

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dasar yang memiliki peranan penting bagi kehidupan manusia membentuk sikap dan perilaku yang ada pada dalam diri seseorang. Salah satu tujuan dari Pendidikan yaitu terbentuknya sikap dan perilaku yang baik. Menurut Yusuf (2018: 10) mengatakan Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara terencana demi mewujudkan proses belajar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya supaya memiliki kecerdasan spiritual, pengendalian diri, akhlak mulia dan keterampilan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Adanya perangkat pembelajaran seperti rencana pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, teknik, model – model pembelajaran, media pembelajaran dan penilaian evaluasi merupakan dasar tujuan pembelajaran untuk mencapai optimal.

Pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran yang mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga menjadi satu tema dengan memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Menurut Prastowo (2019: 4) pembelajaran tematik melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran dimana peserta didik lebih aktif dalam memecahkan suatu masalah dalam proses pembelajaran. Pada umumnya di sekolah penerapan pembelajaran tematik guru dan siswa sama-sama menggunakan buku pegangan dalam proses pembelajaran. Meskipun pembelajaran tematik menuntut proses pembelajaran lebih berpusat pada peserta didik, guru harus berperan penting dalam merancang pembelajaran.

Penerapan pembelajaran tematik menuntut kemampuan guru dalam menyampaikan materi di kelas sehingga guru harus benar memahami materi apa yang diajarkan kepada peserta didik.

Implementasi pembelajaran tematik membutuhkan sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai sumber belajar, baik yang didesain khusus maupun sumber belajar yang sudah tersedia di lingkungan yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik (Prayogo, 2015: 2). Pada pembelajaran tematik guru harus bisa mengaplikasikan materi tematik dengan lingkungan belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi sebagai sumber belajar. Waktu belajar di sekolah sangat terbatas sehingga memungkinkan siswa belajar di luar jam sekolah. Oleh karena itu membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa tanpa bantuan guru, salah satunya media multimedia interaktif.

Media pembelajaran menjadi faktor penunjang keberhasilan proses belajar mengajar di kelas. Menurut Palupi, (2020: 2) proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru, bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa, dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara guru kelas IV SDN Keleyan 1 pada 26 Januari 2021 peneliti memperoleh informasi bahwasanya pada saat pembelajaran tatap muka penggunaan media pembelajaran digunakan jika materi yang diajarkan memerlukan bantuan media, namun jika materi tidak memerlukan media maka guru tidak menggunakan media. Media yang biasa guru gunakan adalah media

dua dimensi yaitu media gambar, alat peraga dan media di sekitar sekolah. Sesuai pendapat Mujtahidin (2014: 110) Karakteristik sekolah dasar berada di tingkatan operasional konkret karena siswa sekolah dasar berada pada umur enam sampai 11 tahun. Pada tahapan operasional konkret siswa mengembangkan kemampuannya secara logis untuk memecahkan permasalahan yang ada. Jika pembelajaran tidak menggunakan media, proses pembelajaran hanya berpusat pada guru tanpa melibatkan siswa aktif menyebabkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep materi mudah terlupakan dan mengganggu pada hasil evaluasi siswa. Aktivitas siswa dalam pembelajaran pasif karena kurangnya kreatif dalam proses pembelajaran dan penggunaan media jarang digunakan sehingga siswa hanya mendengarkan penjelasan guru saja.

Pada materi tema 9 subtema 1 “Kekayaan Sumber Energi Di Indonesia” pada materi ini pembelajaran 1 dan pembelajaran 2 terdapat materi perubahan energi air menjadi energi listrik, sehingga perlu adanya video penjelasan terkait perubahan energi air menjadi listrik. Jika tidak menggunakan media pembelajaran yang sesuai maka siswa akan kesulitan memahami materi tersebut. Media pembelajaran perlu digunakan pada saat pembelajaran sebagai penyalur informasi ke peserta didik.

Berdasarkan hasil Observasi pembelajaran diketahui siswa merasa bosan dan tidak semangat dalam pembelajaran karena guru tidak menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran selain juga bertujuan menyampaikan informasi juga menjadikan siswa lebih aktif dan semangat dalam belajar. Selama pandemi covid-19 berlangsung proses pembelajaran dilakukan sebagian daring dan sebagian luring. Selama pembelajaran luring di UPTD SD Negeri Keleyan 1 guru juga tidak

menggunakan media pada saat proses pembelajaran. Sehingga siswa pembelajaran pada saat itu terlihat hening karena siswa bersifat pasif pada pembelajaran.

