

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi sepanjang kehidupan sehari-hari. Pendidikan tidak akan pernah berakhir, oleh karena itu tugas pengajar sangatlah besar dalam mempersiapkan dan membina sumber daya manusia (SDM) yang solid, yang dapat bersaing secara sehat, namun juga memiliki rasa keselarasan dengan peningkatan individu-individu. Pendidikan adalah usaha dalam mengatasi jiwa anak-anak didik baik lahir ataupun batin yang bersifat kodratnya menjadi kulture manusiawi serta mengalami kemajuan yang lebih baik. Pendidikan merupakan mode berkelanjutan serta tidak ada akhirnya, oleh karena itu dihasilkannya sebuah kualitas yang berkelanjutan, yang difokuskan pada pelaksanaan karakter manusia masa depan dan bermula oleh nilai-nilai budaya bangsa dan pancasila. Pendidikan harus dapat memajukan nilai-nilai filosofi serta bangsa secara menyeluruh dan lengkap. Pendidikan adalah pekerjaan yang tergantung pada tingkat rencana untuk membuat iklim belajar dan ukuran pembelajaran yang memiliki titik pembinaan potensi dari siswa dalam ketangguhan yang mendalam, karakter, wawasan, pribadi yang baik dan kemampuan yang dibutuhkan oleh siswa, masyarakat, bangsa dan negara. Motivasi mendasar dibalik pendidikan adalah memiliki pilihan untuk mengembangkan potensi dan mengajar orang dengan baik sehingga mereka dapat memiliki imajinasi, informasi dan karakter yang bebas. Manusia mengembangkan perspektif observasional tentang dunia di sekitar mereka. Kehidupan Pendidikan sesungguhnya didapat dari

pelajaran yang diajarkan melalui hidup kita. Jadi Pendidikan harus diselesaikan dengan sebaik-baiknya sesuai dengan harapan serta mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM).

Untuk mempersiapkan siswa dalam berbagai kemampuan, situasi yang berubah seperti dimasa sekarang yang sedang terjadi yaitu virus covid-19 sehingga membuat pembelajaran menjadi dinamis dan besar dengan penggunaan metode yang sesuai, seperti metode pembelajaran yang menarik juga didukung oleh fasilitas pembelajaran yang memadai. Dengan adanya media yang menjadi elemen penting dalam sistem pembelajaran serta menjadi aset pembelajaran yang dapat membantu pendidikan dalam meningkatkan pemahaman siswa, dengan berbagai macam media pembelajaran oleh pengajar, maka pada saat itu dapat menjadi bahan dalam memberikan informasi kepada siswa. Menurut (Hernaningtyas et al., 2016), Belajar membutuhkan siklus yang tepat untuk melengkapi siswa dengan keterampilan yang berbeda. Seiring peningkatan teknologi yang mempengaruhi dunia pendidikan, pengambilan interaksi tidak dapat dipisahkan dari yang namanya media. Perlu dipahami bahwa belajar adalah suatu kerangka kerja, yang didalamnya terkandung berbagai bagian yang saling berhubungan satu sama lain untuk mencapai tujuan. Adapun bagian yang dimaksud yaitu pertama tujuan, kedua menampilkan materi, ketiga teknik, keempat instrumen/media dan, kelima penilaian. Media sebagai fitur struktur, memiliki batas sebagai strategi untuk korespondensi non-verbal. Berhubungan dengan hal tersebut, Carpenter dan Dale dalam (Supriyono, 2018) menyatakan bahwa belajar membutuhkan minat dan latihan. Media Pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi peningkatan bagi siswa dalam sistem pembelajaran. Waktu siswa sekolah dasar yang berada pada tahap fungsional

konkrit dapat dijadikan dasar pemikiran bahwa penyajiannya harus mampu mengkonkretkan materi, sehingga siswa dapat memahami materi.

