

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor penunjang bagi perkembangan manusia dalam suatu bangsa. Suatu bangsa yang dikatakan maju apabila bangsa tersebut memiliki sumber daya manusia yang berkualitas. Setiap manusia wajib melakukan pendidikan agar bangsa tersebut bisa maju dalam segi apapun terutama dalam bidang pendidikan. Undang-Undang Nomer 20 tahun 2003 menyatakan tentang sistem pendidikan nasional adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Sesuai dengan undang-undang tentang pendidikan nasional dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar dari yang awalnya tidak tahu menjadi tahu. Pendidikan juga tidak terlepas dari kegiatan belajar.

Kegiatan belajar melibatkan seorang pendidik dan peserta didik, sehingga dapat melakukan proses pembelajaran. Menurut Mujtahidin (2014:6) Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan dimana guru dapat mengajar dan siswa

dapat menerima materi pelajaran yang diajarkan oleh guru secara sistematis dan saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran terjadi apabila pendidik dan peserta didik berinteraksi atau saling bertukar informasi. Interaksi yang dilakukan guru dan siswa diharapkan dapat membuat siswa bisa memahami materi pelajaran, sehingga dapat menunjang keberhasilan tujuan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran merupakan ketercapaian proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik. Menurut Subiono (dalam Purwanto 2014:43) Tujuan pembelajaran dapat dimasukkan dalam salah satu dari tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Tujuan pembelajaran juga harus sesuai dengan karakteristik siswa. Menurut Piaget (dalam Mujtahidin, 2014:107) mengemukakan bahwa anak SD termasuk tahap operasional konkret yang memiliki karakteristik anak sudah bisa berfikir kualitas lebih mendalam. Sesuai dengan karakteristik dan perubahan-perubahan pada tujuan pembelajaran tersebut dapat didefinisikan sebagai hasil belajar.

Hasil belajar merupakan suatu pengalaman yang didapatkan dari proses pembelajaran baik kognitif, afektif dan psikomotor. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Rusman (2012:123) hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Melalui hasil belajar peserta didik diharapkan bisa melakukan perubahan dalam perilakunya dan bisa mendapatkan pengalaman pengetahuan yang didapatkan.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 22 September 2019 di kelas V SD Negeri 6 Gresik, bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang adanya inovasi sehingga pembelajaran kurang efektif. Guru hanya menggunakan papan tulis dan berpacu pada buku tema. Guru menggunakan metode ceramah dan menggunakan LCD (*Liquid Crystal Display*) proyektor untuk memutar video dalam proses pembelajaran. Hasil observasi juga diperkuat oleh pernyataan angket siswa yang disebarkan ke 32 siswa bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran, dari angket siswa yang disebarkan juga siswa juga tertarik dan menyukai proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Didukung dengan adanya hasil dari nilai UTS didapatkan 70% siswa masih mendapatkan nilai dibawah KKM. Dari hasil observasi juga kurangnya pemanfaatan sarana dan prasarana di sekolah. Sarana prasarana untuk menunjang pembelajaran antara lain dengan pemanfaatan komputer. Adanya pemanfaatan teknologi komputer bisa menunjang kualitas mutu pendidikan di sekolah tersebut. Melalui pemanfaatan komputer di sekolah dasar peserta didik diharapkan dapat lebih tertarik dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan komputer melalui multimedia ditujukan agar siswa lebih bisa memahami dengan menggunakan animasi-animasi yang menarik untuk

melakukan pembelajaran. Menurut Daryanto (2016:82) Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran menjadi suatu solusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas, dan menjadikan suatu alternative keterbatasan kesempatan mengajar yang dilaksanakan pendidik. Jika tidak adanya pengembangan multimedia interaktif, maka pembelajaran masih berlangsung akan tetapi pembelajaran tidak adanya peningkatan kualitas proses pembelajarannya.

