

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran mengandung makna adanya kegiatan mengajar dan belajar, di mana pihak yang mengajar adalah guru dan yang belajar adalah siswa yang berorientasi pada kegiatan mengajarkan materi yang berorientasi pada pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sebagai sasaran pembelajaran (Mujtahidin, 2014: 4). Guru yang mampu memberikan variasi model pembelajaran agar siswa tidak jenuh dalam pembelajaran. Pembelajaran yang berpusat pada siswa akan memberikan efek jangka panjang dibandingkan pembelajaran yang berpusat pada guru. Pembelajaran yang aktif melibatkan siswa dan guru dalam kegiatan belajar mengajar.

Pembelajaran yang aktif apabila siswa aktif dalam menjawab pertanyaan, memberikan saran atau sanggahan yang sesuai dengan konteks dan guru aktif dalam membangun motivasi serta semangat belajar siswa. Tujuan pembelajaran yang tercapai dengan sempurna akan memberikan hasil belajar yang maksimal. Perlunya kemampuan guru dalam mengolah materi sehingga siswa tidak bosan dan tetap memperhatikan penjelasan guru. Media yang menarik juga harus menjadi bahan pertimbangan dalam mengajar dikelas.

Usia rata rata anak Indonesia yang masuk Sekolah Dasar (SD) adalah 7 tahun dan selesai pada usia 12 tahun (Mujtahidin, 2014: 104). Banyak perbedaan peserta didik antara satu dengan lain dari segi bidang kognitif, afektif hingga psikomotorik.

Guru kelas harus mampu mengkondisikan kelas menjadi kondusif agar siswa mampu menyerap ilmu dengan maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara dan penyebaran angket yang dilakukan pada 13 Februari 2019 di SDN Pucang 4 Sidoarjo. Wawancara dilakukan dengan guru kelas IV Ibu Eka, S.Pd. Berdasarkan hasil wawancara siswa kelas IV cenderung menyukai belajar secara kelompok karena siswa merasa bisa berbagi pendapat dengan teman sebaya yang lebih pintar, penggunaan media juga sangat mendukung dalam penyampaian materi. Penggunaan media sangat efektif dalam pemahaman siswa dikelas. Media pembelajaran yang dipakai biasanya menyesuaikan dengan tema, sub tema, dan pembelajaran yang akan berlangsung. Hasil dari penyebaran angket siswa mencapai lebih dari 50 % menunjukkan arti bahwa siswa mengalami kebosanan pada kegiatan pembelajaran. Siswa kelas 4 sangat tertarik pada media yang belum pernah ditunjukkan ketika pelajaran berlangsung. Siswa kelas 4 juga mudah memahami materi saat belajar kelompok, dengan adanya media semakin memperdalam materi yang sudah disampaikan oleh guru. Media lebih membantu dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dikelas. Model pembelajaran yang beragam serta media yang menarik mampu membuat materi yang disampaikan dari guru ke siswa dapat diterima. Media pembelajaran yang berbasis teknologi masih sangat minim digunakan guru ketika mengajar dikelas.

Awal pembelajaran guru menjelaskan tujuan pembelajaran dengan baik, ketika pembelajaran dimulai perhatian siswa masih penuh. Guru menggunakan metode pembelajaran ceramah sehingga merasa bosan dan jenuh didalam kelas. Guru

jarang melibatkan siswa dalam pembelajaran, kurangnya model pembelajaran yang inovatif.

Sebagian siswa ada yang bermain sendiri didalam kelas, menggambar apa yang dipikiran mereka, ada pula yang berbicara dengan teman sebangkunya. Media pembelajaran yang ada disekolah bisa dikatakan seperti pada sekolah yang lain.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Eka, selaku guru kelas empat pada tanggal 13 Februari 2019 di SDN Pucang 4 Sidoarjo diperoleh informasi bahwa ketika guru melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Media yang paling sering digunakan adalah gambar. Media pembelajaran disekolah tersebut cukup terawat dengan baik. Guru juga mampu menggunakan media yang ada disekolah dengan baik. Asal dari media pembelajaran disekolah ini dari pemerintah, ada juga yang membeli sendiri. Pengelolaan disekolah juga sudah baik, adanya laboratorium khusus meletakkan media pembelajaran agar tidak cepat rusak. Antusias siswa dikelas ketika guru membawa media yang belum diketahui sebelumnya sangat senang dan segera ingin menyentuh media tersebut. Media digunakan guru sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Selama pembelajaran menggunakan media bisa dikatakan sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa.

Permasalahan yang terjadi di SDN Pucang 4 Sidoarjo kurangnya media pembelajaran yang berbasis multimedia. Selama ini guru hanya membawa media yang disediakan oleh sekolah atau siswa yang membuat sendiri media tersebut. Belum adanya inovasi dalam media pembelajaran membuat siswa merasa media pembelajaran kurang menarik.

Permasalahan yang terjadi di SDN Pucang 4 Sidoarjo bisa diatasi dengan media pembelajaran yang belum pernah dilihat siswa. Media pembelajaran multimedia dirasa akan meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Peran guru hanya sebagai fasilitator dan murid menjadi titik pusat pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi aktif dan memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap *quiz* yang akan terjadi saat pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Regina Monemi (2017) tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan multimedia interaktif yang valid dan disertai *games* kuis *course maze* pada materi ekskresi untuk kelas VIII SMP. Hasil penelitian angket praktikalis multimedia interaktif yang dikembangkan dikategorikan praktis oleh guru dengan nilai rata-rata 87,65% dan juga dikategorikan praktis oleh peserta didik dengan nilai rata-rata 87,72%.

Penelitian lain juga dilakukan oleh Restu Putri Ananda (2017) tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan multimedia interaktif disertai *games* kuis duel otak pada materi ekosistem untuk peserta didik kelas X MIA SMA yang valid dan praktis. Hasil penelitian adalah hasil validitas adalah 3,72 dengan kriteria sangat valid, kepraktisan oleh guru dan siswa sangat praktis dengan nilai 3.50 oleh guru dan 3.65 oleh peserta didik.

Pengembangan multimedia kuis merupakan inovasi pengembangan yang berguna dalam mempelajari tema empat subtema tiga pembelajaran satu kelas IV SDN Pucang 4 Sidoarjo, karena kuis multimedia dapat memberikan pengalaman belajar sambil bermain didalam kelas. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti

menarik sebuah judul untuk dikembangkan yaitu, “Pengembangan Multimedia Kuis Kelas 4 Pada Tema 4 Subtema 3 SDN Pucang 4 Sidoarjo.”

1.2 Tujuan Penelitian Dan Pengembangan

Tujuan yang diharapkan dari penelitian pengembangan yaitu:

- a. Mengembangkan media pembelajaran multimedia kuis yang valid dilihat dari lembar validasi angket produk yang dikembangkan
- b. Mengembangkan media pembelajaran multimedia kuis yang praktis dilihat dari lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran berdasarkan hasil produk yang dikembangkan
- c. Mengembangkan media pembelajaran multimedia kuis yang efektif dilihat dari hasil tes siswa dan lembar observasi aktifitas siswa berdasarkan hasil produk yang dikembangkan
- d. Mengembangkan media pembelajaran multimedia kuis yang menarik dilihat dari angket respon siswa berdasarkan hasil produk yang dikembangkan

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan pada penelitian ini memiliki spesifikasi adalah sebuah Produk yang dihasilkan yaitu multimedia kuis untuk meng-konkretkan tema empat pada kelas IV SDN Pucang 4 Sidoarjo. Ada beberapa spesifikasi multimedia kuis sebagai berikut:

- a. Multimedia kuis menjelaskan materi yang terdapat pada buku tema empat sub tema 3 pembelajaran 1 yang berisikan 3 mata pelajaran .

