

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Belajar adalah perilaku individu yang melibatkan proses kognitif dan bertahan untuk mendapatkan hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan (Syah, 2017). Menurut Herlina dan Suwatno (2018), belajar adalah perubahan yang relatif, yang menetap, dan yang terjadi dalam segala keseluruhan tingkah laku suatu organisme sebagai hasil pengalaman. Dalam dunia pendidikan, proses belajar mengajar disebut juga dengan pembelajaran.

Menurut Suardi (2018), suatu interaksi antara peserta didik dan pendidik serta berperan sebagai sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar disebut proses belajar. Belajar adalah bantuan dalam proses memperoleh pengetahuan yang diberikan oleh pendidik, sehingga terjadi proses memperoleh pengetahuan dan pengetahuan bagi peserta didik. Pembelajaran yang tercapai tujuannya sangatlah diharapkan oleh banyak pihak, yakni pihak pemerintah maupun pihak orang tua siswa sendiri. Beberapa pihak berharap, jika pembelajaran bisa dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari atau pengetahuan yang menambah wawasan siswa melalui keanekaragaman budaya yang ada di negaranya. Dikarenakan, banyak orang yang belum mengenal keanekaragaman budaya dan ciri khas dari negaranya sendiri, yaitu Indonesia. Pada zaman sekarang, orang lebih suka atau menggandrungi kebudayaan luar. Maka dari itu, harapan dari beberapa pihak untuk tetap mengajarkan tentang keanekaragaman budaya di Indonesia, agar dapat memiliki rasa cinta tanah air dan menjaga atau melestarikan keanekaragaman budaya bangsa

Indonesia. Melalui proses belajar mengajar, guru diharapkan untuk mampu membimbing, mengajarkan dan memfasilitasi siswa agar dapat terdorong untuk belajar sebaik mungkin. Pada situasi ini, guru tidak harus mengajarkan dengan metode ceramah. Banyak sekali metode-metode yang digunakan. Atau bahkan menggunakan alat peraga, misalnya dengan media pembelajaran. Guru dapat menyampaikannya dengan media pembelajaran yang sudah disiapkannya.

Pengertian media pembelajaran diperoleh dari kata “media” mempunyai istilah “*medium*”. Secara harfiah, istilah “*medium*” berartikan perantara. Menurut Yaumi (2018), media pembelajaran merupakan komponen fisik yang dirancang untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Perlengkapan fisik yang dimaksud meliputi benda asli, cetakan, visual, audio, audio visual, multimedia, dan materi *web* yang akan dirancang dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan isi materi dari sumber belajar kepada siswa (individu atau kelompok), yang akan mampu merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa dalam proses pembelajaran praktis dan efektif. Penggunaan media pembelajaran sangatlah penting, dikarenakan media pembelajaran pada dasarnya digunakan oleh guru sebagai penunjang atau perantara penyampaian informasi kepada siswa sebagai pembantu memahami materi yang diajarkan oleh pendidik dan menjadi motivasi dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan pada hasil wawancara tanggal 23 September 2020 di SDN Bebekan Sidoarjo dengan guru kelas IV menunjukkan bahwa pada saat ini pembelajaran di SDN Bebekan Sidoarjo dilaksanakan secara online atau daring (dalam jaringan), disebabkan adanya pandemi *covid-19* yang mempunyai dampak

besar bagi dunia pendidikan, yang dimana pembelajaran tatap muka seperti biasanya dilaksanakan di sekolah masing-masing tidak boleh diadakan. Pemerintah mengambil kebijakan baru yakni pembelajaran diadakan secara daring (dalam jaringan) bahwasannya dilaksanakan di tempat tinggal masing-masing. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV SDN Bebekan Sidoarjo, sistem pembelajaran yang diambil oleh SDN Bebekan Sidoarjo pada saat ini yakni pembelajarannya melalui *WhatssApp Group*.

Dalam pembelajaran daring, guru kelas menginformasikan bahwasannya pelaksanaannya kurang maksimal dan kurang antusias untuk kelas IV. Guru kelas juga menginformasikan bahwasannya terkadang pada saat pembelajaran secara langsung atau tatap muka, siswa juga kurang antusias dalam artian mudah bosan dan jenuh, dikarenakan proses pembelajaran lebih sering mengimplementasikan dengan metode ceramah, bersifat monoton, terkadang juga ada diskusi, dan biasanya setelahnya ada tanya jawab. Namun ada saatnya siswa tidak bosan, yakni ketika pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Guru menggunakan dan memanfaatkan media papan tulis dan media pembelajaran yang sifat dan bentuknya sederhana, contohnya gambar. Pembelajaran yang monoton menyebabkan kurangnya pemahaman siswa, dikarenakan siswa sulit untuk memahami materi dan tentunya siswa membutuhkan bantuan media pembelajaran sebagai pendamping untuk proses belajar.

