

LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat serta hidayah-Nya sehingga diberikan kesehatan, kelancaran dan kemudahan dalam menyusun skripsi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya, Bapak Afan Suchaedy dan Ibu Kartini yang selalu memberi dukungan, nasihat, dan do'a tiada hentinya dalam perjalanan hidup saya, salah satunya dalam menuntut ilmu untuk meraih cita-cita saya.
2. Adik saya, Moh Andre Afandi Putra yang selalu memberi semangat dan hiburan.
3. Teman seperjuangan saya selama di bangku perkuliahan hingga saat ini yaitu Puput, Bella, dan Anis. Terima kasih sudah menjadi tempat canda tawa sekaligus menjadi tempat berkeluh kesah.
4. Teman-teman PGSD Angkatan 2017 khususnya kelas D.
5. Dulur-dulurku Teater Sabit, yang sudah membentuk, membimbing, mengarahkan saya, dan menjadi rumah kedua saya di tanah perantauan.
6. Teman main saya Friska dan Anjar yang selalu mengajak saya main ketika saya sedang bosan di rumah dan selalu memberikan semangat dalam mengerjakan skripsi.
7. Reksy Juichi Gatsu Prakoso yang selalu ada ketika saya sedang sedih maupun senang.
8. Tentunya, seluruh pihak yang telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar merupakan hal yang sangat utama dilakukan bagi peserta didik. Menurut masyarakat awam, belajar didapatkan hanya di lingkungan sekolah dan universitas saja. Namun, pada hakikatnya belajar bisa dilakukan dimana saja, kapan saja, dan dengan siapa saja. Daryanto (2009:2) mendefinisikan pengertian belajar yakni suatu proses usaha yang dilakukan oleh seorang individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Tetapi tidak semua perubahan tingkah laku merupakan hasil dari proses belajar, dikarenakan banyak sekali sifat dan jenis perubahan yang terjadi pada diri seseorang.

Pembelajaran merupakan kegiatan antara pendidik dengan peserta didik dimana terjadi proses pemerolehan ilmu pengetahuan serta pembentukan karakter pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat dengan baik (Susanto, 2013:19). Melalui pembelajaran terpadu, peserta didik memperoleh pendekatan pembelajaran yang baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip secara holistik. Pembelajaran terpadu dapat dikemas dengan tema atau topik tentang suatu wacana yang dibahas dari berbagai sudut pandang yang mudah dipahami dan dikenal oleh peserta didik.

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dapat mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Banyak faktor yang mempengaruhi pembelajaran yang

efektif. Misalnya, faktor dari dalam atau internal yaitu kesiapan peserta didik, kecakapan peserta didik, kesehatan peserta didik, minat peserta didik, dan lain-lain. Ada pula faktor dari luar yang dapat mempengaruhi pembelajaran, yaitu faktor dari lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, dan lingkungan sekolah.

Pembelajaran yang diharapkan oleh peserta didik adalah pembelajaran yang efektif, menarik, dan menyenangkan. Sehingga, guru atau pendidik dituntut untuk berinovasi dan selalu mengembangkan hal baru dalam proses pembelajaran agar menciptakan suasana belajar yang diinginkan peserta didik. Penggunaan media atau bahan ajar dapat membantu guru dalam proses pembelajaran yang menyenangkan.

Sebagian pendidik yang masih menggunakan bahan ajar yang konvensional, yaitu bahan ajar yang tinggal pakai, tinggal beli, instan, serta tanpa upaya merencanakan, menyiapkan, dan menyusunnya sendiri, dengan demikian, risikonya sangat dimungkinkan jika bahan ajar yang mereka pakai itu tidak kontekstual, tidak menarik, monoton, dan tidak sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Bentuk-bentuk bahan ajar konvensional biasanya seperti buku-buku teks pelajaran yang diperjual belikan di toko buku, buku dari pemerintah, tentunya yang paling paham mengenai hal ini adalah pendidik, maka dari itu, ketika bahan ajar dibuat oleh pendidik, pembelajaran akan lebih menarik dan mengesankan bagi peserta didik, selain itu kegiatan pembelajaranpun tidak membosankan dan tidak menjemukan, dengan kondisi pembelajaran yang menyenangkan, secara otomatis dapat memicu terjadinya proses pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 28 Oktober 2021 di SDN Ketegan 1 Taman Sidoarjo pada kelas III menyatakan bahwa pembelajaran dilakukan secara

tatap muka namun tidak setiap hari, sebagian dilakukan secara daring melalui *google meet* atau via *whatsapp* dikarenakan terjadinya pandemi Covid-19. Siswa diberi tugas dan diberi waktu mengerjakan kemudian mengumpulkan. Pada saat mengumpulkan tugas daring, siswa mengirim tugasnya melalui grup *whatsapp* yang telah dibuat oleh guru. Hal tersebut membuat suasana belajar jadi kurang efektif. Sehingga hasil belajar siswa kelas III SDN Ketegan 1 Taman Sidoarjo masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum.

