atau erosi pantai. Materi abrasi penting untuk di tambahkan dalam pembelajaran karena abrasi merupakan bencana alam yang sering terjadi di lingkungan siswa. Materi bencana alam ini membutuhkan media yang dapat membuat siswa mengamati secara langsung proses terjadi nya bencana serta cara pencegahannya. Siswa tidak hanya melihat akibat dari bencana alam tetapi juga proses terjadinya bencana alam. Proses terjadinya bencana alam akan di sajikan dalam bentuk video yang real dan menarik. Butuh peran aktif dari guru agar siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Oleh sebab itu dilakukan pengembangan menggunakan desain *Borg and Gall* dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Tema 3 Subtema 3 Kelas IV SDN Kramat 1”

1.2 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan masalah yang telah di jelaskan di atas, maka tujuan penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut.

- 1) Mengembangkan multimedia interaktif dalam tema 3 subtema 3 kelas IV yang valid di tinjau dari lembar validasi ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa;
- 2) Mengembangkan multimedia interaktif dalam tema 3 subtema 3 yang praktis di tinjau dari keterlaksanaan pembelajaran;
- 3) Mengembangkan multimedia interaktif untuk siswa kelas IV SDN KRAMAT 1 yang efektif di tinjau dari hasil tes belajar dan angket respon siswa.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk media yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- a) Multimedia interaktif untuk materi sumber daya alam;
- b) Multimedia interaktif ini di buat menggunakan aplikasi *unity*;
- c) Multimedia interaktif ini mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video;
- d) Multimedia interaktif ini terdiri dari beberapa menu antara lain materi, profil pengembang, latihan soal dan pembahasan, serta soal evaluasi dan skor akhir;
- e) Multimedia interaktif ini bisa digunakan berkali-kali dan tidak membutuhkan keahlian khusus dalam menggunakannya;
- f) Multimedia interaktif ini dapat berfungsi sebagai bahan ajar;
- g) Multimedia interaktif ini membutuhkan komputer serta LCD;

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan ini antara lain sebagai berikut.

1) Bagi Siswa

- a. Dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dalam tema 3 subtema 3 tentang pelestarian lingkungan.

2) Dapat membuat tema 3 subtema 3 menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami,

3) Bagi Guru

- a. Untuk membantu dalam menyampaikan materi tentang pelestarian SDA khususnya bencana alam.
- b. Untuk membantu dalam menyampaikan materi tentang sebab dan akibat dari bencana alam.
- c. Untuk membantu dalam menyampaikan materi tentang cara mencegah bencana alam terutama abrasi di daerah pantai.
- d. Untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif pada tema 3 subtema 3

4) Bagi Sekolah

- a. Dapat mewujudkan visi dan misi sekolah dengan upaya meningkatkan prestasi belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif.
- b. Dapat memberikan motivasi guru untuk mengembangkan media lain yang berhubungan langsung dengan kehidupan siswa secara nyata, terutama media berbasis computer atau teknologi.

5) Bagi Pengembang

- a. Dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian yang lain
- b. Bermanfaat sebagai bahan kajian untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Asumsi adalah landasan berpikir yang dianggap benar atau dugaan yang diterima sebagai dasar. Dalam pengembangan ini peneliti mengemukakan asumsi dengan menggunakan media multimedia interaktif dapat memudahkan siswa dalam mengingat materi pelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu media ini juga memiliki keterbatasan. Batasan masalah dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut.

- 1) Media ini tidak dapat digunakan pada seluruh pembelajaran di tema 3 subtema 3
- 2) Objek penelitian sebagai sasaran penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas IV SDN Kramat 1 Pamekasan
- 3) Media ini membutuhkan keahlian khusus dalam pembuatannya.
- 4) Media ini membutuhkan komputer untuk menggunakannya, sehingga tidak dapat di sebar luaskan kepada sekolah yang minim fasilitas computer

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan untuk menghindari terjadinya penafsiran yang berbeda dan kesalahpahaman dari pembaca terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini. Berikut penjelasan mengenai istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian dan pengembangan ini.

1.6.1 Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan jenis media komputer yang dibuat menggunakan aplikasi khusus untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar

bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pengguna melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Di dalamnya memuat beberapa menu antara lain materi, profil pengembang, latihan soal dan pembahasan, serta soal evaluasi dan skor akhir.

1.6.2. Tema 3 Subtema 3

Tema 3 subtema 3 merupakan pembelajaran yang ada pada kurikulum K13. Tema 3 subtema 3 adalah salah satu pembelajaran yang membahas pelestarian sumber daya alam yang dilengkapi dengan media gambar. Selain itu tema 3 dan subtema 3 memuat beberapa mata pelajaran seperti matematika, IPA, SBdP, Bahasa Indonesia, dan IPS.