

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kewajiban yang begitu penting bagi setiap warga negara untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi diri serta ilmu pengetahuan. Pendidikan bertujuan antara lain untuk mencerdaskan kehidupan bangsa agar Sumber Daya Manusia (SDM) kedepannya menjadi semakin berkualitas. Seperti yang terdapat dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran supaya siswa dapat aktif mengembangkan pola pikir dirinya untuk memiliki kekuatan nilai religius, mengontrol diri, jati diri, etika, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pada Standar Nasional Pendidikan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 terdapat standar proses yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai kompetensi lulusan. Standar proses tersebut terdapat pada Peraturan Pemerintah Tentang Standar Nasional Pendidikan dalam BAB II Lingkup Standar Nasional Pendidikan, bagian keempat standar proses Pasal 10 yang menyatakan bahwa standar proses merupakan kriteria minimal proses pembelajaran berdasarkan jalur, jenjang, dan jenis pendidikan untuk mencapai standar kompetensi lulusan. Standar proses sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian proses pembelajaran agar terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi ketercapaian tujuan pendidikan antara lain, pendidik, peserta didik, lingkungan, dan perangkat pembelajaran. Berhasil tidaknya suatu pencapaian tujuan pendidikan itu sangat bergantung sekali pada bagaimana proses belajar-mengajar yang di alami oleh masing-masing individu. Pendidik adalah sebagai pelaku reformasi harus bisa mensiasati dan membangun kultur belajar peserta didik, dengan cara *learning to know*, *learning to do*, *learning to be*, dan *learning to live together*. Kegiatan pembelajaran yang bermutu untuk dapat mencapai hasil dari proses pembelajaran dan agar materi pembelajaran dapat ditangkap dan diterima oleh peserta didik dengan jelas dan mudah dipahami, sehingga diperlukan penjelasan dengan alat bantu yang disebut media pembelajaran.

Kata “media” berasal dari bahasa latin yaitu “medius” yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”, dengan demikian media merupakan alat yang menyampaikan atau yang mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian media adalah alat atau bahan yang dapat digunakan untuk menjelaskan pesan-pesan dalam komunikasi atau interaksi dalam proses hubungan dari orang satu dengan orang lain. Jadi dapat disimpulkan bahwa media adalah teknologi komunikasi yang memegang peranan penting dalam membantu tercapainya proses belajar mengajar. Kegiatan pembelajaran sekarang banyak yang beralih menggunakan media dibandingkan dengan menggunakan sistem ceramah. Bahkan di negara-negara maju, media ini dikhawatirkan menggeser fungsi dari guru. Namun perlu diingat bahwa peranan media tidak dapat terlihat bila penerapannya tidak sejalan dengan isi dari tujuan

pembelajaran yang ingin dicapai. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran harus dijadikan sebagai tolak ukur dalam penggunaan media.

Dalam perkembangan media selalu mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang paling tua yang masih dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran adalah percetakan. Kemudian lahir teknologi audio-visual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran. Teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi mikroprosesor yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif (Arsyad, 2013 : 31). Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu : 1) media hasil teknologi cetak, 2) media hasil teknologi audio-visual, 3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan 4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Berdasarkan survei di lapangan menunjukkan kebanyakan sekolah dasar yang masih menggunakan media pembelajaran sederhana berupa kertas karton yang ditemplei dengan gambar-gambar sebagai media pembantu proses pembelajaran. Media pembelajaran yang sederhana dan monoton tersebut akan menimbulkan kejenuhan dan kurang bisa memahami materi pembelajaran, hal ini akan membuat peserta didik tidak termotivasi untuk belajar. Seperti yang terlihat dari hasil observasi dan pengamatan yang dilakukan pada tanggal 4 Januari 2021 pada saat pembelajaran Tematik tema 6 cita-citaku subtema 1 pembelajaran 1 kelas IV SD Muhammadiyah Melirang Gresik. Dapat diketahui bahwa sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran tematik yaitu buku pegangan siswa yaitu berupa buku tematik yang dimiliki oleh setiap siswa dan buku pedoman tematik untuk guru. Proses pembelajaran dikelas guru juga kurang

