

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Jenjang pendidikan formal yang pertama adalah sekolah dasar, dalam penyelenggaraannya membutuhkan sistem yang lebih baik. Pendidikan memiliki peran penting bagi perkembangan individu, bangsa bahkan negara. Pengoptimalan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor adalah yang diutamakan dalam pendidikan. Tujuan pendidikan dapat berjalan apabila dibarengi dengan perhatian khusus dan optimal terkait perencanaan pembelajaran, diantaranya perencanaan isi kurikulum, tujuan pembelajaran, materi, teknik, taktik, model pembelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran, serta penilaian.

Kurikulum 2013 saat ini menggunakan pembelajaran tematik dengan karakteristik memberikan kebermaknaan terhadap pembelajaran yang diperoleh dari hasil pengintegrasian beberapa mata pelajaran (Trianto, 2015:57). Pembelajaran tematik memfokuskan pembelajaran pada siswa, sehingga proses menggali dan menemukan konsep dilakukan secara individu atau berkelompok. Diperkuat dari pendapat Rusman (2011:281) bahwa pembelajaran tematik memiliki implikasi pada penciptaan belajar dan pembelajaran, yang meliputi 1) implikasi bagi guru, yang menuntut guru untuk kreatif dan inovatif agar pembelajaran lebih bermakna, 2) implikasi bagi siswa, pembelajaran tematik siswa terlebih dahulu disadarkan terkait keterkaitan materi pada masing-masing kurikulum, 3) implikasi buku ajar, dituntut ketersediaan buku ajar yang dapat mengaitkan mata pelajaran

satu dengan mata pelajaran lainnya, 4) implikasi media pembelajaran, ketersediaan media pembelajaran yang selaras dengan proses pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik akan lebih bermakna jika tidak hanya dikaitkan antar mata pelajaran saja, seharusnya juga dikaitkan dengan lingkungan siswa yang mengarah terhadap tercapainya pengetahuan, sikap yang diharapkan, serta keterampilan yang dibutuhkan dalam rangka pengenalan lingkungan siswa (Shufa, Naela, 2018:49). Dalam lampiran IV permendikbud Nomor 81A tahun 2013 dikatakan bahwa sekolah dasar menerapkan pembelajaran tematik, keselarasan antar mata pelajaran dalam mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor serta menyokong keragaman budaya lokal. Pengintegrasian pembelajaran dengan lingkungan daerah merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan. Pendapat tersebut diperkuat dengan pendapat Cholifah dan Zuhroh (2019:82) bahwa kearifan lokal berasal dari keseluruhan pola perilaku dengan berpatokan pada aturan lokal dimana secara turun temurun dianggap baik oleh masyarakat. Dapat disimpulkan bahwa, cara untuk meningkatkan antusias siswa dalam proses pembelajaran adalah melalui pendekatan budaya.

Pemanfaatan kearifan lokal akan berdampak pada proses pembelajaran yang bermakna dikarenakan siswa dihadapkan dengan kondisi lingkungan sekitar. Karakteristik siswa SD berada pada fase operasional konkret, dimana pembelajaran dapat tercerna dengan baik jika siswa melihat objek secara langsung. Berkaitan dengan hal tersebut, tugas guru untuk lebih berinovasi dalam proses pembelajaran agar siswa dapat termotivasi dalam belajar.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi merupakan solusi yang tepat pada era *Big Data* seperti sekarang. Siswa yang dihadapi sekarang masuk

kategori generasi Z dan *Alpha*. Generasi Z lahir dengan rentang tahun 1995 sampai 2010 dan dilanjut dengan generasi *Alpha*. Pada generasi ini, anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi oleh karena itu untuk mengoperasikan bahkan beradaptasi dengan teknologi sangat mudah Saragih dalam Ngurah, dkk. (2019:13). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi seperti aplikasi digital, *e-book*, *website*, CD pembelajaran interaktif, dan yang lainnya. Guru dapat mudah memberikan contoh lewat video pembelajaran yang tersedia. Guru tidak perlu mencetak berlembar-lembar soal untuk siswa tetapi dapat dengan cepat membuat soal dari aplikasi baik secara *online* maupun *offline* (Wijayanti, 2017:7-8).

