

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi yang terjadi 2 arah, dimana komunikasi tersebut dilakukan oleh guru sebagai pendidik dan belajar yang dilakukan oleh peserta didik/siswa (Sagala, 2013:61). Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai interaksi dimana pengajar dapat memberikan pelajaran kepada siswa yang direncanakan, dilaksanakan, dievaluasi secara sistematis agar siswa bisa mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Komalasari, 2010:3). Pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa. Pada proses pembelajaran bantuan guru diberikan kepada peserta didik agar peserta didik mendapatkan ilmu dan pengetahuan. Sehingga pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai sebuah proses dimana peserta didik dibantu untuk dapat belajar dengan baik.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang memuat beberapa pelajaran yang dijadikan satu dalam tema-tema (Prastowo, 2013:126). Pembelajaran tematik berangkat dari satu tema tertentu yang kemudian dijabarkan dari berbagai aspek dari beberapa mata pelajaran yang sudah biasa diajarkan di sekolah. Proses pembelajaran pada pembelajaran tematik menekankan pada keterlibatan siswa secara aktif dan menyenangkan.

Pembelajaran tematik juga diartikan sebagai sebuah kegiatan yang mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran menjadi satu tema. Pembelajaran tematik adalah usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema (Sutirjo dan Sri, 2006: 6). Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata

pelajaran yang disatukan menjadi tema. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar yang disertai dengan melakukan suatu hal. Sehingga guru perlu merancang pengalaman belajar yang lebih menarik.

Media yang digunakan pada pembelajaran tematik dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran yang digunakan sebaiknya media yang interaktif, dimana pembelajaran sendiri merupakan interaksi yang dilakukan oleh peserta didik. Media yang digunakan bisa diperoleh dari mana saja, salah satunya dari perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi menjadi tantangan tersendiri dalam pembelajaran.

Perkembangan teknologi dan komunikasi saat ini semakin berkembang pesat, saat ini media pembelajaran sudah dihadirkan dari adanya teknologi. Dalam bukunya Daryanto (2014:19) mengungkapkan bahwa saat ini IT harus dapat dikuasai oleh siswa baik dengan bantuan guru atau siapapun yang lebih memahami IT, sebab penggunaan media dengan dukungan komputer atau tidak menggunakan komputer, siswa akan tetap harus menghadapi tantangan dalam hidupnya sebagai pengguna komputer. Pernyataan ini menunjukkan bahwa betapa pentingnya penguasaan komputer sebagai wujud dari berkembangnya teknologi. Dalam pendidikan, perkembangan teknologi harusnya bisa dimanfaatkan, khususnya komputer. Salah satu contoh dari perkembangan teknologi ialah pembelajaran interaktif yang berbasis komputer yang memiliki nilai lebih jika dibandingkan dengan bahan cetak biasa. Salah satunya adalah multimedia interaktif. Munir (2012:110) mengatakan bahwa multimedia interaktif adalah suatu tampilan dari beberapa media yang dirancang agar tampilannya dapat memenuhi fungsi untuk menyampaikan pesan kepada penggunanya secara interaktif.

Menurut Deni Darmawan (2012:55) ketika menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran akan mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi

karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan yang berupa teks, gambar, video, suara, dan animasi. Pernyataan ini menunjukkan bahwa siswa senang dalam proses pembelajaran ketika menggunakan multimedia interaktif karena dinilai multimedia interaktif memberikan tampilan yang menarik dan menyenangkan. Gabungan antara teks, video, gambar, *audio* dan animasi dalam multimedia interaktif dapat menambah semangat siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keingintahuan siswa dalam materi yang disajikan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 8 Februari 2021 di SDN Banyuajuh 2 Kamal ketika pembelajaran berlangsung pada kelas IV, peneliti mendapatkan hasil bahwa guru ketika melaksanakan pembelajaran, guru tidak banyak media yang digunakan dalam pembelajaran, tetapi guru memanfaatkan youtube yang digunakan dalam pembelajaran. Hal ini membuat guru sedikit kesulitan dalam menyampaikan materi secara mendalam.. Sehingga membuat siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, ditambah jaringan internet yang terkadang tidak stabil.

