

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah Dasar merupakan jenjang pendidikan formal yang pertama, dalam penyelenggaraannya membutuhkan sistem yang lebih baik. Pendidikan berperan penting untuk perkembangan individu, terutama untuk pembangunan bangsa dan negara. Tujuan pendidikan pada dasarnya dapat menyediakan lingkungan untuk mengembangkan kemampuan secara pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa, hal ini dapat berjalan apabila dibarengi dengan perhatian khusus dan optimal terkait perencanaan pembelajaran, diantaranya perencanaan isi kurikulum, tujuan pembelajaran, materi, teknik, taktik, model pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, proses pembelajaran, sumber pembelajaran, media pembelajaran, serta penilaian.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang diterapkan dalam kurikulum 2013 saat ini. Karakteristik pembelajaran tematik yaitu guna memberikan kesan bermakna bagi siswa yang diperoleh dari hasil pengintegrasian beberapa bidang studi atau mata pelajaran (Trianto, 2015:57). Pembelajaran tematik berfokus pada siswa guna mencari, menggali, dan menemukan konsep baik individu maupun kelompok. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Rusman (2011:281) bahwa pembelajaran tematik memiliki implikasi pada penciptaan suasana belajar dan pembelajaran, yang meliputi 1) implikasi bagi guru, yang menuntut guru untuk kreatif dan inovatif agar pembelajaran lebih bermakna, 2) implikasi bagi siswa, pembelajaran tematik siswa terlebih dahulu disadarkan terkait keterkaitan materi pada masing-

masing kurikulum, 3) implikasi buku ajar, dituntut ketersediaan buku ajar yang dapat mengaitkan antara satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya, 4) implikasi media pembelajaran, ketersediaan media pembelajaran yang selaras dengan proses pembelajaran tematik.

Pada masa yang sudah modern saat ini, siswa akan lebih tertarik pada pembelajaran yang interaktif. Proses pembelajaran interaktif mengajak siswa untuk memiliki rasa ingin tahu yang tinggi pada pembelajaran. Saat proses pembelajaran berlangsung guru mampu mengajak siswa untuk melakukan aktivitas baik mendengarkan, menulis, menanyakan serta menyajikan media yang dapat dilihat oleh siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar yang interaktif. Salah satu cara untuk menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi bagi siswa adalah dengan cara mendesain pembelajaran yang menarik, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Azhar Arsyad (2010: 3) media merupakan alat guna menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan dalam pengajaran dan media pembelajaran dapat memberikan pemandangan baru bagi siswa sehingga dapat tertarik selama kegiatan pembelajaran yang dikemas sedemikian rupa oleh guru.

Pemanfaatan dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) terhadap proses pembelajaran dapat membantu dalam pengembangan sumber belajar dan media pembelajaran apalagi di era *Big Data* seperti sekarang. Siswa yang dihadapi sekarang masuk kategori generasi Z dan *Alpha*. Generasi Z lahir dengan rentang tahun 1995 sampai 2010 dan dilanjut dengan generasi *Alpha*. Anak-anak pada generasi ini rasa ingin tahunya sangat besar sehingga untuk mengoperasikan bahkan beradaptasi dengan teknologi sangat mudah (Saragih dalam Ngurah, dkk. 2019:13). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi seperti aplikasi digital, e-

book, website, CD pembelajaran interaktif, dan yang lainnya. Guru dapat mudah memberikan contoh lewat video pembelajaran/media pembelajaran yang dikemas sedemikian rupa. Guru tidak perlu mencetak berlembar-lembar soal untuk siswa tetapi dapat dengan cepat membuat soal dari aplikasi baik secara online maupun offline tatap muka.

Baru-baru ini terdapat trend terbaru mengenai media pembelajaran berbasis teknologi informasi, dimana pembelajaran tematik yang mengacu pada kurikulum 2013 perlu melakukan pengembangan tersebut. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang berbasis teknologi dalam pembelajaran tematik menjadi lebih efektif dan dapat meningkatkan pemahaman bagi peserta didik. Inovasi selama proses belajar mengajar sangat dibutuhkan, salah satunya dengan menyesuaikan materi yang akan diajarkan dengan pembuatan media pembelajaran yang akan digunakan. Ketersediaan media pembelajaran yang akan digunakan oleh peserta didik karena salah satu kebutuhan utama saat pembelajaran, sedangkan diketahui bersama bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini sangat monoton dan terkadang beberapa sekolah mini sarana prasarana penunjang media pembelajaran guna membantu guru memaparkan pelajaran sehingga menyebabkan peserta didik merasa bosan dan tidak terjadi proses timbal balik antara peserta didik dalam selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan Ibu Ahla selaku Wali Kelas III SDN Banyuajuh 4 Kamal 23 April 2021, memaparkan bahwa selama kegiatan proses pembelajaran berlangsung sejak pandemic covid baik daring dan tatap muka peserta didik kurang tertarik karena buku paket yang digunakan siswa tidak interaktif dan terkesan monoton hanya bacaan yang penyajian materinya padat dan tampilannya kurang menarik serta

