

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peran yang sangat strategis dalam meningkatkan sumber daya manusia dan upaya dalam mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Usaha untuk meningkatkan sumber daya manusia melalui pendidikan perlu mendapat perhatian khusus. Undang-Undang Pendidikan No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berfungsi mengembangkan kemampuan, membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik. Era transformasi pendidikan abad ke-21 merupakan arus perubahan dimana guru dan peserta didik akan sama-sama memainkan peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Peranan guru bukan hanya sebagai sumber belajar yang bisa melakukan apa saja (*teacher center*), melainkan guru sebagai mediator dan fasilitator aktif untuk mengembangkan potensi aktif siswa yang ada pada dirinya. Permasalahan penting pembelajaran abad ke-21 ialah pengintegrasian teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran, guru perlu mengikuti perkembangan zaman begitu juga dengan siswa perlu belajar sesuai dengan zamannya.

Kegiatan belajar merupakan proses pendidikan di sekolah, ini berarti berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana pendidikan yang dialami siswa yang mencakup kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal tersebut yang nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang akan dicapai oleh peserta didik. Keberhasilan siswa tidak lepas dari peran seorang guru, menurut Undang-Undang Guru dan Dosen No.14 Tahun 2005 pasal 8 disebutkan bahwa "Guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani serta memiliki kemampuan untuk menentukan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional". Kompetensi guru sebagaimana dimaksud dalam undang-undang tersebut meliputi kompetensi pedagogis, kompetensi sosial, kompetensi kepribadian, dan kompetensi profesional yang diperoleh untuk pendidikan profesi. Salah satunya adalah dengan kemampuan guru menggunakan media dalam proses belajar mengajarnya.

Media digunakan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Kedudukan media dalam proses pembelajaran sangat penting, sebab media adalah salah satu penunjang keberhasilan pembelajaran. Media tidak hanya sebagai penyalur yang harus dikendalikan oleh guru tetapi juga bisa menggantikan guru, sebagian tugas guru untuk menjelaskan materi pelajaran. Media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa.

Media pembelajaran merupakan sarana pendukung keberhasilan dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Jenis-jenis media pembelajaran sangatlah beragam, banyak inovasi media pembelajaran yang berbasis teknologi dapat diterapkan, salah satunya penggunaan multimedia interaktif pada proses pembelajaran. Multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi (Ariani dan Haryanto, 2010: 25). Pembelajaran memang akan menyenangkan dan lebih mudah dipahami jika di sampaikan dengan dukungan media pembelajaran yang melibatkan unsur-unsur diatas dari pada hanya menggunakan buku pegangan. Sedangkan pada kurikulum 2013 yang diterapkan saat ini menggunakan pembelajaran tematik yang menekankan keterlibatan siswa secara aktif, menantang dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SD Negeri 6 Gresik, peneliti mengamati bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh guru hanya menggunakan media papan, gambar dan berpaku pada buku paket. Selain itu, guru masih menekankan pada faktor ingatan tanpa memberikan suatu pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa sehingga pembelajaran seperti itu membuat siswa merasa bosan dan kurang menarik bagi siswa untuk mengikuti kegiatan belajar.

Berdasarkan hasil uji coba media terdahulu terhadap siswa, guru dan kepala sekolah diketahui bahwasanya multimedia interaktif terdahulu dinilai kurang menarik di karenakan terlalu banyak icon tombol yang kurang sesuai

untuk anak kelas IV dan hanya terdapat satu gambar hewan di awal. Hasil uji coba dapat diketahui kemenarikan multimedia interaktif ini bahwa siswa kurang berminat pada media ini di karenakan tidak ada suara, maupun video di dalamnya, hanya menampilkan gambar. Jika dinilai dari kepraktisan, menurut guru dan siswa, media ini sudah praktis karena tidak memakan banyak tempat, namun kurang menarik dan terkesan membosankan.

Hasil uji coba guru dan kepala sekolah tentang media terdahulu guru dan kepala sekolah sependat jika hanya di ajarkan dengan terpacu pada buku siswa akan kesulitan membayangkan siklus hidup hewan jika hanya di jelaskan oleh guru tanpa ada pendukung lainnya. Karena guru sendiri mengakui jika saat mengajar hanya menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab. Kepala sekolah juga menambahkan jika di sekolah terdapat 25 komputer namun jarang digunakan, hanya digunakan pada saat ada pelajaran komputer dan siswa hanya belajar cara menghidupkan dan mematikan komputer, juga belajar menulis di word. Menurut guru dan kepala sekolah dari kemenarikan multimedia interaktif kurang, masukan dari guru dan kepala sekolah harusnya di tambah suara yang membuat anak-anak tertarik, menambahkan video dengan bahasa sesuai dengan bahasa anak-anak, dan juga gambar-gambar yang lebih menarik untuk siswa kelas IV,

