

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan sebuah proses kegiatan yang dilakukan guru agar dapat mengajar siswa dan memperoleh materi pelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan sesuai lingkungan belajar dilakukan secara sistematis juga saling mempengaruhi berdasarkan pendapat Mujtahidin (2014: 6). Pembelajaran sangat berarti bagi siswa, terutama jika pembelajaran yang dilakukan oleh guru sesuai dengan kebutuhan siswa dan menarik minat siswa untuk belajar. Adanya pembelajaran juga menimbulkan interaksi dan hubungan antara siswa dan guru, yang mana interaksi tersebut dapat didapatkan jika ada stimulus dan respon yang diberikan melalui komunikasi dan interaksi dari dua arah yaitu antara guru dengan siswa dengan pembelajaran tatap muka atau langsung. Sehingga perlu adanya cara lain yang dilakukan guru dalam pembelajaran daring agar tujuan pembelajaran tercapai misalnya guru menggunakan *video call*, *video conference*, *youtube* dan media interaktif lainnya dalam melakukan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat dicapai. Namun berdasarkan hasil wawancara pada Ibu Devi Ratih Oktavia, S.Pd.Gr selaku guru kelas V SDN 1 Cerme pada 5 Mei 2021 metode belajar melalui zoom jarang diterapkan hanya 2 kali seminggu sesuai kebutuhan, selain itu juga karena terbatasnya *handphone*(HP) siswa dan masih ada beberapa siswa memiliki *handphone* bergabung dengan orang tua, sehingga banyak siswa yang telat mengumpulkan tugas, yang seharusnya dikumpulkan siang jadi dikumpulkan pada malam hari, selain itu apabila ada pembelajaran melalui *zoom* siswa yang telepon

selulernya tidak bisa digunakan untuk bergabung maka solusinya yaitu siswa dapat bergabung dengan teman lainnya. Siswa berharap ada media yang mampu membantu mereka memahami materi pelajaran dan proses belajar dapat dilakukan di secara mandiri ataupun di sekolah bersama-sama. Media pembelajaran tersebut dimaksudkan sebagai pendamping dan pendukung buku tematik. Melalui media pembelajaran diharapkan siswa lebih kreatif dan dapat berinteraksi langsung dengan media pembelajaran yang digunakan. Melalui media pembelajaran siswa mendapat hal baru, pengalaman baru dan informasi baru yang bermanfaat bagi mereka sehingga membantu memudahkan proses pembelajaran dan memahami materi pembelajaran sesuai kondisi dan kebutuhan siswa dan memudahkan siswa untuk belajar.

Pembelajaran tematik merupakan salah satu dari model pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan sistem pembelajaran memungkinkan siswa untuk aktif secara individu ataupun kelompok untuk menggali informasi, konsep ilmu yang bermakna. Pembelajaran terpadu menekankan pada konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*Learning by doing*). Hal tersebut sesuai dengan Pendapat Gestalt dan Piaget dalam Rusman (2012: 254). Pembelajaran yang terdapat di SDN 1 Cerme menggunakan pembelajaran tematik kurikulum 2013. Ada beberapa materi yang harus dipraktikkan oleh sebab itu diharapkan melalui media whatsapp siswa dapat mengirimkan tugas mereka dalam bentuk tulisan ataupun praktek, biasanya tugas dikirimkan dalam bentuk gambar foto, pesan suara ataupun video. Sehingga sumber belajar yang digunakan siswa yaitu melalui buku tematik sehingga siswa membutuhkan media pendukung untuk memahami materi yang terdapat dalam buku tematik. Siswa

