

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu kegiatan hubungan antara pendidik dengan peserta didiknya untuk memperoleh ilmu pengetahuan, perubahan tingkah laku, dan pengasahan terhadap kemampuan dasar yang telah dimiliki peserta didik sebagai perolehan melalui aktivitas atau pengalaman dalam hubungannya dengan lingkungan sekitar. Gagne, et all (dalam Kurniawan, 2014:27) mengungkapkan istilah pembelajaran yaitu suatu rangkaian kegiatan untuk memudahkan seseorang dalam belajar demi terciptanya hasil maksimal yang bisa menimbulkan pengaruh secara langsung pada manusia. Dalam kegiatan pembelajaran ini, peserta didik yang tidak tahu kemudian menjadi tahu akan sebuah hal dan peserta didik yang belum dapat menyelesaikan sesuatu kemudian menjadi dapat menyelesaikan sesuatu dengan baik.

Pengalaman tersebut di dapatkan melalui media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan sesuatu yang hendak disajikan oleh guru kepada peserta didik. Media pembelajaran yang layak merupakan media pembelajaran yang mengikuti dengan perkembangan teknologi, menjadikan pemahaman siswa semakin mendalam, dan meningkatkan daya tarik belajar peserta didik demi mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Sanjaya (2012:60) menyatakan bahwasanya semakin konkret peserta didik memahami materi dengan baik maka akan semakin banyaklah kemahiran dan pengetahuan yang didapatkan misalnya

melalui pembelajaran secara langsung dengan tiruan sebuah benda, drama, wisata dan kegiatan pameran. Salah satu jenis media pembelajaran yang mengikuti dengan perkembangan masa yang sudah serba teknologi dan memberikan pengalaman langsung yang berupa tiruan ini adalah media pembelajaran yang memudahkan banyak penggunaanya (peserta didik) berbasis *android*.

Sejak mulai diterapkannya kurikulum 2013 yang mengharuskan peserta didik untuk aktif dalam menggali pengetahuannya secara mandiri, maka pemanfaatan media pembelajaran membuat peserta didik lebih aktif selama pembelajaran itu sangat diperlukan saat ini. Menurut Scramm (dalam Rusman, 2012:159) media merupakan teknologi pemuat pesan yang dapat di manfaatkan dalam sebuah keperluan proses belajar. Kegiatan belajar dan mengajar yang disampaikan melalui penggunaan media pembelajaran akan lebih efektif dan dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi yang hendak diajarkan oleh pendidik sehingga pembelajaran pun lebih bermakna nantinya.

Multimedia Interaktif (dua arah) adalah salah satu jenis multimedia yang didalamnya terdapat alat pengontrol yang bisa digunakan oleh pengguna dalam memilih apa yang dikehendaki untuk menuju proses selanjutnya, namun peserta didik memiliki pilihan sesuai menu yang ditawarkan saja. Pada materi macam-macam gaya, peserta didik diminta untuk dapat menemukan pengetahuannya melalui rasa ingin tahu yang tinggi dalam memecahkan suatu permasalahan berdasarkan pengamatan dan simulasi secara langsung. Pernyataan itu sama halnya dengan yang dipaparkan oleh Sanjaya (2012:204) program simulasi adalah program dengan upaya melibatkan peserta didik dalam permasalahan yang mirip dengan suasana yang sebenarnya, tetapi tanpa risiko secara langsung.

Kebiasaan guru yang mengandalkan metode ceramah dan mengandalkan buku sebagai sumber informasi sering kali membuat pembelajaran tidak menyenangkan karena perhatian peserta didik terpecah serta penggunaan media pembelajaran jenis visual saja sehingga kurang tercapainya tujuan pembelajaran pada pembelajaran tersebut. Pembelajaran pun terasa membosankan dan kurangnya minat belajar pada peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan oleh pendidik. Padahal untuk pencapaian tujuan pendidikan tugas guru adalah yang paling mendasar yaitu untuk mencerdaskan peserta didiknya yang salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran inovatif serta membuat pembelajaran lebih bermakna.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru di kegiatan pra penelitian yang dilakukan pada tanggal 26 Oktober 2020 bahwa penggunaan media yang monoton oleh guru dalam pembelajaran membuat peserta didik kurang tertarik dalam belajar. Dalam proses pembelajaran media yang digunakan oleh guru hanya sebatas gambar atau video saja yang ditampilkan didepan kelas sehingga peserta didik menjadi bosan dan kesulitan dalam memahami materi karena kurangnya minat dalam belajar. Dilihat juga dari hasil belajar peserta didik tahun ajaran 2020/2021 setelah peserta didik menerima materi macam-macam gaya , diketahui bahwa sekitar 70% peserta didik masih kurang dalam memahami materi macam-macam gaya dan melakukan revisi karena belum mencapai nilai KKM yang ada di sekolah, sehingga materi macam-macam gaya ini membutuhkan sebuah media pembelajaran yang mempermudah peserta didik memahami materi tersebut.

