

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses kegiatan pembelajaran dengan tujuan agar peserta didik memiliki pemahaman tentang pengetahuan mengenai sesuatu yang dipelajarinya, dapat berpikir dengan kritis, dan dapat menjadi pribadi yang unggul dari sebelumnya. Salah satu jenjang pendidikan formal yang paling dasar yaitu sekolah dasar (SD) dengan usia antara 7 sampai dengan 13 tahun atau mulai dari siswa kelas 1 sampai dengan kelas 6. Garis Besar Program Pengajaran (GBPP) telah mengatur materi dan pokok bahasan tersendiri yang digunakan di sekolah dasar. Pendidikan sekolah dasar ini dikembangkan berdasarkan dengan satuan pendidikan, sosial budaya, dan karakteristik daerah masyarakat setempat bagi siswa.

Pendidikan di sekolah dasar juga mempunyai tujuan yaitu untuk mencerdaskan dan mencetak kehidupan bangsa yang bertakwa, terampil, kreatif, cinta dan bangga terhadap bangsa dan negara, berbudi pekerti yang sopan dan santun serta mampu menyelesaikan permasalahan di lingkungan sekitarnya. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha terencana yang tertuang dalam tujuan pendidikan nasional dan pendidikan sekolah dasar yaitu untuk mewujudkan suasana belajar mengajar yang aktif dan kondusif agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya. Potensi tersebut dapat dikembangkan melalui kecerdasan, akhlak mulia, kekuatan spiritual keagamaan,

pengendalian diri, serta keterampilan yang diperlukan bangsa, negara, masyarakat maupun dirinya.

Tujuan pendidikan nasional dan tujuan pendidikan di Sekolah Dasar dapat terwujud dengan diperlukannya kerjasama antar komponen yang terlibat dalam pendidikan, karena diantaranya terdapat keterkaitan dan hubungan antar komponen. Tujuan tersebut dapat tercapai dipengaruhi oleh beberapa faktor yang meliputi pendidik, peserta didik, perencanaan pembelajaran, dan lingkungan pendidikan. Hal ini berkaitan erat dengan penggunaan kurikulum saat ini yang telah ditetapkan oleh pemerintah sebagai perubahan dari kurikulum sebelumnya. Pada tahun ajaran 2013/2014 telah ditetapkan pembaharuan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi Kurikulum 2013 (Prastowo, 2013:217).

Kurikulum 2013 menekankan pada pendidikan karakter serta menggunakan pendekatan saintifik dengan menggunakan model pembelajaran secara terintegrasi. Selain itu, pola pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat pada siswa. Siswa dituntut untuk aktif dalam mencari informasi secara mandiri berdasarkan hasil interaksi dengan lingkungan sekolah maupun lingkungan luar. Konsep lingkungan meliputi tempat belajar, metode, media, sistem penilaian, serta sarana dan prasarana untuk mengemas pembelajaran sehingga memudahkan siswa dalam belajar.

Kegiatan belajar merupakan proses pendidikan di sekolah dengan adanya komunikasi dua arah antara guru dan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan. Apabila penyajian materi disajikan dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan melibatkan siswa secara aktif tentunya berpengaruh positif terhadap keberhasilan pembelajaran. Hal ini menunjukkan

bahwa berhasil tidaknya suatu pencapaian tujuan pendidikan tergantung pada bagaimana proses belajar-mengajar yang dialami oleh setiap individu. Lembaga pendidikan sekolah dalam membangun dan memperjelas proses pendidikan yang berkualitas harus melaksanakan proses kegiatan pembelajaran yang baik dan bermutu untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa. Sekolah dapat memberikan sumber belajar yang mudah ditangkap dan diterima oleh peserta didik dan diperlukan penjelasan dengan alat bantu yang disebut dengan media pembelajaran.