Berdasarkan dari yang didapat oleh peneliti setelah melakukan wawancara dengan Bapak Fredy sebagai wali kelas IV SDN Banyuajuh 2 Kamal pada tanggal 16 Februari 2021 mendapatkan hasil bahwa jumlah siswa ada 17 siswa. Pada saat pembelajaran Pak Fredy mengatakan bahwa sulit dalam membuat media, terutama media-media yang berbasis IT yang bisa digunakan dalam pembelajaran, sehingga pemanfaatan media sebatas video *youtube*. Hal tersebut dilakukan karena siswa akan lebih tertarik pada video/animasi dalam pembelajaran. Permasalahan selanjutnya yang dialami guru ialah kesulitan dalam menyampaikan materi secara mendalam, memang tidak mudah untuk menyampaikan materi yang banyak dengan keterbatasan alokasi waktu serta kurangnya media pembelajaran. Pak Fredy mengatakan bahwa dari 17 siswa

kelas IV yang sudah memiliki *Handphone* sendiri ada 16 siswa, sedangkan 1 siswa *Handphonenya* masih jadi satu dengan orang tua. Artinya ketika pembelajaran daring siswa tidak kesulitan dalam mengoperasikan *handphone*.

Selain dari hasil yang didapat oleh peneliti dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan wali kelas IV SDN Banyuajuh 2 Kamal, peneliti juga mendapatkan data dari hasil angket kebutuhan siswa yang sudah diisi oleh 17 siswa kelas IV SDN Banyuajuh 2 Kamal. Hasil angket kebutuhan siswa menunjukkan sebanyak 100% siswa akan lebih senang jika dalam penyampaian materi dapat menampilkan gambar/video serta dikombinasikan dengan animasi dan audio. Penggunaan *handphone* dalam pembelajaran tidak terlalu mendapat masalah karena 94% siswa sudah memiliki *handphone* sendiri.

Berdasarkan permasalahan diatas yang ditemukan oleh peneliti, dan mengacu pada beberapa data yang ditemukan maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran untuk menunjang keberhasilan dalam kegiatan proses belajar mengajar dikelas IV. Solusi yang kemudian peneliti tawarkan dalam hal ini yaitu mengembangkan multimedia interaktif berbasis *android* pada pembelajaran tematik tema 7 subtema 1 kelas IV dengan adanya multimedia interaktif ini maka materi yang tersaji akan menarik dan dapat membuat siswa mejadi lebih aktif serta meningkatkan kemandirian siswa dalam proses pembelajaran.

Sehingga penelitian yang dilakukan peneliti ini juga didukung oleh beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, adapun beberapa penelitian yang terdahulu adalah sebagai berikut; (1). Penelitian pengembangan dengan menggunakan multimedia interaktif telah dilakukan peneliti sebelumnya oleh Ulfa (2020). Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran tematik berbasis *android*. Hasil penelitian ini dari validasi ahli

bahasa, ahli media dan ahli materi masuk kriteria sangat layak. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada media yang dikembangkan berbasis *android*.

Penelitian pengembangan (2) yang relevan yaitu dilakukan oleh Dwi Ajeng Kartini (2020). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kemenarikan dan keefektifan media multimedia interaktif siklus hidup hewan untuk kelas IV. Hasil penelitian dan pengembangan ini dinilai sangat valid oleh validasi ahli. Kemudian uji coba kemenarikan dari media ini dapat dikatakan sangat menarik. Keefektifan media pada penelitian ini diperoleh hasil yang sangat efektif dilihat dari hasil belajar siswa. Dengan hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa media multimedia interaktif siklus hidup hewan ini menunjukkan kriteria yang sangat valid, sangat menarik dan sangat efektif sehingga media ini dapat digunakan dalam pembelajaran untuk kelas IV. Persamaan dengan penelitian ini yaitu pada media yang dikembangkan serta tujuan penelitian.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas , maka peneliti dapat merumuskan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif berbasis *android* pada tema 7 subtema 1 kelas 4 SDN Banyuajuh 2 yang valid ditinjau dari validasai ahli ?
2. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif berbasis *android* pada tema 7 subtema 1 kelas 4 SDN Banyuajuh 2 yang menarik dilihat dari angket respon peserta didik ?

3. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif berbasis *android* pada tema 7 subtema 1 kelas 4 SDN Banyuajuh 2 yang efektif dari hasil belajar dan lembar observasi aktivitas guru dan siswa ?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka, peneliti dapat merumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *android* pada tema 7 subtema 1 kelas 4 SDN Banyuajuh 2 yang valid ditinjau dari validasi ahli
2. Untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *android* pada tema 7 subtema 1 kelas 4 SDN Banyuajuh 2 yang menarik dilihat dari angket respon siswa.
3. Untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *android* pada tema 7 subtema 1 kelas 4 SDN Banyuajuh 2 yang efektif dari hasil belajar dan lembar observasi aktivitas guru dan siswa.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk multimedia interaktif yang di harapkan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Produk multimedia interaktif berupa aplikasi *software* yang di kemas dalam bentuk *software* sehingga produk akan lebih *fleksibel* untuk di gunakan siswa, baik di rumah maupun di sekolah.
2. Multimedia interaktif dalam pembelajaran tematik ini menyajikan sebuah isi program pembelajaran yang dirancang berdasarkan materi tematik dan karakteristik pembelajaran tematik yaitu aktif, menarik dan menyenangkan. Multimedia interaktif juga dapat

memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk dapat memilih materi yang ingin dipelajari dulu.

3. Multimedia interaktif ini dilengkapi dengan soal-soal latihan sehingga siswa dapat mengevaluasi materi yang telah dipelajarinya.
4. Komponen yang akan disajikan dalam media ini diantaranya adalah :
 - a. Dari segi layar pembuka, berisi judul tema.
 - b. Dari segi tampilan menu terdapat:
 - 1) Petunjuk media
 - 2) Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator serta Tujuan Pembelajaran
 - 3) Materi yang berisi video
 - 4) Evaluasi berisi soal soal latihan
 - 5) Profil Pengembang
5. Spesifikasi minimal *handphone* yang diperlukan untuk dapat menjalankan aplikasi multimedia interaktif dengan baik antara lain :
 - a. *Handphone* dengan sistem operasi *android*
 - b. *RAM (Random Acces Memory)* minimal 512 MB
 - c. *ROM (Read Only Memory)* minimal 8 GB
 - d. Versi *andorid* minimal 4.3(*Jelly Bean*)

E. Batasan Penelitian dan Pengembangan

Adapun keterbatasan penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut:

- a. Multimedia interaktif hanya dinilai oleh pendidik yang ada di SD Negeri Banyuajuh 2
Kamal

- b. Multimedia interaktif dikembangkan terbatas pada Tema 7 Subtema 1.
- c. Uji coba pengembangan hanya dibatasi pada siswa kelas IV SDN Banyuajuh 2 Kamal.
- d. Uji coba hanya dilaksanakan sampai tahap uji coba terbatas dengan jumlah 6 siswa

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Android* Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas IV SDN Banyuajuh 2 adalah:

1. Bagi sekolah

Dapat menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dalam pembelajaran tematik dengan mengoptimalkan sarana dan prasarana yang terdapat di sekolah dan juga sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar setiap siswa, sehingga dapat digunakan secara maksimal.

2. Bagi guru

Multimedia interaktif ini diharapkan dapat memberikan alternatif penyampaian pesan pembelajaran kepada siswa dengan menggunakan teknologi sehingga mudah dan efektif dalam penggunaannya pada kegiatan pembelajaran.

3. Bagi siswa

Mampu membantu siswa dalam memperoleh alternatif sumber belajar disamping buku, dan media lain yang terkadang masih sulit diterapkan oleh siswa dan sebagai sumber belajar baru untuk memberikan motivasi dalam kegiatan belajar.

4. Bagi pengembang

Dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengasah dan mendalami keterampilan dalam menciptakan sebuah pengembangan yang baru dan dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam penyusunan sumber belajar yang inovatif.

G. Definisi Istilah

Istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan multimedia interaktif ini adalah sebagai berikut:

- a. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang digunakan saat ini di pendidikan Indonesia, kurikulum ini berorientasi pada peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap, keterampilan dan pengetahuan yang terjadi.
- b. Pembelajaran Tematik memiliki karakteristik yang berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung kepada siswa, tidak begitu jelasnya pemisahan mata pelajarannya, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran., bersifat fleksibel, hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat, dan kebutuhan siswa
- c. Multimedia interaktif berbasis *android* adalah produk yang dihasilkan melalui tahapan diantaranya perencanaan, produksi, evaluasi, dan produksi akhir yang kemudiannya produknya dikemas dalam bentuk aplikasi berbasis *android*. Produk dikembangkan dengan menggunakan beberapa software yang terdapat pada komputer dengan mengkombinasikan beberapa unsur seperti teks, gambar, animasi, *audio*, dan video yang digunakan untuk menyusun materi yang akan interaktif.