

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah konsep mendidik yang diwujudkan dalam bentuk perbuatan atau cara mendidik yang dilakukan oleh manusia pada umumnya. Pendidikan merupakan salah satu wadah yang tepat untuk menyiapkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan bermutu (Al-Tabany, 2015:5). Dalam pendidikan terdapat kegiatan pembelajaran. Menurut Mohammad Surya dalam (Majid, 2013:4) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perkembangan dan penggunaan TIK pada abad ke 21 ini sangat penting dan dibutuhkan dalam proses pembelajaran supaya dapat meningkatkan mutu pendidikan. Proses pembelajaran merupakan kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru serta terdapat interaksi dan saling melakukan umpan balik.

Berdasarkan aturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, perkembangan fisik serta psikologis siswa. Satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan

efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan. Salah satu upaya dalam mencapai keberhasilan proses pembelajaran yaitu melalui bahan ajar yang *interaktif*.

Bahan ajar merupakan salah satu hal terpenting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Bahan ajar merupakan susunan dari bahan-bahan berbagai sumber belajar yang dikumpulkan dan dibuat secara sistematis (Prastowo, 2015:28). Saat ini sudah banyak bahan ajar yang beredar, baik yang disediakan oleh pemerintah maupun yang beredar di pasaran. Bahan ajar memiliki manfaat, salah satunya yaitu supaya kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, siswa lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk belajar secara mandiri dengan bimbingan guru, selain itu, siswa juga dapat kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasai.

Pada kenyataannya menurut hasil observasi dan wawancara pra-penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada Rabu, 25 Oktober 2017 di SD Negeri Demangan 1 Bangkalan ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan bahan ajar yang telah disediakan oleh pihak sekolah maupun pemerintah dan hanya menggunakan media gambar serta media yang ada di sekitar sekolah. Bahan ajar khususnya buku tematik yang dipakai memiliki materi yang kurang lengkap sehingga siswa masih kurang mampu untuk menjawab setiap pertanyaan yang ada. Dalam proses pembelajaran banyak siswa yang masih kebingungan dalam memahami konsep materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi juga ditemukan bahwa siswa kelas 4a memiliki karakter yang kurang aktif karena mereka susah memahami konsep

materi dengan cepat, dan memiliki kemampuan kognitif yang bermacam-macam. Selain itu, siswa kelas 4a akan merasa bosan jika selalu membaca terus-menerus. Guru kelas 4a tidak pernah mengembangkan atau membuat bahan ajar, beliau hanya memakai bahan ajar/buku yang sudah disediakan oleh pemerintah namun, beliau akan memberikan pengayaan soal kepada siswa yang telah memahami konsep materi dengan cepat dan kemampuan kognitif yang tinggi. Siswa yang memiliki pemahaman dengan cepat dan kemampuan kognitif yang tinggi hanya 13 dari 36 siswa. Berdasarkan angket yang telah disebar, menunjukkan bahwa 79,2% siswa di SD Negeri Demangan 1 Bangkalan khususnya kelas 4a mampu menggunakan komputer/laptop dengan baik dan 100% siswa menyukai animasi/video yang menarik.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan diatas, maka perlu adanya suatu pengembangan bahan ajar yang inovatif. Dengan adanya bahan ajar yang inovatif diharapkan siswa tidak bosan dan lebih tertarik dalam membaca serta dapat lebih memahami materi dengan cepat. Di era globalisasi ini pengembangan bahan ajar yang inovatif salah satunya yaitu dengan menggunakan bahan ajar *multimedia interaktif*.

Multimedia interaktif merupakan media atau alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada pengguna dengan menggabungkan berbagai macam alat seperti gambar, video, film dan lain-lain secara bersamaan. Menurut Hofsteter dalam (Rusman, 2013:296) berpendapat juga bahwa *multimedia* merupakan suatu pembuatan media yang memanfaatkan komputer dengan cara menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak

(video dan animasi) serta *link* dan *tool* menjadi satu sehingga pemakai dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Bahan ajar *multimedia interaktif* akan membuat peserta didik (siswa) tidak menjadi bosan dalam proses pembelajaran. Penggunaan *multimedia interaktif* ini diharapkan dapat memberikan *feed back* (umpan balik) secara langsung sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif.

