

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia untuk mengembangkan potensi diri dan memajukan bangsa. Pendidikan diselenggarakan sebagai suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat (UU Sisdiknas 2003). Peraturan pemerintah Nomor 19 tahun 2005 bab IV pasal 19 tentang Standar Nasional Pendidikan disebutkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik. Adanya perangkat pembelajaran seperti rencana pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, teknik, model-model pembelajaran, media pembelajaran dan penilaian evaluasi merupakan dasar tujuan pembelajaran untuk mencapai optimal.

Pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran yang mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga menjadi satu tema dengan memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Menurut Prastowo (2019:4) pembelajaran tematik melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran dimana peserta didik lebih aktif dalam memecahkan suatu masalah dalam proses pembelajaran. Pada umumnya sekolah menerapkan pembelajaran tematik guru dan siswa sama-sama menggunakan buku pegangan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran tematik menuntut proses pembelajaran lebih berpusat pada siswa, guru harus berperan penting dalam merancang pembelajaran. Pada umumnya di sekolah penerapan pembelajaran tematik guru dan siswa sama-sama menggunakan buku pegangan dalam proses pembelajaran. Meskipun pembelajaran tematik menuntut proses pembelajaran lebih berpusat pada peserta didik, guru harus berperan penting dalam merancang pembelajaran. Penerapan pembelajaran tematik menuntut kemampuan guru dalam menyampaikan materi di kelas sehingga guru harus benar memahami materi apa yang telah diberikan kepada siswa.

Implementasi pembelajaran tematik membutuhkan sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai sumber belajar, baik yang didesain khusus maupun sumber belajar yang sudah tersedia di lingkungan yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik (Proyogo, 2015: 2). Pada pembelajaran tematik guru harus bisa mengaplikasikan materi tematik dengan lingkungan belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi sebagai sumber belajar. Waktu belajar di sekolah sangat terbatas sehingga memungkinkan siswa belajar di luar sekolah. Oleh karena itu membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa tanpa bantuan guru, salah satunya media multimedia interaktif.

Pengembangan media pembelajaran model simulasi selain mampu mengatasi masalah infrastruktur, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Munir (2008) bahwa penggunaan multimedia dapat lebih memacu motivasi belajar, dapat memberikan penjelasan yang lebih baik dan lengkap terhadap sesuatu permasalahan, memudahkan untuk

mengulang pelajaran, mengadakan latihan dan mengukur kemampuan, karena multimedia memberi peluang kepada pelajar untuk berinteraksi dengan program yang disajikan.

Menurut Yumnah, (2018:) selain permasalahan dalam pengolahan kelas, yakni penerapan metode pembelajaran, terdapat masalah atau kendala lain yang sering dialami oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran yaitu sering tidak adanya penggunaan media sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik dituntut selalu kreatif dalam memilih media yang tepat, karena penggunaan media pembelajaran dapat menjadi motivasi peserta didik di dalam kegiatan belajar dan menjadi tenaga pendorong, peserta didik yang memiliki motivasi belajar akan kelihatan sungguh-sungguh dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, maka materi yang disampaikan dapat bermakna sehingga akan mudah diserap, dipahami dan dimanfaatkan dengan baik oleh peserta didik.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat mendukung proses pembelajaran, digunakan untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan oleh guru, sehingga tujuan pembelajaran yang direncanakan dapat tercapai dengan baik dan sempurna. Dengan berkembangnya teknologi, media pembelajaran akan semakin beragam dan terdapat beberapa kelompok media pembelajaran. Selaras dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran dibagi menjadi empat kelompok, yakni media dari teknologi cetak, media dari teknologi audiovisual, media dari teknologi berbasis computer, dan media kombinasi teknologi cetak dan computer (Azhar Arsyad, 2011: 29). Dari uraian diatas, maka disetiap proses pembelajaran

perlu adanya media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Menurut Djamarah (2006) model pembelajaran simulasi adalah model pembelajaran yang memperagakan atau mempertunjukkan kepada suatu proses, situasi, atau benda tertentu yang sedang dipelajari, baik sebenarnya ataupun tiruan yang disertai dengan lisan. Dilain pihak menurut Depdiknas (2005), model pembelajaran simulasi merupakan praktek yang sifatnya untuk mengembangkan keterampilan peserta didik (ranah kognitif maupun ketrampilan. Simulasi merupakan suatu model pembelajaran praktek interaktif yang melibatkan penciptaan situasi atau ruang belajar dalam suatu program pelatihan. Tujuan dari simulasi adalah untuk memunculkan pengalaman pembelajaran selama mengikuti program pelatihan. Sebagai model mengajar simulasi dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu.