Media merupakan pengantar atau penyalur pesan/informasi dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2013:3). Sedangkan menurut kamus Besar Bahasa Indonesia (2002), pengertian media adalah suatu alat atau bahan yang digunakan dalam komunikasi atau interaksi agar pesan dan informasi yang disampaikan oleh satu orang dengan yang lain dapat tersampaikan dengan jelas. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu teknologi komunikasi yang dapat membantu tercapainya proses belajar mengajar. Dalam dunia pendidikan saat ini, kegiatan belajar mengajar telah bergerak menuju dikurangnya sistem penyampaian materi dengan ceramah dan berpindah ke arah media pembelajaran yang menjadi sarana dalam membantu guru agar peserta didik lebih mudah dan memahami konsep materi. Dalam menggunakan atau membuat media harus sesuai dengan isi dan tujuan pengajaran yang telah dirumuskan.

Perkembangan media belajar saat ini telah berkembang pesat sesuai dengan penggunaan dan fungsinya. Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi juga berpengaruh dalam dunia pendidikan. Hal ini seharusnya mendorong guru sebagai peran penting dalam berupaya meningkatkan

pengetahuan menggunakan atau mengembangkan media pembelajaran. Jenis-jenis media pembelajaran sangatlah beragam, banyak inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diterapkan. Salah satunya jenis media yang dapat berpengaruh positif dalam pembelajaran yaitu multimedia interaktif berbasis android.

Multimedia adalah sebuah program yang terdiri dari berbagai media teks, video, gambar, dan animasi dalam satu program berbasis komputer untuk penyampaian digital yang dapat dipadukan dalam presentasi interaktif dan aplikasi pembelajaran untuk menyampaikan suatu informasi atau pesan ke pengguna. Interaktif merupakan hubungan antara komputer dengan pengguna yang saling aktif mengenai presentasi isi atau urutan yang tidak linier (Munir, 2015:5). Multimedia interaktif dapat dikombinasikan dengan sistem android, dimana bisa memanfaatkan android atau *handphone* sebagai sarana belajar siswa. Pada masa saat ini, mayoritas orang menggunakan *smartphone* yang berteknologi canggih dan berbasis android. Manfaat *smartphone* tidak hanya untuk berkomunikasi semata, akan tetapi dapat juga dijadikan sebagai media pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif berbasis android mampu menyajikan teks, grafik, gambar, video, animasi dan audio dalam satu frame sehingga membuat tampilan menjadi menarik. Selain itu, dengan menggunakan multimedia interaktif pada proses pembelajaran mampu memanfaatkan waktu untuk menyampaikan materi sesingkat dan se jelas mungkin.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada hari Sabtu, 29 Agustus 2020 di kelas IV UPT SDN 65 Gresik dapat diketahui bahwa metode yang digunakan guru pada saat pembelajaran tematik yaitu metode ceramah. Pada

proses pembelajaran masih berpusat pada guru bukan pada kemandirian siswa. Selain itu, masih banyak siswa yang tidak memperhatikan guru saat menerangkan, mayoritas siswa mengantuk karena bosan dikarenakan guru tidak menggunakan media sehingga motivasi dan minat siswa untuk belajar masih kurang serta cenderung pasif bertanya dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa kelas IV yaitu rata-rata nilai yang diperoleh siswa masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan UPT SDN 65 Gresik yaitu 70 sehingga hasil belajar dapat dikatakan tergolong rendah.

Selanjutnya, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas IV UPT SDN 65 Gresik. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, guru mengatakan bahwa guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran, sehingga guru perlu sebuah inovasi agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa tertarik untuk belajar. Menurut guru, materi pembelajaran tematik di kelas IV yang paling membutuhkan penggunaan media pembelajaran yaitu materi yang perlu menggambarkan sesuatu yang konkret, misalkan pada materi siklus hidup hewan dan materi yang menuntut siswa untuk melakukan hafalan. Selain itu, materi tentang lagu-lagu juga membutuhkan media pembelajaran untuk memperjelas materi yang ingin disampaikan. Sehingga, materi tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk memahami materi dan pembelajaran menjadi menyenangkan.

