

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu upaya untuk memanusiakan manusia, pendidikan menjadi hal penting dalam meningkatkan kecerdasan bangsa Indonesia. Pendidikan adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar dan tersusun untuk mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan serta aktif sehingga kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik dapat berkembang dengan maksimal. Menurut Arifin (2019:39) menyatakan bahwa, “Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan dan kepribadian individu melalui proses atau kegiatan tertentu (pengajaran, bimbingan atau latihan) serta interaksi individu dengan lingkungannya untuk mencapai manusia seutuhnya (insan kamil).”

Berjalannya suatu program pendidikan tentunya terdapat proses pembelajaran. Belajar suatu kegiatan yang dilakukan secara aktif serta merealisasikan berbagai keadaan yang ada di lingkungan sekitar dengan memperhatikan, meninjau, dan memahaminya (Chotimah dan Fathurrohman, 2018:16). Belajar yaitu proses adanya perbaikan dari tingkah laku individu maupun kelompok yang mana awalnya ia tidak mengetahui secara pasti akan suatu hal, lalu mengikuti proses belajar, hingga akhirnya terjadilah perubahan ke arah positif pada perilaku maupun pengetahuannya (Pane dan Dasopang, 2017:337). Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang menimbulkan perubahan tingkah laku karena adanya respon dari lingkungannya.

Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang menimbulkan hubungan antara siswa dengan guru serta sumber belajar dengan tujuan belajar. Hal itu selaras dengan pendapat Fujiawati (2016:21), “Pembelajaran yaitu interaksi antara peserta didik (belajar/learning) dan pendidik (mengajar/teaching) melalui penggunaan berbagai media/sumber belajar.” Pembelajaran ialah upaya dari guru untuk menyalurkan ilmu pengetahuan yang dimilikinya kepada siswa agar mereka dapat belajar dengan maksimal kapanpun dan dimanapun (Wibowo, 2020:56).

Kegiatan pembelajaran akan tercapai sesuai tujuan apabila pendidik memiliki kreativitas dan inovatif dalam mengembangkan lingkungan belajar yang baik. Semakin matang kesiapan pendidik dalam proses pembelajaran, maka semakin meningkat pula mutu pembelajaran tersebut. Guru sangatlah berperan penting dalam pendidikan, sehingga perlu untuk meningkatkan kemampuannya dalam menyusun kegiatan pembelajaran dan mampu memanfaatkan media maupun sumber belajar dengan sebaik-baiknya. Selaras dengan pernyataan tersebut, Rachmadtullah, dkk, (2018:2051) mengatakan bahwa:

In this era, teachers are expected to have the ability to: (a) utilize the optimal learning resources in the learning process, (b) create and develop new ideas; (c) reduce the knowledge gaps that learners gain from schools with the knowledge they will gain (d) clarify the relevance and the relation in a community real life, (e) develop the knowledge, skills, and behavior of students gradually and intact, (f) provide opportunities for students to develop optimal in accordance with its ability.

Selain itu, guru juga diharapkan mampu untuk menentukan media pembelajaran yang paling tepat digunakan dalam proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Nurrita, 2018:172).

Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan maupun informasi dari pendidik ke peserta didik, begitu pula sebaliknya.

Menurut Asyar (dalam Saputri, dkk, 2018:1) menyatakan bahwa “*Divided learning media into four. They are visual media, audio media, audio-visual media, and multimedia.*” Penggunaan media pembelajaran yang tepat, dapat digunakan sebagai alat untuk memberikan pemahaman materi yang disampaikan guru kepada siswa sehingga proses pembelajaran berjalan dengan efektif, serta meminimalisir rasa bosan dalam belajar, utamanya pada mata pelajaran yang bersifat abstrak (Annisa dan Simbolon, 2018:218). Selain itu, menurut Hayumuti, dkk (2016:1437) ketepatan dalam memilih media pembelajaran merupakan suatu usaha memberikan gambaran konkret mengenai materi yang dipelajari.

Faktanya media pembelajaran yang tersedia disekolah kurang memadai, sehingga guru hanya menggunakan media seadanya. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik, karena mereka kesulitan dalam memahami materi. Media pembelajaran dibuat dengan semenarik mungkin agar peserta didik lebih bersemangat untuk belajar, selain itu materi yang dipelajari lebih mudah dipahami, dan hasil belajar kognitifnya semakin meningkat (Aris, dkk, 2021:64).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di UPT SD Negeri 43 Gresik pada Hari Rabu, tanggal 2 Desember 2020, guru pada kelas 4 menyatakan bahwa kurikulum 2013 baru dimulai tahun ajaran 2020-2021. Selama proses pembelajaran, guru memberikan catatan materi pelajaran berupa *PDF* maupun video yang diambil dari youtube. Pemberian media tersebut disesuaikan dengan materi yang dipelajari.

