

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku individu yang melibatkan proses kognitif dan menetap sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan (Syah, 2017:90). Dalam dunia pendidikan proses belajar mengajar sama artinya dengan pembelajaran. Menurut Susanto (2013:19) pembelajaran adalah bantuan yang diberikan guru agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan kepada siswa. Sebenarnya belajar dapat saja terjadi tanpa pembelajaran, namun hasil belajar akan tampak lebih baik dari suatu aktivitas pembelajaran.

Pembelajaran yang bermutu merupakan harapan dari banyak pihak, baik pihak pemerintah, orangtua maupun siswa itu sendiri. Pembelajaran diharapkan lebih mengenalkan siswa terhadap kondisi daerah dan meningkatkan pengetahuan siswa mengenai daerahnya. Indonesia merupakan Negara yang dikenal akan budayanya, Indonesia memiliki banyak sekali keanekaragaman budaya, hal tersebut menjadikan ciri khas bangsa. Namun, kebanyakan orang Indonesia belum sepenuhnya sadar akan rasa memiliki, melestarikan dan menjaga budaya bangsanya. Tetapi jika sudah diklaim atau diambil oleh Negara lain barulah semua mengakui bahwa budaya

tersebut adalah budaya bangsa Indonesia. Untuk itu, pengenalan keanekaragaman budaya Indonesia dalam rangka melestarikan dan menjaga budaya sangat penting dan perlu ditransformasikan dalam dunia pendidikan. Melalui proses pembelajaran, guru dituntut untuk mampu membimbing dan memfasilitasi siswa agar mereka dapat terdorong untuk belajar sebaik mungkin. Situasi ini tidak harus berupa transformasi pengetahuan dari guru kepada siswa saja, akan tetapi dapat dengan cara lain misalnya belajar melalui media pembelajaran yang sudah disiapkan.

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah mempunyai arti ‘tengah’, perantara atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2014:3). Media pembelajaran pada dasarnya digunakan oleh guru sebagai penunjang atau perantara penyampaian informasi kepada siswa. Oleh karena itu penggunaan media sangat penting dalam membantu siswa agar lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru. Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi motivasi bagi siswa didalam kegiatan belajar dan menjadi tenaga pendorong, siswa yang memiliki motivasi belajar akan nampak sungguh-sungguh dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan pada SDN Wates 6 Mojokerto pada tanggal 18 oktober 2018 menunjukkan bahwa proses pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah dan memakai buku paket. Selain itu guru hanya menggunakan papan tulis dan media gambar untuk membantu proses pembelajaran. SDN Wates 6 merupakan salah satu sekolah yang mempunyai fasilitas baik. Sekolah

tersebut sudah dilengkapi dengan Lab komputer, tetapi dari hasil wawancara dengan salah satu guru kelas menyatakan bahwa Lab komputer tersebut hampir tidak pernah dipakai. Hal itu juga dibuktikan dengan pernyataan dari angket respon siswa dimana sebesar 80,95% siswa mengungkapkan bahwa guru jarang menggunakan fasilitas komputer dalam membantu proses pembelajaran. Padahal dalam pernyataan lainnya, sebesar 88,1% siswa bisa menggunakan komputer, dari hasil angket siswa tersebut, mereka sangat tertarik dan ingin menggunakan komputer sebagai pembelajaran hal itu terbukti dari presentase angket siswa yang mencapai 100% pada hal ketertarikan dan keinginan siswa menggunakan komputer sebagai media pembelajaran.

SDN Wates 6 memiliki banyak sekali komputer, sekolah ini memiliki lebih dari 40 komputer, namun yang bisa dipakai hanya sekitar 30 unit dikarenakan komputer lainnya rusak akibat jarang dipakai. Jika dimanfaatkan, komputer bisa dijadikan sebagai sumber belajar atau media pembelajaran untuk siswa, karena sekarang sudah eranya teknologi hal tersebut bisa membuat siswa lebih tertarik dalam belajar. Hasil wawancara menunjukkan bahwa, guru jarang menggunakan komputer sebagai media pembelajaran dikarenakan guru kesulitan dalam mencari media pembelajaran berbasis komputer dan guru belum mampu untuk membuat sendiri dikarenakan keterbatasan waktu maupun dikarenakan belum tahu cara pembuatannya.

Media pembelajaran memang menjadi salah satu faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran. Hamalik (dalam Arsyad, 2014:19) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat

membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar bahkan mampu membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Artinya, penggunaan media pembelajaran sangat penting digunakan untuk siswa, terlebih bagi anak pada jenjang sekolah dasar. Seiring dengan perkembangan zaman dan era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi informasi, maka konsepsi penyelenggaraan pembelajaran telah bergeser pada upaya perwujudan pembelajaran yang modern. Pada zaman ini guru bisa memanfaatkan kemajuan teknologi untuk membuat media.