Peneliti juga menunjukkan multimedia interaktif yang telah dibuat peneliti pada semester 5 yang lalu kepada siswa kelas IV UPT SDN 65 Gresik. Kemudian, peneliti membagikan angket kebutuhan siswa untuk mengetahui seberapa banyak

jumlah siswa yang pernah mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas, mengetahui seberapa banyak siswa yang memiliki *handphone* android dan pemanfaatannya serta seberapa banyak siswa yang senang jika dalam pembelajaran menggunakan media gambar, suara, animasi, video, dan permainan yang dapat memperjelas materi. Berdasarkan angket kebutuhan siswa, kebanyakan siswa pernah mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas, 100% siswa memiliki *handphone* android dan rata-rata mampu untuk mengoperasikannya. Akan tetapi, penggunaan *handphone* yang dimiliki hanya untuk bermain media sosial dan *game online* yang kurang bermanfaat bagi siswa. Selanjutnya, diperoleh presentase 87,5% atau sebanyak 7 dari 8 siswa juga senang apabila dalam proses pembelajaran menggunakan media gambar, suara, animasi, video, dan permainan yang dapat memperjelas materi pembelajaran.

Berdasarkan paparan hasil observasi dan wawancara pada kelas IV UPT SDN 65 Gresik dapat disimpulkan permasalahannya yaitu penggunaan metode yang digunakan oleh guru adalah metode ceramah dan tanya jawab. Media pembelajaran yang biasa digunakan terbatas hanya berupa gambar. Hal ini membuat siswa bosan dan kurang menarik minat belajarnya sehingga permasalahan ini berdampak pada hasil belajar siswa yang diperoleh rendah dibawah KKM. Berdasarkan permasalahan tersebut, untuk mengatasinya guru harus memiliki inovatif dan berpikir kreatif untuk dapat menciptakan media pembelajaran yang menarik minat siswa.

Pada kelas IV sekolah dasar terdapat materi tentang metamorfosis yang mana materi tersebut merupakan materi yang penting dalam pembelajaran IPA dan konsep tersebut berdekatan antara siswa dengan lingkungan sekitar. Maka,

siswa perlu pembelajaran yang matang agar selanjutnya bisa mengikuti suatu perkembangan materi metamorfosis dengan baik (Norma dkk, 2020:80). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rumidjan dalam Faridy dkk (2019:11) bahwa untuk memahami materi siklus hidup hewan diperlukan pemahaman konsep yang sesuai, agar pengetahuan yang diperoleh siswa dapat selalu diingat dengan baik. Selain itu, menurut Puspitasari dkk (2020) materi tanda tempo dan tinggi rendah nada merupakan materi yang bersifat auditif yang hanya mengandalkan kemampuan indera saja. Oleh karena itu, peneliti mengambil materi tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku pembelajaran 2 tentang tanda tempo lagu, ciri-ciri puisi yang berkaitan dengan rima, dan siklus hidup hewan.

Pada pembelajaran 2 terdapat tiga mata pelajaran sekaligus yang saling terkait dan membutuhkan sebuah media pembelajaran yang menyatu agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Dilihat permasalahannya, perlu dilakukannya sebuah upaya untuk meningkatkan pembelajaran di sekolah salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif yaitu multimedia interaktif berbasis android. Penggunaan media pembelajaran berupa multimedia interaktif dapat digunakan untuk menyampaikan materi agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik. Multimedia interaktif yang akan dikembangkan dapat dioperasikan di *handphone* android dan juga dapat dioperasikan di komputer. Hal ini akan mempermudah siswa agar dapat belajar secara mandiri di rumah maupun di dalam kelas. Pada pembuatan media ini peneliti memanfaatkan *software* atau aplikasi komputer *Unity*. Kelebihan *Unity*

yaitu dapat memberikan gambar animasi dengan baik dan suara yang dinamis sehingga menjadi sarana untuk menyampaikan materi secara lebih jelas.