membutuhkan media pembelajaran lain yang bisa digunakan siswa dalam memahami materi seperti melalui gambar, video, lagu ataupun media interaktif yang bisa diakses siswa di rumah sebagai pendamping dari buku tematik untuk belajar. Siswa dapat menambah pengetahuan dan pengalaman mereka dengan adanya pemanfaatan terhadap teknologi, pemanfaatan terhadap *handphone* yang bisa digunakan untuk mencari berbagai sumber informasi. Bahkan *handphone* yang biasa dipakai oleh siswa juga dapat memberikan banyak pengaruh positif daripada negatif. Sehingga siswa dapat belajar atau menambah pengetahuan mereka dari *handphone* mereka dan bisa mengembangkan keterampilan mereka dengan *handphone* yang dimiliki, misalnya melalui aplikasi youtube, media sosial, internet, ataupun aplikasi pembelajaran dapat mengembangkan skill dan menambah pengalaman siswa, sehingga *handphone* dapat membantu siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya di rumah ataupun di sekolah untuk belajar, menambah informasi, keterampilan, meningkatkan motivasi, menambah pengalaman dan hal baru. Sehingga juga bisa mereka dapatkan melalui media pembelajaran yang mereka gunakan pada *handphone* mereka.

Media pembelajaran menurut Musfiqon dalam Fitri (2020: 15) adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk memahami materi sebagai betuk perantara guru dengan siswa berbentuk fisik dan non fisik. Media pembelajaran memiliki banyak jenis, diantaranya: buku, internet, gambar, video, lagu, media interaktif, lingkungan sekitar dan juga benda yang dapat dilihat ataupun diamati. Pada proses pembelajaran siswa membutuhkan media pembelajaran untuk mendukung pengetahuan dan keterampilan siswa. Media tidak hanya buku tematik saja namun juga ada banyak lainnya yang dapat membantu dan memudahkan siswa belajar.

Media yang mudah digunakan oleh siswa dimasa pandemi ini yaitu mudah diakses melalui *handphone* mereka, misalnya : Aplikasi *android*, *youtube*, video pembelajaran, *game* edukasi. Sehingga siswa dapat menggunakan *handphone* nya untuk hal positif dan menambah pengetahuan dan pengalaman belajar mereka. Siswa dapat juga berprestasi atau menambah wawasan pengetahuan siswa yang bisa dicapai secara mandiri ataupun dengan bantuan dan pendampingan dari guru. Perlu adanya informasi dan sosialisasi agar siswa dapat memanfaatkan *handphone* mereka dengan kegiatan yang positif dan tidak merugikan atau merusak masa depan mereka. Dengan Media pembelajaran siswa dapat belajar dengan cara dan hal baru, mereka bisa belajar sambil berlatih, mengamati, berpikir dan dapat dilakukan di rumah ataupun di sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Defi Ratih, S.Pd.Gr selaku guru kelas V di SDN 1 Cerme pada 5 Mei 2021 diperoleh informasi yang berkaitan dengan potensi atau faktor pendukung yang terdapat di sekolah tersebut yaitu siswa senang belajar secara langsung atau tatap muka, siswa juga senang belajar hal baru dan menarik, pada pelaksanaan proses pembelajaran guru menggunakan buku tematik dan pembelajaran daring dilaksanakan melalui *zoom*, *youtube*, *whatsapp*. Banyak siswa yang memiliki *handphone* dan bisa mengoperasikan *handphone android* mereka. Antusias siswa ketika belajar ditunjukan dengan mereka tepat waktu untuk bergabung melalui *zoom* dan selalu mengumpulkan tugas.

Selain itu juga ada kesenjangan atau faktor penghambat yang ada di SDN 1 Cerme yaitu di sekolah tersebut memiliki media pembelajaran namun berbentuk fisik sehingga belum pernah dan tidak bisa digunakan pada pembelajaran daring yang saat ini diterapkan. Siswa belum pernah belajar materi pelajaran melalui aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan di *handphone*. Ketika belajar di rumah siswa banyak bermain *game*. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang bisa digunakan untuk belajar dan mudah diakses secara mandiri dan digunakan berkali-kali digunakan kapanpun dan dimanapun untuk menambah pengetahuan dan latihan belajar siswa. Guru belum pernah mengajar menggunakan media pembelajaran Multimedia berbasis *android*. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik, tidak membosankan, dan mudah untuk memahami materi pelajaran sebagai pendamping buku tematik dan belum pernah diterapkan di SDN 1 Cerme. Pengaruh sinyal dan paket data menjadi salah satu kendala dalam pembelajaran daring siswa menjadi telat mengumpulkan penugasan dan berpartisipasi dalam pembelajaran, sehingga siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat diakses secara *offline*. Pembelajaran tatap muka belum bisa dilakukan karena disesuaikan dengan zona daerah dan siswa tidak diperbolehkan masuk untuk mencegah penularan covid sehingga pembelajaran tetap dilakukan secara daring dan tidak ada belajar kelompok dan berkumpul.

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Yefta Armada (2020) diperoleh hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut (1) Pengembangan multimedia berbasis *android* keragaman suku bangsa dan agama di negeriku merupakan penelitian *Research and Development* model *borg and gall*.

(2) Penelitian ini divalidasi oleh ahli desain pembelajaran, ahli materi pembelajaran, ahli media pembelajaran. (3) Hasil dari produk pengembangan multimedia berbasis *android* keragaman suku bangsa dan agama di negeriku dianalisis kevalidan, kemenarikan dan keefektifan. Dimana hasil kevalidan dari 3 ahli diperoleh presentase sebesar 83,80% masuk dalam kategori sangat valid, kemudian untuk kemenarikan ditinjau dari angket respon siswa diperoleh hasil presentase 91,67% masuk dalam kategori menarik, dan juga keefektifan ditinjau dari hasil observasi guru dan siswa dan juga hasil belajar siswa diperoleh presentase 84,32% dan dinyatakan aktif, untuk hasil belajar siswa menunjukkan presentase 100% sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia berbasis *android* keragaman suku bangsa dan agama di negeriku efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Kelebihan dari produk ini adalah dapat membantu siswa belajar menggunakan *smartphone*, siswa dapat belajar mandiri di rumah, mudah dibawa kemana-mana dan memudahkan guru menyampaikan materi dengan memanfaatkan teknologi. Untuk kekurangan produk ini hanya terbatas pada pembelajaran 3 materi keragaman suku bangsa di Indonesia. Harapannya aplikasi ini bisa dikembangkan dan diperbarui dan dengan materi, tema dan kelas yang berbeda yang lebih menarik dan bervariasi.

Berdasarkan analisis permasalahan yang ada maka diperlukan adanya inovasi media pembelajaran dengan mengembangkan multimedia yang berisi gambar juga video berdasarkan media yang sering digunakan di sekolah tersebut serta menyesuaikan materi yang ada dan juga sesuai dengan kebutuhan siswa. Karena dengan adanya multimedia tentang manusia dan lingkungan (MUSIKA) ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar baru bagi siswa selain buku tematik.

Siswa dapat belajar teori dan juga praktik melalui multimedia yang ada. Multimedia dapat meningkatkan minat belajar siswa dan bisa digunakan ketika belajar di rumah ataupun di sekolah. Multimedia mudah diakses melalui *handphone* siswa dan dapat digunakan secara *offline* tanpa paket data. Selain itu pada MUSIKA juga terdapat latihan soal untuk menguji pemahaman dan pengetahuan siswa. Siswa dapat belajar dan memahami secara berulang tentang materi jika masih belum paham. Jadi diharapkan multimedia tentang manusia dan lingkungan (MUSIKA) ini dapat membantu siswa untuk belajar dan memberikan banyak pengaruh positif bagi siswa dan bagi pendidikan di Indonesia karena pada pembelajaran di kota sudah banyak yang menerapkan atau menggunakan media interaktif ataupun berbasis *android* dan berbasis komputer, sehingga agar terjadi pemerataan dan tidak tertinggal dalam hal pemanfaatan teknologi.

Dengan melalui multimedia ini siswa diharapkan dapat membantu siswa belajar dimanapun dan kapanpun dan berinteraksi dengan pembelajaran yang ada. Multimedia bisa dinikmati dimana saja tidak harus di dalam kelas. Melalui media pembelajaran ini diharapkan siswa dapat mempelajari materi secara tahap demi tahap. Siswa juga dapat mengulang pembelajaran jika mereka belum paham. multimedia tentang manusia dan lingkungan (MUSIKA) ini bisa diputar atau digunakan berulang kali dalam jangka panjang. Berdasarkan uraian diatas peneliti memberi judul penelitian ini dengan judul **“Pengembangan Multimedia Tentang Manusia Dan Lingkungan (MUSIKA) Untuk Kelas V di SDN 1 Cerme”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kevalidan “Multimedia tentang manusia dan lingkungan (MUSIKA)” sebagai media pembelajaran bagi siswa dan guru kelas V tema 8 subtema 1 pada materi Pembelajaran 1 dan Pembelajaran 2 di SDN 1 Cerme?
2. Bagaimanakah kemenarikan “Multimedia tentang manusia dan lingkungan (MUSIKA)” sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas V tema 8 subtema 1 pada materi Pembelajaran 1 dan Pembelajaran 2 di SDN 1 Cerme?
3. Bagaimanakah keterterapan “Multimedia tentang manusia dan lingkungan (MUSIKA)” sebagai media pembelajaran bagi guru kelas V tema 8 subtema 1 pada materi Pembelajaran 1 dan Pembelajaran 2 di SDN 1 Cerme?
4. Bagaimanakah keefektifan “Multimedia tentang manusia dan lingkungan (MUSIKA)” sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas V tema 8 subtema 1 pada materi Pembelajaran 1 dan Pembelajaran 2 di SDN 1 Cerme?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian dan pengembangan multimedia tentang manusia dan lingkungan (MUSIKA) yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimanakah kevalidan “Multimedia tentang manusia dan lingkungan (MUSIKA)” sebagai media pembelajaran bagi siswa dan guru kelas V tema 8 subtema 1 pada materi Pembelajaran 1 dan Pembelajaran 2 di SDN 1 Cerme;
2. Untuk mengetahui bagaimanakah kemenarikan “Multimedia tentang manusia dan lingkungan (MUSIKA)” sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas V tema 8 subtema 1 pada materi Pembelajaran 1 dan Pembelajaran 2 di SDN 1 Cerme;
3. Bagaimanakah mengetahui keterterapan “Multimedia tentang manusia dan lingkungan (MUSIKA)” sebagai media pembelajaran bagi guru kelas V tema 8 subtema 1 pada materi Pembelajaran 1 dan Pembelajaran 2 di SDN 1 Cerme;
4. Untuk mengetahui bagaimanakah keefektifan “Multimedia tentang manusia dan lingkungan (MUSIKA)” sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas V tema 8 subtema 1 pada materi Pembelajaran 1 dan Pembelajaran 2 di SDN 1 Cerme;

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini adalah produk yang berupa media pembelajaran berbentuk multimedia. Multimedia tentang manusia dan lingkungan (MUSIKA) ini berisi materi sesuai dengan kompetensi dasar yang terdapat di buku tematik kelas V tema 8 subtema 1 pada materi pembelajaran 1 dan pembelajaran 2.
2. Multimedia ini dibuat menggunakan aplikasi *Construct 2* r279, sehingga bisa digunakan di *handphone* yang berbasis android. Multimedia ini membutuhkan interaksi dengan siswa agar bisa dipergunakan pada proses pembelajaran dan membutuhkan penyimpanan yang relatif besar minimal 1 GB karena ukuran aplikasi 102 MB.
3. Produk yang dihasilkan berupa multimedia tentang manusia dan lingkungan (MUSIKA) berbasis tematik yang dapat digunakan di beberapa pelajaran yaitu IPA, Bahasa Indonesia dan SBdP sesuai buku tematik pada kelas V Tema 8 Subtema 1 pada pembelajaran 1 dan pembelajaran 2.
4. Produk dilengkapi dengan identitas diri pengembang, kompetensi dasar, penjelasan materi (melalui teks, gambar, audio, video, lagu) dan evaluasi, dan fungsi simbol pada multimedia.
5. Perbedaan pengembangan produk ini dengan produk sebelumnya yaitu dalam segi isi yang terdiri dari beberapa mata pelajaran (tematik) dan 2 pembelajaran, sedangkan produk sebelumnya hanya satu mata pelajaran dan satu pembelajaran. Selain itu pada multimedia ini terdapat teks, gambar, lagu, video, dan bagan penjelasan yang sesuai dengan materi. dapat digunakan secara *offline*, dapat digunakan belajar sendiri ataupun kelompok, dapat digunakan kapanpun dan dimanapun, dapat di download melalui

google drive, playstore ataupun berbagi *share it*. Sebagai media pendukung atau pelengkap pada materi di buku tematik.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam penelitian pengembangan meliputi:

1. Pengembangan multimedia tentang manusia dan lingkungan (MUSIKA) ini hanya dapat digunakan pada kelas V Sekolah Dasar.
2. Pengembangan multimedia tentang manusia dan lingkungan (MUSIKA) ini hanya dapat digunakan pada kelas V Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 1 Manusia dan Lingkungan pada materi Pembelajaran 1 dan Pembelajaran 2
3. Media yang dikembangkan hanya dapat digunakan pada *handphone type android* saja dengan penyimpanan yang relatif besar minimal 1 GB karena ukurannya 102 MB.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan multimedia tentang manusia dan lingkungan (MUSIKA) ini diantaranya:

1. Bagi guru
 - a. Mempermudah guru dalam penyampaian materi pelajaran.
 - b. Menambah wawasan guru dalam penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran

2. Bagi siswa

- a. Memudahkan siswa belajar secara mandiri di rumah ataupun di sekolah
- b. Meningkatkan minat belajar siswa dan mudah memahami materi pelajaran

3. Bagi peneliti

- a. Menambah pengalaman mengenai permasalahan yang terdapat di sekolah serta cara memberikan solusi terhadap masalah tersebut.
- b. Menambah pengetahuan peneliti mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran untuk membantu siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah merupakan suatu penjelasan terhadap istilah yang digunakan dalam proses penelitian, istilah yang tidak umum digunakan dalam penelitian yang didasarkan dari beberapa sumber pustaka dan referensi yang ada (Pedoman Penulisan Karya Ilmiah, 2021: 10). Istilah-istilah yang tercantum dalam sebuah judul, rumusan masalah ataupun tujuan penelitian. Terdapat istilah digunakan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan ini, yaitu:

- 1. Media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat digunakan menyampaikan pesan melalui proses kegiatan pembelajaran yang bertujuan supaya siswa tertarik untuk belajar, meningkatkan minat siswa, perhatian siswa, perasaan senang siswa dan kemauan siswa untuk belajar sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai menurut H. Malik dalam Sumiharsono (2017 : 10).

2. Tema 8 subtema 1 merupakan salah satu pelajaran yang disampaikan kepada siswa kelas V kurikulum 2013. Tema 8 adalah Lingkungan Sahabat Kita Subtema 1 Manusia dan Lingkungan pembelajaran 1 materi IPA, Bahasa Indonesia dan pembelajaran 2 materi IPA, Bahasa Indonesia, dan SBdP. (Buku Tematik Kurikulum 2013 Revisi 2017).
3. Multimedia merupakan gabungan dari kata multi dan media yang memiliki arti banyak perantara. Multimedia adalah produk yang dihasilkan dari gabungan teks, suara, grafik, video dan animasi yang mampu menghasilkan suatu media interaktif berdasarkan pendapat Barker & Turker dalam Pratomo (2019: 1). Multimedia tentang manusia dan lingkungan (MUSIKA) adalah adalah media pembelajaran yang berbentuk multimedia berbasis android berisi gabungan teks, gambar, video, lagu, dan penjelasan materi, latihan soal serta proses terjadinya siklus air yang digunakan untuk dapat membantu siswa dalam memahami materi pada tema 8 subtema 1 pada materi pembelajaran 1 dan pembelajaran 2.