Selain hasil wawancara dan observasi peneliti juga mendapatkan data dari angket. Sebanyak 66,66% siswa lebih suka belajar di kelas, 42, 85% siswa yang tertarik terhadap media gambar, 76, 19% siswa tertarik pada media yang berisi audio, animasi, dan video. Sebanyak 66,66% siswa dapat mengoperasikan handphone android, sehingga jika nantinya media yang digunakan berbasis android siswa bisa menggunakan. Hasil data pra penelitian sekolah UPTD SD Negeri Keleyan 1 perlu adanya bantuan media pembelajaran yang dapat membantu siswa belajar sehingga siswa mudah memahami

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran merupakan media yang bagus untuk mengembangkan proses belajar siswa dengan memberikan kebebasan kepada siswa mengembangkan kemampuan, membedakan masalah, mengevaluasi, dan menyampaikan pendapatnya, (Hikma, 2017: 349). Multimedia interaktif salah satu alat bantu guru dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga proses belajar mengajar siswa tidak merasa bosan dan jenuh dalam menerima materi. Proses belajar mengajar akan menarik dan menyenangkan. Menurut Ramdhani Redha, (2018: 10) berpendapat penggunaan multimedia interaktif dapat mempengaruhi pembelajaran karena media interaktif dapat mengubah media biasa seperti buku, angka, materi, yang disusun menjadi media yang menjadikan siswa dapat menyesuaikan belajar mengajar dengan cara efektif dan menyenangkan. Multimedia terdiri dari gabungan teks, audio, video, dan animasi yang disampaikan ke peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih maksimal. Adanya media

pembelajaran yang berbasis multimedia dapat memudahkan siswa untuk memahami materi yang abstrak menjadi konkret.

Teknologi multimedia dapat memberikan kesan dalam bidang pendidikan terutama pada media pembelajaran karena pada teknologi multimedia menggabungkan teks, grafik, animasi, suara dan video. Pada masa sekarang, guru harus memiliki keahlian dan kemahiran dalam menggunakan teknologi multimedia dalam proses pengajaran dan pembelajaran dengan tujuan meningkatkan mutu pengajaran dan pembelajaran, Salah satu kemajuan media yaitu model tutorial memberikan dampak perluasan pemahaman pembelajaran dan hasil belajar siswa lebih maksimal, (Rudiawan, 2015: 26). Model tutorial adalah model yang memberikan bimbingan, bantuan, petunjuk, arahan dan motivasi pada siswa supaya pembelajaran dapat berjalan efektif dan menarik. Pada model ini guru sebagai fasilitator dan pemantau siswa dalam belajar. Sehingga model dapat memberikan pengaruh siswa untuk belajar mandiri dengan memahami konsep-konsep materi yang di berikan.

Pada penelitian Jumiati tahun 2017, dengan judul *Pengembangan Model Pembelajaran Bagi Manusia Teknik Mesin STT PLN*. Model tutorial dapat meningkatkan kecepatan pemahaman konsep materi dengan rincian model tutorial 92, 5% sedangkan pada pembelajaran dengan menggunakan metode biasa 37, 5%. Jadi model tutorial dapat meningkatkan kecepatan pemahaman siswa dibandingkan dengan metode mengajar biasa atau konvensional.

Sesuai dengan penelitian Sufiyana tahun 2016, dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Model Tutorial untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Kelas VII di SMP Bina Mulia Pontianak*. Pada penelitian ini

menjelaskan model tutorial dengan menguji efektivitas media yang digunakan pada saat belajar yaitu dengan kriteria materi sebesar 3,54 dengan kriteria “baik”, dan rerata hasil penilaian aspek kualitas dan respon interaktivitas media sebesar 3,38 dengan kriteria “baik”, dan kriteria aspek tampilan sebesar 3,38 dengan kriteria baik. Sedangkan perolehan penilaian oleh siswa terhadap profile media pembelajaran model tutorial sebesar 3,34 dengan kriteria “sangat baik”.

