

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi oleh guru, siswa, dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Miarso dalam Suryani (2018:3) pembelajaran merupakan usaha dalam dunia pendidikan yang dilakukan secara sengaja dengan tujuan sebelumnya yang telah ditetapkan dan proses yang terkendali. Sedangkan menurut Susanto (2016:19) pembelajaran merupakan suatu bentuk bantuan guru kepada siswa yang di dalamnya memperoleh ilmu pengetahuan baru, penguasaan, kemahiran, pembentukan sikap dan serta kepercayaan diri siswa. Menurut Suparman dalam Rusdy Ananda 2018:2) bahwa pembelajaran dapat melibatkan berbagai metode, berbagai media (cetak, visual, audio, multimedia) dan juga kegiatan yang sederhana (mendengarkan) sampai yang kompleks (uji praktek). Proses pembelajaran yang optimal bagi siswa dengan melibatkan media pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi yang dimanfaatkan oleh guru agar siswa memahami materi secara optimal.

Media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam menyampaikan suatu pesan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Miarso dalam Rozie (2017: 95) mengatakan bahwa media pembelajaran suatu alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyalurkan segala pesan pembelajaran kepada siswa yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar. Alat yang ada pada media pembelajaran mencakup benda asli, audio, visual, bahan cetak, audio-visual, multimedia, dan web. Peranan guru

dalam penggunaan media pembelajaran akan mempengaruhi suasana belajar siswa dan pengalaman siswa karena dalam penyampaian informasi yang berisi pesan pembelajaran.

Berdasarkan wawancara bersama ibu Diah selaku guru kelas V UPT SD Negeri 138 Gresik pada hari Sabtu tanggal 21 Agustus 2021 bahwa untuk proses pembelajaran yang biasanya normal hanya dibatasi waktu 2 jam yang dimulai pukul 08.00 sampai pukul 10.00, guru hanya memberikan materi lewat aplikasi belajar melalui *handphone* saja dengan berbantuan aplikasi belajar seperti *Whatsapp*, *Zoom*, *Meet* dan *Google Classroom*. Selain kendala memberikan materi lewat *handphone* kendala yang lain salah satunya yaitu sinyal yang dialami oleh siswa ketika pembelajaran berlangsung, ada juga yang kesulitan untuk membeli kuota dengan kondisi ekonomi keluarganya dikatakan kurang mampu, dan ada siswa yang tidak ada perhatian orang tua nya yang ditinggal untuk bekerja sehingga siswa tidak ada pendamping untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Hal tersebut menjadi dampak bagi siswa yang kesulitan menerima materi dan memahami materi yang disampaikan oleh guru, apalagi pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 dan pembelajaran 4 dimana materi tersebut banyak nama asing yang membuat mereka susah untuk menghafalkan dan ditambah lagi di materi tersebut juga ada berbagai suku yang ada di Indonesia. Sehingga nilai siswa hampir rata-rata menurun sangat drastis bahkan hampir semua siswa kelas V nilainya berada di bawah KKM. Pada saat pandemi seperti ini siswa belum dapat menerima materi dengan baik dari guru dan kebiasaan memegang *Handphone* para siswa menyalahgunakan dengan dibuat untuk bermain game online atau bermain media sosial yang dimana *Handphone* seharusnya dibuat

untuk belajar online. Ada beberapa media yang di gunakan yaitu video pembelajaran, ppt, dan memanfaatkan yang ada disekolah semisal peta dan globe. Namun tidak semua materi dapat menggunakan media dari fasilitas sekolah tersebut dikarenakan guru kesulitan membawa media tersebut ke tempat kelompok belajar siswa yang telah menjadi alternatif bagi sekolah untuk belajar dengan tatap muka tetapi dibatasi kehadiran siswa maupun jam belajarnya. Untuk media yang banyak diminati siswa yaitu audio visual terutama yang ada suara dan gambarnya. Sehingga guru berinisiatif berbantuan dengan multimedia pembelajaran agar siswa tidak bosan dan agar menarik perhatian siswa agar lebih semangat dalam belajarnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di UPT SD Negeri 138 Gresik pada hari Rabu tanggal 25 Agustus 2021 dapat diketahui bahwa Bahan ajar yang digunakan yaitu buku tematik kurikulum 2013 pegangan siswa yang dimiliki semua siswa dan buku tematik pegangan guru. pada saat observasi dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah saja. Guru hanya menjelaskan dengan ceramah saja masih ketika proses pembelajaran ada saja siswa yang berbicara dengan teman nya sehingga tidak memperhatikan penjelasan dari guru. Akan tetapi, ketika guru membawa suatu benda atau peralatan yang akan membantu proses pembelajaran antusias siswa dalam proses pembelajaran menjadi semangat dalam memperhatikan penjelasan guru karena bagi mereka ada yang menarik dan rasa ingin tahu itu meningkat. Sebelum guru berpindah ke tempat siswa yang berbeda desa guru kembali menanyakan materi bagian mana yang belum dipahami, akan tetapi siswa menjawab faham-faham saja sehingga guru tidak mengetahui pasti apakah siswa