Terdapat penelitian terdahulu yang terkait dengan multimedia interaktif, yaitu (1) penelitian yang dilakukan oleh Kuncahyono dkk (2018) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Indahnya Negeriku untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” diperoleh hasil penilaian produk multimedia interaktif dinyatakan valid. Hasil uji coba lapangan diperoleh presentase sebesar 87,15% (praktis), kemenarikan memperoleh hasil presentase sebesar 92,6% (menarik) dan multimedia interaktif efektif digunakan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (2) penelitian yang dilakukan oleh Armada (2020) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Kelas IV Subtema Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku” diperoleh hasil penilaian kevalidan produk dari ahli validator yaitu ahli desain pembelajaran 71,42% (valid), ahli materi pembelajaran 88,33% (sangat valid) dan ahli media pembelajaran 91,67% (sangat valid), hasil kemenarikan diperoleh presentase 91,67% (menarik), hasil keefektifan pada uji coba produk menggunakan lembar observasi aktivitas guru diperoleh presentase 82,35% (aktif), lembar aktivitas siswa diperoleh presentase 86,27% (aktif), dan hasil belajar diperoleh presentase 100% tuntas.

Selain dua penelitian dan pengembangan terdahulu yang dijelaskan di atas, terdapat juga penelitian yang berkaitan tentang multimedia interaktif yang dijadikan peneliti sebagai pedoman dalam mengembangkan media. Penelitian tersebut yaitu penelitian yang dilakukan oleh Kartini (2020) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Siklus Hidup Hewan Tema Cita-citaku

Subtema Aku dan Cita-citaku Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” diperoleh hasil kevalidan dari validator 89% sangat valid, keefektifan hasil belajar siswa 89% dan kemenarikan media diperoleh dari angket respon siswa sebesar 92% sangat menarik.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan dan hasil penelitian terdahulu, maka peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Antera Berbasis Android Pada Siswa Kelas IV UPT SDN 65 Gresik”**. Multimedia interaktif Antera berisi materi pada Tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku pembelajaran 2, sedangkan Antera adalah singkatan dari aku dan citaku-citaku pembelajaran 2.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat dituliskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif Antera berbasis android tema cita-citaku subtema aku dan cita-citaku pembelajaran 2 yang valid ditinjau dari hasil validasi ahli?
2. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif Antera berbasis android tema cita-citaku subtema aku dan cita-citaku pembelajaran 2 yang efektif ditinjau dari hasil observasi aktivitas guru, hasil observasi aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa?
3. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif Antera berbasis android tema cita-citaku subtema aku dan cita-citaku pembelajaran 2 yang menarik ditinjau dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun tujuan penelitian pengembangan media pembelajaran yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Mengembangkan produk multimedia interaktif Antera berbasis android tema cita-citaku subtema aku dan cita-citaku pembelajaran 2 yang valid ditinjau dari hasil validasi ahli.
2. Mengembangkan produk multimedia interaktif Antera berbasis android tema cita-citaku subtema aku dan cita-citaku pembelajaran 2 yang efektif ditinjau dari hasil observasi aktivitas guru, hasil observasi aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.
3. Mengembangkan produk multimedia interaktif Antera berbasis android tema cita-citaku subtema aku dan cita-citaku pembelajaran 2 yang menarik ditinjau dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Tabel 1.1 Spesifikasi Produk Multimedia Interaktif

No.	Spesifikasi	Keterangan
1.	Sistematika Penyajian	Multimedia interaktif yang dijalankan menggunakan <i>smartphone</i> android dengan pemanfaatan aplikasi <i>software</i> Unity.
2.	Muatan Pelajaran	Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), Bahasa Indonesia, dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).
3.	Materi	Tanda tempo tinggi dan tinggi rendah nada pada lagu, ciri-ciri puisi yang berkaitan dengan rima, dan siklus hidup makhluk hidup yang berbeda.
4.	Bahasa	Menggunakan bahasa Indonesia yang mudah dipahami peserta didik.
5.	Tampilan Media	Kombinasi dari teks, gambar, animasi, audio, simulasi, dan video.