penyajian materi terstruktur melalui *whatsapp* jika secara daring, siswa juga kesulitan dalam kegiatan pembelajaran tematik hal ini juga dilihat dari hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kurang maksimal atau belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) terutama pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPA. Berikut juga terkait penguasaan guru terhadap pengoperasian Andorid, peneliti mendapatkan jawaban bahwa guru-guru mayoritas mampu mengoperasikan Android secara mahir. Namun karena kurangnya penguasaan terkait cara pembuatan media pembelajaran elektronik yang menyebabkan ketersediaan media pembelajaran elektronik kurang. Ibu Ahla juga menambahkan bahwa sudah pernah mengintegrasikan materi dengan lingkungan sekitar, namun ketertarikan siswa masih rendah.

Media penunjang yang dapat digunakan sesuai permasalahan tersebut adalah penggunaan multimedia interaktif. Materi yang diintegrasikan dalam pembelajaran lingkungan sekitar dapat lebih menarik jika ditampilkan dalam bentuk teks, suara, grafik, video, animasi yang bersifat interaktif. Secara umum kelebihan yang diperoleh dari menggunakan multimedia interaktif adalah proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, kualitas belajar dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimanapun dan kapan saja (Husein, *et, al.*2017: 222). Kelebihan lain dari penggunaan multimedia interaktif, siswa dapat terbiasa menggunakan teknologi baik berupa komputer atau *smartphone/android*, menghilangkan kebosanan, serta dapat dilakukan secara mandiri tanpa terbatas sesuatu hal dalam pengoperasiannya. Penggunaan *android/smartphone* sudah tidak asing lagi bagi anak, dimana orang tua dan guru di SDN Banyuajuh 4 Kamal

memperbolehkan anak atau siswa untuk menggunakan *smartphone*. Penggunaan tersebut diarahkan untuk keperluan yang positif seperti belajar dengan menggunakan *smartphone* guna meminimalisir dampak buruk dari *smartphone* seperti kecanduan game dan gangguan mental.

Selain hasil wawancara kepada guru kelas III SDN Bancaran 4 Bangkalan, peneliti juga mendapatkan data dari angket kebutuhan siswa yang sudah dijawab oleh 24 siswa kelas III SDN Bancaran 4 Bangkalan dengan menggunakan *google form*. Sebanyak 79,2% siswa tidak senang dengan pembelajaran online yang dilakukan oleh guru. Namun, sebanyak 100% siswa senang jika pembelajaran dikemas dalam bentuk gambar, audio, video dalam perangkat teknologi yang secara langsung dikaitkan dengan lingkungan sekitar. Penggunaan materi dalam *smartphone* juga dipilih siswa sebanyak 91,7% dikarenakan mayoritas sebanyak 70,8% siswa tidak bisa mengoperasikan komputer. Ditambah fasilitas laboratorium komputer di SDN Banyuajuh 4 Kamal yang belum tersedia.

Berdasarkan permasalahan tersebut, agar tercapainya pembelajaran yang menarik, efektif, dan inovatif. Peneliti mengembangkan multimedia interaktif dengan mengintegrasikan pembelajaran yang berhubungan dengan kondisi lingkungan siswa salah satunya yaitu cuaca. Hal tersebut dimasukkan dalam materi agar siswa bisa bertambah wawasannya dan bisa lebih dekat dengan penggunaan multimedia interaktif dalam pengemasan media pembelajaran. Terdapat penelitian terdahulu terkait dengan pembelajaran multimedia interaktif berbasis kearifan lokal yang dilakukan oleh Ikhtiari dkk (2019) yang bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia interaktif yang memiliki tingkat

kevalidan sebagai kriteria media yang diharapkan pada pembelajaran tematik. Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Bord and Gall. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan dikategorikan layak berdasarkan validasi ahli menurut ahli materi dengan persentase total 95% dengan kualifikasi sangat baik, ahli media dengan persentase total 88% dengan kualifikasi sangat baik, hasil uji coba terbatas dengan persentase total 100% kualifikasi sangat baik. Penggunaan media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran yang ditinjau dari kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan. Spesifikasi produk penelitian ini hanya terdapat materi yang berupa peta disertai penjelasan dan *game*. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif ceria (MIC) pembelajaran tematik di Sekolah Dasar sangat layak dan memiliki daya guna tinggi serta dapat diterapkan dalam pembelajaran tematik di kelas I SD.