mengaplikasikan materi pelajaran dengan media yang ada di lingkungan kelas, sehingga peserta didik sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru. Namun tidak semua materi bisa dijelaskan dengan memanfaatkan media yang ada di lingkungan kelas, apalagi hanya menggunakan buku pegangan siswa dan buku pedoman guru. Seperti materi siklus hidup makhluk hidup yang terdapat pada pembelajaran 1 di tema 6 subtema 1, guru merasa kesulitan dalam menjelaskan proses siklus hidup hewan dengan memanfaatkan media yang ada di lingkungan kelas sehingga peserta didik sulit untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Kreativitas guru dalam menyampaikan materi pelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Muhammadiyah Melirang, beliau menyampaikan bahwa pembelajaran yang beliau ajarkan masih berpedoman pada buku guru dan buku siswa dan jarang sekali beliau menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang proses pembelajaran, walaupun menggunakan media beliau masih menggunakan media yang masih sangat sederhana yakni menggunakan media gambar. Kurang kreativitasnya guru dalam menyampaikan materi pembelajaran membuat kebanyakan peserta didik kurang antusias ketika mengikuti proses pembelajaran. Dampaknya banyak peserta didik menjadi bosan dan sering hilang konsentrasi. Selain itu hasil belajar peserta didik yang diperoleh banyak yang dibawah rata-rata atau di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan oleh sekolah yaitu 70.

Berdasarkan hasil paparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran yang ada di SD Muhammadiyah Melirang Gresik. Permasalahannya antara lain yaitu belum

tersedianya beragam media pembelajaran untuk penunjang pembelajaran tematik, tidak semua materi bisa dijelaskan dengan memanfaatkan media yang ada di lingkungan kelas, guru merasa kesulitan dalam menjelaskan siklus hidup hewan, dan belum tersedianya multimedia interaktif untuk pembelajaran tematik di SD Muhammadiyah Melirang Gresik. Dengan penggunaan media ataupun multimedia interaktif yang menarik dan berkesan dengan didukung oleh situasi pembelajaran yang menyenangkan dan kondusif akan mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik sehingga nantinya peserta didik mampu memahami materi yang dipelajari dan tujuan pembelajaran akan tercapai. Multimedia interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sangat mendukung dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi diperlukan adanya suatu pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, dan tingkat kedalaman materi tersebut. Pada tema 6 cita-citaku sub tema 1 pembelajaran 1 untuk kelas IV SD peneliti mengembangkan multimedia interaktif berbasis *simulation based computer* yang dirasa tepat digunakan dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran berdasarkan kemampuan peserta didik kelas IV. Multimedia interaktif berbasis *simulation based computer* yang dapat mendukung dan menunjang proses belajar mengajar, membuat peserta didik tidak akan bosan dalam proses belajar mengajar. Dari permasalahan tersebut maka harus dicari solusi penyelesaian masalah dengan mengembangkan suatu media pembelajaran interaktif berbasis *simulation based computer* untuk peserta didik. Menurut Daryanto (2016:13) peserta didik akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit daripada yang abstrak. Berkaitan

dengan hubungan konkrit-abstrak dan kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran.

Penelitian mengenai pengembangan multimedia interaktif berbasis *simulation based computer* sudah pernah dilakukan sebelumnya. Salah satu penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Priyo Dwi Prayogo tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa multimedia interaktif yang layak untuk pembelajaran tematik tema 2 “Selalu Berhemat Energi” subtema “Macam-macam Sumber Energi” bagi siswa kelas IV SD Muhammadiyah Condongcatur.

Selain itu diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Kuncahyono, Sudarmiatin (2018) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Indahnya Negriku Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa produk multimedia interaktif dinyatakan valid. Hasil uji coba lapangan 87,15% sesuai dengan kriteria kepraktisan. Kemenarikan memperoleh hasil 92,6% (menarik). Berdasarkan uji t berpasangan, multimedia interaktif tematik indahnya negriku efektif digunakan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang dan paparan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Simulation Based Computer* Pada Tema 6 Cita-Citaku Kelas IV SD”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah “Bagaimana mengembangkan multimedia

interaktif berbasis *simulation based computer* yang layak untuk pembelajaran tematik pada tema 6 cita-citaku sub tema 1 pembelajaran 1 untuk kelas IV SD?”.