Hasil wawancara dan observasi dari peneliti pada kelas IV di SDIT Salman al-Farisi Tayu yang dilakukan pada 9 November 2020, mengatakan jika terdapat Kendala dan persoalan dalam proses pembelajaran diantaranya sarana prasarana penunjang pembelajaran. Ditambah beberapa kendala yang disampaikan oleh Ibu Wafiq mengenai proses pembelajaran tematik selama pandemic COVID 19 di tahun 2020 yang mengharuskan pembelajaran dilakukan secara *blended learning*. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru sebatas membagikan materi yang di unduh dari youtube. Sehingga ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan baik dari segi jaringan maupun muatan materi yang tidak sesuai dengan kemampuan dasar siswa SDIT Salman al-Farisi dikarenakan dibuat oleh pendidik dari sekolah lain. Guru hanya fokus pada penugasan serta diskusi sehingga siswa yang memiliki kemampuan rendah merasa kesulitan. Buku pegangan yang dimiliki siswa hanya buku yang memuat materi dan soal yang terbatas. Ibu Wafiq menjelaskan perlu adanya pengintegrasian kearifan lokal Kabupaten Pati agar siswa lebih memahami potensi, pengetahuan, keterampilan, dan sikap dari lingkungan sekitar terutama di

Kabupaten Pati. Hal tersebut juga didukung dengan pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai agar materi dapat diterima dan mengedepankan kebermanaknaan. Berkaitan dengan hal tersebut perlu adanya inovasi agar materi yang diintegrasikan dengan lingkungan sekitar tidak terkesan monoton dan dapat menambah motivasi belajar peserta didik.

Hasil wawancara dengan Wali Kelas IV SDIT Salman Al-Farisi terkait penguasaan guru terhadap pengoperasian komputer, peneliti mendapatkan jawaban bahwa guru-guru mayoritas mampu mengoperasikan komputer secara dasar. Namun karena kurangnya penguasaan terkait cara pembuatan media pembelajaran elektronik, yang menyebabkan ketersediaan media pembelajaran elektronik kurang. Ibu Wafiq juga menambahkan bahwa sudah pernah mengintegrasikan materi dengan lingkungan sekitar, namun ketertarikan siswa masih rendah.

Media penunjang yang dapat digunakan sesuai permasalahan tersebut adalah penggunaan multimedia interaktif. Materi yang diintegrasikan dalam budaya sekitar dapat lebih menarik jika ditampilkan dalam bentuk teks, suara, grafik, video, animasi yang bersifat interaktif. Secara umum kelebihan yang diperoleh dari menggunakan multimedia interaktif yaitu lebih menariknya proses belajar mengajar, interaktif, kualitas belajar dapat ditingkatkan dan proses pembelajaran dapat dilaksanakan kapanpun dimanapun (Husein, *et, al.*2017: 222). Kelebihan lain dari penggunaan multimedia interaktif, siswa dapat terbiasa menggunakan teknologi baik berupa komputer atau *smartphone*, menghilangkan kebosanan, serta dapat dilakukan secara mandiri (Hernaningtyas,*et, al.* 2014: 258). Penggunaan *smartphone* sudah tidak asing lagi bagi anak, dimana orang tua dan guru di SD IT Salman Al-Farisi memperbolehkan anak atau siswa untuk menggunakan

smartphone. Penggunaan tersebut diarahkan untuk keperluan yang positif seperti belajar dengan menggunakan *smartphone* guna meminimalisir dampak buruk dari *smartphone* seperti kecanduan game dan gangguan mental.

Selain hasil wawancara kepada guru kelas IV SDIT Salman AL-Farizi Tayu, didapat juga data dari peneliti berupa angket kebutuhan siswa yang diisi oleh 24 siswa kelas IV SDIT Salman Al-Farizi Tayu dengan menggunakan *google form*. Sebanyak 79,2% siswa tidak senang dengan pembelajaran online yang dilakukan oleh guru. Namun, sebanyak 100% siswa senang jika pembelajaran dikemas dalam bentuk gambar, audio, video dalam perangkat teknologi yang secara langsung dikaitkan dengan lingkungan sekitar atau budaya Kabupaten Pati. Penggunaan materi dalam *smartphone* juga dipilih siswa sebanyak 91,7% dikarenakan mayoritas sebanyak 70,8% siswa tidak bisa mengoperasikan komputer. Ditambah fasilitas laboratorium komputer di SDIT Salman Al-Farizi yang belum tersedia.

Berdasarkan permasalahan tersebut, agar tercapainya pembelajaran yang menarik, efektif, dan inovatif. Peneliti melakukan pengembangan terhadap multimedia interaktif dengan mengintegrasikan kearifan lokal yang ada di Kabupaten Pati. Hal tersebut dimasukkan dalam materi agar kecintaan dan kebanggaan siswa terhadap daerahnya bertambah. Ketertarikan siswa juga bertambah dengan penggunaan multimedia interaktif dalam pengemasan media pembelajaran.