Penelitian yang serupa juga dilakukan oleh M Yulianto dkk. (2020) yang bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi yang valid dan layak. Model ini menggunakan model ADDIE. Spesifikasi produk pengembangan tersebut pada pengenalan iklim dan cuaca. Rincian produknya sendiri terdiri dari tampilan awal, petunjuk, tujuan pembelajaran, menu materi, petunjuk kuis, kuis, hasil, dan *closing*. Media pembelajaran hanya bisa diakses melalui laptop/computer maupun *android/smartphone* secara *online* dan *offline*. Hasil penelitian ini layak digunakan dalam pembelajaran dengan rata-rata presentase dari ahli materi dan media adalah 98,75%, dan 96,25%. Sedangkan uji validasi kelompok besar terhadap 38 siswa mendapatkan rata-rata presentasi 87,36%.

Berdasarkan permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia

dapat membantu mengatasi permasalahan pada proses pembelajaran. Salah satu jenis multimedia yang cocok dan dapat mendiskripsikan keabstrakan siswa adalah multimedia interaktif. Penggunaan multimedia interaktif berfungsi untuk menyampaikan materi agar lebih mudah tersampaikan dengan mengintegrasikan pembelajaran dengan lingkungan sekitar sehingga dapat memotivasi siswa dan pembelajaran lebih menarik sekaligus bermakna. Peneliti mengembangkan multimedia interaktif dengan mengintegrasikan beberapa mata pelajaran yang sudah disesuaikan dengan ranah kebutuhan dan sesuai kompetensi dasar kelas III. Penggunaan media ini peneliti menggunakan aplikasi *unity*. Kelebihan *unity* sendiri dapat membuat gambar animasi dengan maksimal, dapat menambahkan deskripsi suara dari gambar, dapat memproses keluarnya suara dan gambar dengan dinamis. Sehingga peneliti membuat penelitian pengembangan berjudul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Cuaca *"MICA"* Berbasis Android Pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas III Sekolah Dasar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan Multimedia Interaktif Cuaca *"MICA"* Berbasis Android Pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas III Sekolah Dasar yang valid ditinjau dari validasi ahli desain, ahli materi, ahli media dan ahli bahasa?
2. Bagaimana pengembangan Multimedia Interaktif Cuaca *"MICA"* Berbasis Android Pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas III Sekolah Dasar

yang menarik berdasarkan hasil angket respon siswa?

3. Bagaimana pengembangan Multimedia Interaktif Cuaca "*MICA*" Berbasis Android Pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas III Sekolah Dasar yang efektif ditinjau dari lembar observasi aktivitas siswa serta hasil belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, dapat diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Mengembangkan Multimedia Interaktif Cuaca "*MICA*" Berbasis Android Pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas III Sekolah Dasar yang valid ditinjau dari validasi ahli desain, ahli materi, ahli media dan ahli bahasa;
2. Mengembangkan Multimedia Interaktif Cuaca "*MICA*" Berbasis Android Pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas III Sekolah Dasar yang menarik berdasarkan hasil angket respon siswa.
3. Mengembangkan Multimedia Interaktif Cuaca "*MICA*" Berbasis Android Pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas III Sekolah Dasar yang efektif ditinjau dari lembar observasi aktivitas siswa serta hasil belajar siswa;

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang akan dihasilkan sebagai hasil pengembangan berupa multimedia interaktif berbasis android dengan spesifikasi produk sebagai berikut :

- 1) Konten (Isi)
 - a. Multimedia Interaktif berbasis android memuat pokok bahasan Tema 5 "Cuaca" Subtema 1 "Keadaan Cuaca" khususnya pembelajaran 1;

- b. Subtema 1 “Keadaan Cuaca” khususnya pembelajaran 1 memuat beberapa mata pelajaran yang berkaitan yaitu: Bahasa Indonesia, Matematika dan SBdP.

2) Tampilan

- a. Multimedia interaktif dibuat menggunakan *software Unity* yang dikemas dalam bentuk *android* dan dapat digunakan dalam *smartphone* siswa baik pembelajaran *Online* dirumah atau *Offline* tatap muka disekolah.
- b. Multimedia interaktif dilengkapi dengan teks, gambar, video, animasi, audio, serta tombol navigasi interaktif; Multimedia interaktif ini menampilkan (1) menu petunjuk, menu ini berisi petunjuk penggunaan multimedia. (2) profil penulis, yang berisi profil pembuat multimedia interaktif. (3) kompetensi, berisi paparan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran. (4) materi, menu ini menjabarkan materi dengan tombol *link* di dalamnya yang berhubungan dengan pembelajaran Tema 5 Subtema 1 khususnya pembelajaran 1 disertai gambar pemandangan/gambaran cuaca diakhiri dengan informasi dan umpan balik untuk siswa (5) evaluasi, berisi soal evaluasi dan skor.

