

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pembelajaran mengandung arti adanya kegiatan belajar dan mengajar, yakni pihak belajar adalah siswa dan pihak yang mengajar adalah guru, pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sebagai sasaran pembelajaran. Dalam proses pembelajaran akan mencakup berbagai komponen lain, seperti media, kurikulum, dan fasilitas pembelajaran. Menurut Arikunto (dalam Mujtahidin 2014:5) “pembelajaran merupakan kegiatan yang mengandung terjadinya proses penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap oleh subjek yang sedang belajar dengan bantuan pendidikan kepada peserta didik supaya mencapai kedewasaan di bidang pengetahuan, keterampilan dan sikap”.

Kurikulum yang digunakan dalam sekolah dasar saat ini adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 menekankan pembelajaran tematik menjadi tuntutan dan kebutuhan pokok dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Pembelajaran tematik merupakan suatu model pembelajaran yang termasuk salah satu jenis model pembelajaran terpadu. Pembelajaran tematik memiliki satu tema aktual, dekat dengan dunia siswa, dan ada kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Tema berperan sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran dengan memadukan berbagai standar kompetensi dan kompetensi dasar dari beberapa muatan materi pelajaran sekaligus. Proses pembelajaran tematik menekankan siswa aktif, menantang, dan

menyenangkan. Pembelajaran tematik tidak semata-merta mendorong peserta didik untuk mengetahui, tetapi belajar juga untuk melakukan, belajar untuk menjadi atau bermain peran, dan belajar untuk hidup bersama. Meskipun pembelajaran tematik menuntut proses pembelajaran berpusat kepada peserta didik, namun peran guru tetap sangat penting dalam merancang pembelajaran.

Pembelajaran dalam kondisi nyata bertolak belakang dengan kondisi ideal yang diharapkan. Berdasarkan observasi yang dilakukan di sekolah MI Almuhtadi pada hari Kamis 25 Juli 2019, diketahui bahwasanya saat pembelajaran guru menggunakan metode diskusi, ceramah dan tanya jawab dengan memanfaatkan papan tulis dan buku paket. Pada sekolah tersebut tersedia laboratorium komputer, keberadaan laboratorium komputer di sekolah ini kurang dimanfaatkan oleh guru. Laboratorium komputer di sekolah ini hanya digunakan untuk pembelajaran TIK saja. Laboratorium komputer di MI Almuhtadi terdapat 20 unit komputer.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas V MI Almuhtadi menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai pembelajaran menggunakan media yang memberikan pengalaman secara lebih nyata. Media yang dapat memberikan pengalaman secara nyata bisa membuat mereka lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru. Siswa merasa bosan karena guru hanya memanfaatkan buku paket untuk melihat gambar tentang materi yang disampaikan dan berdasarkan angket kebutuhan siswa menunjukkan hasil bahwa 90% siswa menyukai pembelajaran menggunakan media serta siswa menginginkan media pembelajaran berupa game atau permainan. Guru kurang memiliki keterampilan

untuk dapat memanfaatkan fasilitas seperti laboratorium komputer yang telah tersedia di sekolah.

Salah satu cara yang akan dilakukan peneliti untuk mengatasi beberapa permasalahan di atas yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif untuk dijadikan sebagai media pembelajaran untuk kelas V MI Almuhtadi. Media yang dikembangkan berupa multimedia interaktif yang dilengkapi dengan alat pengontrol sebagai interaksi antara pengguna dan media. Media ini sangat cocok untuk dikembangkan karena sekolah MI Almuhtadi memiliki fasilitas yang dapat menunjang multimedia interaktif, dikarenakan multimedia interaktif membutuhkan komputer untuk dapat mengoperasikannya.

Multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Daryanto, 2012:53). Menurut Vaughan (dalam Munir 2012:111) “multimedia merupakan sebuah kombinasi dari teks, grafik, seni, suara, animasi, video yang merupakan elemen-elemen yang saling berkaitan, dapat mengikuti keinginan pengguna, menampilkan proyek multimedia dan dapat mengontrol apa dan kapan elemen dikeluarkan, maka itulah yang disebut multimedia interaktif”. Multimedia interaktif berbasis Unity sendiri merupakan media interaktif yang dimana peran Unity digunakan sebagai pengembang media.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh K.S. Diputra (2016) mengenai pengembangan multimedia pembelajaran tematik integratif untuk siswa kelas IV sekolah dasar menunjukkan hasil yang baik yang dilakukan oleh guru kelas IV SD

Laboratorium Undiksha dengan hasil persentase 83% berkualitas baik. Gilakjani memberikan tiga alasan logis penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran dikelas, yaitu menambah minat belajar siswa, meningkatkan pemahaman siswa, dan meningkatkan daya ingat siswa (Diputra, 2016:126). Dan juga dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Wasillatul Fatichah Khoirulloh (2016) dengan judul pengembangan multimedia interaktif berbasis flashcard dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 di SD Negeri Bancaran 1. Uji coba yang dilakukan mendapatkan hasil yang memuaskan dengan kriteria persentase keefektifan 87%, kemenarikan 94%, keterterapan 94% dan valid 80% dari hasil validasi ahli media, desain pembelajaran, dan ahli materi.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran pada siswa. Berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Unity penggolongan hewan berdasarkan makananya pada kelas v tema 5 subtema 1 pembelajaran 2 di MI Almuhtadi”.

1.2. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut;

- 1) Untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis unity penggolongan hewan berdasarkan makananya pada kelas v tema 5 subtema 1 pembelajaran 2 yang valid dilihat dari lembar validasi ahli.,

- 2) Untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis unity penggolongan hewan berdasarkan makananya pada kelas v tema 5 subtema 1 pembelajaran 2 yang praktis dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran.,
- 3) Untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis unity penggolongan hewan berdasarkan makananya pada kelas v tema 5 subtema 1 pembelajaran 2 yang efektif dilihat dari respon dan hasil belajar siswa.

1.3. Spesifikasi Produk Pengembangan

Spesifikasi produk media media pembelajaran multimedia interaktif berbasis unity penggolongan hewan berdasarkan makananya pada kelas v tema 5 subtema 1 pembelajaran 2;

- 1) Berbentuk software exe, dapat berjalan pada perangkat dengan sistem operasi windows 7/8/10,
- 2) Penggunaan multimedia interaktif ini memerlukan komputer dalam pengaplikasiannya,
- 3) Media pembelajaran ini berupa multimedia interaktif yang dilengkapi dengan alat pengontrol,
- 4) Memiliki tampilan yang menarik dengan animasi-animasi kartun yang sesuai dengan materi di dalamnya,
- 5) Media pembelajaran ini memuat tema 5 subtema 1 pembelajaran 2 kelas V kompetensi menggolongkan hewan berdasarkan makananya,

- 6) Media pembelajaran multimedia interaktif berbasis unity mudah dibawa kemana saja dan tidak mudah rusak.

1.4. Manfaat Penelitian Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti. Masing - masing manfaat dijabarkan sebagai berikut;

- 1) Bagi Siswa

Media pembelajaran ini dapat membantu siswa dapat untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas v pada tema 5 subtema 1 pembelajaran 2 kompetensi dasar penggolongan hewan berdasarkan makanannya.,

- 2) Bagi Guru

Memotivasi guru memberikan inovasi untuk mengemas materi pembelajaran agar lebih menarik. Sehingga, dapat meningkatkan pemahaman siswa agar proses pembelajaran berjalan efektif.,

- 3) Bagi Sekolah

Dapat dijadikan bahan masukan dan referensi bagi guru dalam memilih atau mengembangkan media pembelajaran dalam pembelajaran.,

- 4) Bagi Peneliti

Menumbuhkan kemampuan dan keterampilan peneliti dengan terjun langsung ke lapangan. Selain itu, dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan yang lebih mendalam terutama pada bidang kajiannya.

1.5. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Asumsi penelitian merupakan anggapan-anggapan dasar tentang suatu hal yang dijadikan pijakan berfikir dalam melaksanakan penelitian (Nana, 2016: 305). Asumsi dalam penelitian ini dapat mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis unity penggolongan hewan berdasarkan makanannya pada kelas v tema 5 subtema 1 pembelajaran 2 yang valid, praktis dan efektif. Pada penelitian pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif ini terdapat beberapa keterbatasan sebagai berikut;

- 1) Media ini hanya dapat digunakan bagi sekolah yang memiliki fasilitas komputer.,
- 2) Penelitian pengembangan ini hanya terbatas pada kelas v pada tema 5 subtema 1 ekosistem, pada pembelajaran 2 penggolongan hewan berdasarkan makanannya.,
- 3) Penelitian pengembangan ini hanya terbatas untuk siswa kelas V SD/MI.,
- 4) Model penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang terdiri dari 10 tahapan

1.6. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan suatu definisi yang berdasarkan pada satu variabel dalam penelitian. Definisi operasional dalam penelitian pengembangan ini 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, audio dan animasi secara terintegrasi yang di lengkapi dengan alat pengontrol.
- 3) Multimedia interaktif berbasis unity merupakan media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan unity sebagai platfrom pengembang media tersebut.