Media pembelajaran sangat banyak jenisnya, contohnya dengan memanfaatkan aplikasi atau software komputer. Media pembelajaran berbantuan komputer atau multimedia ini biasanya disebut *computer assisted intruction* (CAI). Penggunaan teknologi berbasis komputer menjadi cara yang efisien untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, dimana materi yang disampaikan disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan. Didalam multimedia bisa dimasukkan gambar, animasi, suara maupun video yang dapat dikombinasikan menjadi suatu aplikasi dan disimpan dalam bentuk digital atau ke compact disk (CD) kemudian dalam penggunaannya menggunakan PC/Komputer. Pemanfaatan teknologi komputer telah banyak memberikan kontribusi terhadap proses pembelajaran salah satunya adalah dengan penerapan pembelajaran berbasis komputer. Penggunaan komputer dalam proses belajar mengajar memungkinkan akan berdampak pada terjadinya proses pembelajaran secara individual (*individual learning*) dengan menumbuhkan kemandirian dalam proses belajar, sehingga siswa akan mengalami

proses yang jauh lebih bermakna dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (Rusman, 2013:128).

Solusi dari permasalahan yang sesuai dengan observasi adalah guru harus lebih inovatif dan kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan karakteristik siswa serta memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah yaitu dikembangkannya media pembelajaran berupa multimedia interaktif. Dengan fasilitas yang disediakan sekolah diharapkan mampu membantu guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kelas dan dapat membangkitkan motivasi serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ikhda Ria Andini berjudul: Pengembangan media pembelajaran *computer assisted instruction* tipe tutorial berbasis *problem solving* pada materi sistem koordinasi untuk meningkatkan hasil belajar dan berpikir kritis siswa. Media pembelajaran yang dihasilkan sangat valid. Ini dibuktikan dari perhitungan sebagai berikut: (1) hasil validasi materi yang didapat 96,42%, sehingga media dianggap valid, (2) hasil validasi media diperoleh persentase 100% sehingga media dianggap valid, (3) hasil media hampir mempengaruhi *Computer Assisted Instruction* jenis pemecahan masalah berbasis tutorial yang efeknya dibuktikan dengan peningkatan pembelajaran hasil sebanyak 51,6 persen dan tidak ada perbedaan kemampuan untuk berpikir kelompok kontrol kritis dengan kelompok eksperimen.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Nur Aini berjudul: Pengembangan media diorama rumah adat Indonesia kelas IV SD Negeri Banyuajuh 06 Kamal. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media diorama rumah adat Indonesia yang layak dari segi kelayakan, kemenarikan, keefektifan dan keterterapan dan mengembangkan instrumen pembelajaran yang layak digunakan sesuai dengan media yang dikembangkan. Hasil kelayakan produk ini dilihat dari 3 validator. Pertama ahli validasi media pembelajaran memperoleh persentase 94% (sangat layak), ahli materi pembelajaran memperoleh persentase 90% (sangat layak), dan ahli desain pembelajaran memperoleh persentase 91% (sangat layak). Hasil uji coba produk menggunakan angket respon siswa mendapatkan persentase sebesar 90% (sangat menarik). Hasil uji coba pemakaian memperoleh hasil kemenarikan dengan persentase 95% (sangat menarik), hasil keefektifan menggunakan observasi aktivitas guru mendapatkan persentase 89% (sangat efektif), observasi aktivitas siswa mendapatkan persentase 89% (sangat efektif) dan hasil tes belajar memperoleh 92% (sangat efektif). Hasil keterterapan mendapatkan 90% (sangat mudah digunakan).

Berkaitan dengan hal tersebut peneliti ingin membuat judul penelitian pengembangan yaitu “Pengembangan multimedia interaktif rumah adat Indonesia berbasis CAI (*computer assisted intruction*) pada tema 7 indahny keragaman di negeriku (subtema 2) kelas IV SDN Wates 6 Mojokerto”. Penggunaan media pembelajaran berbasis CAI (*Computer Assisted Intruction*) ini digunakan untuk menyampaikan materi agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran berbasis CAI ini dapat