Multimedia merupakan gabungan dari beberapa media seperti teks, gambar, grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang dikemas menjadi satu file digital dan digunakan untuk menyampaikan informasi. Sedaagkan pengertian interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat diartikan multimedia interaktif merupakan suatu tampilan multimedia yang dibuat untuk menyampaikan informasi dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya.

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran merupakan media yang bagus untuk mengembangkan kemampuan, membedakan masalah, mengevaluasi, dan menyampaikan pendapatnya. (Hikma, 2017: 349) mengatakan

bahwa multimedia interaktif salah satu alat bantu guru dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga proses belajar mengajar siswa tidak merasa bosan dan dalam menerima materi, proses belajar mengajar akan menasrik dan menyenangkan. Onintra (2009) menyebutkan media interaktif dirancang dengan memasukkan gambar, video, suara dan animasi yang relevan pada mata pelajaran. Pembuatan multimedia interaktif dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa ketika belajar. Multimedia yang digunakan dalam pembelajaran merupakan media yang sangat baik untuk meningkatkan proses belajar dengan memberrikan kesempatan bagi peserta didik dalam mengembangkan keterampilan, mengidentifikasi masalah, mengorganisasi, menganalisis, mengevaluasi dan mengkomunikasikan masalah. Adanaya media pembelajaran yang berbasis multimedia dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang abstrak menjadi konkret.

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan pada hari 13 April 2022 pada saat pembelajaran diketahui bahwa siswa tidak aktif dalam pembelajaran dikarenakan guru menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan bantuan media pembelajaran. Karena sekolah sudah memilki peraturan tersendiri bahwa dalam proses pembelajaran dianjurkan menggunakan papan tulis. Sementara media pembelajaran selain bertujuan menyampaikan informasi juga menjadikan guru lebih mudah dalam meyampaikan materi dan siswa akan lebih aktif dan antusias dalam belajar. Guru juga kurang menggunakan media yang lebih inovatif saat pembelajaran berlangsung oleh sebab itu pembelajaran yang dilakukan kurang efektif untuk siswa memahami materi pada pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas IV SDN Kamal 2 pada 14 April 2022 peneliti memperoleh informasi bahwasanya siswa kelas IV berjumlah 24 siswa. Guru jarang menggunakan media pembelajaran karena kesulitan dalam memilih media yang tepat. Ibu Hotimatus mengatakan bahwa gaya belajar yang disukai oleh siswa yaitu gaya belajar yang menggunakan media dan model pembelajaran yang menarik. Siswa rata-rata lebih suka dengan adanya audio, video, animasi atau gambar pada pembelajaran. Sekolah juga memiliki 5 laptop dan 1 computer sebagai salah satu sarana dan prasarana pendukung proses belajar mengajar. Jika pembelajaran dikelas menggunakan multimedia interaktif siswa lebih antusias dan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

Selain wawancara peneliti juga mendapatkan data dari hasil angket siswa. Diketahui sebanyak 78,57% siswa lebih suka jika pembelajaran menggunakan media yang berisi audio, animasi, dan video. Sebanyak 78,57% siswa dapat mengoperasikan laptop atau handphone android, sehingga membuat siswa lebih mudah menggunakannya baik di sekolah maupun di rumah. Hasil data pra penelitian sekolah UPTD SD Negeri Kamal 2 80% perlu adanya bantuan media multimedia interaktif yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan mempermudah siswa dalam memahami materi. Selain itu juga guru ibu Hotimatus mengatakan bahwa guru kesulitan dalam memilih media pada pembelajaran tematik dan merasa kesulitan dalam membuatnya karena bukan bidangnya. Maka dari itu perlu kirang peneliti mengembangkan multimedia interaktif sebagai alat bantu proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan dari paparan di atas maka dapat disimpulkan terdapat permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran di SDN Kamal 2.