Penelitian oleh Afrineldi, dkk (2020) dengan judul *Development Of Interactive Learning Media Based On Tutorial Model IPA Learning Theme 6 My Ideals For Grade IV Elementary School*. Fungsi media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, sebagai pedoman dalam pembelajaran, sebagai permainan untuk membangkitkan perhatian siswa dan motivasi. Model tutorial sebagai bentuk pembelajaran khusus dengan pembimbing yang berkualitas. Dari hasil penelitian memuat kriteria valid dengan nilai 91 dari aspek materi, 82 dari aspek media, 86 dari aspek penilaian guru, dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif berbasis model tutorial memenuhi kriteria sangat valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian Putra, dkk (2013) dengan judul *Pengembangan media pembelajaran Dreamweaver Model Tutorial Pada Mata Pelajaran Mengelola Keahlian Multimedia di SMK Negeri 3 Singaraja* pada penelitian ini menjelaskan bahwa kemenarikan media sangat positif yang di ukur dari respon guru dan siswa serta media ini dapat mengukur kemampuan siswa dalam menambah wawasan pengetahuan dan menambah kemandirian dalam belajar.

Permasalahan yang ada memberikan ide kepada peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang biasa dikenal dengan

multimedia interaktif pembelajaran. Dengan menggunakan multimedia interaktif dapat mengatasi permasalahan dari keterbatasan ruang kelas, pengalaman materi yang lebih benar dan efektif, serta akan membangkitkan dan memotivasi belajar siswa. Maka dari peneliti mengambil judul penelitian “*Pengembangan Media Yanserdo (Kekayaan Sumber Energi di Indonesia) Model Tutorial Tema 9 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar*”.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah penelitian dan pengembangan media YANSERDO (Kekayaan Sumber Energi di Indonesia) adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah kevalidan pengembangan media Yanserdo model tutorial ditinjau dari validasi ahli?;
- 2) Bagaimanakah keefektifan pengembangan media Yanserdo model tutorial ditinjau dari lembar aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar?;
- 3) Bagaimanakah kemenarikan pengembangan media Yanserdo model tutorial ditinjau dari respon siswa?;

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian pengembangan media YANSERDO (Kekayaan Sumber Energi di Indonesia) sebagai adalah berikut.

- 1) Mengembangkan media Yanserdo Model Tutorial Tema 9 Subtema 1 Kelas IV UPTD SDN Keleyan 1 yang valid ditinjau dari validasi ahli;
- 2) Mengembangkan media Yanserdo Model Tutorial Tema 9 Subtema 1 Kelas IV UPTD SDN Keleyan 1 yang efektif ditinjau dari lembar aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar;

- 3) Mengembangkan media Yanserdo Model Tutorial Tema 9 Subtema 1 Kelas IV UPTD SDN Keleyan 1 yang menarik ditinjau dari respon siswa;

D. Spesifikasi Produk Yang Akan Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan yaitu, media multimedia interaktif model tutorial yang mencakup pembelajaran tematik Sd kelas IV Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 1 dan pembelajaran 2 adalah sebagai berikut:

- 1) Produk multimedia pembelajaran berupa aplikasi software yang dikemas dalam bentuk CD (Compact Dist) atau dapat disimpan dalam komputer maupun handphone *Android* sehingga produk lebih fleksibel untuk digunakan siswa, baik di sekolah maupun di rumah.,
- 2) Spesifikasi perangkat lunak yang dihasilkan adalah multimedia Flash untuk kelas IV dengan Tema “Kekayaan Sumber Energi di Indonesia”;
- 3) Multimedia interaktif tematik ini berfungsi sebagai media altelnatif sumber belajar tematik untuk siswa kelas IV Sd, khususnya materi kekayaan sumber energi di Indonesia. Sehingga program pembelajaran dirancang berdasarkan materi tematik dan karakteristik bahan ajar tematik yaitu aktif, menarik, atau menyenangkan, dan memberikan pengalaman langsung;
- 4) Perangkat lunak (*Software*). Produk yang dikembangkan berupa multimedia interaktif tematik yang berisi berbagai macam komponen seperti gambar, teks, warna, dan musik. Isi dari program multimedia pembelajarannya adalah sebagai berikut:
 - a) Segi penampilan layar pembuka, berisi judul tema “Kekayaan Sumber Energi di Indonesia” untuk kelas IV;