Kurikulum 2013 menggarisbawahi pengembangan pribadi siswa. Pada kurikulum 2013 sudah jelas dinyatakan bahwa dalam pelaksanaannya menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Menurut (Sari et al., 2019), menggambarkan bahwa pembelajaran tematik terpadu adalah kerangka kerja pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara mandiri maupun dalam kelompok, untuk secara efektif menyelidiki dan menemukan ide-ide logis dan standar dengan cara yang komprehensif, signifikan, dan benar. Pembelajaran tematik terpadu memuat beberapa mata pelajaran. Pembelajaran tematik integratif terpadu pada dasarnya merupakan model pembelajaran terpadu yang memanfaatkan mata pelajaran untuk menghubungkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang berarti bagi siswa (Hernaningtyas et al., 2016). Untuk membekali siswa dengan kemampuan yang berbeda, penting untuk membuat pembelajaran yang dinamis dan signifikan tidak hanya dengan menggunakan teknik yang tepat, cara belajar yang efektif juga didukung oleh fasilitas dan sumber pembelajaran. Fasilitas dan sumber pembelajaran harus memadai dan pendidik harus memiliki pilihan untuk membuat instrumen dan media pembelajaran mereka sendiri. Dikarenakan pembelajaran tematik terpadu menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi sebuah tema, maka dari itu untuk menghindari kebosanan pada siswa dalam belajar maka materi yang tersaji pada buku yang memiliki beberapa sub tema apabila dikemas ke dalam bentuk media pembelajaran yang menarik, tentunya akan mampu menarik perhatian dan siswapun akan bersemangat dalam mempelajari muatan materi tersebut. Menurut (Hernaningtyas et al., 2016) media berfungsi sebagai alat

untuk bekerja dengan penyampaian materi dan meningkatkan inspirasi dan kelangsungan hasil belajar siswa.

Maka dari itu, pada saat produk ini dikembangkan dan selanjutnya diterapkan untuk siswa tentunya akan memberikan efek yang positif, dan situasi yang dihadapi saat ini yaitu covid-19 yang mengharuskan pendidik untuk membuat susunan pembelajaran baru, kebiasaan baru, dan penyesuaian untuk dapat berjalannya pembelajaran dengan baik, sehingga dimasa ini banyak pengembangan – pengembangan yang dibuat dengan didasari supaya dapat mengajak siswa untuk dapat mengaplikasikan media belajar yang praktis dan inovatif. Dalam penyampaian materi diperlukan penengah pesan-pesan pendidik kepada siswa, perantara ini bisa sebagai media atau alat peraga. Salah satu media pembelajaran yang dimaksud adalah multimedia interaktif ceria. Media pembelajaran yang interaktif mungkin dapat merangsang siswa untuk bereaksi secara empatik terhadap materi pembelajaran yang diperkenalkan. Multimedia memiliki keunggulan sebagai berikut, siswa memiliki pengalaman yang berbeda dari semua media, dan juga dapat menghilangkan rasa membosankan para siswa, karena media yang digunakan lebih beragam, yang sangat cocok untuk kegiatan belajar mandiri. Menurut (Hernaningtyas et al., 2016) Multimedia Interaktif Ceria adalah multimedia yang berisikan karakteristik yang menggabungkan kapasitas yang menyertainya, terdiri dari berbagai unit media seperti animasi, suara, video, teks, dan sebagainya, membuat iklim belajar yang indah karena musik dan nada yang indah. Berdasarkan analisis dan observasi dengan wali kelas IV SD Negeri 1 Ulakan yang dilakukan pada bulan september 2021, didapatkan hasil yaitu pada proses belajar mengajar adapun pemanfaatan metode pembelajaran dimasa pandemi covid-19 ini yang

masih menggunakan Whatsapp Group dan hanya sebatas mengirim tugas tanpa adanya diskusi dan sesekali mengirimkan video pembelajaran yang terdapat pada youtube. Pemanfaatan media yang belum maksimal dalam pembelajaran tematik dan situasi dilapangan, sehingga pembelajaran tidak sepenuhnya ideal, maka pada saat itu, ditumbuhkan alat atau instrumen khusus, berupa multimedia interaktif yang diharapkan dapat menarik perhatian siswa dan memotivasi. Selain itu media berfungsi sebagai alat untuk bekerja dengan penyampaian materi dan menambah inspirasi dan kelangsungan hasil belajar siswa.