Permasalahan tersebut diantaranya adalah guru kurang menggunakan media dalam pembelajaran sehingga mengakibatkan siswa mengalami kebosanan dan kurangnya konsentrasi siswa dalam pembelajaran, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang sebagian besar mencapai di bawah rata-rata. Maka diperlukan inovasi media pembelajaran untuk memberi pengalaman baru pada siswa dan meningkatkan konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran. Dalam permasalahan tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran. Multimedia interaktif sangat cocok untuk digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas belajar siswa saat proses pembelajaran dan bisa berdampak peningkatan pada hasil pembelajaran. Dalam hal ini multimedia yang layak praktis, efektif, dan menarik tentunya juga akan berlaku pada multimedia interaktif tematik yang akan dikembangkan.

Teknologi multimedia dapat memberikan dalam bidang pendidikan terutama pada media pembelajaran karena pada teknologi multimedia menggabungkan teks, grafik, animasi, audio dan video. Pada masa sekarang, guru harus memiliki keahlian dan kemahiran dalam menggunakan teknologi multimedia dalam proses belajar mengajar dan pembelajaran dengan tujuan meningkatkan mutu pengajaran dan pembelajaran. Salah satu kemajuan media yaitu multimedia model simulasi yang memberikan dampak perluasan pemahaman dan hasil belajar siswa akan lebih maksimal. Simulasi diartikan sebagai cara penyajian pengajaran dengan menggunakan situasi tiruan untuk menggambarkan situasi sebenarnya agar diperoleh pemahaman tentang hakikat suatu konsep, prinsip atau keterampilan tertentu. Pendapat lain mengemukakan bahwa model simulasi pada

dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang lebih konkrit melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana sebenarnya.

Pada penelitian Mahmudah (2020), dengan judul *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran 1 Subtema 1 kekayaan Sumber Energi di Indonesia Tema 9 Kelas 4 Sekolah Dasar*. Berdasarkan data hasil angket ahli media dan ahli materi, hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan skor 84% dengan kriteria sangat baik, hasil ahli media mendapatkan skor 96% dengan kriteria sangat baik, hasil respon guru mendapatkan skor 93% dengan kriteria sangat baik. Sehingga multimedia interaktif ini dikatakan layak digunakan sebagai sumber belajar tematik kelas IV tema 9 subtema 1.

Pada penelitian Marogi (2016), dengan judul *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Flash Model Simulasi Pada Materi Pengenalan Konsep Bilangan Bulat*. Penilaian kelayakan multimedia oleh para ahli menunjukkan bahwa 67,6% multimedia interaktif pengenalan konsep bilangan bulat layak digunakan untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Presentase tanggapan guru terhadap multimedia interaktif sebesar 75,04% dengan kriteria baik. Hasil dari respon siswa yaitu 86,9% para siswa memberi tanggapan baik.

Pada penelitian Kamilin (2021) dengan judul *Pengembangan Media Yanserdo (Kekayaan Sumber Energi di Indonesia) Model Tutorial Tema 9 Kelas IV Sekolah Dasar*. Model tutorial menyajikan materi pelajaran dan kemudian diakhir disajikan soal-soal latihan. Berdasarkan hasil perolehan nilai uji keefektifan model ini sangat efektif dalam penerapan pembelajaran karena dapat meningkatkan pengetahuan siswa, membantu siswa memahami materi yang sulit,

dan memberikan bantuan siswa agar dapat mencapai hasil belajar siswa yang maksimal.

Permasalahan yang ada memberika ide kepada peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang biasa dikenal dengan multimedia interaktif pembelajaran. Dengan menggunakan multimedia interaktif dapat mengatasi permasalahan dari keterbatasan ruang kelas, pengalaman materi yang lebvih benar dan efektif, serta akan membangkitkan dan memotivasi belajar siswa. Maka dari peneliti mengambil judul penelitian *“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Simulasi Pada Kleas IV Tema 7 Subtema 3 Di SD Negeri Kamal”*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan multimedia media interaktif berbasis simulasi pada tema 7 subtema 3 kelas IV SDN Kamal 2 yang ditinjau dari validasi ahli?
2. Bagaimanakah kemenarikan multimedia interaktif berbasis simulasi pada tema 7 subtema 3 kelas IV SDN Kamal 2 yang ditinjau dari angket respon guru dan siswa ?
3. Bagaimana keefektifan multimedia interaktif berbasis simulasi pada tema 7 subtema 3 kelas IV SDN Kamal 2 yang ditinjau dari hasil belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pengembangan multimedia interaktif berbasis simulasi adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis simulasi pada kelas IV tema 7 subtema 3 di SDN Kamal 2 yang valid ditinjau dari validasi ahli.
2. Untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis simulasi pada kelas IV tema 7 subtema 3 di SDN Kamal 2 yang menarik ditinjau dari respon siswa.
3. Untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis simulasi pada kelas IV tema 7 subtema 3 di SDN Kamal 2 yang efektif ditinjau dari lembar observasi aktivitas siswa, dan hasil tes belajar siswa.

D. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian pengembangan yaitu multimedia interaktif berbasis simulasi pada kelas IV tema 7 subtema 3 adalah:

1. Multimedia interaktif berbasis simulasi dikembangkan untuk mempermudah proses pembelajaran guru dalam menyampaikan materi gaya magnet kepada siswa.
2. Produk multimedia pembelajaran berupa aplikasi software yang dikemas dalam bentuk CD atau dapat disimpan dalam computer maupun handphone android sehingga membuat produk lebih fleksible untuk digunakan siswa, baik di sekolah maupun di rumah.

3. Produk multimedia interaktif dapat memenuhi kebutuhan siswa berdasarkan karakteristik setiap siswa dalam menerima informasi belajar secara audio, visual, dan audio-visual karena setiap pembahasan dilengkapi dengan contoh baik berupa tulisan, gambar, suara maupun bentuk video.
4. Multimedia interaktif dirancang menjadi tiga komponen, yaitu materi, simulasi dan evaluasi.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Adapun batasan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif ini hanya dapat digunakan pada kelas IV tema 7 subtema 3
2. Multimedia hanya terbatas pada materi IPA (gaya magnet) tema 7 dan Bahasa Indonesia subtema 3. Sehingga perlu penyesuaian apabila dipergunakan pada materi yang berbeda.
3. Subyek uji coba penelitian dan pengembangan ini terbatas pada siswa kelas IV UPTD SDN Kamal 2 Kecamatan Kamal Kabupaten Bangkalan.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan multimedia interaktif Tematik model simulasi sangat penting karena diharapkan dapat membantu dan memberikan manfaat bagi berbagai pihak sebagai berikut:

- 1). Manfaat Teoritis

Dapat memberikan informasi mengenai pengembangan media Multimedia Interaktif Tematik berbasis simulasi untuk meningkatkan keefektifan proses

pembelajaran dan siswa lebih cepat memahami konsep materi. Dengan multimedia interaktif dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan dapat mempengaruhi siswa lebih antusias dalam belajar.

2). Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Melalui penggunaan media multimedia interaktif suasana pembelajaran akan lebih efektif dan menyenangkan.

b. Bagi Guru

1. Memberikan informasi baru dan juga media baru bahwa multimedia interaktif sangat efektif dalam pembelajaran.
2. Mempermudah guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan

c. Bagi Sekolah.

1. Meningkatkan mutu pendidikan sekolah.
2. Memberikan inovasi baru tematik SD untuk meningkatkan keefektifan siswa dalam belajar.

G. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa. Peranan yang guru yang mengembangkan media tentu akan berbeda dengan guru yang tidak menggunakan media. Media segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat menyalurkan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa serta perhatian siswa sedemikian rupa,

sehingga proses pembelajaran berlangsung efektif dan efisien sesuai dengan yang diharapkan.

2. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan suatu konsep dan teknologi baru bidang teknologi baru bidang teknologi informasi, dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, animasi, dan video diastukan dalam computer untuk disimpan, diproses, dan disajikan baik secara linear maupun interaktif. Tujuan multimedia interaktif untuk membuat komunikasi semakin baik.

3. Tematik

Tematik suatu model pembelajaran yang memadukan beberapa materi pembelajaran dari berbagai standar kompetensi dan kompetensindasar dari beberapa mata pelajaran. Penerapan pembelajaran ini dapat dilakukan dengan tiga pendekatan yakni penentuan berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar, tema dan masalah yang dihadapi.

4. Model Simulasi

Simulasi diartikan sebagai cara penyajian pengajaran dengan menggunakan situasi tiruan untuk menggambarkan situasi sebenarnya agar diperoleh pemahaman tentang hakikat suatu konsep, prinsip atau keterampilan tertentu. Model simulasi pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang lebih konkrit melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana sebenarnya.