- b) Dari segi tampilan menu terdiri dari:
- 1) Petunjuk media, berisi tentang petunjuk penggunaan media;
 - 2) Kompetensi inti, kompetensi dasar, indicator, dan tujuan pembelajaran;
 - 3) Materi pembelajaran dipilih 1 subtema dengan diambil pembelajaran 1 sampai pembelajaran 3 yaitu “Kekayaan Sumber Energi di Indonesia”
 - 4) Evaluasi berisi soal-soal Latihan;
 - 5) Profil, terdiri dari profil pengembang media dan profil dosen pembimbing;
- c) Bahan penarik perhatian yang dapat merangsang motivasi belajar siswa antara lain:
- 1) Gambar
 - 2) Video
 - 3) Animasi
 - 4) Teks
 - 5) Warna
 - 6) Music
 - 7) Tombol
 - 8) Navigasi interatif

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Keterbatasan penelitian pengembangan media YANSERDO model tutorial ini adalah sebagai berikut.

- a) Media hanya terbatas pada lingkup Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 1 sampai pembelajaran 2. Sehingga perlu penyesuaian apabila dipergunakan pada materi yang lain;

- b) Subyek uji coba penelitian dan pengembangan ini terbatas pada siswa kelas IV UPTD SDN Keleyan 1 Kecamatan Socah Kabupaten Bangkalan;
- c) Model penelitian yang digunakan menggunakan model ADDIE yang telah dimodifikasi;
- d) Tidak melakukan produksi massal dikarenakan terbatasnya biaya dan waktu.
- e) Penelitian ini hanya menggunakan pada tahap uji coba kelompok kecil dikarenakan adanya pandemic Covid-19.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan Media multimedia interaktif Tematik model tutorial sangat penting karena diharapkan dapat membantu dan memberikan manfaat bagi berbagai pihak sebagai berikut.

1) Manfaat Teoritis

Memberikan informasi mengenai pengembangan Media multimedia interaktif Tematik berbasis model tutorial untuk meningkatkan keefektifan proses pembelajaran dan siswa lebih mengerti konsep materi. Dengan multimedia interaktif memudahkan guru untuk mengajar dan dapat mempengaruhi siswa lebih semangat dalam belajar.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Melalui media multimedia interaktif memberikan suasana pembelajaran tematik menyenangkan, mandiri dan aktif.

b. Bagi Guru

1. Memberikan informasi bahwasanya melalui multimedia interaktif dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan keektifan belajar siswa.
2. Guru tidak menggunakan metode ceramah saja.

c. Bagi Sekolah

Mememberikan inovasi baru dalam pembelajaran tematik SD untuk meningkatkan keefektifan siswa dalam belajar.

G. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa. Peranan guru yang menggunakan media tentu akan berbeda dengan guru yang tidak menggunakan media pembelajaran. Media segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan pengiriman pesan kepada penerima pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa serta perhatian siswa sedemikian rupa, sehinga proses pembelajaran berlangsung efektif dan efisien sesuai dengan yang diharapkan.

2. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan suatu konsep dan teknologi baru bidang teknologi baru bidang teknologi informasi, dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, animasi, dan video disatukan dalam komputer untuk disimpan, diproses, dan disajikan baik secara linear maupun interaktif. Tujuan multimedia interaktif untuk membuat komunikasi semakin baik.

3. Tematik

Suatu model pembelajaran yang memadukan beberapa materi pembelajaran dari berbagai standar kompetensi dan kompetensi dasar dari beberapa mata pelajaran. Penerapan pembelajaran ini dapat dilakukan dengan tiga pendekatan yakni penentuan berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar, tema dan masalah yang dihadapi.

4. Model Tutorial

Model tutorial adalah model yang menyajikan pembelajaran secara interaktif antara siswa dengan komputer. Materi belajar diajarkan, dan diberikan melalui interaksi siswa dengan komputer. Pada model ini digunakan untuk menyajikan informasi yang relative baru bagi siswa, keterampilan tertentu, dan informasi atau konsep tertentu.

5. Media Yanserdo

Media Yanserdo merupakan media pembelajaran yang membahas materi kekayaan sumber energi di Indonesia. Media ini menggunakan model tutorial dimana model tutorial ini menyajikan materi secara tuntas. Media ini terdapat materi-materi pembelajaran tematik yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, audio dan video. Penggunaan media siswa dihadapkan dengan materi-materi, kemudian siswa menyelesaikan soal-soal di bagian akhir akan muncul skor yang diperoleh siswa. Tujuan dari media ini siswa dapat lebih mengerti materi yang dipelajari menggunakan komputer maupun handphone, karena media ini bisa digunakan di komputer maupun di *handphone*.