Terdapat penelitian terdahulu terkait dengan pembelajaran multimedia interaktif berbasis kearifan lokal yang dilakukan oleh Utomo (2019) yang bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif pakaian adat. Prosedur penelitian yang digunakan yaitu Bord and Gall. Produk tersebut dikatakan layak yang ditinjau

dari kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan. Spesifikasi produk penelitian ini hanya terdapat materi yang berupa peta disertai penjelasan dan *game*. Ditambah penggunaan media hanya bisa diakses menggunakan komputer yang dikemas dalam bentuk CD. Adapun terkait persentase kevalidan dari ahli media, materi, desain, dan bahasa memiliki rata-rata 87,5% (sangat valid). Hasil kemenarikan multimedia interaktif pada uji coba pemakaian sebesar 86,66% (sangat menarik). Hasil keefektifan pada observasi aktivitas siswa pada uji coba produk sebesar 98% (sangat efektif), observasi aktivitas guru pada uji coba produk sebesar 99,72% (sangat efektif), dan ketuntasan hasil belajar uji coba produk sebesar 100% (sangat efektif). Sedangkan untuk persentase observasi aktivitas guru uji coba pemakaian sebesar 98% (sangat efektif), observasi aktivitas siswa pada uji coba pemakaian sebesar 98% (sangat efektif), dan ketuntasan belajar pada uji coba pemakaian sebesar 95,34% (sangat efektif). Perolehan data diatas dapat disimpulkan bahwa produk dikatakan layak digunakan.

Penelitian yang serupa juga dilakukan oleh Najib dkk. (2019) yang bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran interaktif kearifan lokal Banyuwangi Kelas V SDN 3 Kepundungan Kabupaten Banguwangi yang valid dan layak. Prosedur pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE. Spesifikasi produk pengembangan tersebut pada materi sejarah, tari, adat istiadat, bahasa Using, dan objek wisata Banyuwangi. Menu di dalamnya mencakup menu pembuka, petunjuk, materi, tujuan pembelajaran, latihan soal, dan penutup. Media pembelajaran hanya bisa diakses melalui laptop secara *offline*. Hasil persentase ahli media sebesar 98,75%, dan 96,25% yang masuk kategori layak. Terkait kategori valid memiliki persentase 87,36%.

Berdasarkan permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia dapat mengatasi permasalahan pada proses belajar mengajar. Terkait multimedia yang cocok dan dapat mendiskripsikan keabstrakan siswa salah satunya multimedia interaktif. Penggunaan multimedia interaktif berfungsi untuk menyampaikan materi agar lebih mudah tersampaikan dengan mengintegrasikan budaya daerah sehingga dapat memotivasi siswa dan pembelajaran lebih menarik sekaligus bermakna. Peneliti melakukan pengembangan multimedia interaktif dengan mengintegrasikan beberapa kearifan lokal Pati. Daerah yang diambil meliputi Kota Pati, Kecamatan Juwana, Dukuhseti, Tayu, Margoyoso, daerah tersebut dipilih karena dekat dengan tempat tinggal peserta didik dan kompetensi dasar kelas IV. Serta objek wisata yang peneliti pilih berdasarkan ulasan tim Direktoripati.com sebagai objek wisata populer di Pati. Penggunaan media ini peneliti menggunakan aplikasi *unity*. Kelebihan *unity* sendiri dapat membuat gambar animasi dengan maksimal, dapat menambahkan deskripsi suara dari gambar, dapat memproses keluarnya suara dan gambar dengan dinamis. Sehingga peneliti membuat penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Pati Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, diperoleh rumusan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah mengembangkan produk multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Pati subtema keunikan daerah tempat tinggalku pada pembelajaran 1, 2, dan 3 yang valid ditinjau dari validasi ahli desain, ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa?

- 2) Bagaimanakah mengembangkan produk multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Pati subtema keunikan daerah tempat tinggalku pada pembelajaran 1, 2, dan 3 yang menarik berdasarkan hasil angket respon siswa?
- 3) Bagaimanakah mengembangkan produk multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Pati subtema keunikan daerah tempat tinggalku pada pembelajaran 1, 2, dan 3 yang efektif ditinjau dari lembar observasi guru dan siswa serta hasil belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mengembangkan produk multimedia interaktif berbasis kearifan lokal tema 8 subtema keunikan daerah tempat tinggalku pada pembelajaran 1, 2, dan 3 yang valid ditinjau dari validasi ahli desain, ahli materi, dan ahli media;
- 2) Mengembangkan produk multimedia interaktif berbasis kearifan lokal tema 8 subtema keunikan daerah tempat tinggalku pada pembelajaran 1, 2, dan 3 yang menarik berdasarkan hasil angket respon siswa;
- 3) Mengembangkan produk multimedia interaktif berbasis kearifan lokal tema 8 subtema keunikan daerah tempat tinggalku pada pembelajaran 1, 2, dan 3 yang efektif ditinjau dari lembar observasi guru dan siswa serta hasil belajar kognitif siswa.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Pati akan dipaparkan sebagai berikut.