Memahami hasil penyebaran angket kebutuhan siswa yang telah dilaksanakan oleh peneliti di pra penelitian, mendapatkan data bahwa dari 38

peserta didik yang ada di SDN Tunjung 4 sebesar 95% memiliki *smartphone android*, sedangkan 5% lainnya tidak memiliki *smartphone android*. Hanya 5% yang menyatakan pernah menggunakan aplikasi pembelajaran dalam perangkatnya, dan di masa pandemi *Covid-19* ini dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh pun agar proses pembelajaran tetap terlaksana antara guru dan peserta didik lebih banyak menggunakan aplikasi *whatssApp* sebagai media komunikasi menyampaikan materi secara singkat dalam bentuk video maupun lainnya serta pemberian tugas sebagai lanjutan dan feedback siswa kepada guru setelah menerima materi yang disampaikan tadi. Kebanyakan peserta didik menggunakan *smartphone android* hanya untuk hiburan saja seperti bermain games, bermedia sosial, memutar musik, menonton video, dan lain sebagainya.

Penelitian dan pengembangan ini sejalan dengan penelitian terdahulu adalah yang dilaksanakan oleh Mila, L. A. (2019), hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kelayakan suatu media dikatakan valid karena hasil persentase nilai rata-rata sebesar 87% dengan penjabaran nilai menurut ahli media memperoleh nilai 92,8% (baik), menurut ahli materi memperoleh nilai sebesar 76,47% dan dari ahli pengguna mendapatkan nilai sebesar 85,20%. Hasil produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria efektif dan nilai rata-rata yang didapat dinyatakan baik serta bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran nantinya.

Berdasarkan hasil dari kegiatan pra penelitian tersebut karena belum efektifnya penggunaan teknologi *smartphone android* dalam pemanfaatannya sebagai sumber belajar atau kurang memadainya media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru maka perlu ditindak lanjuti dalam

sebuah penelitian dan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *android* untuk kalangan sekolah dasar (SD) khususnya di kelas IV sehingga penulis mengangkat judul penelitian : **“Pengembangan Multimedia Interaktif Macam-macam Gaya Berbasis Android untuk Kelas IV SDN Tunjung 4”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas masalah yang ditemukan dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan multimedia interaktif macam-macam gaya berbasis *android* untuk Kelas IV yang ditinjau dari validasi para ahli ?
2. Bagaimana keefektifan multimedia interaktif macam-macam gaya berbasis *android* untuk Kelas IV yang ditinjau dari hasil observasi aktivitas guru, observasi aktivitas siswa dan hasil belajar siswa ?
3. Bagaimana kemenarikan multimedia interaktif macam-macam gaya berbasis *android* untuk Kelas IV yang ditinjau dari hasil angket respon siswa ?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

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

1. Mengetahui kevalidan multimedia interaktif macam-macam gaya berbasis *android* untuk Kelas IV yang ditinjau dari validasi para ahli.