Hasil yang diperoleh dari wawancara dengan guru menunjukkan bahwa peserta didik sejauh ini masih beradaptasi dengan pembelajaran tematik, beberapa dari mereka akan bertanya kepada guru apabila ada kesulitan dalam mengerjakan

soal maupun memahami materi. Selama ini, pendidik menggunakan media pembelajaran dengan bantuan video yang telah tersedia di *Youtube*, catatan menggunakan *PDF*, dan pemberian soal melalui *Google Form*. Menurut beliau pada saat ini semua mata pelajaran dalam pembelajaran tematik utamanya pada mata pelajaran IPA perlu adanya penggunaan media pembelajaran lain yang mendukung siswa untuk lebih bisa memahami materi, yaitu dengan menggunakan multimedia interaktif. Keberadaan multimedia tersebut dapat memudahkan siswa memahami materi secara nyata dan agar rasa ingin tahunya semakin tinggi.

Jika dilihat dari nilai peserta didik, sebanyak 17 siswa mendapatkan nilai diatas KKM, sedangkan 20 lainnya masih belum tuntas. Keadaan tersebut didukung oleh hasil angket yang mana peserta didik merasa proses pembelajaran saat pandemi ini tidak menyenangkan sebanyak 64,9%, menimbulkan rasa bosan 86,5%, dan 73% peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, serta peserta didik yang membutuhkan media pembelajaran multimedia interaktif sebanyak 86,11%.

Berdasarkan permasalahan yang ada di UPT SD Negeri 43 Gresik, menunjukkan bahwa perlunya media pembelajaran yang tepat agar peserta didik lebih bersemangat untuk belajar tanpa adanya rasa bosan dan memudahkan mereka memahami materi yang dipelajari. Pada materi sumber energi yang ada di Indonesia, peserta didik dituntut untuk berfikir kritis serta objektif sehingga mereka dapat memecahkan masalah yang ada di lingkungan sekitar.

Menurut Syawaludin (2019:332), menyatakan bahwa multimedia interaktif berisi tentang materi yang disajikan secara efektif, efisien dan tentunya menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran, pengembangan multimedia ini dapat

digunakan melalui *smartphone*. Penggunaan multimedia interaktif melibatkan keaktifan indra pada peserta didik karena di dalamnya terdapat gambar, teks, audio, dan animasi sebagai sumber belajar peserta didik. Hal tersebut selaras dengan pernyataan Munir (2015:109) “Multimedia dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik berdasarkan upaya yang menyentuh berbagai panca indra: pengelihatn, pendengaran dan sentuhan.” Menurut Akbar (2016:111) multimedia menampilkan materi pelajaran dengan adanya intruksi serta teks melalui hubungan interaktif stimulus dan reaksi, penyajiannya pun tertata berdasarkan kurikulum yang digunakan saat ini, ciri khas dari multimedia interaktif yaitu bukan hanya menampilkan tampilan yang menarik, namun juga memunculkan interaksi kepada peserta didik untuk mendengarkan, melihat, dan mencoba, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan.

Penelitian pengembangan multimedia interaktif sudah pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Menurut Saifudin, dkk (2020:76) dalam penelitiannya menyatakan bahwa:

Multimedia interaktif sumber energi dikembangkan sebagai media pembelajaran, dengan perolehan hasil validasi dari ahli media 93,7 %, ahli materi 93,7%, dan audiens 100%. Multimedia interaktif mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi Sumber Energi kelas IV memiliki kedudukan sebagai suplemen (tambahan) dalam proses pembelajaran, yang bisa digunakan di dalam maupun di luar sekolah yang mampu meningkatkan pemahaman tentang pelajaran sumber energi dan membuat siswa tidak jenuh dengan pelajaran yang selalu menggunakan modul.

Selain itu, terdapat pula penelitian lain tentang pengembangan multimedia interaktif yaitu dari Prasetya, dkk (2018:1426) mengungkapkan “Validitas produk memperoleh skor rata-rata sebesar 80,87% dengan kriteria sangat valid. Kepraktisan produk memperoleh skor rata-rata sebesar 90% dengan kriteria sangat

praktis. Kemenarikan produk memperoleh skor rata-rata sebesar 89,25% dengan kriteria sangat menarik.”

Berdasarkan permasalahan yang ada di UPT SD Negeri 43 Gresik, perlu adanya upaya untuk mengembangkan multimedia interaktif agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan mempermudah peserta didik memahami materi yang mereka pelajari. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Kayanya Negeriku Tema 9 Kelas IV di UPT SD Negeri 43 Gresik.”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti menuliskan rumusan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana pengembangan multimedia interaktif kayanya negeriku tema 9 kelas IV di UPT SD Negeri 43 Gresik?
- 2) Bagaimana kevalidan pengembangan multimedia interaktif kayanya negeriku tema 9 kelas IV di UPT SD Negeri 43 Gresik dilihat dari validasi ahli?
- 3) Bagaimanakah keefektifan pengembangan multimedia interaktif kayanya negeriku tema 9 kelas IV di UPT SD Negeri 43 Gresik dilihat dari hasil belajar siswa, lembar aktivitas guru, dan aktivitas siswa?
- 4) Bagaimanakah kemenarikan pengembangan multimedia interaktif kayanya negeriku tema 9 kelas IV di UPT SD Negeri 43 Gresik apabila dilihat dari angket respon siswa?