Pada saat pembelajaran, kelas tersebut memanfaatkan bahan ajar yang sudah disediakan oleh sekolah yaitu bahan ajar berupa buku, LKS, atau modul. Pemanfaatana bahan ajar tersebut membuat siswa kurang tertarik dalam belajar. Hal tersebut dapat dilihat dari sikap siswa pada saat pembelajaran. Sangat disayangkan jika pembelajaran saat ini khususnya pada saat pembelajaran daring tidak memanfaatkan teknologi yang sudah canggih pada era digital ini. Sedangkan kenyataannya siswa kelas III SDN Ketegan 1 Taman Sidoarjo memiliki fasilitas dari sekolah berupa komputer dan setiap siswa memiliki gadget atau HP yang diberikan orang tuanya. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III SDN Ketegan 1 Taman Sidoarjo dan juga hasil angket respon siswa.

Bahan ajar interaktif sangat efektif digunakan di era digital saat ini. Perkembangan teknologi yang sangat pesat membuat para pendidik bisa mengembangkan inovasi-inovasi baru mengenai bahan ajar supaya peserta didik lebih bersemangat dan tertarik ketika pembelajaran berlangsung. Menurut Prastowo (2014: 327) mengatakan bahwa perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat ternyata berdampak luas hingga ke wilayah bahan ajar, salah satunya ialah

CD interaktif bahan ajar ini memiliki beragam bentuk variasi, ada yang berbentuk permainan soal-soal, dan ada pula yang berbentuk materi bahan ajar, ini tentu sisi positif dari teknologi informasi bagi dunia pendidikan. Penggunaan bahan ajar interaktif sangat cocok untuk pembelajaran tematik saat ini terutama pada saat daring. Hal itu dapat membuat siswa tertarik belajar karena adanya interaksi atau hubungan timbal balik antara pengguna dan bahan ajar. Selain itu, ada pula video animasi yang menarik sesuai dengan karakteristik siswa sehingga membuat suasana belajar menjadi menyenangkan.

Hasil wawancara juga menjelaskan bahwa materi yang sulit dipahami siswa kelas III SDN Ketegan 1 Taman Sidoarjo terdapat pada materi semester 2. Hal ini juga dibuktikan dengan adanya siswa yang masih di bawah nilai KKM yaitu 75. Salah satu materi yang ada di kelas III semester 2 yaitu perkembangan teknologi pada tema 7. Dalam tema Perkembangan dan Teknologi terdapat 4 subtema salah satunya yaitu subtema perkembangan teknologi komunikasi. Subtema ini mempelajari tentang bagaimana perkembangan teknologi komunikasi dari zaman ke zaman. Macam-macam alat komunikasi dan mengenal simbol atau rambu-rambu keselamatan di kolam renang merupakan bentuk komunikasi. Serta berbagai macam karakteristik keberagaman individu.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat ditarik sebuah permasalahan yang ada di SDN Ketegan 1 Taman pada kelas III yaitu kurang memanfaatkan fasilitas yang diberikan, kurangnya inovasi baru dalam pelaksanaan pembelajaran, bahan ajar yang digunakan guru bersifat konvensional atau pada umumnya sehingga membuat siswa kurang tertarik saat pembelajaran, dan siswa merasa bosan dengan bahan ajar yang digunakan sehingga membuat hasil belajar siswa kurang memuaskan. Selain

itu, siswa merasa kesulitan pada materi semester 2 karena materi tersebut terlalu banyak dan membuat siswa kurang fokus.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Feni Hastutik 2017 yang menyatakan bahwa pengembangan bahan ajar multimedia interaktif yang memadukan antara gambar, animasi, audio, dan visual yang menjadi satu ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Hasil penelitian tersebut juga menyatakan bahwa penggunaan bahan ajar multimedia interaktif sangat efektif digunakan sehingga pembelajaran mencapai tujuan yang optimal. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV di SD Demangan 1 Bangkalan. Model penelitian yang digunakan adalah model pengembangan 4D yang memiliki 4 tahapan yaitu *Define, Design, Development, Dissemination*. Berdasarkan hasil penelitian menjelaskan bahwa persentase yang didapat lebih dari 85% artinya bahan ajar tersebut praktis, valid, efektif, dan menarik.

