

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang memungkinkan guru dapat mengajar dan siswa dapat menerima materi pelajaran yang diajarkan oleh guru secara sistematis dan saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan pada suatu lingkungan belajar (Mujtahidin, 2014:6). Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 ternyata telah disadari penerimaan pengakuan bahwa sudah bukan masanya mengandalkan pendekatan konvensional saja dalam menyelenggarakan sistem pendidikan nasional. Pembelajaran bukan hanya di ruang tertutup dengan buku dan pendidik yang setiap saat ditemui dengan menunjukkan sumber informasi melainkan transformasi pesan pembelajaran dengan mendayagunakan kemajuan teknologi pendidikan.

Pada era globalisasi ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang pesat baik teknologi informasi maupun teknologi komunikasi. Hal tersebut memberikan pengaruh di berbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Pendidikan banyak memanfaatkan teknologi untuk mempermudah pembelajaran salah satunya adalah keberadaan multimedia sebagai media pembelajaran yang merupakan suatu era baru dalam dunia informasi modern yang telah berkembang pesat beberapa tahun terakhir. Berbagai perangkat pendidikan dan sarana pendidikan yang modern turut mendukung optimalisasi proses pembelajaran. Dikalangan masyarakat,

perkembangan teknologi telah banyak membantu mengembangkan berbagai sektor, misalnya pendidikan, ekonomi, sosial, dsb. (Fachrur Rozie,2017:1). Pendidikan di beberapa sekolah dasar terdapat muatan lokal Teknologi Informasi dan Komunikasi pada pembelajaran kurikulum 2013.

Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) pada saat ini menggunakan kurikulum 2013. Pembelajaran tematik terpadu merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik (Rusman,2015:139). Melalui pembelajaran terintegrasi atau tematik terpadu diharapkan para siswa memperoleh pengetahuan secara menyeluruh dengan cara mengaitkan muatan pada mata pelajaran yang satu dengan muatan mata pelajaran lainnya melalui tema-tema yang akan dipelajari siswa. Idealnya sebuah pembelajaran dinyatakan berhasil jika sudah mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan alat bantu pembelajaran yang dapat menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang ideal ditandai dengan sifatnya yang menekankan pada pemberdayaan siswa secara aktif dan kreatif serta menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa.

Kondisi nyata dalam pembelajaran berbanding terbalik dengan kondisi ideal yang diharapkan. Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 18 Oktober 2018 dengan guru kelas III di SDN Gubeng I Surabaya dalam pembelajaran tematik menggunakan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab, media pembelajaran dengan menggunakan gambar yang tersedia di buku siswa. Kurangnya kreatifitas

guru dalam menggunakan fasilitas penunjang seperti LCD dan ruang laboratorium TIK yang memungkinkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran misalnya menayangkan video, gambar, rekaman audio, slide yang memberikan inovasi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Gubeng I Surabaya tersebut mempunyai Laboratorium Komputer dengan 25 unit Komputer serta belum pernah digunakan untuk pembelajaran selain TIK. Berdasarkan angket kebutuhan siswa lebih menyukai pembelajaran dengan menggunakan media yang memberikan pengalaman nyata karena lebih membuat mereka memahami materi daripada pembelajaran yang hanya melihat gambar dari buku siswa yang membuat siswa cenderung bosan.

Kesenjangan-kesenjangan yang dialami guru dan siswa di SDN Gubeng I Surabaya diprioritaskan pada penggunaan media gambar yang tidak dapat memberikan pengalaman nyata yang dapat dipraktekkan dan terdapat fasilitas Laboratorium TIK yang belum pernah digunakan untuk pembelajaran tematik. Kreativitas guru dalam mengajar salah satunya berupa penggunaan media pembelajaran yang dapat membuat dan menciptakan suasana belajar yang lebih mudah dan menyenangkan dengan menggunakan fasilitas yang disediakan di sekolah. Secara lebih khusus, pengertian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2013:3). Alternatif pemecahan masalah tersebut adalah dengan mengembangkan multimedia interaktif karena mampu memanfaatkan komputer

sebagai pengaplikasiannya dengan fasilitas dari SD yang sudah memiliki ruang laboratorium TIK. Pengembangan multimedia interaktif ini diharapkan dapat menjadi media pada pembelajaran tematik agar menjadi lebih baik lagi.