2. Mengetahui keefektifan multimedia interaktif macam-macam gaya berbasis *android* untuk Kelas IV yang ditinjau dari hasil observasi aktivitas guru, observasi aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.
3. Mengetahui kemenarikan multimedia interaktif macam-macam gaya berbasis *android* untuk Kelas IV yang ditinjau dari hasil angket respon siswa.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk pengembangan yang dihasilkan dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Penggunaan model simulasi dalam aplikasi multimedia interaktif ini menggunakan alat bantu *android* dalam pengoperasiannya;
2. Menggunakan aplikasi *Unity* dengan format apk;
3. Media Multimedia interaktif model simulasi ini dikemas dalam bentuk file;
4. Kombinasi dari teks, gambar, animasi dan audio;
5. Adanya tampilan menarik dibekali dengan animasi yang sesuai dengan tema 7 untuk muatan IPA dalam materi macam-macam gaya;
6. Bahasa yang digunakan oleh judul dan isi media adalah bahasa Indonesia dengan kalimat sederhana yang mudah dipahami oleh peserta didik;
7. Terdapat 6 bagian yang dapat digunakan untuk pembelajaran muatan IPA di materi macam-macam gaya.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan masalah dalam penelitian ini antara lain adalah :

1. Menggunakan materi tentang macam-macam gaya dalam muatan IPA di tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku.
2. Dalam pembuatannya menggunakan aplikasi Unity dalam format *apk*.
3. Objek penelitian yang dijadikan sebagai sasaran penelitian dan pengembangan ini adalah peserta didik kelas IV di SDN Tunjung 4.
4. Aplikasi multimedia interaktif ini hanya bisa digunakan dengan bantuan *smartphone android*.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Tujuan dalam penelitian dan pengembangan ini antara lain :

1. Bagi Guru

- a. Membantu guru untuk menyampaikan materi macam-macam gaya pada muatan IPA di tema 7 secara efektif dalam waktu yang singkat;
- b. Membantu guru dalam melakukan pembelajaran yang inovatif, efektif, dan menyenangkan;
- c. Mempermudah guru untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.

2. Bagi Peserta didik

- a. Membantu mempermudah peserta didik untuk memahami konsep materi;
- b. Mendorong peserta didik untuk percaya diri dalam mengambil keputusan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan dirinya sendiri;
- c. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan peserta didik dalam penggunaan teknologi *android*.

3. Bagi Peneliti

- a. Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif macam-macam gaya berbasis *android* ini diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas peneliti;
- b. Penelitian dan pengembangan ini diharapkan bisa menjadi referensi untuk bekal dalam menghadapi permasalahan yang ada saat mengajar nantinya;
- c. Menambah pengalaman dalam melaksanakan penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis *android*.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah merupakan definisi konseptual yaitu menjelaskan pernyataan atau variabel yang diambil dalam sebuah penelitian dan cara mengukurnya (Multiyaningsih, 2019:102). Untuk menghindari kesalah pahaman dalam penelitian dan pengembangan ini, maka variabel-variabel yang perlu dijelaskan dalam pengembangan ini, yaitu :

1. Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif (dua arah) merupakan salah satu jenis multimedia yang didalamnya terdapat alat pengontrol untuk dioperasikan oleh pengguna dalam memilih apa yang diinginkan untuk proses selanjutnya, namun peserta didik memiliki pilihan sesuai menu yang ditawarkan saja.

2. *Android*

Android yaitu operasi sistem untuk perangkat lunak mobile berbasis linux meliputi sistem operasi, middlewere dan aplikasi.

3. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan kegiatan atau hubungan yang dilakukan secara sengaja dan sadar antara guru dengan peserta didik yang berkesinambungan hingga mencapai tujuan dan terjadi proses perolehan ilmu pengetahuan, keterampilan dan lain sebagainya.

4. Macam-macam Gaya

Gaya merupakan sebuah kemampuan untuk melakukan usaha. Berdasarkan sumber tenaga yang dibutuhkan, macam-macam gaya diantaranya adalah sebagai berikut;

- a. Gaya otot merupakan gaya yang dilakukan atau kemampuan yang diperoleh melalui otot-otot makhluk hidup baik manusia atau hewan.
- b. Gaya listrik yaitu gaya yang dihasilkan karena adanya aliran muatan listrik yang ditimbulkan oleh sumber energi listrik.
- c. Gaya magnet merupakan gaya yang yang bisa menarik suatu benda yang dihasilkan oleh sebuah magnet.
- d. Gaya gravitasi yaitu kekuatan bumi dalam menarik benda-benda ke bawah.
- e. Gaya gesek merupakan gaya yang menghasilkan hambatan ketika dua permukaan benda saling bergesekan.

