

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses terjadinya perubahan perilaku dalam mendapatkan pengetahuan yang awalnya tidak tahu menjadi tahu. Pendidikan menjadikan manfaat bagi kehidupan diri sendiri maupun untuk orang lain atau disebut memanusiakan manusia. Oleh karena itu, pendidikan harus dilaksanakan dengan baik demi menjamin sumber daya manusia yang diharapkan bangsa dan negara. Pendidikan memiliki dua peran yang dilakukan yaitu orang yang mendidik (pendidik) dan orang yang di didik (peserta didik). Dua peran tersebut yang harus ada dalam proses pendidikan baik dalam jalur pendidikan informal ataupun pendidikan formal. Salah satu pendidikan formal di Indonesia adalah pendidikan Sekolah Dasar (SD). Pendidikan SD ini merupakan jenjang dasar dalam pendidikan yang ditempuh selama 6 tahun yang saat ini memberlakukan kurikulum 2013. Permendikbud Nomor 70 tahun 2013 menyebutkan bahwa tujuan diberlakukan kurikulum 2013 adalah mempersiapkan masyarakat Indonesia memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi yang beriman, kreatif, inovatif, produktif serta mampu berkontribusi pada masyarakat, bangsa dan negara. Oleh karena itu, pembelajaran di Sekolah Dasar dilaksanakan secara terpadu atau dikenal dengan istilah pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang dapat memperoleh pengalaman secara langsung pada peserta didik serta melatih dalam menemukan pengetahuan yang dipelajari karena mengutamakan keikutsertaan peserta didik

untuk aktif dalam proses pembelajaran (Syarifuddin, 2017: 140). Peserta didik ditargetkan dapat berpikir kritis dalam pembelajaran. Menurut Lubis dan Azizan, (2020: 7) mengemukakan bahwa pembelajaran tematik meliputi PPKn, Matematika, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan), SBdP (Seni Budaya dan Prakarya) yang merupakan kombinasi dari beberapa pelajaran di lingkup Madrasah Ibtidaiyah maupun Sekolah Dasar yang terdapat tema, subtema serta pembelajaran. Proses belajar mengajar terdapat komponen yang saling berhubungan untuk tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Komponen yang dimaksud meliputi tujuan, metode, pendekatan, media, evaluasi. Salah satu komponen penunjang proses belajar mengajar yaitu media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah penyampaian pesan yang dilakukan dari berbagai alat yang dapat mendorong peserta didik aktif dalam belajar dengan rangsangan pada perasaan, pikiran serta kemauan mencari informasi baru untuk terciptanya tujuan pembelajaran dengan baik (Hamid dkk, 2020: 4). Oleh karena itu, media pembelajaran juga menjadi penunjang semangat dan hasil belajar peserta didik serta membantu peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran. Adanya media pembelajaran yang sesuai kebutuhan dapat menjadikan tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal. Selaras dengan pendapat Hamidah (2020: 2) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat relatif, tetapi sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dalam penyampaian materi. Begitu juga dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) di era industri tidak lepas dari pendidikan.

Perkembangan IPTEK sangat cepat dan maju sehingga mempengaruhi bidang kehidupan salah satunya pada ranah pendidikan. Proses pendidikan menjadi

lebih maju sejak berkembangnya IPTEK di dunia pendidikan serta banyak perubahan dari waktu ke waktu seperti cara belajar peserta didik, cara mengajar pendidik serta materi yang terus diperbaharui (Mulyani dan Haliza, 2021: 3). Peningkatan pendidikan terus dilakukan di Indonesia karena kunci dari majunya suatu bangsa. Adapun untuk mencetak generasi yang berkualitas dengan berbagai keahlian yang dimiliki yaitu adanya pendidikan yang baik.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SDN Pakaan Laok 1 pada tanggal 15 November 2021 menunjukkan bahwa proses belajar mengajar hanya menggunakan buku tematik dan papan tulis tanpa menggunakan media atau bahan ajar lainnya yang menarik untuk mendukung proses pembelajaran tersebut. Terdapat beberapa alat penunjang seperti gambar, LCD proyektor dan sebagainya. Namun, pendidik jarang menggunakan karena pendidik menginginkan media sebagai penunjang pembelajaran yang dapat dioperasikan oleh masing-masing peserta didik dan di rasa akan lebih fokus dan aktif. Oleh karena itu, pembelajaran kurang menarik serta peserta didik kurang aktif saat pendidik menjelaskan materi. Hal tersebut menyebabkan peserta didik kurang mengerti pada pembelajaran tematik. Dibuktikan dengan pernyataan pada angket kebutuhan peserta didik menunjukkan bahwa hanya 33% peserta didik yang aktif.