Peneliti juga melakukan observasi pembelajaran daring, yakni dengan ikut gabung ke dalam grup *WhatssApp* siswa kelas IV. Melalui *WhatssApp Group*, guru memberikan materi-materi dan latihan soal. Siswa kelas IV di SDN Bebekan Sidoarjo, dalam pembelajaran *daring* ini rata-rata menggunakan *smartphone* yang

disediakan orang tua masing-masing dan beberapa siswa yang menggunakan *smartphone* pribadi. Untuk spesifikasi *smartphone* yang dimiliki oleh siswa kelas IV SDN Bebekan Sidoarjo ini sudah bertaraf *Andorid*. Namun, kelemahan pada pembelajaran daring yang dilakukan khususnya di kelas IV SDN Bebekan Sidoarjo, guru hanya sering memberikan latihan soal dan pemberian materi cukup singkat. Pada pembelajaran daring, guru sulit untuk memberikan media pembelajaran, disebabkan keterbatasan waktu serta pengetahuan dalam membuat media. Menurut hasil wawancara dengan guru kelas IV, mata pelajaran yang membutuhkan media pembelajaran untuk kebutuhan pembelajaran agar siswa lebih memahami materi yaitu IPS dan PPKn.

Solusi dari permasalahan yang berkaitan dengan wawancara dan observasi adalah guru dituntut menjadi giat dan kreatif untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran, hal ini akan berdampak pada siswa menjadi lebih paham dengan yang diajarkan serta meningkatnya hasil belajar siswa. Pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan karakteristik siswa dan kebutuhan siswa. Namun pada kondisi saat ini, pemilihan media pembelajaran juga harus memperhatikan situasi dan kondisi, dikarenakan adanya pandemi *covid-19*, pembelajaran dilakukan di rumah masing-masing. Salah satunya yakni didalam muatan pembelajaran IPS dan pembelajaran PPKn materi keberagaman kebudayaan nusantara membutuhkan media untuk penyampaian materi, dikarenakan pada materi tersebut sangat banyak dan membutuhkan pengetahuan mengenai materi tersebut. Guru sudah berusaha memberikan media yang sederhana namun siswa masih belum memahami dan tingkat kepuasan penggunaan media yang disediakan masih kurang puas. Selain melaksanakan wawancara dan

observasi, peneliti juga memberikan angket kebutuhan dan ketertarikan siswa. Dalam angket kebutuhan dan ketertarikan siswa memperoleh hasil sebanyak hampir 90% siswa mengungkapkan guru jarang menggunakan media pembelajaran pada saat pembelajaran luring maupun daring. Di dalam angket tersebut juga ketertarikan siswa dalam penggunaan media pembelajaran yakni sebesar 100%.

Media pembelajaran berperan dalam faktor penunjang keberhasilan proses belajar. Media pembelajaran dapat membantu siswa menjadi mengerti dengan materi dan memotivasi siswa untuk belajar. Jadi, penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk siswa jenjang sekolah dasar. Pada saat ini, perkembangan zaman berkembang dengan pesat, salah satunya kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi ini berpengaruh di dunia pendidikan, yakni pada media pembelajaran. Pada saat ini, media pembelajaran sangat bisa dimodifikasi menjadi canggih, yaitu media pembelajaran berbasis multimedia. Pada kesempatan ini, guru bisa memanfaatkan kemajuan teknologi untuk membuat media.

Media pembelajaran mempunyai beberapa jenis, ada yang media pembelajaran nyata (*2D*, *3D*, *4D*) dan media pembelajaran berbasis multimedia. Di era globalisasi, kemajuan teknologi sudah canggih dan berkembang pesat. Pada zaman sekarang, *smartphone* sudah dimiliki oleh banyak orang. Rata-rata *smartphone* yang digunakan adalah *smartphone* yang sudah *Android*. Tidak hanya orang dewasa yang dapat menikmati *smartphone*, anak kecil pun di zaman sekarang sudah dapat menikmati *smartphone*. Pada zaman sekarang, media pembelajaran sudah dapat diakses menggunakan *smartphone*, tidak hanya menggunakan komputer/ *PC* atau laptop saja. Hal itu dinamakan media pembelajaran berbasis *Android*.

Hasil penelitian Putra (2019), menunjukkan bahwa media yang dihasilkan sangat valid. Berikut ini bukti kevalidan dari hasil penelitian Putra (2019) : (1) Hasil skor rata-rata gabungan dari validator sebesar 86,14% (sangat valid). Hasil tersebut menunjukkan pengembangan multimedia interaktif rumah adat indonesia berbasis CAI (Computer Assisted Instruction) pada tema 7 indahny keragaman di negeriku (subtema 2) kelas IV sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di SDN Wates 6 Mojokerto. Selain itu, jika dilihat dari kelemahan media pembelajaran yang dikembangkan, pada media pembelajarannya perlu penambahan materi. Hal ini digunakan untuk patokan pengembang selanjutnya.

Hasil penelitian Utomo (2020), menunjukkan bahwa media yang dihasilkan sangat valid. Berikut ini bukti kevalidan dari hasil penelitian Utomo (2020) : (1) Hasil skor rata-rata gabungan dari validator sebesar 87,5% (sangat valid). Hasil tersebut menunjukkan pengembangan multimedia interaktif pakaian adat nusantara berbasis CAI (Computer Assisted Instruction) tema 1 (subtema 1) kelas IV sudah sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di SDN Wates 6 Mojokerto. Selain itu dilihat dari kelemahan media pembelajaran yang dikembangkan, pada media pembelajarannya perlu adanya penambahan materi dan game. Hal ini digunakan untuk patokan pengembang selanjutnya.

Berkaitan dengan hasil diatas, peneliti akan mengembangkan produk media pembelajaran berjudul : “Pengembangan Multimedia Interaktif KABAYAN NUSANTARA (Keberagaman Kebudayaan Nusantara) berbasis *Android* Tema 7 Kelas IV SDN Bebekan Sidoarjo”. Penggunaan media pembelajaran ini berfungsi sebagai agar penyampaian materi pada saat pembelajaran menjadi lebih efektif dan praktis. Di sisi lain bertujuan agar siswa menjadi lebih paham dan mempunyai

motivasi untuk belajar dengan giat. Media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *android* ini dikombinasikan dengan gambar bergerak, animasi-animasi, video dan akan ditambahkan dengan mini *game* agar siswa menjadi tertarik serta antusias untuk melakukan pembelajaran. Peneliti memanfaatkan *software* atau aplikasi komputer *unity* dalam pembuatan produk ini. Kelebihan *unity* yaitu dapat membuat animasi gambar dengan kualitas baik dan dapat menghasilkan suara yang dinamis sehingga menjadi sarana untuk menyampaikan materi secara lebih konkret dan nyata.

## **B. Rumusan Masalah**

Pemaparan latar belakang penelitian diatas, diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif KABAYAN NUSANTARA berbasis *android* pada tema 7 kelas IV?
2. Bagaimanakah kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan produk media pembelajaran multimedia interaktif KABAYAN NUSANTARA berbasis *android* pada tema 7 kelas IV?

## **C. Tujuan Penelitian Pengembangan**

Pemaparan rumusan masalah diatas, diperoleh beberapa tujuan penelitian pengembangan sebagai berikut :

1. Mengembangkan hasil multimedia interaktif KABAYAN NUSANTARA berbasis *android* yang valid ditinjau dari lembar validasi ahli.

2. Mengembangkan hasil multimedia interaktif KABAYAN NUSANTARA berbasis *android* yang efektif ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran pada aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar siswa.
3. Mengembangkan hasil multimedia interaktif KABAYAN NUSANTARA berbasis *android* yang praktis ditinjau dari lembar angket respon guru dan angket respon peserta didik.

#### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Peneliti mengembangkan produk yakni “Multimedia Interaktif berbasis *Andorid* KABAYAN NUSANTARA (Keberagaman Kebudayaan Nusantara) pada siswa kelas IV SD”. Produk ini media pembelajaran berjenis multimedia interaktif berbasis *android* yang dijalankan menggunakan *smartphone*. Media pembelajaran ini lebih difokuskan untuk materi keberagaman kebudayaan nusantara yaitu dalam muatan pembelajaran IPS dan PPKn yang ada pada tema 7 kelas IV SD, namun ada juga materi tematik yakni muatan pembelajaran Bahasa Indonesia dan SBdP. Produk yang dihasilkan berbasis *andorid* ini akan diupload di *Compact Disk* (CD). Didalam aplikasinya terdapat menu-menu, yang pertama yakni terdapat menu petunjuk penggunaan media yang berisi informasi mengenai cara penggunaan dan menjalankan media yang dikembangkan. Yang kedua yakni terdapat menu kompetensi mengenai KI dan KD pembelajaran untuk materi yang sesuai. Yang ketiga terdapat menu materi yang berisi informasi mengenai materi pembelajaran yang dipakai oleh media tersebut yakni muatan pembelajaran IPS dan pembelajaran PPKn, Bahasa Indonesia, SBdP yang terdapat pada tema 7 kelas IV SD. Yang keempat yakni terdapat menu mini *game* yang berisikan *game* atau permainan

sederhana berupa *puzzle* mengenai tebak-tebakan materi keberagaman kebudayaan nusantara. Yang kelima yakni terdapat menu soal evaluasi yang berisikan soal-soal evaluasi pembelajaran keberagaman kebudayaan nusantara (IPS dan PPKn), Bahasa Indonesia, dan SBdP yang telah disajikan di media tersebut. Yang terakhir yakni terdapat menu profil pengembang yang berisikan informasi mengenai biodata pengembang.

### **E. Batasan Penelitian Pengembangan**

Berikut ini keterbatasan dalam penelitian pengembangan produk yang ada didalam media ini :

1. Produk pengembangan ini diperuntukkan untuk *smartphone* yang memiliki spesifikasi *android*.
2. Media ini lebih fokus pada muatan pembelajaran IPS dan PPKn yang diajarkan pada materi Keberagaman Kebudayaan di Indonesia.
3. Media ini terbatas pada bagian sub materi yaitu hanya difokuskan dan membahas satu pokok bahasan di setiap provinsi pada materi bahasan Keberagaman Kebudayaan di Indonesia.
4. Menggunakan subjek uji coba produk hanya pada kelas IV SDN Bebekan Sidoarjo.
5. Menggunakan model *Borg n Gall* dan melakukan penelitian sampai tahap uji coba produk.

### **F. Pentingnya Penelitian Pengembangan**

1. Bagi Peserta Didik

- a. Pada saat pembelajaran, peserta didik menjadi lebih aktif dan mempermudah peserta didik paham akan materi yang diajarkan.
- b. Peserta didik lebih tertarik dan tidak mudah bosan pada saat belajar.

## 2. Bagi Guru

- a. Menjadi perantara penyampaian pesan kepada siswa.
- b. Membantu guru dalam proses pembelajaran.
- c. Memberikan ilmu dan wawasan kepada guru dalam pembuatan media pembelajaran.

## 3. Bagi Sekolah

- a. Sebagai referensi dan wawasan baru dalam pembuatan media pembelajaran selanjutnya.
- b. Sebagai sarana untuk mengembangkan pengetahuan baru.

## **G. Definisi Istilah**

Kabayan Nusantara merupakan singkatan dari Keberagaman Kebudayaan Nusantara. Definisi Keberagaman Kebudayaan Nusantara adalah beraneka ragam atau macam-macam kekayaan milik bangsa Indonesia yang berasal dari kebudayaan di setiap daerah atau provinsi (lagu, suku dan bahasa, tarian, pakaian, dan rumah) yang harus kita jaga dan lestarikan.

Definisi operasional merupakan suatu definisi yang berdasarkan suatu penjelasan dari variabel yang digunakan dalam penelitian. Berikut ini definisi operasional dalam penelitian ini :

- 1. Media pembelajaran adalah alat perantara yang membantu siswa untuk mudah memahami materi.

2. Multimedia interaktif merupakan suatu aplikasi yang pengoperasiannya menggunakan komputer atau *smartphone*. Dapat dioperasikan sendiri oleh pengguna karena dilengkapi dengan alat pengontrol.
3. Keberagaman kebudayaan nusantara adalah materi pada kelas IV SD mata pelajaran IPS dan PPKn.
4. Selain mata pelajaran IPS dan PPKn, terdapat mata pelajaran tematik muatan Bahasa Indonesia dan SBdP dalam media pembelajaran ini.