- 1) Konten (Isi)
 - a. Multimedia interaktif berbasis kearifan lokal memuat pokok bahasan Tema 8 “Tempat Tinggalku” Subtema 2 “Keunikan Daerah Tempat Tinggalku” khususnya pembelajaran 1 (Keunikan Pati), pembelajaran 2 (Wisata Budaya) dan pembelajaran 3 (Wisata Belanja);
 - b. Pembelajaran tersebut memuat beberapa mata pelajaran yang berkaitan yaitu: PPKn, IPS, Bahasa Indonesia, IPA, dan SBdP.
- 2) Tampilan
 - a. *Software* yang digunakan yaitu *Unity* yang dikemas dalam bentuk *android* dan dapat digunakan dalam *smartphone* siswa;
 - b. Produk memuat audio, video, teks, gambar, animasi, simulasi, serta tombol navigasi interaktif;
 - c. Produk memberikan berbagai menu yaitu (1) menu petunjuk, yang berisi petunjuk penggunaan multimedia. (2) profil penulis, yang berisi profil pembuat multimedia interaktif. (3) kompetensi, berisi paparan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran. (4) materi, menu ini menjabarkan materi dengan tombol *link* di dalamnya yang terdiri dari ayo mengamati, ayo membaca, ayo diskusi, tahukah kamu. (5) evaluasi, berisi soal evaluasi dan skor, dan (6) game, yang menampilkan permainan *puzzle* dengan gambar keunikan Pati dan diakhiri dengan informasi dan umpan balik untuk siswa.

- 3) Konsep
 - a. Pengguna dapat menggunakan produk dengan membaca materi yaitu (1) ayo mengamati yang berupa gambar, simulasi, dan video. (2) ayo membaca yang berupa teks bacaan dan informasi pendukung. (3) ayo diskusi yang berupa paparan materi dan permasalahan yang diajukan berupa pertanyaan. (4) tahukah kamu yang berupa simpulan informasi dari kegiatan awal;
 - b. Produk pengembangan ini menyediakan menu ayo berlatih yang bertujuan sebagai alat ukur pemahaman siswa dan untuk mengetahui skor yang diperoleh diakhir;
 - c. Diakhir multimedia terdapat menu game yang menyediakan permainan untuk mencapai kompetensi psikomotor siswa dan informasi tambahan terhadap materi.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Berikut paparan batasan masalah dalam penelitian ini.

- 1) Produk pengembangan ini terbatas pada siswa yang memiliki *smartphone* android/ laptop/komputer.
- 2) Produk pengembangan ini terbatas pada materi Tema 8 subtema 2 yang dikembangkan dalam tiga pembelajaran yaitu pembelajaran 1 (Keunikan Pati), pembelajaran 2 (Wisata Budaya Pati), dan pembelajaran 3 (Wisata Belanja Pati);
- 3) Produk pengembangan ini terbatas pada potensi lokal yang ada di daerah Pati;
- 4) Aspek yang dinilai dalam penelitian ini yaitu hasil belajar kognitif siswa.

- 5) Penelitian ini terbatas pada uji coba kelompok kecil karena kondisi pandemic covid.19, sehingga peneliti menggunakan siswa kelas IV SDIT Salman Alfarisi Tayu sebagai subjek.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

- 1) Bagi guru, penelitian ini dapat membantu guru dalam menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan menyenangkan;
- 2) Bagi siswa, penelitian ini dapat meningkatkan daya tarik, kemudahan dalam pembelajaran tematik, dan menambah rasa bangga terhadap budaya daerahnya;
- 3) Bagi sekolah, media ini diharapkan dapat berfungsi sebagai alternatif pembelajaran dan acuan untuk meningkatkan kreativitas serta efektivitas pembelajaran;
- 4) Bagi peneliti, penelitian pengembangan ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam menghadapi permasalahan yang serupa saat di lapangan.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah dapat diartikan sebagai definisi konseptual sebagai upaya untuk menghindari kesalahpahaman pengertian. Berikut variabel-variabel dalam pengembangan ini yang perlu dijelaskan.

- 1) Media pembelajaran merupakan perantara untuk menyalurkan pesan agar diterima baik untuk mencapai tujuan pembelajaran;
- 2) Multimedia interatif merupakan gabungan dari beberapa media diantaranya berupa teks, audio, video, gambar, dan animasi yang diolah menggunakan perangkat komputer;

- 3) *Android* merupakan sistem operasi berbasis *linux* dengan rancangan yang digunakan seperti *smartphone android* saat ini;
- 4) Pembelajaran tematik adalah pendekatan mata pelajaran yang memadukan beberapa materi pelajaran dari lintas mata pelajaran yang berbeda-beda;
- 5) Kearifan Lokal merupakan perilaku masyarakat yang berasal dari nilai-nilai lokal demi perdamaian, kemajuan, serta kesejahteraan masyarakat;
- 6) Tema 8 Tempat Tinggalku subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku adalah materi belajar kelas IV sekolah dasar pada semester genap.