Jika dilihat dari hasil observasi yang dilakukan peneliti dan juga hasil penelitian yang relevan, peneliti tertarik akan mengembangkan sebuah produk bahan ajar yang bersifat interaktif khususnya untuk kelas III SDN Ketegan 1 Taman Sidoarjo pada tema perkembangan teknologi. Bahan ajar interaktif yang akan dikembangkan peneliti berbentuk digital berupa aplikasi. Model penelitian yang digunakan peneliti adalah model pengembangan Borg and Gall yang diadaptasi oleh Sugiyono. Pengembangan tersebut diharapkan dapat menarik siswa dan memotivasi siswa dalam belajar. Pengembangan penelitian ini berjudul **“Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Tema Perkembangan Teknologi Untuk Kelas III SDN Ketegan 1 Taman Sidoarjo”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan pengembangan bahan ajar interaktif kelas III tema perkembangan teknologi?
2. Bagaimana kemenarikan pengembangan bahan ajar interaktif kelas III tema perkembangan teknologi?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan bahan ajar interaktif kelas III tema perkembangan teknologi?
4. Bagaimana keterterapan pengembangan bahan ajar interaktif kelas III tema perkembangan teknologi?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan bahan ajar interaktif kelas III tema perkembangan teknologi yang valid ditinjau dari lembar validasi ahli.
2. Mengembangkan bahan ajar interaktif kelas III tema perkembangan teknologi yang menarik ditinjau dari angket respon siswa.
3. Mengembangkan bahan ajar interaktif kelas III tema perkembangan teknologi yang efektif ditinjau dari tes hasil belajar siswa.
4. Mengembangkan bahan ajar interaktif kelas III tema perkembangan teknologi yang mudah diterapkan ditinjau dari angket respon guru.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini berupa bahan ajar interaktif kelas III tema perkembangan teknologi subtema 3 mempunyai spesifikasi sebagai berikut :

1. Bahan ajar yang digunakan adalah berbasis digital yang dapat dioperasikan menggunakan komputer ataupun *handphone* android.
2. Bahan ajar ini dikhususkan untuk kelas III pada tema perkembangan teknologi subtema perkembangan teknologi komunikasi.
3. Bahan ajar yang dikembangkan ini berupa aplikasi. Sehingga produk lebih fleksibel bagi siswa karena bisa digunakan di sekolah maupun di rumah.
4. Bahan ajar interaktif ini menggunakan platform unity dan memiliki ukuran tidak lebih dari 100mb (megabytes). Sehingga cocok digunakan untuk tipe *handphone* android yang memiliki ram 2gb dan tidak harus menggunakan akses internet.
5. Bahan ajar yang dikembangkan memadukan video animasi, audio, dan visual.
6. Bentuk interaksi dalam bahan ajar ini berupa game dan kuis.
7. Bahan ajar interaktif ini dilengkapi dengan judul, materi, petunjuk, soal-soal dan penilaian, kompetensi inti dan kompetensi dasar.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan bahan ajar interaktif kelas III tema perkembangan teknologi ini juga memiliki keterbatasan antara lain :

1. Produk pengembangan ini hanya dapat diaplikasikan bagi sekolah yang telah memiliki fasilitas komputer dan memiliki *handphone* android dengan ram 2gb.
2. Subjek uji coba adalah siswa kelas III SDN Ketegan 1 Taman.

3. Produk pengembangan ini terbatas pada materi perkembangan teknologi pada tema 7 subtema 3.
4. Model pengembangan ini menggunakan model penelitian pengembangan Sugiyono.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan bahan ajar interaktif kelas III tema perkembangan teknologi subtema 3 ini adalah sebagai berikut :

1. Guru

- a. Mempermudah guru dalam penyampaian materi.
- b. Membantu guru untuk mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif.
- c. Memberikan wawasan kepada guru dalam pembuatan salah satu bahan ajar alternatif yang efisien dalam hal waktu dan biaya.

2. Siswa

- a. Membuat siswa lebih tertarik dan menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan dan lebih semangat.
- b. Memotivasi siswa dalam belajar sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.

3. Sekolah

- a. Sebagai referensi dalam pembuatan media pembelajaran sehingga meningkatkan wawasan terhadap media.
- b. Sebagai sarana dalam mengembangkan suatu pengetahuan baru, kompetensi dan meningkatkan kualitas dibidang pengembangan pembelajaran.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah merupakan pengertian suatu istilah atau penjelasan makna dari masing-masing kata kunci yang terdapat pada judul dan fokus penelitian berdasarkan pemahaman peneliti. Berikut adalah definisi istilah dalam penelitian pengembangan ini.

1. **Bahan Ajar** merupakan kumpulan dari beberapa bahan untuk dijadikan bahan pembelajaran dan disusun secara sistematis sesuai dengan karakteristik siswa. Bahan ajar yang digunakan peneliti dalam pengembangan yaitu bahan ajar interaktif.

2. **Bahan Ajar Interaktif** merupakan perpaduan atau kombinasi antara gambar, teks, video, dan audio yang kemudian disusun secara sistematis dan bersifat interaktif sehingga terjadi hubungan timbal balik antara bahan ajar dan penggunaannya.

3. **Perkembangan Teknologi** merupakan suatu proses atau tahap-tahap terjadinya perkembangan sebuah teknologi. Teknologi bermacam-macam diantaranya yaitu teknologi pangan, teknologi sandang, teknologi komunikasi, dan teknologi komunikasi.