Penelitian dan pengembangan terkait pernah dilakukan oleh Aka, dkk (2017) yang berjudul pengembangan bahan ajar multimedia interaktif pada pembelajaran PKN kelas V Sekolah Dasar berorientasi teknik klarifikasi nilai. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan menyimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar *multimedia interaktif* dengan menggunakan model penelitian pengembangan modifikasi model Borg & Gall (1987) dan Lee & Owen (2004) dinyatakan valid, praktis, efektif, dan menarik untuk siswa. Kevalidan penelitian ini memiliki nilai rata-rata 4,60 yang artinya produk tersebut dalam kriteria valid dan dapat dipergunakan, kepraktisan produk penelitian ini memiliki nilai rata-rata 4,53 yang artinya produk tersebut dinyatakan praktis dan dapat dipergunakan, kemenarikan produk penelitian ini memiliki nilai rata-rata 4,31 yang artinya bahwa produk tersebut dinyatakan menarik dan dapat dipergunakan, dan keefektifan produk penelitian ini dinyatakan efektif karena nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas V adalah ≥ 70 (KKM).

Penelitian dan pengembangan terkait pernah dilakukan oleh Jupriyanto (2016) yang berjudul bahan ajar *multimedia interaktif* ilmu pengetahuan alam sebagai media pembelajaran inovatif. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa

bahan ajar *multimedia interaktif* sangat baik dan inovatif digunakan dalam pembelajaran. penelitian tersebut menggunakan model *four-D* yang telah dimodifikasi. Berdasarkan data dari penelitian ini menyimpulkan bahwa kevalidan produk memiliki nilai rata-rata 3,72, ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *multimedia interaktif* memiliki nilai rata-rata 4,20 serta dinyatakan praktis digunakan, dan hasil uji yang diberikan kepada kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 88,75 sedangkan kelas kontrol hanya memiliki nilai rata-rata 61,15.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti akan memberikan suatu pengembangan yaitu bahan ajar *multimedia interaktif* di SD Negeri Demangan 1 Bangkalan. Pengembangan tersebut diharapkan agar pembelajaran menjadi lebih menarik, diharapkan siswa tidak bosan dalam kegiatan pembelajaran, dan diharapkan siswa mudah dalam memahami/mempelajari setiap materi sehingga dapat menjadi sumber daya manusia yang berkualitas. Pengembangan penelitian ini berjudul “Pengembangan bahan ajar *multimedia interaktif* lingkungan tempat tinggalku untuk siswa kelas 4 SD Negeri Demangan 1 Bangkalan”.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dalam penelitian pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Mengembangkan bahan ajar *multimedia interaktif* yang layak dilihat dari kriteria kevalidan, kepraktisan, keefektifan, dan kemenarikan.