Selain itu, pada angket kebutuhan peserta didik 100% menyatakan pembelajaran tematik sulit dimengerti. Peserta didik senang belajar menggunakan teknologi serta ada 80% peserta didik menyukai pembelajaran berupa *audiovisual*. Kemudian, ada 100% peserta didik yang senang jika belajar menggunakan teknologi, sekitar 71% peserta didik memiliki *smartphone* serta 61% yang setuju jika *smartphone* digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Berdasarkan hal

tersebut, peserta didik akan lebih aktif dan semangat jika pembelajaran menggunakan teknologi salah satunya seperti *smartphone*.

Smartphone merupakan salah satu teknologi informasi yang dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam meningkatkan kompetensi dan kualitas berbicara atau pembelajaran aktif berbicara (Wahyono, 2019: 85). Berdasarkan hal tersebut, maka sebaiknya dalam proses pembelajaran perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang berkaitan dengan *smartphone*. Peneliti memberikan alternatif untuk keefektifan dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan *smartphone*. Hal ini sesuai dengan Sulisworo (dalam Astuti, Dasmo, dan Sumarni, 2018: 696) mengungkapkan bahwa salah satu media pembelajaran yang berpotensi untuk digunakan adalah *smartphone* yang dapat mengalihkan efek negatif peserta didik seperti tidak hanya digunakan untuk *game*, namun bisa digunakan untuk belajar melalui *smartphone*.

Hasil wawancara pada tanggal 15 November 2021, pendidik menyatakan bahwa pendidik lebih sering mengajar tanpa menggunakan media. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu dan kondisi yang menyebabkan pendidik jarang membuat atau mengembangkan media pembelajaran. Pembelajaran yang hanya menggunakan buku tematik dan kurangnya bantuan penggunaan media membuat peserta didik kurang aktif sehingga pembelajaran tematik kurang menarik. Pada tahun ajaran 2019/2020 pada tema 7 subtema 3 pembelajaran 1,2,3 diperoleh penilaian harian masih banyak peserta didik dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan sekolah yaitu 65 dan ketuntasan klasikal hanya 48%, tahun ajaran 2020/2021 diperoleh hasil belajar 45% serta tahun ajaran 2021/2022 diperoleh 44%. Oleh karena itu, masalah pada tema 7 subtema 3 pembelajaran 1,2,3

masih terus rendah disetiap tahunnya dan perlu adanya alat penunjang seperti media pembelajaran yang efektif bagi peserta didik.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dengan memanfaatkan perkembangan IPTEK untuk menyampaikan materi. Hal ini sesuai dengan pendapat Degeng (dalam Irmawati, Degeng dan Djatmika, 2017: 608) menyatakan bahwa teknologi pembelajaran yang memudahkan belajar peserta didik dan merupakan peran dalam menjalankan kegiatan mengembangkan prosedur pembelajaran berdasar teori atau prinsip yang dikembangkan ilmuwan pembelajaran. Hasil penelitian sebelumnya dilakukan oleh Firdaus Suryo Febriantoro tahun 2021 tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif SIBADA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN Metesih 01”. Tujuan penelitian adalah untuk mengembangkan media aplikasi *android* sebagai multimedia interaktif pada bangun datar kelas V SDN Metesih 01 yang valid, efektif dan praktis. Kevalidan produk dilihat dari persentase beberapa ahli yaitu ahli media, ahli materi dan praktisi. Persentase hasil validasi ahli media sebesar 92,5%, hasil validasi ahli materi 75%, hasil validasi ahli desain 87,5%. Berdasarkan hal tersebut peneliti menarik sebuah judul pengembangan yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wangikaan Pada Tema 7 Subtema 3 Kelas V SD Negeri Pakaan Laok 1.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan dalam penelitian yang ditemukan bahwa pendidik jarang menggunakan media pembelajaran sehingga rumusan dalam penelitian adalah:

1. Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran interaktif wangikaan pada Tema 7 Subtema 3 Kelas V SD yang valid?
2. Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran interaktif wangikaan pada Tema 7 Subtema 3 Kelas V SD yang menarik?
3. Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran interaktif wangikaan pada Tema 7 Subtema 3 Kelas V SD yang efektif?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif wangikaan yang valid dilihat dari validasi ahli pada Tema 7 Subtema 3 kelas V.
2. Untuk mengembangkan media interaktif wangikaan yang menarik melalui angket respon peserta didik dan pendidik pada Tema 7 Subtema 3 kelas V.
3. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif wangikaan yang efektif ditinjau dari lembar aktivitas pendidik dan peserta didik serta hasil belajar peserta didik pada Tema 7 Subtema 3 kelas V.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk pengembangan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif wangikaan berupa aplikasi yang menyajikan materi dalam bentuk *audiovisual* untuk materi pada tema 7 subtema 3 kelas V.
2. Media pembelajaran interaktif wangikaan memiliki tampilan, video simulasi dan *music effect* yang menarik perhatian peserta didik.

3. Media pembelajaran interaktif wangikaan menggunakan *smartphone* yang dapat digunakan tanpa menggunakan koneksi internet.
4. Media pembelajaran berupa aplikasi ini berukuran ± 100 Megabyte (Mb).
5. *Smartphone* yang digunakan memiliki RAM minimal 2 gb.
6. OS yang digunakan OS *android* minimal kitkat
7. Media pembelajaran interaktif wangikaan dapat digunakan dalam jangka waktu panjang karena berbentuk aplikasi yang mudah dibawa kemana-mana dan dapat digunakan kapan saja.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan yang terdapat pada pengembangan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Subjek penelitian dalam pengembangan hanya terbatas khususnya pada peserta didik kelas V di SDN Pakaan Laok 1.
2. Media pembelajaran interaktif wangikaan ini hanya digunakan pada kelas V tema 7 subtema 3 pembelajaran 1, 2 dan 3.
3. Hasil belajar peserta didik diukur dari tes hasil belajar kognitif.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif wangikaan pada tema 7 subtema 3 kelas V sebagai berikut:

1. Bagi guru

Memberikan kemudahan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik serta memberikan wawasan

kepada para guru tentang media yang digunakan dalam menyampaikan konsep materi kepada peserta didik.

2. Bagi siswa

Membuat siswa lebih semangat karena pembelajaran yang dilakukan dengan media yang berbeda serta menarik dan siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran sehingga lebih mudah dalam memahami materi.

3. Bagi sekolah

Solusi yang diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajaran dari pengalaman dan keterampilan di sekolah serta dapat memperbaiki kualitas pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

4. Bagi peneliti

Memberi pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran agar bermanfaat dan berguna pada proses pembelajaran berlangsung.

G. Definisi Istilah

Secara istilah definisi istilah dalam pengembangan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Pengembangan merupakan proses memperluas suatu produk yang telah ada, seperti media pembelajaran yang mampu meningkatkan perhatian peserta didik.
2. Media berasal dari istilah “*medium*” yang artinya membawa informasi dari sebuah sumber ke sebuah penerima. Alat atau sesuatu yang dapat menyampaikan pesan atau informasi sesuai dengan tujuan pembelajaran dapat disebut media pembelajaran.

3. Media pembelajaran interaktif wangikaan adalah suatu aplikasi yang menggunakan *smartphone* dengan berisi materi pada tema 7 subtema 3 untuk peserta didik kelas V SDN Pakaan Laok 1 tentang peristiwa mengisi kemerdekaan.