Peneliti akan mengembangkan multimedia pembelajaran dengan menggunakan *Unity*. *Unity* tersebut dapat mengubah gambar, grafik, suara, input, dan lain-lain yang ditujukan untuk membuat suatu game. Integrasi bahan tersebut dengan unity akan menghasilkan media pembelajaran yang

menarik. Peneliti mengembangkan multimedia interaktif ini karena pada saat ini kita hidup di abad 21 yang semuanya menggunakan IT, era dimana pengintegrasian teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran dan didukung pula dengan kurikulum yang ada di SD yaitu kurikulum 2013 yang menggunakan pembelajaran tematik yang menuntut siswa untuk aktif mencari dan menggali pengetahuan sendiri.

Kelebihan *Unity* ini, diharapkan siswa lebih aktif, tertarik, bisa menggali pengetahuan sendiri serta menimbulkan minat belajar dengan cara berbeda. Multimedia pembelajaran diharapkan dapat menunjang sarana yang sudah ada, memudahkan siswa dalam menguasai pelajaran serta dapat digunakan sebagai media alternatif, yang mempermudah untuk memahami materi yang sifatnya abstrak menjadi konkrit. Salah satu yang dapat dilakukan peneliti untuk mengatasi permasalahan ini yakni dengan mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif untuk dijadikan media kelas IV di SD Negeri 6 Gresik. Media yang akan dikembangkan ini merupakan jenis media yang menyajikan simulasi dan juga game. Peneliti mengambil tema cita-citaku dan subtema cita-citaku dikarenakan materi ini lebih susah pemahaman konsepnya di banding materi yang lain. Pencapaian pemahaman siswa secara konkrit harus dengan gambaran atau simulasi proses siklus hidup hewan tersebut.

Penelitian terdahulu yang disajikan sebagai acuan dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Try Kurniawan dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tema Peduli

Terhadap Makhuk Hidup Kelas IV Banyuajuh 6 Kecamatan Kamal di peroleh hasil bahwa pembelajaran dengan menggunakan buku tematik lebih rendah dari pada pembelajaran dengan menggunakan media menggunakan *iSpring* yang diintegrasikan dalam bentuk presentasi. Penelitian terdahulu menunjukkan rata-rata kevalidan yaitu 3,6 (baik), keefektifan media dari hasil belajar siswa sebesar 91,9% (sangat efektif) dan respon siswa 91,6% (sangat menarik), kepraktisan media memperoleh nilai kevalidan 3,7 (praktis). Sehingga secara keseluruhan produk multimedia interaktif sangat layak, sangat efektif, dan sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

Penelitian Wildania Audin dengan judul Pengembangan Media pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Materi Metamorfosis Untuk Siswa Kelas IV SDN Pucang 4 Sidoarjo diperoleh hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan media pembelajaran menurut ahli materi sebesar 4,23% (sangat baik) dan menurut ahli media 4,26% (sangat baik), kelayakan media mendapat skor 4.08%. Media yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria layak dan secara keseluruhan dinyatakan baik serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat menjadi alternatif media pembelajaran.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Opi Andarista dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 pada Materi Daur Hidup Beragam Makhluk Hidup Kelas IV Sekolah Dasar memperoleh tingkat kevalidan pada uji kevalidan dari ahli media dan materi sebesar 94,65% (valid digunakan) sedangkan pada uji kepraktisan diperoleh

dari praktisi dan angket respon siswa sebesar 83,3 % (dapat digunakan tanpa revisi. Sedangkan hasil keefektifan multimedia interaktif diperoleh dari hasil belajar siswa pada uji coba luas melalui uji t independet samples test dengan hasil thitung $3.576 > t \text{ tabel } 2,0484$ karena thitung $> t \text{ tabel}$ maka ada pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis macromedia flash 8 terhadap siswa kelas IV pada pembelajaran IPA materi daur hidup beragam makhluk hidup. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia sangat layak, sangat menarik, sangat boleh diterapkan, sangat efektif dan meningkatkan kemandirian belajar siswa.

Berdasarkan penjabaran dari latar belakang dan uraian permasalahan diatas, maka diperlukan alternatif pemecahan masalah yang terjadi melalui pengembangan media pembelajaran dalam sebuah penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Siklus Hidup Hewan pada Tema Cita-citaku Subtema Aku dan Cita-citaku Pada Kelas IV Sekolah Dasar". Di pilih tema cita-citaku karena pada tema tersebut terdapat materi siklus hidup hewan, materi ini hanya di bahas sekilas saja pada tema tersebut, sehingga peneliti memilih materi tersebut supaya siswa lebih paham dan mengetahui bagaimana urutan tahap siklus hidup hewan dengan benar.