dikombinasikan dengan gambar bergerak atau animasi. Dengan adanya media animasi siswa akan merasa tertarik dan lebih antusias dalam melakukan pembelajaran. Pada pembuatan media ini peneliti memanfaatkan software atau aplikasi komputer unity. Kelebihan unity yaitu dapat menganimasikan gambar dengan baik, memproses keluar gambar dan suara yang dinamis serta dapat menambahkan suara deskripsi dari suatu gambar dan animasi sehingga menjadi sarana untuk menyampaikan materi secara lebih konkret dan nyata.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan multimedia interaktif rumah adat Indonesia berbasis CAI (*computer assisted intruction*) pada tema 7 indahny keragaman di negeriku (subtema 2) dari segi kevalidan, kemenarikan dan keefektifan.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa multimedia interaktif rumah adat Indonesia pada siswa kelas IV SD mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran ini berupa multimedia interaktif yang dijalankan menggunakan PC/Komputer dengan pemanfaatan aplikasi software Unity.

- 2) Media pembelajaran ini dikhususkan untuk materi indahny keragaman budaya negeriku yaitu dalam aspek rumah adat Indonesia yang ada pada tema 7 subtema 2 kelas IV SD.
- 3) Produk yang dihasilkan berbasis CAI ini dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disc*). Sehingga produk lebih fleksibel digunakan bagi siswa karena bisa digunakan di sekolah maupun di rumah.
- 4) Terdiri dari menu: profil, kompetensi, petunjuk, materi, bermain, dan soal latihan. Media pembelajaran berbasis CAI yang dikembangkan memuat komponen pembelajaran seperti:
 - a. Profil
Profil berisi informasi biodata pengembang.
 - b. Petunjuk
Petunjuk penggunaan berisi informasi fungsi menu-menu yang ada didalam media dan berisi cara menjalankan media. Petunjuk penggunaan ini bertujuan untuk mempermudah guru dan siswa dalam menjalankan media pembelajaran yang dikembangkan.
 - c. Kompetensi
Berisi Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pembelajaran untuk materi indahny keragaman budaya negeriku.
 - d. Materi
Berisi materi pembelajaran kelas IV tema 7 subtema 2 indahny keragaman budaya negeriku pembelajaran 3.

e. Bermain

Berisi permainan tebak rumah adat. Menu bermain dapat digunakan untuk menguji pemahaman siswa terhadap nama rumah adat Indonesia.

f. Soal latihan

Berisi soal-soal sebagai evaluasi pembelajaran yang telah dilakukan. Soal ini bertujuan untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang sudah dipelajari.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

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 media pembelajaran 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. Membuat siswa termotivasi dalam belajar sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.

3) Sekolah

- a. Media ini diharapkan sebagai alternatif pembelajaran disekolah.

- b. Media ini diharapkan mampu mewujudkan visi dan misi sekolah sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

4) Pengembang

- 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.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1.5.1 Asumsi

Asumsi merupakan anggapan dasar, asumsi dapat berupa teori, evidensi, atau pemikiran peneliti sendiri, yang tidak perlu dibuktikan lagi kebenarannya minimal dalam kaitan dengan masalah yang diteliti (sukmadinata, 2016:305). Asumsi penelitian dan pengembangan ini adalah Multimedia interaktif rumah adat Indonesia berbasis CAI (*computer assisted intruction*) layak ditinjau dari kevalidan, kemenarikan dan keefektifan dan dapat digunakan pada SDN Wates 6 Mojokerto.

1.5.2 Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan penelitian dan pengembangan produk ini adalah sebagai berikut:

- 1) Produk pengembangan ini hanya dapat diaplikasikan bagi sekolah yang telah memiliki fasilitas komputer.
- 2) Subjek uji coba adalah siswa kelas IV SDN Wates VI Mojokerto.

- 3) Produk pengembangan ini terbatas pada materi rumah adat Indonesia pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 kelas kelas IV Sekolah Dasar.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan suatu definisi yang berdasar atau suatu penjelasan dari variabel yang digunakan dalam penelitian. Istilah-istilah definisi operasional yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini antara lain sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran merupakan perantara atau penghantar pesan agar pesan tersebut dapat diterima dengan baik oleh penerima pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Multimedia merupakan gabungan dari gambar, animasi, audio, dan video yang dapat dijadikan pada satu aplikasi yang penggunaannya menggunakan komputer.
- 3) Multimedia interaktif merupakan suatu aplikasi yang pengoperasiannya menggunakan komputer dan dapat dioperasikan sendiri oleh pengguna karena dilengkapi dengan alat pengontrol.
- 4) Rumah adat Indonesia merupakan materi yang terdapat pada pembelajaran tematik di Sekolah Dasar Kelas IV semester II tema 7 subtema 2 pembelajaran 3.