1.3. Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun tujuan penelitian pengembangan multimedia interaktif kayanya negeriku tema 9 kelas IV di UPT SD Negeri 43 Gresik sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan multimedia interaktif kayanya negeriku tema 9 kelas IV di UPT SD Negeri 43 Gresik yang valid dilihat dari validasi ahli.
- 2) Mengembangkan multimedia interaktif kayanya negeriku tema 9 kelas IV di UPT SD Negeri 43 Gresik yang efektif dilihat dari hasil belajar siswa, lembar aktivitas guru, dan aktivitas siswa.
- 3) Mengembangkan multimedia interaktif kayanya negeriku tema 9 kelas IV di UPT SD Negeri 43 Gresik yang menarik apabila dilihat dari angket respon siswa.

1.4. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan pada media ini yaitu berupa aplikasi yang dioperasikan melalui *smartphone*, materi didalamnya sesuai dengan tema 9 kayanya negeriku subtema 1 kekayaan sumber energi di Indonesia kelas IV SD. Pada multimedia interaktif terdapat teks bacaan, video proses kerja PLTA, gambar, animasi kegiatan wawancara, dan *game* berupa puzzle agar peserta didik semakin tertarik dan semangat belajar. Pemilihan bahasa dalam media ini yaitu menggunakan Bahasa Indonesia, hal tersebut dipilih agar mudah dipahami oleh peserta didik. Ukuran gambar layar dapat menyesuaikan *smartphone* yang digunakan oleh peserta didik. Multimedia interaktif ini dapat digunakan dimanapun dan kapanpun mereka bisa belajar menggunakannya.

1.5. Batasan Penelitian Pengembangan

Keterbatasan penelitian pengembangan multimedia interaktif kayanya negeriku tema 9 kelas IV di UPT SD Negeri 43 Gresik sebagai berikut:

- 1) Penggunaan multimedia interaktif terbatas pada pembelajaran 1 sampai pembelajaran 3 subtema 1 tema 9 kelas IV.
- 2) Subjek penelitian pengembangan ini hanya pada kelas 4C di UPT SD Negeri 43 Gresik.
- 3) Media ini diproduksi hanya untuk UPT SD Negeri 43 Gresik.
- 4) Multimedia interaktif pada penelitian ini hanya digunakan melalui *smartphone* atau *handphone* berbasis android.
- 5) Penelitian ini hanya dilakukan hingga uji kelompok dikarenakan dalam masa pandemi sehingga tidak diperkenankan berkumpul dengan jumlah yang banyak disuatu tempat, selain itu juga adanya peningkatan warga yang terpapar covid.

1.6. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan multimedia interaktif kayanya negeriku tema 9 kelas IV di UPT SD Negeri 43 Gresik dilakukan dengan tujuan memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik agar mereka lebih memahami materi yang dipelajari sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Pentingnya penelitian ini dapat dirasakan manfaatnya oleh peneliti, siswa, guru, dan sekolah, penjabarannya sebagai berikut:

- 1) Bagi Peneliti

Memberikan wawasan tentang proses pembelajaran di sekolah, mengetahui masalah apa yang terjadi disana, dan memberikan solusi yang terbaik atas permasalahan tersebut.

2) Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian pengembangan ini dapat membantu siswa memahami materi pada Tema 9 Kayanya Negeriku Subtema 1 Kekayaan Sumber Energi di Indonesia, selain itu juga membangkitkan semangat mereka untuk belajar.

3) Bagi Guru

Penelitian ini dapat menambah wawasan tentang manfaat media pembelajaran khususnya multimedia interaktif, guru juga terbantu dalam menyampaikan materi kepada siswa agar mereka lebih paham apa yang sedang dipelajari.

4) Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai masukan untuk sekolah dalam hal penggunaan media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan tujuan pembelajaran pun bisa tercapai.

1.7 Defenisi Istilah

Definisi istilah dalam penelitian pengembangan ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran adalah alat yang digunakan pendidik untuk menyampaikan pesan berupa materi kepada peserta didik agar mereka lebih memahami materi tersebut sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
- 2) Multimedia interaktif merupakan perpaduan berbagai media, seperti terdapat gambar, video, audio, animasi, dan *game* menjadi satu yang berisi materi pelajaran serta dapat terjalin komunikasi interaktif.
- 3) Kayanya negeriku tema 9 subtema 1 kelas IV berisi tentang berbagai sumber energi dalam kehidupan sehari-hari.