Multimedia interaktif ceria cocok untuk siswa SD dikarenakan siswa-siswa sekolah dasar masih mempunyai pola pikir yang konkret atau yang mudah diserap dengan pancaindra. Ceria sendiri mempunyai arti yaitu menggambarkan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih mempunyai sifat keingintahuan yang besar, pemahaman konsep serta makna, dan akan tertarik pada pembelajaran yang membuat suasana ceria dan gembira sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar. Multimedia interaktif ceria ini berisi tentang karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten, Informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan, dan juga pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya. Di design berisikan beberapa animasi, gambar dan musik latar yang nanti akan dapat membangkitkan inspirasi dan semangat untuk terus belajar sampai akhir tentunya akan dapat menarik perhatian siswa. Maka dengan adanya multimedia interaktif ceria ini yang dikemas berbentuk aplikasi dan berisikan materi serta games quis yang berisi pertanyaan untuk mengevaluasi pembelajaran dan dapat di unduh pada smarthphone android siswa. Oleh karena itu, tujuan

penelitian ini yaitu untuk mengetahui kelayakan produk ketika siswa belajar Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup kelas IV di SDN 1 Ulakan. Oleh karena itu dapat diharapkan supaya siswa bisa menjadi semakin produktif, kreatif, dan inovatif. Begitu juga produk yang dihasilkan nanti bisa digunakan dalam jangka waktu yang panjang dikarenakan berbentuk aplikasi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Pemanfaatan Media Pembelajaran yang belum maksimal, dikarenakan pada saat pembelajaran hanya berpatokan pada buku.
- 2) Pada proses pembelajaran guru hanya mengirimkan bahan ajar melewati Whatsapp Group tanpa mengajak diskusi siswa.
- 3) Rendahnya Pengembangan pada Pengaplikasian media pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Bersumber dari identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, maka penelitian ini hanya terbatas pada pengembangan multimedia interaktif ceria pada tema peduli terhadap makhluk hidup kelas IV Sekolah Dasar. Pengembangan multimedia interaktif ceria dapat membantu siswa untuk menemukan pengalaman belajar dalam pembelajaran tematik dengan menjembatani ide yang masih bersifat teoretis terhadap dunia nyata siswa. Adapun uji validitas ahli yang dilakukan dalam Pengembangan multimedia interaktif ceria ini terbatas pada uji ahli isi pembelajaran, uji ahli desain instruksional dan uji ahli media pembelajaran, uji perorangan dan juga uji kelompok kecil.

1.4 Rumusan Masalah

Didasari oleh latar belakang, identifikasi masalah serta pembatasan masalah yang sudah dipaparkan, oleh karena itu rumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun Multimedia Interaktif Ceria Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup kelas IV di SDN 1 Ulakan Karangasem?
- 2) Bagaimana kelayakan pengembangan Multimedia Interaktif Ceria Pada Peduli Terhadap Makhluk Hidup kelas IV di SDN 1 Ulakan Karangasem ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang telah di rumuskan diatas, maka dapat dituliskan tujuan penelitian ini yaitu.

- 1) Untuk menguraikan rancang bangun Multimedia Interaktif Ceria Pada Peduli Terhadap Makhluk Hidup kelas IV di SDN 1 Ulakan Karangasem.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan pengembangan Multimedia Interaktif Ceria Pada Peduli Terhadap Makhluk Hidup kelas IV di SDN 1 Ulakan Karangasem.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Penelitian ini dapat menjadi acuan atau rujukan penelitian di bidang pendidikan. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

a. Manfaat Teoritis

Adapun hasil penelitian pengembangan yaitu mampu memberikan nilai yang baik serta dapat berkontribusi untuk perkembangan ilmu pengetahuan mengenai teori-teori strategi pembelajaran dan teori-teori pengembangan

media pembelajaran, sehingga perkembangan teori-teori strategi pembelajaran dan teori-teori pengembangan media pembelajaran makin maju.

b. Manfaat Praktis

Dari hasil penelitian ini memberikan manfaat untuk berbagai pihak, diantaranya yaitu.

1) Bagi Siswa

- a) Memudahkan siswa dalam menguasai Pelajaran Tematik Sub Tema 1 Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Pembelajaran 1 kelas IV di SDN 1 Ulakan.
- b) Menumbuhkan keinginan untuk belajar.
- c) Dapat memperdalam pengetahuan siswa terhadap media pembelajaran elektronik.
- d) Dapat membangkitkan konsentrasi belajar siswa secara personal.

2) Bagi Guru

- a) Dapat memperluas pengetahuan guru dan dapat dijadikan sebagai inspirasi pada pengembangan media pembelajaran sebagai penunjang belajar agar lebih bervariasi.
- b) Mempermudah guru pada saat pembelajaran online.

3) Bagi Kepala Sekolah

Dapat membentuk inovasi-inovasi dalam program pembelajaran kedepannya.