Menurut Rusman (2012:140) pembelajaran berbasis multimedia adalah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggunakan link dan tool yang memungkinkan pemakaian untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Multimedia interaktif merupakan teknologi yang mengoptimalkan peran komputer sebagai media yang menampilkan teks, suara, video, animasi dalam sebuah tampilan menarik yang bisa berinteraksi atau timbal balik antara siswa dengan media pembelajaran. Adanya multimedia dalam proses pembelajaran pada saat ini bisa memebrika ketertarikan siswa dalam melakukan proses pembelajaran sehingga hasil belajar dapat meningkat. Menurut Munir (2015:114-115) multimedia interaktif dapat diartikan sebagai aplikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyalurkan pengetahuan dan proses belajar terjadi sesuai dengan tujuan. Penggunaan multimedia interaktif diharapkan dapat menunjang proses

pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif diharapkan bisa menyalurkan informasi tentang materi siklus air. Proses terjadinya siklus air membutuhkan waktu yang tidak singkat dan siswa memerlukan contoh yang konkrit sehingga siswa tidak membayangkan proses siklus air. Oleh karena itu, penerapan multimedia interaktif menjadi solusi dalam melakukan proses pembelajaran mengenai materi siklus air.

Penelitian ini akan mengembangkan multimedia interaktif berbasis *unity*, dengan menggunakan *unity* untuk mengubah gambar, animasi, suara, input dalam membuat suatu media pembelajaran yang menarik berupa game. *Unity* diharapkan dapat lebih menarik siswa untuk proses pembelajaran. Multimedia interaktif diharapkan dapat menunjang fasilitas dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar.

Penelitian pengembangan multimedia interaktif telah dilakukan peneliti sebelumnya oleh Hana (2016:53) terhadap penggunaan multimedia interaktif diungkapkan bahwa “pada uji coba perseorangan diperoleh skor sebesar 3,93 (kategori baik), uji coba kelompok kecil di peroleh skor sebesar 4,53 (sangat baik), dan uji coba lapangan sebesar 4,72 (kategori sangat baik), berdasarkan hasil uji coba lapangan yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif termasuk dalam kategori sangat baik”. Selain itu, Rozie (2013:413) mengungkapkan hasil penelitiannya bahwa “Dari hasil analisis data bahwa pengembangan media video

pembelajaran daur air untuk siswa kelas V SD Negri Bintoro 02 Jember dapat meningkatkan proses serta hasil belajar IPA, serta media pembelajaran video daur air dapat dikategorikan sangat layak dari segi kelayakan, keefektifan”. Septi (2016) mengungkapkan hasil penelitiannya bahwa “media diorama daur air termasuk dalam kategori baik (3,88). Berdasarkan penilaian ahli materi, media diorama daur air termasuk dalam kategori sangat baik (4,21). Berdasarkan hasil uji coba, media daur air termasuk dalam kategori sangat baik (4,17) dan berdasarkan hasil uji coba lapangan, media diorama daur air termasuk dalam kategori sangat baik. Dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran diorama daur air layak digunakan untuk mengajarkan materi daur air pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri Seyegan. Pemahaman siswa terhadap materi daur air dilihat dari aspek kognitif memperoleh rata-rata 76,7. Secara keseluruhan siswa kelas V SD Negeri Seyegan telah mencapai ketuntasan belajar”.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlunya pengembangan multimedia interaktif untuk mengatasi permasalahan yang ada di sekolah, sehingga peneliti melakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif SIAR (Siklus Air) pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 1 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 6 Gresik”.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun kelayakan penelitian pengembangan multimedia interaktif SIAR (Siklus Air) dapat ditinjau dari tujuan penelitian sebagai berikut.