Multimedia interaktif Menurut Vaughan (dalam Munir, 2015:111) multimedia interaktif adalah kombinasi dari teks, grafik, seni, suara, animasi, video yang merupakan elemen-elemen yang saling berkaitan yang dapat mengikuti keinginan pengguna, menampilkan proyek multimedia dan dapat mengontrol apa dan kapan elemen diserahkan. Pembelajaran berbasis teknologi bukan hanya dapat membantu siswa dalam memahami suatu materi, tapi juga dapat melatih dan mengembangkan diri siswa dalam menggunakan teknologi secara tepat guna. Multimedia interaktif mengintegrasikan media berbentuk gambar, teks, animasi, audio, dan video dalam suatu program sehingga memungkinkan siswa dapat mencerna materi dengan mudah sesuai dengan kemampuan dan gaya belajarnya.

Penelitian yang sesuai dengan penelitian terdahulu adalah yang dilakukan oleh Arif Mahya Fanny (2013) hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kelayakan media pembelajaran menurut ahli media sebesar 4,23% (sangat baik) dan menurut ahli materi 4,26% (sangat baik), hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap kelayakan multimedia dengan rerata skor 4,08% (baik). Media pembelajaran yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria layak dan secara keseluruhan dinyatakan baik serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat menjadi alternatif media pembelajaran.

Pada penelitian Magfirah Rasyid (2016) hasil penelitian tersebut menunjukkan rata-rata kevalidan yaitu 3,6 (baik), keefektifan media dari hasil

belajar siswa sebesar 91,9% (sangat efektif) , dan respon siswa sebesar 91,6% (sangat menarik) kepraktisan media memperoleh nilai kevalidan 3,7 (praktis). Sehingga secara keseluruhan produk multimedia interaktif sangat layak, sangat efektif, dan sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar.

Pada penelitian Ratri Nurzila (2018) hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kelayakan media pembelajaran menurut ahli validasi ahli sebesar 86,4% dengan kriteria valid atau layak digunakan. Kemenarikan multimedia interaktif uji coba kelompok kecil 94,6% dengan kategori sangat menarik, dan uji coba kelompok besar 90,5% dengan kategori sangat menarik. Keterterapan multimedia interaktif yang diperoleh uji coba kelompok kecil 92% dan uji coba kelompok besar 96%. Keefektifan media yang diperoleh uji coba kelompok kecil 83,3% dan uji coba kelompok besar 85%. Hasil analisis kemandirian belajar siswa menggunakan multimedia yaitu 18 siswa telah menunjukkan peningkatan kemandirian belajar. hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia sangat layak, sangat menarik, sangat boleh diterapkan, sangat efektif dan meningkatkan kemandirian belajar siswa.

Dari penelitian terdahulu tentang pengembangan multimedia interaktif diatas maka pengembang tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Energi dan Perubahannya pada Subtema 6 Perubahan Energi Pembelajaran 2 Kelas III SDN Gubeng I Surabaya”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kevalidan pengembangan multimedia interaktif energi dan perubahannya pada subtema 6 perubahan energi pembelajaran 2 kelas III SDN Gubeng I Surabaya ditinjau dari lembar validasi ahli?
2. Bagaimanakah keefektifan multimedia interaktif energi dan perubahannya subtema 6 perubahan energi pembelajaran 2 kelas III SDN Gubeng I Surabaya ditinjau dari hasil tes, lembar observasi aktivitas Siswa dan lembar observasi Aktivitas guru?
3. Bagaimanakah kemenarikan multimedia interaktif energi dan perubahannya pada subtema 6 perubahan energi pembelajaran 2 kelas III SDN Gubeng I Surabaya ditinjau dari angket respon siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan multimedia interaktif energi dan perubahannya pada subtema 6 perubahan energi pembelajaran 2 kelas III SDN Gubeng I Surabaya yang valid ditinjau dari lembar validasi ahli.
2. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan multimedia interaktif energi dan perubahannya subtema 6 perubahan energi pembelajaran 2 kelas III SDN Gubeng I Surabaya yang efektif ditinjau dari hasil tes, lembar observasi aktivitas Siswa dan lembar observasi Aktivitas guru.
3. Untuk mengetahui kemenarikan pengembangan multimedia interaktif energi dan perubahannya pada subtema 6 perubahan energi pembelajaran 2 kelas III SDN Gubeng I Surabaya yang menarik ditinjau dari angket respon siswa.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan yang dihasilkan dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Penggunaan multimedia interaktif ini menggunakan alat bantu Komputer dalam pengoperasiannya;
2. Menggunakan aplikasi unity dengan format apk;
3. Multimedia Interaktif dikemas dalam bentuk CD;
4. Kombinasi dari gambar, video, teks, animasi, dan audio;
5. Terdapat materi disertai dengan simulasi perubahan energi.
6. Tampilannya menarik dibekali dengan animasi yang sesuai dengan tema 6 Energi dan perubahannya subtema 2 perubahan energi Pembelajaran 2;
7. Bahasa yang digunakan adalah bahasa sederhana yang mudah dipahami oleh siswa;
8. Terdapat 10 soal latihan yang dapat digunakan untuk mengukur kemampuan siswa.

1.5 Manfaat Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini sangat penting untuk dilaksanakan karena memiliki banyak manfaat dan diharapkan produk multimedia interaktif mampu mengatasi berbagai potensi masalah yang ada di SDN Gubeng I Surabaya. Manfaat-manfaat dalam penelitian dan pengembangan ini antara lain :

a. Bagi Guru

1. Membantu guru untuk menjelaskan tema energi dan perubahannya secara menyeluruh dalam waktu yang singkat;

2. Membantu guru dalam melakukan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan;
 3. Mempermudah guru untuk menarik perhatian dan memotivasi siswa.
- b. Bagi siswa
1. Membantu siswa agar lebih mudah dalam memahami materi;
 2. Meningkatkan percaya diri siswa untuk mengontrol dan mengambil keputusan sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan dirinya sendiri;
 3. Melatih anak meningkatkan ketrampilan siswa dalam menggunakan teknologi komputer.
- c. Bagi peneliti
1. Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk bekal dalam menghadapi permasalahan yang sama saat mengajar;
 2. Pengembangan multimedia ini diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas peneliti;
 3. Menambah pengalaman peneliti dalam melakukan penelitian dan pengembangan multimedia.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian terdahulu berkaitan dengan pengembangan multimedia interaktif, dapat diasumsikan bahwa pengembangan multimedia interaktif dapat digunakan sebagai media yang valid, efektif, dan menarik dalam pembelajaran. Batasan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Menggunakan materi kelas III tema 6 Energi dan perubahannya subtema 2 perubahan energi Pembelajaran 2;

2. Menggunakan aplikasi unity dengan format apk;
3. Objek penelitian sebagai sasaran penelitian dan pengembangan ini adalah siswa kelas III SDN Gubeng I;
4. Multimedia interaktif hanya bisa digunakan dengan bantuan laptop atau Komputer, sehingga hanya sekolah yang memiliki laboratorium Komputer.

1.7 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman pengertian dalam pengembangan ini, maka perlu dijelaskan definisi operasionalnya. Variabel-variabel yang perlu dijelaskan dalam pengembangan ini yaitu :

1.7.1 Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

1.7.2 Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan beberapa pembelajaran menjadi satu kesatuan untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa.

1.7.3 Energi dan perubahannya

Materi energi dan perubahannya terletak pada pembelajaran tematik yang terdiri dari mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn, dan PJOK dalam Tema 6 Subtema 2 pembelajaran 2.