itu faham dengan materi yang telah disampaikan. Di UPT SD Negeri 138 Gresik sudah tersedia ruangan Laboratorium, LCD, dan perlengkapan komputer. Hal ini belum dimanfaatkan oleh guru untuk menjadikannya multimedia pembelajaran dalam proses pembelajaran. Penggunaan komputer sebelumnya pernah digunakan untuk Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) sehingga banyak siswa yang sudah menguasai komputer. Kondisi tersebut berpotensi menunjang proses pembelajaran lebih menarik dan menambah semangat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Berdasarkan tes belajar kognitif peserta didik pada hari Rabu tanggal 25 Agustus 2021 dalam pembelajaran tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 dan pembelajaran 4 bahwa hasilnya masih belum tuntas. Ketuntasan klasikal peserta didik dalam hasil tes belajar dari ranah kognitif memperoleh persentase 43,75% sedangkan KKM pada ranah kognitif 70. Siswa yang tuntas dalam hasil tes belajar hanya 7 siswa dengan mendapatkan nilai diatas KKM, sedangkan 9 siswa masih belum tuntas dengan mendapatkan nilai dibawah KKM.

Berdasarkan penyebaran angket kebutuhan siswa kelas V UPT SD Negeri 138 Gresik pada hari Senin tanggal 30 Agustus 2021 bahwa aspek pertama yaitu pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran menyenangkan, mendapatkan presentase 79,68%. Pada aspek kedua yaitu mengenai pada saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang ada video, mendapatkan presentase 73,43%. Pada aspek ketiga yaitu mengenai pada saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang ada gambar-gambar, mendapatkan presentase 75%. Pada aspek keempat yaitu mengenai penggunaan media pembelajaran bisa lebih paham dibandingkan dengan guru berbicara saja,

mendapatkan presentase 54,68%. Pada aspek kelima yaitu pada saat guru hanya menjelaskan dengan berbicara saja siswa menjadi cepat bosan, mendapatkan presentase 48,43%. Pada aspek keenam yaitu mengenai ketertarikan siswa pada media pembelajaran yang ada gabungan antara video, gambar, animasi, musik, mendapatkan presentase 87,5%. Berdasarkan dari hasil angket kebutuhan siswa dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran pembelajaran yang ada gabungan antara video, gambar, animasi, musik karena dalam media pembelajaran tersebut bagi mereka menyenangkan. Ketika pembelajaran berlangsung akan tetapi guru hanya menjelaskan hanya menggunakan metode ceramah saja siswa merasa cepat bosannya. Dengan pengembangan multimedia interaktif ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan siswa sehingga dapat memecahkan masalah dan memberikan solusi dengan membentuk pembelajaran yang menyenangkan agar siswa tidak cepat bosan, siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, wawasan dan pengetahuan dan siswa lebih paham dalam konsep pembelajaran pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 dan pembelajaran 4.

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dari Priyo Dwi Prayogo (2015) juga melakukan penelitian mengenai mengembangkan multimedia interaktif tematik untuk siswa kelas IV SD Muhammadiyah Condongcatur, Hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan rata-rata skor 4,4 dengan kriteria sangat baik. Hasil penilaian dari ahli media mendapatkan rata-rata skor 4,5 dengan kriteria sangat baik, dan rata-rata penilaian pada uji pelaksanaan lapangan adalah 4,8 dengan kriteria sangat baik. Sehingga secara keseluruhan produk multimedia pembelajaran Tematik hasil pengembangan dikatakan layak sebagai sumber

belajar pembelajaran Tematik subtema Macam-Macam Sumber Energi di kelas IV SD Muhammadiyah Condongcatur. Ellistya Hayati Ulfa (2020) juga melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI, dengan hasil Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil bahwa pengembangan Aplikasi Berbasis Android telah diujikan melalui angket validasi ahli bahasa dengan persentase sebesar 85% dengan kategori “Sangat Layak”, ahli media memperoleh persentase sebesar 89% dengan kategori “Sangat Layak”, ahli materi memperoleh persentase sebesar 89% dengan kategori “Sangat Layak” dan uji respon pendidik memperoleh persentase sebesar 87% dengan kategori “ Sangat Layak”. Hasil Uji coba kelompok kecil yang melibatkan 12 peserta didik di MIN 7 Bandar Lampung, memperoleh persentase rata-rata persentase sebesar 86% dengan kategori “Sangat Layak”. Uji coba kelompok besar yang melibatkan 24 peserta didik di SDN Margadadi Lampung Selatan, memperoleh persentase rata-rata persentase sebesar 83% dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka peneliti melakukan penelitian tentang **“Pengembangan Multimedia Interaktif Risa Manja Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas V”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakan di atas dapat dirumuskan yaitu :

1. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif Risa Manja pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 dan pembelajaran 4 yang valid digunakan sebagai media pembelajaran kelas V di SD Negeri 138 Gresik?

2. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif Risa Manja pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 dan pembelajaran 4 yang menarik digunakan sebagai media pembelajaran kelas V di SD Negeri 138 Gresik bagi siswa dan bagi guru?
3. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif Risa Manja pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 dan pembelajaran 4 yang efektif digunakan sebagai media pembelajaran kelas V di SD Negeri 138 Gresik bagi siswa?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini berdasarkan permasalahan di atas adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan multimedia interaktif Risa Manja pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 dan pembelajaran 4 yang valid digunakan sebagai media pembelajaran kelas V di SD Negeri 138 Gresik.
2. Mengembangkan multimedia interaktif Risa Manja pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 dan pembelajaran 4 yang menarik digunakan sebagai media pembelajaran kelas V di SD Negeri 138 Gresik bagi siswa dan bagi guru.
3. Mengembangkan multimedia interaktif Risa Manja pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 dan pembelajaran 4 yang efektif digunakan sebagai media pembelajaran kelas V di SD Negeri 138 Gresik bagi siswa.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari pengembangan produk multimedia interaktif berbasis Adobe Flash pada pembelajaran Tema 7 Subtema 1

pembelajaran 3 dan pembelajaran 4 di kelas V UPT SD Negeri 138 Gresik pada materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berisi materi tentang peristiwa kebangsaan masa penjajahan pada kelas V sekolah dasar yang terdapat pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 dan pembelajaran 4 dan terdapat latihan- latihan soal yang di kemas dengan tampilan yang menarik.
2. Produk ini dapat mengulang materi atau soal di dalam media sehingga siswa yang belum dapat memahami secara langsung dapat mengulangnya di luar jam pembelajaran.
3. Produk multimedia interaktif tersebut berisikan gambar, musik, latihan soal dan tampilan yang dapat menarik perhatian siswa.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Adapun keterbatasan penelitian pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif Risa Manja ini hanya terbatas pada materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan saja pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 dan pembelajaran 4.
2. Multimedia interaktif Risa Manja hanya bisa digunakan pada laptop maupun komputer.
3. Multimedia interaktif Risa Manja ini tidak di produksi masal karena terbatas dengan biaya.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pada penelitian pengembangan ini penting dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran yang valid, efektif, dan menarik serta memberikan hal yang inovatif agar pembelajaran tidak membosankan pada kelas V SD Negeri 138 Gresik, dengan adanya media pembelajaran ini sehingga siswa mendapatkan wawasan, pengalaman, merubah suasana yang lebih menyenangkan dan siswa menjadi aktif. Selain itu, pengembangan ini dapat memaksimalkan penggunaan fasilitas komputer yang berada diruangan komputer agar dapat lebih dimanfaatkan dalam pembelajaran secara baik.

G. Definisi Istilah

1. Belajar

Belajar adalah sebuah proses kegiatan aktif yang dilakukan siswa dalam membangun makna atau pengalaman yang tidak tahu menjadi tahu. Belajar juga upaya dalam menguasai hal tertentu untuk memperoleh perubahan dalam tingkah laku yang dihasilkan dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi.

2. Media Pembelajaran

Pengertian media secara harfiah merupakan pengantar atau perantara dimana media dapat dikatakan sebagai alat perangsang bagi siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran benda yang asli, bahan cetak, audio, visual, audio-visual, multimedia dan web.

3. Multimedia Interaktif Risa Manja

Multimedia interaktif Risa Manja merupakan multimedia interaktif berbasis tutorial yang berisikan gambar, teks, animasi, latihan soal dan secara khusus membahas materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan pada tematik kelas V tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 dan pembelajaran 4. Tujuannya untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa yang mudah dipahami oleh siswa dan dengan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran secara langsung dan memberikan pengalaman yang baru bagi siswa.