

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peran yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Usaha untuk meningkatkan pembangunan 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 agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berakal mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan peka terhadap tantangan zaman. Pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja agar anak didik memiliki sikap dan kepribadian yang baik, sehingga penerapan pendidikan harus diselenggarakan sesuai dengan Sistem Pendidikan Nasional berdasarkan UU No. 20/ 2003.

Pada era globalisasi ini, ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang pesat baik teknologi informasi maupun teknologi komunikasi. Hal tersebut memberikan pengaruh di berbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Pendidikan banyak memanfaatkan teknologi untuk mempermudah proses

pendidikan, salah satunya adalah keberadaan multimedia sebagai media pembelajaran. Perkembangan teknologi pendidikan tidak dapat dilepaskan dengan perkembangan teknologi pada umumnya. Berbagai perangkat pendidikan dan sarana pendidikan yang modern turut mendukung optimalisasi proses pembelajaran. Perkembangan teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi banyak menawarkan berbagai kemudahan dalam pembelajaran (Haryoko, 2009: 1).

Kegiatan belajar merupakan proses pendidikan di sekolah. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana pendidikan yang dialami siswa yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal tersebut yang nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang akan dicapai oleh peserta didik. Keberhasilan siswa juga 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, sertifikasi pendidik, sehat jasmani dan rohani serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional”. Kompetensi guru sebagaimana dimaksud dalam undang-undang tersebut meliputi kompetensi pedagogis, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi professional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Untuk menunjang aspek-aspek tersebut, salah satunya adalah dengan kemampuan guru menggunakan media dalam proses belajar mengajarnya.

Sadiman, 2002 (Basri, 2013: 38) menyatakan bahwa proses pembelajaran di kelas pada dasarnya adalah proses komunikasi. Hal ini menunjukkan bahwa guru

sebagai sumber informasi memiliki kebutuhan untuk menyampaikan informasi (bahan ajar) kepada siswa sebagai penerima informasi. Penyampaian informasi ini dapat melalui cara-cara biasa seperti berbicara kepada siswa, atau melalui perantara yang disebut sebagai media.

Media merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya. Penggunaan media secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efesiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Arda, 2015: 69). Ragam dan jenis media pun cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan, maupun materi yang akan disampaikan. Media pembelajaran berkontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran tidak saja membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya, akan tetapi juga memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajaran. Hal ini berlaku bagi segala jenis media, baik yang canggih dan mahal, ataupun media pembelajaran yang sederhana dan murah.

Pada penelitian ini, peneliti akan mengembangkan multimedia pembelajaran dengan menggunakan *iSpring*. *iSpring* tersebut dapat mengubah *file* presentasi menjadi bentuk *flash* dan secara mudah dapat diintegrasikan dalam presentasi. Sebenarnya bahan presentasi bisa digunakan meskipun tanpa bantuan *iSpring*, begitupula sebaliknya. Namun, hasil yang didapat kurang menarik dan kurang maksimal. Integrasi antara bahan presentasi dengan *iSpring* akan menghasilkan media pembelajaran yang menarik. Hasil media pembelajaran dari penggunaan

kedua perangkat ini adalah *flash* yang memuat gambar, animasi, audio maupun video, presentasi dan hal lainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunaannya. Adanya kelebihan ini, diharapkan siswa lebih tertarik, nyaman, serta menimbulkan minat belajar dengan cara yang 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.

Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) pada saat ini menggunakan kurikulum tingkat satuan dasar, akan tetapi terdapat beberapa sekolah yang sebagian kelasnya menggunakan kurikulum 2013. Hal ini disebabkan karena memang kurikulum 2013 ini masih diuji cobakan secara bertahap di kelas 1 dan kelas 4 untuk tahun 2017. Akan tetapi uji coba tersebut hanya diberlakukan di beberapa sekolah, salah satunya adalah di SD Negeri Banyuajuh 6 Kec. Kamal. Salah satu sekolah yang sebagian kelasnya menerapkan kurikulum 2013 adalah SD Negeri Banyuajuh 6, yakni di kelas I dan IV. Istilah pembelajaran tematik integratif pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Trianto, 2011: 147 dalam Indriani, 2015: 88). Sedangkan menurut Rusman, pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individu maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta

prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik (Rusman, 2011: 254 dalam Indriani, 2015: 89).