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa multimedia interaktif berbasis *simulation based computer* yang layak (valid, efektif, dan menarik) untuk pembelajaran tematik tema 6 cita-citaku subtema 1 pembelajaran 1 untuk siswa kelas IV SD Muhammadiyah Melirang Gresik.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan pada pengembangan multimedia interaktif berbasis *Simulation Based Computer* adalah sebagai berikut.

1. Produk multimedia interaktif berupa aplikasi *Software* yang dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disk*) atau dapat disimpan dalam *flashdisk* sehingga produk lebih fleksibel untuk digunakan siswa, baik di sekolah maupun di rumah.
2. Produk yang dikembangkan berupa program multimedia interaktif yang berisi Kompetensi Inti (KI) serta Kompetensi Dasar (KD), tujuan, petunjuk, materi, mini game simulasi, dan profil pengembang.
3. Multimedia interaktif ini berfungsi sebagai media alternatif sumber belajar tematik untuk siswa kelas IV SD, khususnya materi puisi dan siklus hidup makhluk hidup yang terdapat pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1. Sehingga isi program pembelajaran dirancang berdasarkan materi tematik dan karakteristik bahan ajar tematik yaitu aktif, menarik atau menyenangkan,

holistic, autentic (memberikan pengalaman langsung). Multimedia interaktif dapat memberikan kebebasan bagi siswa untuk memilih materi mana yang akan dipelajari terlebih dahulu.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini difokuskan pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Melirang Gresik untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan mudah tercapai secara maksimal dengan adanya multimedia interaktif berbasis *simulation based computer*. Di dalam penelitian ini membahas mengenai materi puisi dan siklus hidup makhluk hidup yang terdapat pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 muatan pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPA dengan Kompetensi Dasar (KD) sebagai berikut.

Tabel 1.1 KD Pada Pembelajaran 1 Tema 6 Subtema 1 Kelas IV

Bahasa Indonesia	IPA
3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.	3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.
4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.	4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini dilakukan sebagai upaya memberikan perbaikan dan inovasi baru pada media pembelajaran agar menarik motivasi minat belajar peserta didik, pemahaman konsep materi, dan keefektifan dalam proses pembelajaran. Pengembangan ini juga perlu dilakukan melihat dari media di

sekolah yang masih sederhana dan kurang dalam pemanfaatan sebuah media. Penjelasan lain mengenai manfaat penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis *simulation based computer* adalah sebagai berikut.

Bagi Guru

1. Memberikan wawasan kepada guru untuk mengemangkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif agar pembelajran lebih menarik dan tujuan pembelajaran tercapai.
2. Mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran karena dengan media yang menarik, siswa akan mengamati secara langsung materi pembelajaran yang sedang dipelajari.
3. Menumbuhkan sikap kreatif untuk membuat sebuah media pembelajaran.

Bagi Siswa

1. Memudahkan siswa untuk memahami sebuah materi pembelajaran.
2. Mengurangi rasa jenuh dan bosan siswa saat pembelajaran berlangsung ketika guru menjelaskan sebuah materi pembelajaran.
3. Membantu siswa untuk lebih aktif lagi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Bagi Sekolah

1. Dapat dijadikan pertimbangan atau pijakan bagi lembaga sekolah sekaligus sebagai kerangka acuan dalam mengembangkan hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran yang berorientasi pada pemahaman konsep materi pada siswa.

Bagi Peneliti

1. Memberikan wawasan tentang bagaimana pembelajaran di sekolah.

2. Memberikan pengalaman yang sangat berharga karena bisa mengimplementasikan multimedia interaktif berbasis *simulation based computer* dikelas secara langsung.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah dalam penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis *simulation based computer* adalah sebagai berikut.

1. Multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang sudah dilengkapi dengan alat pengontrol yang bisa di operasikan oleh para penggunanya/user, dimana pengguna tersebut sudah bisa memilih apa yang ingin dilakukannya untuk menuju ke proses selanjutnya.
2. Model simulasi merupakan salah satu model pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkrit melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana sebenarnya.
3. Tema 6 cita-citaku sub tema 1 pembelajaran 1 adalah materi belajar untuk kelas IV sekolah dasar pada semester genap.