

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran mengandung makna adanya kegiatan mengajar dan belajar yang diberikan guru kepada siswa agar terjadi proses pemerolehan ilmu pengetahuan, sikap dan keterampilan kepada siswa. Mujtahidin (2014: 4) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan mengajar dan belajar, di mana pihak yang mengajar adalah guru dan yang belajar adalah siswa yang berorientasi pada kegiatan mengajarkan materi yang berorientasi pada pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sebagai sasaran pembelajaran. Pembelajaran menjadi suatu proses yang sangat penting dalam membantu siswa agar dapat memperoleh pengetahuan yang dibutuhkannya dengan baik. Penanaman karakter juga sangat penting diajarkan pada peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, dalam pembelajaran juga mencakup berbagai komponen lainnya, seperti media, kurikulum, dan fasilitas pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk mencapai efektifitas pencapaian tujuan pembelajaran. Lestari (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran yaitu media dalam bentuk cetak atau pandang, suara ataupun gabungan dari keduanya yang termasuk teknologi perangkat keras sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa supaya lebih aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran bersifat dinamis dan fleksibel yang membuat guru harus selalu memperbaharui media pembelajaran

seiring dengan berkembangnya zaman, tradisi, budaya, dan juga kondisi siswa yang diajar. Media pembelajaran dapat berupa media konvensional maupun media berbasis teknologi. Dalam hal ini, guru diharapkan dapat menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran interaktif sehingga memiliki daya tarik tersendiri. Pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran sangat penting digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran agar efektif dan fungsional. Melalui penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat menjadikan siswa aktif sehingga proses pembelajaran tidak hanya terpusat pada guru. Siswa akan lebih memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan atau potensi yang dimiliki secara optimal.

Pembelajaran IPS merupakan salah satu sekutu dari kemampuan digital untuk menumbuhkan informasi siswa tentang isu-isu kesosialan yang terjadi di mata masyarakat secara bertahap. Endayani (2017) menyatakan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang sangat penting diajarkan kepada siswa, karena manusia adalah makhluk sosial yang hidup bermasyarakat. Menurut Riza Faishol (2018) pembahasan materi pembelajaran IPS banyak memerlukan alat bantu untuk menggambarkan materi pembelajaran tersebut yang bersifat abstrak menjadi konkret. Hal tersebut dilakukan agar peserta didik dapat dengan mudah mengingat dan mudah memahami materi pembelajaran IPS. Maka dari itu pembelajaran IPS perlu adanya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan kreatif serta dapat dengan mudah diakses oleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru kelas V SDN Mantup 2 Lamongan, pada kegiatan proses pembelajaran di sekolah tersebut masih menggunakan media seperti buku siswa, gambar, dan penjelasan guru. Media

pembelajaran pada pembelajaran IPS masih terlalu monoton dan kurang inovatif, sehingga bagi siswa pembelajaran IPS kurang menarik dan membosankan. Dari uraian tersebut, diperlukan adanya media baru yang menarik seperti media interaktif yang menggabungkan teks, gambar, suara, dan animasi. Dengan adanya media pembelajaran yang mengemas materi pembelajaran secara menarik akan membuat siswa tidak bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Maka peneliti melakukan penelitian pengembangan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia. Media pembelajaran berbasis multimedia dibuat secara interaktif sehingga siswa dapat menggunakannya untuk menggali informasi tentang materi pembelajaran kondisi geografis Indonesia. Selain itu dengan adanya media pembelajaran tersebut, fasilitas di SDN Mantup 2 Lamongan seperti LCD proyektor, komputer, dan Wi-Fi dapat dimanfaatkan dengan baik dalam pembelajaran.

Penelitian ini juga di dukung oleh penelitian terdahulu yaitu penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Nafa Kurnia Fajar (2020) dengan tujuan pengembangannya yaitu untuk mengkaji cara mengembangkan, menguji kelayakan, dan menguji keefektifan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya sangat layak digunakan dengan presentase kelayakan penyajian oleh ahli media sebesar 90,27%, kelayakan isi oleh ahli materi sebesar 92,19% dan kelayakan bahasa oleh ahli bahasa sebesar 85,93%.

Hasil penelitian lainnya yaitu dari Avy Anggraeni (2021) yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif sangat layak digunakan dengan hasil validasi ahli materi sebesar 77,08%, ahli media sebesar 75%, ahli bahasa

95%. Media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif yang dikembangkan layak digunakan sebagai alat bantu atau media pembelajaran bagi guru dalam mengajar materi.

Berdasarkan latar belakang diatas dan didukung oleh penelitian terdahulu. Peneliti mencoba memecahkan permasalahan dengan cara mengembangkan multimedia pada materi kondisi geografis Indonesia. Selain itu, penelitian ini penting dilakukan agar siswa melakukan hal baru dalam proses pembelajaran, karena saat ini dunia pendidikan sudah menggunakan teknologi sebagai kegiatan pembelajaran. Dengan demikian peneliti akan melakukan penelitian pengembangan media dengan judul “Pengembangan Multimedia Kondisi Geografis Indonesia Untuk Pembelajaran IPS Kelas V SDN Mantup 2 Lamongan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan multimedia kondisi geografis Indonesia untuk siswa kelas V SDN Mantup 2 Lamongan?
2. Bagaimana keefektifan multimedia kondisi geografis Indonesia untuk siswa kelas V SDN Mantup 2 Lamongan?
3. Bagaimana kemenarikan multimedia kondisi geografis Indonesia untuk siswa kelas V SDN Mantup 2 Lamongan?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui kevalidan multimedia kondisi geografis Indonesia untuk siswa kelas V SDN Mantup 2 Lamongan.
2. Mengetahui keefektifan multimedia kondisi geografis Indonesia untuk siswa kelas V SDN Mantup 2 Lamongan.
3. Mengetahui kemenarikan multimedia kondisi geografis Indonesia untuk siswa kelas V SDN Mantup 2 Lamongan.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk media yang dikembangkan oleh peneliti dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Media ini berupa media pembelajaran yang dibuat dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft PowerPoint*. Penggunaan *Microsoft PowerPoint* dipilih karena aplikasi ini memiliki fitur yang lengkap yaitu dapat menampilkan tulisan, gambar, video ataupun suara, dan juga lebih mudah dioperasikan.
2. Media ini merupakan media pembelajaran interaktif yang dioperasikan secara mandiri.
3. Media ini mengacu pada materi kondisi geografis Indonesia kelas V.
4. Media ini memuat materi yang lebih lengkap serta video penjelasan.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan multimedia kondisi geografis Indonesia memiliki beberapa keterbatasan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran multimedia kondisi geografis Indonesia hanya untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.
2. Media pembelajaran multimedia kondisi geografis Indonesia hanya dapat digunakan pada kelas V tema 1 subtema 1 pembelajaran 3 dan 4 muatan IPS materi Kondisi Geografis Indonesia.
3. Penelitian pengembangan Media pembelajaran multimedia kondisi geografis Indonesia ini hanya mengukur ranah kognitif saja.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan multimedia kondisi geografis Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa
Media ini diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Dapat membantu mempermudah siswa dalam memahami materi kondisi geografis Indonesia. Serta media ini diharapkan dapat memberikan sumber belajar baru yang dapat memudahkan siswa dalam belajar.
2. Bagi guru
Media ini diharapkan dapat menginspirasi guru dalam membuat media agar pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Media ini dapat menjadi alternatif

guru dalam mengolah pembelajaran agar efektif dan efisien. Sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi.

3. Bagi sekolah

Diharapkan dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Selain itu, media pembelajaran tersebut dapat dijadikan sebagai contoh dalam mengembangkan media lainnya. Sehingga sekolah tidak lagi kekurangan media pembelajaran.

G. Definisi Istilah

Komaruddin (1994 : 29) menyatakan bahwa definisi istilah adalah pengertian yang lengkap tentang sesuatu istilah yang mencakup semua unsur yang menjadi ciri utama istilah itu. Istilah yang dimaksud adalah istilah-istilah yang tercantum di dalam judul, masalah atau pertanyaan penelitian, dan tujuan penelitian. Definisi istilah berfungsi untuk memberikan pemahaman yang sama dan agar menghindari kesalahan dalam penafsiran, maka diberikan beberapa definisi tentang istilah-istilah yang digunakan pada penelitian yaitu:

1. Rossi (2018: 45) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti buku, majalah, koran, televisi, dan sebagainya merupakan alat-alat yang kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini yaitu multimedia kondisi geografis Indonesia.

2. Arsyad (2016: 162) menyatakan bahwa definisi multimedia secara sederhana dapat diartikan sebagai lebih dari satu media, yang dapat berupa teks, grafik, animasi, suara dan video, terutama yang berbasis kendali komputer atau perangkat lunak.
3. Daryanto (2016: 53) menyatakan bahwa multimedia interaktif merupakan suatu multimedia dengan dilengkapi alat pengontrol sehingga pengguna mampu mengoperasikan media tersebut dan dapat dipilih untuk proses selanjutnya dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini membuat media yang didalamnya terdapat teks bacaan (materi), gambar serta video penjelasan.
4. Pembelajaran IPS merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Sosial yang mempelajari tentang kelompok sosial berdasarkan pengalaman siswa. Menurut Ginanjar dalam Selsabila (2022: 459) pembelajaran IPS merupakan salah satu sekutu dari kemampuan literasi digital untuk menumbuhkan informasi siswa tentang isu-isu kesosialan yang terjadi di mata masyarakat secara bertahap.