- 1) Mengetahui kevalidan pengembangan multimedia interaktif SIAR (Siklus Air) yang ditinjau dari hasil validasi ahli;
- 2) Mengetahui keefektifan pengembangan multimedia interaktif SIAR (Siklus Air) yang ditinjau dari tes hasil belajar, aktivitas guru, dan aktivitas siswa.
- 3) Mengetahui kemenarik pengembangan multimedia interaktif SIAR (Siklus Air) yang ditinjau dari respon siswa;

1.3 Spesifikais Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Multimedia interaktif ini pengoperasiannya menggunakan komputer;
- 2) Multimedia interaktif ini menggunakan *unity*;
- 3) Multimedia interaktif ini dikemas dalam bentuk CD;
- 4) Multimedia interaktif ini menggunakan kombinasi video, teks, animasi, simulasi dan audio;
- 5) Multimedia interaktif ini terdapat materi simulasi siklus air;

- 6) Multimedia interaktif menggunakan tampilan yang menarik dengan animasi yang sesuai dengan tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 1 manusia dan lingkungan;
- 7) Multimedia interaktif menggunakan 2 quiz.

1.4 Manfaat Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan sebagai upaya untuk memecahkan masalah dan memberikan inovasi baru pada media pembelajaran tematik khususnya pada materi IPA agar menarik minat belajar siswa, dan pemahaman materi dalam proses pembelajaran. Penjelasan lain mengenai pentingnya penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut.

- 1) Bagi peserta didik, sebagai sara alat bantu dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan rasa ingin tau dan semangat peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran, serta dapat memberikan pengalaman baru dalam proses pembelajaran dan dapat mengetahui peningkatan hasil belajar peseta didik;
- 2) Bagi guru, sebagai alat bantu memberikan masukan dalam upaya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, menambah wawasan guru alternative dari media pembelajaran yang bermanfaat untuk mendukung proses pembelajaran;

- 3) Bagi sekolah, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang dikembangkan sekolah sehingga lebih menunjang dari segi sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Pada penelitian ini, asumsi yang digunakan sebagai anggapan dasar yakni suatu yang diakui kebenarannya yang dianggap benar tanpa dibuktikan kebenarannya oleh peneliti (Sugiyono, 2012:82). Asumsi adalah pernyataan yang diterima kebenarannya tanpa pembuktian. Penelitian ini asumsi yang dapat di kemukakan sebagai berikut.

- 1) Pengembangan multimedia interaktif SIAR (siklus air) menjadi salah satu alternative untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran IPA;

Pada saat melakukan pengembangan produk ini memiliki beberapa batasan sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran ini terbatas pada kurikulum 2013 tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 1 manusia dan lingkaran dan pembelajaran 1, dan 2;
- 2) Subyek uji coba penelitian dan pengembangan ini terbatas pada siswa kelas V SD Negeri 6 Gresik.
- 3) Penelitian dan pengembangan terbatas pada tema 8 subtema 1.

- 4) Penelitian ini hanya sampai pada tahap uji coba kelompok kecil dikarenakan adanya pandemi virus covid-19.

1.6 Definisi Oprasional

Definisi oprasional penelitian bertujuan untuk menjelaskan yang sedang di teliti. Definisi oprasional merupakan definisi konseptual yang merupakan pernyataan sebagai suatu upaya menghindari kesalahfahaman pengertian dalam pengembangan media ini, maka perlu adanya penjelasan definisi oprasional, yang perlu di jelaskan didalam pengembangan ini sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran merupakan sarana pendukung dalam proses pembelajaran yang dapat menyampaikan informasi sehingga membantu keberhasilan dalam proses belajar;
- 2) Multimedia interaktif merupakan teknologi yang mengoptimalkan peran komputer sebagai media dengan menampilkan teks, suara, video, animasi dalam sebuah tampilan yang menarik dan dapat berinteraksi;
- 3) Hasil belajar merupakan suatu pengalaman yang diperoleh peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran yang ditinjau dari ranah kognitif;
- 4) Siklus air ini merupakan materi yang diterapkan melalui sebuah aplikasi yang menggabungkan teks, audio, video, dan animasi agar peserta didik bisa memahami materi dan menambah pengetahuan yang lebih. Komponen media pembelajran ini terdidi dari pembelajaran yang menjelaskan materi siklus air;

- 5) Tema 8 lingkungan sahabat kita, subtema 1 manusia dan lingkungan, materi kelas V semester 2 Kd: 3.8 menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup. 4.8 membuat karya skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber.