

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran adalah kombinasi dari proses mengajar dan belajar (Susanto, 2013). Proses pembelajaran juga dapat diartikan sebagai proses transfer informasi dari guru kepada siswanya. Selain sebagai penyampai informasi, guru juga berperan sebagai pengatur proses pembelajaran di kelas. Dalam proses pembelajaran tersebut terdapat dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi sikap siswa, perspektif hidup, kebiasaan, dan pengalaman siswa. Sedangkan faktor eksternal merupakan rangsangan dari luar diri siswa yang meliputi indera penglihatan dan pendengaran.

Salah satu contoh dari faktor eksternal dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai perantara pengetahuan antara guru dan siswa. Menurut Sudjana & Rivai (2002), manfaat media antara lain: menarik perhatian siswa, meningkatkan minat belajar siswa, dan menjadi metode alternatif untuk belajar karena siswa tidak hanya mendapatkan pembelajaran dari satu sumber. Media pembelajaran merupakan suatu perangkat pembelajaran yang berguna dalam membantu menyampaikan informasi sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Pada saat implementasi media pembelajaran perlu mempertimbangkan kesesuaian dengan karakteristik siswa. Selain kesesuaian dengan karakteristik siswa, perlu diperhatikan pula kesesuaian media pembelajaran dengan tingkat pemahaman siswa serta manfaat media pembelajaran itu sendiri. Media pembelajaran yang baik mampu mewujudkan

adanya interaksi antara guru dan siswa, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Hal tersebut selaras dengan kurikulum terbaru yaitu kurikulum merdeka, dalam kurikulum tersebut menuntut siswa agar lebih aktif dalam mengkonstruksikan pemahamannya sendiri melalui sebuah multimedia pembelajaran interaktif.

Multimedia interaktif sangat relevan dikembangkan dalam Kurikulum Merdeka khususnya pembelajaran IPAS. Pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran yang mengkaji interaksi antara makhluk hidup dan benda mati di alam semesta, sekaligus mempelajari kehidupan manusia sebagai makhluk sosial di kehidupan bermasyarakat (Harsiwi, 2023). Salah satu materi IPAS yang dipelajari kelas VI yaitu menjelajahi Bumi dan antariksa. Materi ini membutuhkan media pembelajaran yang kontekstual, dan relevan dengan materi dan karakteristik siswa. Namun, dalam penerapannya terdapat keterbatasan penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran IPAS materi menjelajahi Bumi dan antariksa.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui wawancara dengan guru kelas VI di UPT SDN 242 Gresik pada tanggal 4 September 2023 menyatakan bahwa di sekolah tersebut telah menggunakan Kurikulum Merdeka. Jumlah siswa kelas VI sebanyak 27 siswa dengan siswa 14 laki-laki dan 13 siswa perempuan. Pada proses pembelajaran IPAS materi menjelajahi Bumi dan antariksa, siswa mengalami kesulitan memahami tentang konsep rotasi dan revolusi Bumi. Hal ini dikarenakan media yang digunakan pada saat pembelajaran terbatas pada media plastisin. Selain itu, keterbatasan media ini berdampak pada hasil pembelajaran yang kurang optimal. Padahal potensi yang

dimiliki sekolah terkait ketersediaan sarana prasarana, tersedianya akses internet serta adanya kebijakan sekolah yang mendukung pemanfaatan HP untuk menunjang proses pembelajaran.

Selain itu, berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 4 September 2023 mendapatkan hasil bahwa pada saat proses pembelajaran materi menjelajahi Bumi dan antariksa, guru menerapkan media pembelajaran berupa media plastisin yang dibentuk bulat seperti bentuk Matahari, Bumi, dan Bulan. Media plastisin ini memiliki kekurangan yaitu media tersebut berukuran kecil sehingga tidak dapat terlihat dengan jelas oleh siswa. Hal tersebut mengakibatkan menurunnya minat belajar siswa sehingga berimbas pada ketuntasan hasil belajar siswa hanya sebesar 40,7% atau sebanyak 11 siswa. Sementara untuk anak yang tidak tuntas sebesar 59,2% atau sebanyak 16 siswa. Selain itu, selama proses pembelajaran berlangsung media plastisin ini menyebabkan pembelajaran tidak kondusif. Hal tersebut dibuktikan dengan siswa yang cenderung asik sendiri, cenderung ramai, dan tidak memperhatikan penjelasan dari guru. Media plastisin ini juga tidak bersifat *longlasting* atau bertahan lama sehingga mengakibatkan guru harus selalu menyediakan media plastisin ketika pembelajaran berlangsung. Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik bagi siswa agar kondusif dan bersifat *longlasting* atau tahan lama. Solusi untuk permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah hasil kombinasi dari berbagai unsur media yang dikemas dengan tampilan yang menarik dan bersifat *longlasting* serta fleksibel.

Demikian juga dengan hasil angket kebutuhan siswa, mendapatkan hasil bahwa siswa sulit memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Hal tersebut terjadi karena guru hanya menggunakan media pembelajaran yang berukuran kecil dengan penjelasan guru yang terkesan terlalu cepat. Sebesar 96,2% atau sebanyak 26 siswa lebih suka media pembelajaran yang memiliki suara dan gambar serta sebesar 88,8% atau sebanyak 24 siswa menyukai pembelajaran berbasis digital. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media yang memiliki suara dan gambar serta berbasis digital yaitu dengan pengembangan multimedia interaktif.

Berdasarkan hasil studi pra penelitian yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa pada saat proses pembelajaran materi menjelajahi Bumi dan antariksa guru menggunakan plastisin sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran tersebut belum mampu memberikan pemahaman kepada siswa karena media tersebut berukuran kecil sehingga tidak dapat terlihat dengan jelas oleh siswa. Hal tersebut mengakibatkan menurunnya minat belajar siswa sehingga berimbas pada ketuntasan hasil belajar siswa menjadi rendah. Oleh karena itu, solusi untuk permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah hasil kombinasi dari berbagai unsur media yang dikemas dengan tampilan yang menarik dan bersifat *longlasting* serta fleksibel.

Multimedia merupakan jenis media terbaru yang mudah dipahami oleh semua orang karena merupakan gabungan atau kombinasi dari gambar, suara, animasi, dan video. Multimedia juga merupakan hasil dari perkembangan perangkat lunak maka tak heran apabila saat ini multimedia telah

banyak digunakan di sektor pendidikan, bisnis, dan pemerintahan. Sedangkan multimedia interaktif merupakan penggunaan media digital yang mengabungkan beberapa aspek seperti teks, gambar, suara, animasi, video menjadi satu kesatuan yang melibatkan interaksi dengan siswa. Multimedia tersebut juga bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar sehingga siswa dapat menguasai materi dengan baik.

Penelitian terkait pengembangan multimedia interaktif ini sudah pernah dilakukan sebelumnya, yaitu oleh Budiman dan Widyaningrum (2019) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif macromedia flash 8 merupakan media pembelajaran yang edukatif dan layak digunakan karena berpedoman pada kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam kurikulum 2013 dengan tampilan materi berupa gambar serta suara sesuai tema Pengalamanku. Kemudian dilanjutkan oleh Qistina (2019) yang menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif bentuk CD (*Compact Disk*) efektif untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa karena media pembelajaran tersebut membantu meningkatkan psikomotorik dan kognitif siswa serta memudahkan siswa untuk memahami materi lebih cepat.

Berdasarkan kedua penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif mempunyai dampak positif pada pemahaman konsep materi siswa yang dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Adapun perbedaan multimedia interaktif yang bersifat kebaruan dari peneliti sebelumnya yang meliputi alat yang digunakan, materi, tampilan, dan desain. Multimedia interaktif ini menggunakan handphone sebagai alatnya sehingga lebih fleksibel. Kemudian perbedaan materi, materi yang digunakan dalam multimedia

interaktif ini adalah materi menjelajahi Bumi dan antariksa. Selain itu, terdapat pula perbedaan pedoman yang digunakan, multimedia interaktif ini berpedoman pada kurikulum Merdeka.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti ingin meneliti dan mengembangkan media pembelajaran di UPT SDN 242 Gresik. Hal tersebut dilakukan guna untuk mengembangkan multimedia interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa di UPT SDN 242 Gresik. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Multimedia interaktif Materi Menjelajahi Bumi dan Antariksa Kelas VI UPT SDN 242 Gresik”**

B. Rumusan Masalah

Berikut merupakan rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini, yaitu:

1. Bagaimana kevalidan multimedia interaktif pada kelas VI UPT SDN 242 Gresik ditinjau dari validasi ahli?
2. Bagaimana tingkat keefektifan multimedia interaktif pada kelas VI UPT SDN 242 Gresik ditinjau dari lembar aktivitas guru, lembar aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa?
3. Bagaimana tingkat kemenarikan multimedia interaktif pada kelas VI UPT SDN 242 Gresik ditinjau dari angket respon guru dan angket respon siswa?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berikut merupakan tujuan penelitian pengembangan dalam penelitian pengembangan ini, yakni:

1. Untuk mengetahui kevalidan multimedia interaktif pada kelas VI UPT SDN 242 Gresik ditinjau dari validasi ahli.
2. Untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif pada kelas VI UPT SDN 242 Gresik ditinjau dari lembar aktivitas guru, lembar aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.
3. Untuk mengetahui kemenarikan multimedia interaktif pada kelas VI UPT SDN 242 Gresik ditinjau dari angket respon guru dan angket respon siswa.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Berikut merupakan spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini, yakni:

1. Multimedia ini bernama Menjelajahi Bumi dan Antariksa.
2. Multimedia ini berpedoman pada Kurikulum Merdeka.
3. Multimedia ini memuat materi IPAS Menjelajahi Bumi dan Antariksa yang dikemas dalam aplikasi yang memiliki keindahan visual dari gambar dan videonya beserta teks penjelasannya.
4. Multimedia ini menggunakan multimedia interaktif menggunakan *handphone* berbasis aplikasi android sehingga lebih fleksibel.
5. Multimedia ini menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar serta mudah dipahami.
6. Multimedia ini termasuk media yang tidak terbatas ruang dan waktu atau *longlasting*.

7. Multimedia ini terdapat kuis untuk pengguna.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Berikut merupakan batasan penelitian pengembangan pada media pembelajaran interaktif ini, yakni:

1. Media pembelajaran interaktif ini terbatas pada kelas VI mata Pelajaran IPAS Menjelajahi Bumi dan Antariksa.
2. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada kelas VI UPT SDN 242 Gresik dengan total 27 siswa dengan menggunakan 6 siswa sebagai kelompok kecil dan 21 siswa sebagai kelompok besar.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Adapun manfaat adanya penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif ini antara lain :

1. Bagi Siswa

Multimedia interaktif ini diharapkan mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, meningkatkan hasil belajar siswa, dan membantu siswa dalam memahami materi IPAS menjelajahi Bumi dan Antariksa.

2. Bagi Guru

Multimedia interaktif ini diharap mampu membantu guru dalam memberikan pembelajaran materi, memberi guru pengetahuan di bidang teknologi, dan membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajarannya.

3. Bagi Sekolah

Multimedia interaktif ini diharapkan dapat membantu sekolah untuk berkembang lebih baik dan maju terutama dalam pemanfaatan teknologi yang disertai dengan meningkatnya sarana dan prasarana sekolah.

4. Bagi Penulis

Penelitian pengembangan multimedia interaktif ini sangat membantu dalam menciptakan pengetahuan dan wawasan baru bagi peneliti dalam pengembangan media pembelajaran untuk memasuki dunia pendidikan.

G. Definisi Istilah

Berikut merupakan beberapa definisi istilah yang terdapat dalam penelitian ini:

1. Penelitian pengembangan

Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu berdasarkan produk yang sudah ada dengan tujuan untuk menyempurnakan produk.

2. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah kombinasi berbagai media yang terpadu dan sinergis melalui komputer atau perangkat elektronik untuk menyampaikan informasi kepada siswa.

3. Materi Menjelajahi Bumi dan Antariksa

Materi menjelajahi Bumi dan Antariksa adalah materi yang masuk dalam mata Pelajaran IPAS muatan IPA dengan CP Peserta didik mendemonstrasikan bagaimana sistem tata surya bekerja dan kaitannya dengan gerak rotasi dan revolusi Bumi.

4. Multimedia Interaktif Menjelajahi Bumi dan Antariksa

Multimedia interaktif menjelajahi Bumi dan antariksa adalah kombinasi berbagai media yang terpadu dan sinergis melalui perangkat HP berbasis

android untuk menyampaikan informasi tentang materi IPAS kelas VI SD
Menjelajahi Bumi dan Antariksa.