1.1 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dalam penelitian pengembangan dikatakan layak apabila ditinjau sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan kevalidan pengembangan multimedia interaktif siklus hidup hewan ditinjau dari lembar validasi ahli
2. Mendeskripsikan keefektifan pengembangan multimedia interaktif siklus hidup hewan dilihat dari aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar.
3. Mendeskripsikan kemenarikan pengembangan multimedia interaktif siklus hidup hewan dilihat dari angket respon siswa.

1.2 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 1.1 Spesifikasi Produk

No	Spesifikasi	Keterangan
1.	Sistematika Penyajian	1. Pengoprasian multimedia interaktif ini menggunakan komputer. 2. Menggunakan aplikasi Unity dengan format apk.
2.	Isi materi	Berisi materi tentang siklus hidup hewan
3.	Bahasa	Bahasa yang digunakan adalah bahasa indonesia yang mudah di pahami.
4.	Tampilan media	1. Kombinasi dari gambar, teks, video, dan animasi. 2. Terdapat simulasi tentang materi siklus hidup hewan

1.3 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini penting dilakukan sebagai upaya memberikan perbaikan dan inovasi baru pada media pembelajaran tematik khususnya IPA agar menarik minat belajar siswa, dan pemahaman materi dalam proses pembelajaran. Penjelasan lain mengenai pentingnya penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut

1. Bagi siswa, sebagai sarana alat bantu pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan semangat dan antusiasme belajar siswa, siswa lebih aktif, meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan komputer, selain itu juga memberikan pengalaman belajar yang baru bagi siswa.
2. Bagi guru, sebagai alat bantu memberikan masukan dalam upaya pemanfaatan media pembelajaran media pembelajaran dalam proses belajar, menambah wawasan guru tentang alternatif media pembelajaran yang bermanfaat untuk mendukung proses pembelajaran.
3. Bagi sekolah, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang dikembangkan sekolah dan untuk lebih mengembangkan saran dan prasarana di sekolah.

1.4 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini, asumsi digunakan sebagai anggapan dasar, yakni sesuatu yang diakui kebenarannya yang dianggap benar tanpa dibuktikan kebenarannya oleh peneliti (Sugiyono, 2012:82). Asumsi adalah pertanyaan

yang diterima kebenarannya tanpa pembuktian. Penelitian ini asumsi yang dapat dikemukakan sebagai berikut :

1. Pengembangan multimedia interaktif siklus hidup hewan menjadi salah satu alternatif untuk mengembangkan sumber belajar yang inovatif dalam pembelajaran IPA.
2. Penggunaan multimedia interaktif siklus hidup hewan menjadikan pembelajaran yang lebih menarik dan bisa meningkatkan pemahaman konsep dalam materi pembelajaran IPA.

Peneliti pada saat melakukan pengembangan produk ini memiliki beberapa batasan sebagai berikut.

1. Media ini terbatas pada kurikulum 2013 pada Tema cita-citaku, Subtema aku dan cita-citaku dan di pembelajaran 1 dan 2.
2. Media ini hanya diuji cobakan pada ahli, siswa kelas IV, dan hanya pada sampai uji pemakaian atau uji evaluasi lapangan.
3. Media ini hanya memfokuskan pada kemampuan pemahaman siswa
4. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki keterbatasan yang hanya diuji cobakan pada satu sekolah yaitu di SD Negeri 6 Gresik.
5. Media ini di kerjakan oleh peneliti pada saat ada pandemi COVID 19 sehingga pelaksanaan uji coba pengembangan dilakukan sampai uji coba sasaran/uji coba skala terbatas.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional penelitian bertujuan untuk menjelaskan makna yang sedang diteliti. Oleh karena itu, definisi operasional merupakan definisi yang di buat berdasarkan definisi konseptual yang merupakan pernyataan. Sebagai upaya untuk menghindari salah pengertian dalam pengembangan media ini, maka perlu di jelaskan definisi operasional, yang perlu di jelaskan di dalam pengembangan ini yaitu :

1. Media pembelajaran merupakan sarana penyalur pesan dan informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar.
2. Multimedia Interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, audio, video, dengan menggunakan alat yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.
3. Siklus Hidup Hewan ini media perantara atau penggunaan materi dan penerapannya melalui sebuah aplikasi yang menggabungkan teks, audio, video. Sehingga siswa memperoleh pengetahuan yang lebih dengan media yang lebih menarik.
4. Tema 6 Cita-Citaku, subtema 1 Aku dan Cita-Citaku, materi kelas 4 semester 2.

Kd : 3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.

4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya.