

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangatlah penting untuk dimiliki setiap orang karena dengan pendidikan akan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan merupakan upaya untuk membantu jiwa anak-anak didik baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju kearah peradaban manusiawi dan lebih baik (Sujana, 2019: 29). Pendidikan dapat dilakukan apabila terjadi interaksi belajar antara pendidik dan peserta didik yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan dapat terjadi apabila adanya kegiatan pembelajaran yang berlangsung di sekolah maupun di luar sekolah. Kegiatan Pembelajaran yang terjadi di sekolah yaitu kegiatan belajar mengajar yang dilakukan pendidik dan peserta didik.

Belajar adalah sebuah usaha seseorang dalam memperoleh sesuatu yang baru sebagai hasil dari pengalamannya sendiri yang berinteraksi dengan lingkungannya. Selaras dengan pendapat Rozie dan Siswoyo (2019: 27) belajar merupakan sebuah proses kegiatan aktif yang dilakukan siswa dalam membangun makna atau pengalaman. Selain itu belajar juga dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku seseorang yang relatif menetap atau permanen misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu dan dari yang tidak bisa menjadi bisa dan sebagainya. Seperti di era teknologi pada saat ini, belajar dapat lebih mudah dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi sehingga belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di berbagai bidang khususnya dalam bidang pendidikan, maka akan mendorong adanya sebuah upaya pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran karena dengan

memanfaatkan teknologi dapat membantu guru dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran akan lebih mudah dilakukan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Belajar akan lebih menarik apabila didukung dengan metode, media dan model pembelajaran terbaru, dengan demikian siswa akan lebih antusias dalam belajar yang akhirnya berbanding lurus pada hasil belajar.

Keterbatasan penggunaan media pada proses pembelajaran tematik membuat siswa kesulitan dalam memahami dan mencerna materi yang bersifat abstrak karena siswa tidak dapat melihat atau mencoba langsung. Hal tersebut menyebabkan siswa pasif dalam belajar karena siswa malu atau takut untuk berpendapat dan bertanya. Selain itu, kurangnya ketersediaan fasilitas media pembelajaran menjadikan siswa kurang termotivasi dan kurang semangat untuk belajar karena berdasarkan pemaparan guru kelas, siswa senang dan semangat belajar jika disuguhi dengan media yang memiliki unsur gambar, suara, dan video. Sebagian besar siswa juga telah memiliki *Handphone*/android sendiri karena sejak terjadinya pandemi proses pembelajaran dilakukan secara daring.

Menurut Kustandi dan Sutjipto dalam (Nurdyansyah, 2019: 45) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan. Sehingga menjadi perantara meningkatnya hasil belajar siswa dalam materi yang sulit. Adanya media pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan karena proses belajarnya tidak monoton pada penjelasan guru saja atau menulis saja. Dalam hal ini guru harus mampu mengembangkan suatu media pembelajaran untuk peserta didiknya serta guru harus mampu mengorganisasikan media sesuai dengan kebutuhan siswa dan kesesuaiannya dengan materi yang akan diajarkan. Media

pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dapat menunjang terciptanya suasana kelas yang kondusif karena guru mampu mengalihkan perhatian siswa dengan media yang mereka butuhkan, sehingga siswa bisa fokus pada pembelajaran yang berlangsung.

Media Pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran yang disampaikan lebih baik dan sempurna. Kedudukan media ini sangat penting karena dapat menunjang keberhasilan pada proses pembelajaran selain itu media ini tidak hanya sebagai penyalur yang harus dikendalikan oleh guru tetapi juga dapat meringankan sebagian tugas guru yaitu menjelaskan materi pelajaran. Jenis-jenis media pembelajaran ini 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). Penggunaan Media pembelajaran ini akan lebih menyenangkan dan lebih mudah dipahami jika di sampaikan dengan dukungan media pembelajaran yang melibatkan unsur-unsur diatas daripada hanya menggunakan buku pegangan. Hal ini sesuai dengan kurikulum 2013 yang menerapkan pembelajaran tematik dan lebih menekankan keterlibatan siswa secara aktif, menantang dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V pada tanggal 17 Juli 2023 mendapatkan hasil bahwa guru mengalami kesulitan pada perubahan muatan yang terdapat di setiap pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran guru hanya

menggunakan media seadanya. Media yang sering digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas V yaitu berupa cetakan gambar-gambar, peta, serta alat peraga matematika. Guru juga mengungkapkan bahwa media yang digunakan kurang memadai dan tidak menyesuaikan kebutuhan siswa melainkan menyesuaikan finansial keadaan sekolah. Saat wawancara guru juga menyampaikan bahwa “Pada materi tema 6 subtema 2 dikarenakan pada tema tersebut terdapat kegiatan pembelajaran perpindahan panas dimana anak-anak kurang mengerti perbedaannya, karna kurangnya media dan contoh nyata atau video begitu, jadi siswa tidak berfikir secara konkrit”, sedangkan media yang ada di sekolah kurang membantu siswa dalam kegiatan belajar, karna jumlahnya yang terbatas dan penjelasan materi yang kurang mendalam. Akibatnya yang terjadi pada pembelajaran tahun sebelumnya hanya 58,3% siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan klasikal pada pembelajaran tema 6 subtema 2.

UPTD SDN Banyuajuh 05 memiliki beberapa kendala berkenaan dengan media yang ada di sekolah, yaitu kurangnya pengadaan jumlah yang sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga tidak bisa dipakai secara bersamaan bahkan cenderung tidak dapat dipakai. Padahal media pembelajaran merupakan salah satu penunjang proses pembelajaran karena dengan adanya media siswa lebih semangat dalam belajar.

Dari 21 siswa setelah di bagikan angket pada tanggal 18 juli 2023 yaitu 96% siswa lebih cepat mengerti materi dengan menggunakan media pembelajaran. 92% siswa menyukai media pembelajaran yang belum pernah ada disekolahnya, 92% siswa menyukai multimedia pembelajaran serta 100% siswa menyukai media berbasis *audio-visual*. Dengan diadakannya media yang belum pernah mereka

lihat di sekolah bisa lebih menarik perhatian siswa karena siswa merasa penasaran dan ingin tahu. Pada tanggal 17 dan tanggal yang berbeda diberikannya angket ulang untuk mengetahui jawaban sebenarnya atau respons sebenarnya peserta didik di peroleh hasil Selain data hasil wawancara dan observasi, juga didapatkan data dari hasil penyebaran angket kebutuhan siswa kepada siswa kelas V di UPTD SDN Banyuajuh 5 yang berjumlah 21 siswa pada tanggal 17-24 November 2023. Sebanyak 85% siswa suka belajar di kelas, 76% siswa suka pembelajaran tematik, 67% siswa suka kegiatan literasi, 90% pembelajaran siswa hanya menggunakan buku tema, 95% siswa suka belajar sambil bermain, 90% siswa suka belajar menggunakan media *audio visual*, 100% suka belajar menggunakan media yang ada di HP/Android, dan 80% siswa suka belajar suka mendengarkan penjelasan materi dari guru.

Dari perolehan observasi, wawancara guru kelas serta pemberian angket kepada siswa bisa dilihat bahwa keberadaan media dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Media mempunyai peranan penting dalam meningkatkan kualitas mengajar dan hasil belajar siswa sehingga bisa membantu siswa meningkatkan minat belajarnya. Dalam hal ini guru harus mampu megembangkan dan merancang media untuk membantu hasil belajar siswa, karena dengan menggunakan media pembelajaran guru mampu mengatasi permasalahan dan kendala selama proses belajar mengajar di kelas. Media pembelajaran yang dapat dijadikan solusi dari pemasalahan di atas yaitu multimedia pembelajaran interaktif di karenakan pada hasil angket siswa 92% siswa menyukai media pembelajaran yang belum pernah ada disekolahnya, 92% siswa menyukai multimedia pembelajaran serta 100% siswa menyukai media berbasis *audio-visual*. Oleh

karena itu peneliti akan mengembangkan multimedia pembelajaran inteaktif untuk meningkatkan hasil belajar dan minat siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Gede, *at all* (2020: 36) menyatakan bahwa dengan pengkolaborasian penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran akan menjadi alternatif yang dapat digunakan guru dalam mengembangkan dan menginovasikan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Seperti halnya penelitian terdahulu tentang pengembangan media pembelajaran Interaktif yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun penelitian terdahulu dilakukan oleh Sri Wulandari Anggraeni, *at all*. (2021) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil temuan, ahli media memiliki nilai kelayakan rata-rata 82,9% dalam kategori baik, sedangkan ahli materi memiliki nilai kelayakan rata-rata 89,5% dalam kategori sangat baik. Uji coba kelompok kecil memiliki skor rata-rata 82% dalam kategori baik, dan uji coba lapangan memiliki skor rata-rata 80% dalam kategori baik, hasil penilaian guru memperoleh nilai rata-rata sebesar 92,6% pada kategori sangat baik. Adapun perolehan nilai angket minat belajar siswa dengan uji-gain di mana pada aspek perasaan senang diperoleh N-gain sebesar 0,61 dan aspek perhatian siswa diperoleh n-gain sebesar 0,69. Sedangkan diperoleh N-gain keseluruhan aspek minat belajar siswa diperoleh 0,64 dengan peningkatan minat belajar siswa termasuk pada kategori sedang. Dengan demikian, pembuatan multimedia interaktif berbasis video dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Gede Cris S.D. (2020) dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V”. Hasil Penelitian menunjukkan 1) Rancang bangun pengembangan multimedia pembelajaran interaktif meliputi tiga tahapan yaitu: (a) analisis kebutuhan, (b) desain, (c) pengembangan dan implementasi, valid dengan: (a) hasil review ahli mata pelajaran dengan kualifikasi sangat baik (97,33%), (b) hasil review ahli desain pembelajaran dengan kualifikasi sangat baik (100%), (c) hasil review ahli media pembelajaran dengan kualifikasi sangat baik (98%), (d) hasil uji coba perorangan dengan kualifikasi sangat baik (96,67%), (e) hasil uji coba kelompok kecil dengan kualifikasi sangat baik (96,85%). 2) Jadi berdasarkan uji validitas pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menunjukkan hasil yang efektif didalam meningkatkan hasil belajar IPA sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti berinisiatif untuk mengembangkan suatu produk berupa media pembelajaran yang inovatif dan menarik yaitu media yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mampu menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran sehingga peserta didik dapat fokus dan terarah ketika proses belajar mengajar berlangsung serta memberikan kemudahan untuk guru dalam pengaplikasian saat didalam kelas. Adanya media pembelajaran Interaktif ini, maka diharapkan dapat dijadikan alat yang bisa membantu peserta didik dalam proses pembelajaran dalam memahami materi yang diberikan dan terasa sulit untuk peserta didik, serta diharapkan peserta didik mampu menerima materi lebih baik dengan menggunakan media pembelajaran ini dari yang sebelumnya tidak menggunakan media. Sehingga

peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang baik khususnya pada materi tersebut sehingga adanya perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media ini. Untuk itu, akan dilakukan sebuah penelitian pengembangan media pembelajaran dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Perka (Perpindahan Kalor) Pada Kelas V Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1 dan 2 UPTD SDN Banyuajuh 05”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan multimedia Interaktif PERKA (Perpindahan Kalor) Pada Kelas V Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1 dan 2 UPTD SDN Banyuajuh 05 bila ditinjau dari lembar validasi ahli?
2. Bagaimana keefektifan multimedia Interaktif PERKA (Perpindahan Kalor) Pada Kelas V Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1 dan 2 UPTD SDN Banyuajuh 05 bila ditinjau dari lembar observasi aktifitas siswa, guru dan hasil tes belajar siswa?
3. Bagaimana kemenarikan multimedia Interaktif PERKA (Perpindahan Kalor) Pada Kelas V Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1 dan 2 UPTD SDN Banyuajuh 05 bila ditinjau dari angket respon siswa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah dirumuskan maka dapat diketahui tujuan pengembangan ini yaitu.

1. Untuk Mengembangkan sebuah multimedia Interaktif PERKA yang valid ditinjau dari validasi ahli.
2. Untuk mengembangkan sebuah multimedia Interaktif PERKA yang efektif ditinjau dari hasil belajar siswa serta hasil observasi aktivitas belajar siswa dan guru.
3. Untuk mengembangkan sebuah multimedia Interaktif PERKA yang menarik ditinjau dari angket respon siswa dan guru.

D. Spesifikasi Produk

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian yaitu berupa multimedia interaktif yang mencakup pembelajaran tematik SD Kelas V Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1, dan Pembelajaran 2, dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Produk multimedia interaktif berupa aplikasi *software* dapat dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disk*) untuk diinstal dalam komputer/laptop dan link *google drive* untuk diinstal dalam komputer/laptop maupun handphone *Android* sehingga produk lebih fleksibel untuk digunakan siswa baik di sekolah ataupun ketika siswa belajar di rumah;
2. Proses pembuatan multimedia ini terbagi dua yakni:
 - a. Langkah pertama yakni pembuatan ilustrasi, bahan-bahan yang diperlukan dalam proses pembuatan media yang akan menarik perhatian siswa, dalam hal

ini menggunakan aplikasi bernama *Corel Draw* contohnya membuat ilustrasi anak, keranjang, dan lain-lain.

- b. Setelah proses pembuatan pada aplikasi *Corel Draw* telah selesai kemudian pembuat menjadikannya sebuah aplikasi yang sudah bisa di gunakan dalam proses pembelajaran dengan bantuan aplikasi yang bernama *Unity*.
3. *Handphone andorid* yang dapat digunakan yaitu minimal *andorid 5.0 (Lollipop)*; dengan penyimpanan minimal 3 *Gigabyte*.
4. Komponen Multimedia interaktif terdiri dari gambar, *audio*, video, teks, animasi dan warna. Adapun isi dari program multimedia interaktif yang akan dikembangkan yaitu sebagai berikut:
 - a. Segi tampilan layar pembuka berisi judul, logo dan tombol mulai
 - b. Segi tampilan menu terdiri dari:
 - 1) Petunjuk media, berisi tentang petunjuk penggunaan media;
 - 2) Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan tujuan pembelajaran;
 - 3) Materi pembelajaran yang diambil yaitu pembelajaran 1, dan pembelajaran 2, pada subtema 2 “Perpindahan Kalor di Sekitar Kita”;
 - 4) Latihan soal berisikan soal-soal dan pembahasan apabila jawaban siswa salah
 - 5) Profil, berisi profil pengembang media
 - 6) Evaluasi, berisi soal-soal latihan ketika siswa tidak tuntas dalam mengerjakan soal latihan

E. Batasan Penelitian

Pembatasan pada penelitian pengembangan ini yaitu.

1. Media ini hanya bisa digunakan melalui *Handpone android* minimal *android 10 (jelly bean)*.
2. Hasil belajar yang diukur hanya hasil belajar tes kognitif.
3. Materi yang dapat disampaikan terbatas, hanya pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 dan 2.
4. Hanya diuji cobakan pada siswa kelas V UPTD SDN Banyuajuh 05.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan multimedia Interaktif PERKA sangat penting karena diharapkan mampu memberikan manfaat baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini bermanfaat sebagai usaha untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap daya tarik belajar siswa kelas V SD dalam tema 6 subtema 2.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Melalui multimedia interaktif dapat memberikan suasana belajar yang mandiri, menyenangkan, dan aktif.

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan informasi bahwa melalui multimedia interaktif dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan keefektifan belajar siswa.
- 2) Guru mengurangi penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Memberikan inovasi baru dalam pembelajaran tematik SD untuk meningkatkan keefektifan siswa dalam belajar.

G. Definisi Istilah

1. Pembelajaran Tematik

Tematik merupakan suatu model pembelajaran yang memadukan beberapa muatan pelajaran menjadi satu tema dengan keterpaduan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang menekankan pada proses pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student centered*) sehingga anak akan mendapatkan pengalaman belajar langsung dan pembelajaran menjadi bermakna.

2. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah suatu konsep teknologi yang dilengkapi dengan pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat menghendaki langkah apa yang akan dilakukan untuk proses selanjutnya. Multimedia interaktif merupakan kombinasi beberapa komponen yaitu teks, warna, gambar, animasi, *audio*, dan video.