1.3 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk dalam penelitian pengembangan bahan ajar *multimedia interaktif* lingkungan tempat tinggalku ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- a. Produk yang dihasilkan berupa bahan ajar *multimedia interaktif* tentang materi yang ada pada tema 8 , sub tema 1 pada Pb 1 dan Pb 2 yaitu tema lingkungan tempat tinggalku.
- b. Bahan ajar *multimedia interaktif* yang akan dihasilkan mengacu pada kurikulum 2013 (K13).
- c. Bahan ajar *multimedia interaktif* yang akan dihasilkan mengacu pada pemetaan Kompetensi Dasar (KD) yang ada di tema 8, sub tema 1 yaitu tema lingkungan tempat tinggalku.
- d. Bahan ajar *multimedia interaktif* yang akan dihasilkan ini memadukan beberapa mata pelajaran yaitu bahasa Indonesia, ilmu pengetahuan alam (IPA), dan SBdP.
- e. Bahan ajar *multimedia interaktif* yang akan dihasilkan ini memadukan gambar, suara, animasi yang menarik, materi yang lebih lengkap, dan bahasa yang disesuaikan dengan tingkatan pola berfikir peserta didik (siswa).
- f. Bahan ajar ini akan dibuat dengan menggunakan aplikasi *macromedia flash*.
- g. Bahan ajar *multimedia interaktif* lingkungan tempat tinggalku ini dikemas dalam bentuk CD (*compact disk*).
- h. Bahan ajar multimedia interaktif lingkungan tempat tinggalki ini akan dikemas dengan menggunakan *dosbook*.
- i. Bahan ajar *multimedia interaktif* lingkungan tempat tinggalku ini dilengkapi dengan buku panduan dalam menggunakan produk.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan produk bahan multimedia interaktif ini akan dijelaskan sebagai berikut :

- a. Bagi siswa, pengembangan bahan ajar *multimedia interaktif* ini diharapkan dapat membuat peserta didik (siswa) mudah memahami materi yang diajarkan. Selain itu, diharapkan dapat membuat peserta didik (siswa) lebih aktif dan tertarik dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi guru, pengembangan produk ini diharapkan dapat memotivasi guru supaya dapat membuat bahan ajar yang inovatif, sehingga dapat membuat proses pembelajaran menjadi menarik, efektif dan efisien.
- c. Bagi sekolah, pengembangan produk ini diharapkan dapat memberikan sarana dan prasarana bagi sekolah sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di era globalisasi ini dan untuk mengembangkan kreativitas guru dalam membuat bahan ajar.
- d. Bagi peneliti, pengembangan produk ini dapat menumbuhkan keterampilan dan kemampuan peneliti dengan terjun langsung di lapangan. Selain itu, dapat menambah ilmu dan wawasan dalam mengembangkan bahan ajar.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Menurut Arikunto (2014:65) menyatakan bahwa asumsi merupakan anggapan dasar yang menjadi titik tolak pemikiran dan kebenarannya dapat diterima oleh penyidik. Asumsi dalam penelitian pengembangan ini adalah dapat mengembangkan bahan ajar *multimedia interaktif* yang layak dipakai, lebih

menarik, efektif dan mudah diterapkan dalam pembelajaran tema 8 yaitu lingkungan tempat tinggalku. Penelitian pengembangan ini dapat membuat peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Sedangkan keterbatasan pada penelitian pengembangan ini yaitu :

- a. Bahan ajar *multimedia interaktif* ini digunakan pada kurikulum 2013 (K13).
- b. Bahan ajar *multimedia interaktif* ini terbatas pada materi yang ada dalam tema 8 yaitu tema lingkungan tempat tinggalku
- c. Bahan ajar *multimedia interaktif* lingkungan tempat tinggalku ini terbatas pada Pb 1 dan Pb 2 dalam sub tema 1 pada tema 8.
- d. Bahan ajar *multimedia interaktif* ini hanya untuk siswa kelas 4 SD.
- e. Bahan ajar *multimedia interaktif* ini diuji cobakan untuk mengetahui kelayakan, kemenarikan, keefektifan, dan keterterapannya.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

- a. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu.
- b. Bahan ajar diartikan sebagai bahan yang digunakan dan membantu guru dalam proses pembelajaran dalam menyampaikan materi serta supaya pembelajaran menjadi lebih efektif, dan efisien.
- c. *Multimedia interaktif* adalah berbagai alat yang didesain atau yang dibuat dengan menggabungkan berbagai media seperti teks, gambar (foto), film, audio, animasi dan lain-lain secara bersamaan untuk mencapai tujuan

pembelajaran yang ingin dicapai serta untuk menarik perhatian siswa supaya tidak bosan dalam pembelajaran.