- b. Penggunaan multimedia kuis dibantu dengan buku panduan, sehingga siswa mengetahui bagaimana cara memahami multimedia kuis.
- c. Bahan kertas pada buku panduan adalah kertas ukuran A5
- d. Desain pada buku panduan dibuat menarik sehingga meningkatkan semangat siswa.
- f. Perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe Flash.
- g. Keunggulan pada produk yang dikembangkan yaitu: multimedia kuis dibuat menggunakan gambar dan tulisan yang menarik sehingga siswa semangat untuk belajar.
- h. Hasil akhir dari multimedia kuis ini berbentuk CD yang bisa digunakan di laptop

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan suatu manfaat kepada semua pihak. Adapun manfaat yang diharapkan dari peneliti meliputi:

- a. Bagi Siswa

Multimedia kuis membuat siswa lebih semangat belajar dalam mempelajari materi yang sudah tersedia di buku tema. Multimedia kuis memberikan pemahaman kepada siswa mengenai materi yang ada di buku tema 4 sub tema 3 pembelajaran satu yang berisikan tiga mata pelajaran yaitu : Bahasa Indonesia, IPA, IPS

b. Bagi Guru

Dapat mempermudah guru dalam memfokuskan perhatian siswa saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung. Dapat membantu guru dalam mengembangkan pengetahuan siswa saat menyampaikan materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat.

c. Bagi Sekolah

Menambah koleksi media pada pembelajaran IPS kelas IV SDN Pucang 4 Sidoarjo, dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta akan berdampak pada peningkatan kualitas sekolah.

d. Bagi peneliti

Peneliti dapat mengetahui secara langsung permasalahan dan dapat memberikan solusi dalam pembelajaran dikelas menggunakan tema 4. Penelitian ini dapat dijadikan pengalaman untuk melakukan penelitian selanjutnya.

1.5 Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian

Asumsi atau anggapan dasar adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik Surakhmad (dalam Arikunto,2002:104). Berdasarkan pengertian diatas maka dalam penelitian ini dapat diasumsikan bahwa, multimedia kuis pada buku tema 4 sub tema 3 pembelajaran satu yang berisi tiga mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, IPA, IPS dapat digunakan sebagai media yang layak dari segi kevalidan, keefektifan, kemenarikan dan kepraktisan dikelas IV SDN Pucang 4 Sidoarjo. Adapun keterbatasan penelitian pengembangan ini, yaitu:

- a. Penelitian ini hanya terbatas pada kelas empat di SDN Pucang 4 Sidoarjo semester ganjil tahun ajaran 2018
- b. Pengembangan multimedia kuis dikembangkan untuk buku tema 4 sub tema tiga pembelajaran satu. Multimedia kuis terbatas pada Kompetensi Dasar dalam pembelajaran.

Bahasa Indonesia : 3.5 Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya), 4.5 Menyajikan petunjuk penggunaan alat dalam bentuk teks tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.

IPA : 3.8 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya. 4.8 Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang – orang di lingkungannya.

IPS : 3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi. 4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat di bidang pekerjaan, sosial dann budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

- c. Multimedia kuis ini hanya sampai pada tahap uji coba (tidak sampai produksi massal)
- d. Multimedia kuis ini diproduksi sebanyak 2 buah. Diberikan kepada SDN Pucang 4 Sidoarjo sebanyak 1 buah, juga diberikan kepada prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar sebanyak 1 buah.

1.6 Definisi Operasional

Menurut Alimul (dalam Aditya, 2009:15) Definisi operasional adalah mendefinisikan variabel secara operasional berdasarkan karakteristik yang diamati dan memungkinkan peneliti untuk melakukan observasi secara cermat terhadap objek. Definisi operasional pada penelitian ini sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu yang digunakan guru dalam menjalankan pembelajaran agar siswa tidak merasa jenuh atau bosan.
- b. Multimedia kuis merupakan media yang berisikan tentang banyak media diantaranya gambar, teks, dan animasi.
- c. Tema 4 sub tema 3 pembelajaran 1 merupakan tema dengan judul berbagai pekerjaan yang berisi tiga mata pelajaran IPS, IPA, dan Bahasa Indonesia