3) Konsep

- a. Multimedia diawali dengan petunjuk dan berisi materi yang dikemas dalam bentuk gambar, bacaan informasi pendukung, lagu atau audio.

- b. Multimedia interaktif ini dilengkapi dengan menu kuis yang berfungsi sebagai alat ukur pemahaman siswa dan disertai kompetensi psikomotor siswa dan informasi tambahan terhadap materi untuk mengetahui skor yang diperoleh diakhir.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan penelitian pengembangan digunakan oleh peneliti sebagai salah satu acuan untuk menghindari adanya pelebaran pokok permasalahan atau topik pembahasan yang meluas. Dengan adanya batasan ini diharapkan peneliti akan lebih mudah dan lebih terarah dalam melakukan pembahasan sehingga tujuan dari penelitian yang dilakukan akan dapat tercapai. Adapun batasan pada penelitian sebagai berikut ini :

- 1) Pengembangan hanya dibatasi untuk materi Tema 5 subtema 1 “Keadaan Cuaca” khususnya pembelajaran 1;
- 2) Multimedia yang dikembangkan hanya diuji cobakan pada kelas III Sekolah Dasar;
- 3) Pengembangan multimedia interaktif dibatasi pada uji kelayakan berupa kevalidan (ahli materi, media, desain dan bahasa), kemenarikan (angket respon siswa), dan keefektifan (observasi aktivitas siswa serta hasil belajar kognitif/pengetahuan yang didapatkan peneliti dari hasil tes belajar siswa)
- 4) Model penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan ini adalah model penelitian Borg and Gall yang telah diadaptasi oleh Sugiyono (2016: 407) dikarenakan peneliti memiliki tujuan mengembangkan suatu produk yang sesuai dengan model Borg

and Gall yang dapat menghasilkan produk pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

1. Bagi guru, penelitian ini dapat memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran tematik khususnya pada tema 5 subtema 1 dan menambah wawasan Keadaan Cuaca;
2. Bagi siswa, penelitian ini dapat meningkatkan daya tarik, kemudahan dalam pembelajaran tematik, dan menambah rasa keingintahuan dalam proses pembelajaran dan sebagai pemicu dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi pokok bahasan cuaca dengan memanfaatkan teknologi yang telah mereka miliki.
3. Bagi sekolah, media ini diharapkan dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran dan acuan untuk meningkatkan kreativitas serta efektivitas pembelajaran;
4. Bagi peneliti, penelitian pengembangan ini diharapkan dapat dijadikan referensi dan bekal dalam menghadapi permasalahan yang serupa saat di lapangan;
5. Bagi penelitian lain, penelitian ini dapat memberikan informasi terkait inovasi pembelajaran multimedia interaktif berbasis android khususnya subtema keadaan cuaca

G. Definisi Istilah

Definisi istilah dapat diartikan sebagai definisi konseptual sebagai upaya untuk menghindari kesalahpahaman pengertian. Variabel-variabel yang perlu dijelaskan dalam pengembangan ini sebagai berikut.

1. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dipakai sebagai perantara penyampaian makna atau hal terkait pembelajaran yang digunakan guru kepada peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran;
2. Multimedia interaktif merupakan perpaduan antara kombinasi teks, gambar, video, grafik, dan juga animasi yang dapat berinteraksi dan digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang dikemas dalam sebuah aplikasi dengan tujuan untuk menyampaikan dan memberikan materi pembelajaran tematik yang lebih interaktif. Judul dari media diturunkan dari tema utama yang didapatkan dari pemetaan kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), dan dari indikator antar lintas mapel yang ada pada kurikulum 2013.
3. Multimedia Interaktif berbasis *Android* merupakan sistem operasi berbasis *linux* yang dirancang dengan layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. *Android* adalah sistem *mobile* yang mayoritas digunakan saat ini;
4. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang telah dirancang dan digunakan dalam bentuk pembelajaran dengan menggabungkan berbagai macam materi pembelajaran dari berbagai standar kompetensi dan kompetensi dasar dari lintas mata pelajaran yang berbeda
5. Tema 5 Cuaca Subtema 1 Keadaan Cuaca Pembelajaran 1 adalah materi belajar kelas III Sekolah Dasar pada semester genap.