		Terdapat empat menu utama yaitu Petunjuk Penggunaan, Kompetensi, Belajar dan Profil Pengembang. Di dalam menu Belajar ada menu materi, soal evaluasi dan <i>game</i> .
		Pada materi terdapat 3 level, di mana level 2 dan 3 masih terkunci. Apabila siswa ingin membuka kunci level 2, maka siswa harus memahami materi pada level 1 dan dapat menyelesaikan soal latihan di akhir materi level 1 dengan benar. Begitu juga dengan level 3, apabila siswa ingin membuka kunci level 3, maka siswa harus memahami materi level 1 dan 2 serta dapat menyelesaikan soal latihan di akhir materi level 1 dan 2 dengan benar. Tujuannya yaitu agar siswa dapat memahami materi secara keseluruhan mulai dari materi awal sampai akhir dan ada tantangan untuk terus belajar karena ada level materi yang terkunci.
		Terdapat video animasi siklus hidup hewan yang mengalami metamorfosis sempurna dan tidak sempurna.
		Terdapat simulasi tentang materi siklus hidup hewan.
6	Size Aplikasi	135 mb.
7	Durasi Aplikasi	Kurang lebih 60 menit tergantung pengguna dikarenakan aplikasi bersifat interaktif.
8	Tipe Android	Minimal android versi 5.0 atau <i>lollipop</i> .

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan dalam penelitian dan pengembangan merupakan keterbatasan dari produk multimedia interaktif Antera berbasis android untuk pemecahan masalah yang dihadapi. Pada saat melakukan pengembangan produk ini memiliki batasan sebagai berikut:

1. Pemanfaatan media pembelajaran multimedia interaktif Antera berbasis android terbatas pada materi tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku pembelajaran 2 kelas IV sekolah dasar. Antera adalah singkatan dari aku dan cita-citaku pembelajaran dua.
2. Media ini memiliki keterbatasan yang hanya diuji cobakan pada satu sekolah yaitu UPT SDN 65 Gresik.
3. Pada tahapan uji coba yang dilakukan pada langkah uji coba lapangan, hanya dilakukan pada uji coba produk karena jumlah siswa kelas IV di UPT SDN

65 Gresik terbatas dengan jumlah 8 siswa dan belum memenuhi syarat untuk dilakukannya uji coba pemakaian. Berdasarkan Rohman dkk dalam Purnamasari (2020:45) uji coba pemakaian dilakukan apabila jumlah subjek kurang lebih 20 siswa.

4. Pada hasil belajar siswa dapat dilihat dari 2 aspek yaitu aspek pengetahuan dan keterampilan. Namun, pada hasil belajar aspek keterampilan terbatas hanya muatan IPA karena penelitian ini dilakukan pada saat pandemi *Covid-19* sehingga tidak bisa melaksanakan pembelajaran tatap muka dengan penuh seperti biasanya.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif Antera berbasis android diharapkan dapat membantu siswa dalam proses belajar di kelas maupun secara mandiri di rumah. Adapun pentingnya penelitian pengembangan yaitu sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah

- a. Dapat menjadi pijakan dan acuan bagi lembaga sekolah khususnya UPT SDN 65 Gresik dalam mengembangkan hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran.

2. Bagi Guru

- a. Membantu guru dalam melakukan pembelajaran inovatif dan menyenangkan khususnya untuk kelas IV sekolah dasar.
- b. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi dengan media, peserta didik akan mengamati secara langsung materi yang akan dipelajari.
- c. Mengembangkan sikap kreatif untuk membuat media pembelajaran.

3. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.
- b. Membantu siswa memperoleh alternatif sumber belajar disamping buku dan media lain yang terkadang masih sulit diterapkan oleh peserta didik.
- c. Meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi android.

4. Bagi Peneliti

- a. Menambah keterampilan peneliti dalam mengembangkan multimedia interaktif Antera berbasis android tema cita-citaku dalam rangka mempersiapkan diri menjadi calon pendidik.
- b. Dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam penyusunan sumber belajar yang menarik dan inovatif.
- c. Menambah pengalaman peneliti dalam melakukan penelitian dan pengembangan multimedia interaktif.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah adalah definisi konseptual yang merupakan pernyataan sebagai suatu upaya untuk menghindari kesalahpahaman pengertian. Definisi istilah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran merupakan sarana penyalur pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa untuk membantu mencapai keberhasilan belajar.
2. Multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, gambar, grafis, audio, foto, video dan animasi yang dapat digunakan sebagai penunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

3. Tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku adalah materi belajar kelas IV pada semester genap kurikulum 2013 di sekolah dasar.