Berdasarkan hasil observasi yang pernah peneliti lakukan di SD Negeri Banyuajuh 6 pada tanggal 31 Januari 2017, peneliti mengamati bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh guru adalah kurangnya inovasi dalam mengolah pembelajaran yang menyenangkan. Guru hanya menggunakan media papan dan berpacuan pada buku paket saja dengan disertai metode ceramah. 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 wawancara yang dilakukan pada tanggal 31 Januari 2017 kepada guru wali kelas IV, diketahui bahwasanya pada saat mengajar, guru menggunakan metode eksplorasi, diskusi dan tanya jawab dengan bantuan papan tulis dan buku paket. Keberadaan LCD Proyektor di sekolah ini juga kurang di manfaatkan oleh guru. Berdasarkan hasil angket yang diperoleh pada tanggal 31 Januari 2017, dapat diketahui bahwa siswa lebih menyukai pembelajaran dengan menggunakan media dari pada pembelajaran yang hanya menekankan pada buku paket saja. Akan tetapi guru hanya menggunakan media yang berupa gambar atau media visual. Sebanyak 21 siswa dari 24 siswa memilih pembelajaran dengan menggunakan media. Siswa merasa lebih suka apabila guru menggunakan media pada saat pembelajaran. Menurut mereka, pembelajaran dengan menggunakan

media membuat mereka bisa lebih memahami pelajaran dan mereka juga tidak mudah bosan pada saat mengikuti proses belajar mengajar.

Salah satu cara akan dilakukan peneliti untuk mengatasi beberapa permasalahan di atas yakni dengan mengembangkan media pembelajaran multimedia untuk dijadikan sebagai media untuk kelas IV SD Negeri Banyuajuh 06 yang merupakan kelas dengan kurikulum 2013. Media yang akan dikembangkan ini merupakan jenis multimedia audio visual. Menurut Susilana, media audio visual adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkannya adalah gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh besar terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran. Penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai acuan dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Sapto Haryoko dengan judul Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran diperoleh hasil bahwa ada perbedaan signifikan hasil jaringan komputer belajar teknik antara siswa yang diajarkan dengan menggunakan media audio visual dibandingkan dengan siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode konvensional. Dimana hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media audio visual (16,25) lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode konvensional (9,25).

Penelitian lain yang dilakukan oleh Sahrul Saehana dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa

SMP Kelas VIII diperoleh hasil bahwa anggapan siswa dalam skala besar kecil dan mencoba berada di kategori sangat baik. Prestasi belajar siswa menunjukkan peningkatan di mana gain yang dinormalisasi dalam kategori sedang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam mendukung pemahaman konseptual.

Berdasarkan penjabaran dari latar belakang dan uraian permasalahan di atas, maka diperlukan alternatif pemecahan masalah untuk mengatasi kesenjangan yang terjadi melalui pengembangan media pembelajaran dalam sebuah penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Kelas IV SD Negeri Banyuajuh 6 Kec. Kamal”.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dalam penelitian pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan multimedia interaktif pembelajaran tema peduli terhadap makhluk hidup yang dilengkapi dengan buku panduan untuk siswa kelas IV yang layak di tinjau dari validasi ahli
2. Mengembangkan multimedia interaktif pembelajaran tema peduli terhadap makhluk hidup yang dilengkapi dengan buku panduan untuk siswa kelas IV yang menarik di tinjau dari angket respon siswa

3. Mengembangkan multimedia interaktif pembelajaran tema peduli terhadap makhluk hidup yang dilengkapi dengan buku panduan untuk siswa kelas IV yang baik di tinjau dari observasi guru
4. Mengembangkan multimedia interaktif pembelajaran tema peduli terhadap makhluk hidup yang dilengkapi dengan buku panduan untuk siswa kelas IV yang efektif di tinjau dari hasil tes dan angket aktifitas siswa

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media multimedia ini merupakan media pembelajaran audio visual yang memvisualisasikan konsep pembelajaran tematik, sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep tersebut dan dapat mengerjakan soal dengan benar.
2. Media multimedia merupakan perpaduan dari komponen gambar, suara, animasi, dan video yang disatukan dengan *flash* dan disimpan di dalam CD.
3. Aplikasi yang digunakan adalah bahan presentasi dan *iSpring*
4. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi pokok K13 dengan tema peduli terhadap makhluk hidup untuk peserta didik tingkat SD kelas IV.
5. Media multimedia yang dikembangkan berbeda dengan media yang pernah dikembangkan peneliti sebelumnya. Multimedia yang dikembangkan peneliti disini terdapat game yang masih tetap berfokus pada materi yang dimuat di dalamnya.

6. Media multimedia yang dikembangkan dilengkapi dengan buku panduan yang sangat jelas petunjuk pemakaiannya, tidak hanya berupa langkah-langkah yang singkat.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan diharapkan dapat berguna untuk mencapai kondisi ideal. Pentingnya penelitian pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan dapat dijadikan sarana dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh dibangku kuliah terhadap masalah-masalah yang dihadapi di dunia pendidikan secara nyata.
2. Bagi siswa, sebagai alat bantu pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar, selain itu juga memberikan pengalaman belajar yang baru bagi siswa.
3. Bagi guru, dapat memberikan masukan dalam upaya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar.
4. Bagi sekolah, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang dikembangkan sekolah dan untuk lebih mengembangkan sarana dan prasana di sekolah.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Menurut Arikunto (2010: 104) asumsi digunakan sebagai anggapan dasar, yakni sesuatu yang diakui kebenarannya yang dianggap benar tanpa harus dibuktikan kebenarannya terlebih dahulu oleh peneliti. Dalam penelitian dan

pengembangan ini dapat diasumsikan bahwa pengembangan media multimedia digunakan untuk kurikulum 2013 dengan tema peduli terhadap makhluk hidup kelas IV SD Negeri Banyuajuh 06 Kamal. Dalam penelitian dan pengembangan ini memiliki beberapa keterbatasan yaitu sebagai berikut:

1. Media ini terbatas pada kurikulum 2013 dengan tema peduli terhadap makhluk hidup.
2. Media ini hanya diuji coba pada ahli, siswa kelas IV, dan hanya pada sampai uji pemakaian atau uji evaluasi lapangan.
3. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki keterbatasan yang hanya diujicobakan pada satu sekolah yaitu di SD Negeri Banyuajuh 06.
4. Media ini tidak sampai pada tahap produksi massal, karena keterbatasan waktu, biaya, dan sebagainya. Pengembangan media ini hanya diproduksi sebanyak 3 buah yaitu diberikan kepada SD Negeri Banyuajuh 06 yang digunakan sebagai tempat penelitian, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Trunojoyo Madura, serta kepada pengembang.

1.6 Definisi Operasional

Menurut Sudarmanto (2007: 120) mengungkapkan “definisi operasional adalah batasan pengertian yang dijadikan pedoman untuk melakukan suatu kegiatan atau pekerjaan, misalnya penelitian”. Definisi operasional variabel penelitian bertujuan untuk menjelaskan makna variabel yang sedang diteliti. Oleh karena itu, definisi operasional merupakan definisi yang dibuat berdasarkan definisi konseptual yang merupakan pernyataan mengenai variabel. Sebagai upaya

untuk menghindari salah pengertian dalam pengembangan ini, maka perlu dijelaskan definisi operasional. Variabel yang perlu dijelaskan dalam pengembangan ini yaitu:

1. Media pembelajaran merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar.
2. Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video dengan menggunakan alat yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi (Hofstetter, 2001 dalam Ariani, 2010: 11).
3. Tema peduli terhadap makhluk hidup ini menyangkut mata pelajaran IPA, Bahasa Indonesia dan Seni budaya, di dalam mata pelajaran IPA menyangkut materi tentang daur hidup hewan, sedangkan di dalam mata pelajaran bahasa Indonesia membahas tentang menceritakan karangan deskriptif tentang kupu-kupu dan di dalam mata pelajaran seni budaya membuat karya kolase mengenai kupu-kupu.