4) Bagi Peneliti Lain

Dapat dijadikan sebagai sebuah referensi atau masukan dalam mengembangkan penelitian selanjutnya yang bahkan inovatif.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, adapun produk pengembangan yang dihasilkan ialah Multimedia Interaktif Ceria berupa perangkat lunak (*software*) dan selanjutnya di bentuk menjadi berbagai macam output, salah satu diantaranya yaitu dalam bentuk aplikasi. Pada produk ini berisikan muatan Mata Pelajaran Tematik Sub Tema 1 Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Pembelajaran 1 kelas IV yang dikembangkan menggunakan *Adobe Animate*, *Adobe Flash Player 11* dan *Power point*, yang dapat diakses melalui smartphone android. Adapun media hasil pengembangan ini di konveksikan menjadi bentuk file apk yang bisa dipasang dan digunakan secara individu melewati smartphone android serta dapat dioprasionalkan dimanapun dan kapanpun. Pada aplikasi yang dimaksudkan ialah berisi sekumpulan teks, audio, gambar yang berisikan materi pembelajaran. Selain itu pada multimedia ini berisikan animasi yang dapat menarik perhatian siswa, maka dari itu siswa dapat belajar dengan fokus, menyenangkan, tentunya tidak membuat bosan. Dalam multimedia ini menampilkan konten-konten yang meliputi menu belajar, games, info, pengaturan, serta menu keluar.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media merupakan salah satu penentu keberhasilan dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Pengembangan adalah salah satu ruang inovasi, edukatif, yang dituntaskan sebagai karya untuk menangani

persoalan-persoalan dalam pembelajaran yang diidentikkan dengan penemuan-penemuan. Begitu juga pentingnya pengembangan Multimedia Interaktif Ceria di SDN 1 Ulakan, karena dilihat dari situasi lapangan bahwa banyak siswa belum belajar secara maksimal, karena minimnya media pembelajaran yang bervariasi, sehingga para siswa sering merasa bosan dan jenuh, oleh karena itu pembelajaran yang diberikan oleh sekolah hanya melintas dipikiran siswa bahkan pada saat diberikan tugas, tugas tersebut hanya sekedar dikerjakan tanpa memahami pembelajaran tersebut. Maka dari itu dengan memanfaatkan media yang muncul karena pengembangan, dan disesuaikan dengan keperluan pendidik dan siswa, diharapkan media yang dibuat mampu meningkatkan keefektifitas pembelajaran di masa pandemi covid-19 saat ini.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria di landasi atas dasar asumsi sebagai berikut.

- 1) Mayoritas guru dan siswa bisa mengaplikasikan smartphone android secara baik.
- 2) Materi yang dikembangkan pada aplikasi sesuai dengan pembelajaran dan lebih mudah untuk dipahami.
- 3) Mampu menjadikan opsi media pembelajaran yang dapat menyelesaikan permasalahan pada pembelajaran.
- 4) Pengembangan ini dapat memikat perhatian siswa sehingga mampu membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa, karena dalam multimedia interaktif ceria ini berisikan animasi, gambar, games, video, dan dilatari oleh musik-musik yang dapat menghasilkan suasana belajar yang ceria.

Penelitian pengembangan multimedia interaktif ceria ini mempunyai keterbatasan dalam penelitian diantaranya yaitu.

- 1) Produk yang dikembangkan ini hanya terbatas pada Mata Pelajaran Tematik Sub Tema 1 Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Pembelajaran 1 kelas IV.
- 2) Produk yang dikembangkan ini mempunyai keterbatasan yaitu hanya bisa di akses dengan perangkat *smarthphone android*.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dari beberapa istilah yang akan digunakan pada penelitian ini, oleh karena itu perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan usaha untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk yang efisien untuk digunakan sekolah, mampu mengatasi masalah pembelajaran, dan bukan untuk menguji teori.
- 2) Multimedia Interaktif Ceria adalah multimedia yang mengkombinasikan berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, audio, dan juga games.
- 3) Model pengembangan ADDIE adalah model yang dikembangkan dan digunakan para pengembang produk multimedia interaktif ceria.
- 4) Smartphone Android ialah telepon genggam yang mempunyai sebuah sistem operasi untuk masyarakat, fungsi dari smartphone android tidaklah hanya sebatas mengirim dan menerima SMS melainkan juga dapat secara bebas menambahkan aplikasi.

Aplikasi yang dibuat menarik, cerdas karena menampilkan gambar, warna, suara, yang memberikan pengalaman belajar yang lain, sehingga siswa terpacu untuk bersemangat dalam belajar.