

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada jaman sekarang ini pendidikan sudah berkembang dengan sangat pesat terutama karena kemajuan dalam bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Saat ini karena pesatnya perkembangan teknologi dan informasi sehingga harus mampu memilah informasi yang didapat, dengan lebih banyak mencari wawasan dengan membaca, menurut Rahmania,dkk. (2015) Kini siswa dihadapkan pada masalah mengatasi tekanan waktu dan membaca dalam waktu yang relatif singkat, namun tetap menerima informasi sebanyak-banyaknya. Karena hal tersebut literasi membaca harus terus ditingkatkan dan dimulai sejak dini, seperti yang dinyatakan oleh Hanggi (2016) bahwa literasi membaca dapat menjadi sarana bagi siswa dalam mengenal, memahami, dan menerapkan ilmu yang didapatkan di sekolah. Pentingnya literasi juga disampiakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2016) mengenai budaya literasi yang ditanamkan pada peserta didik akan mempengaruhi tingkat keberhasilan dan kemampuan peserta didik dalam memahami informasi secara analitis, kritis, dan reflektif.

Kenyataannya tingkat literasi membaca di Indonesia masih rendah berdasarkan survei yang dilakukan Program for International Student Assessment (PISA) yang di rilis *Organization for Economic Co-operation and Development* (OECD) pada 2019, tingkat literasi Indonesia masuk ke dalam peringkat 62 dari penelitian yang dilakukan di 70 negara. Kurangnya minat baca pada masyarakat karena masyarakat tidak memiliki minat dalam membaca, menurut Idris &

Ramdhani (2015:31) bahwa faktor penyebab rendahnya minat baca yaitu 1) faktor dari dalam diri anak yaitu pembawaan dari orang tua dan bakat mereka, 2) faktor jenis kelamin, setiap wanita dan pria memiliki selera yang berbeda, 3) faktor tingkat pendidikan, cara pendidikan yang berbeda menyebabkan hasil yang berbeda pada setiap orang, 4) faktor kesehatan, apabila seseorang sakit mereka tidak dapat berkonsentrasi dalam membaca, 5) faktor keadaan jiwa, jika orang tersebut sedang gelisah atau sedih minat baca yang ada dalam orang tersebut hilang, 6) faktor kebiasaan, jika kebiasaan membaca tidak dibentuk mulai dari sejak dini maka sampai dewasa seseorang malas dalam membaca, 7) faktor lingkungan keluarga, lingkungan dalam keluarga memberikan pengaruh yang besar terhadap minat baca anak dan 8) faktor lingkungan sekolah, sekolah yang menerapkan gerakan literasi membiasakan peserta didiknya melakukan literasi membaca. Sebagai dukungan untuk meningkatkan kebiasaan membaca pemerintah mengumumkan menerapkan Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Gerakan Literasi Sekolah (GLS) berlaku untuk semua jenjang pendidikan dimulai dari SD sampai SMA. Secara khusus, GLS bertujuan untuk mengembangkan karakter peserta didik dengan menjaga ekosistem literasi sekolah sehingga menjadi pembelajaran sepanjang hayat (Kemendikbud, 2016:2). Cara melakukan kegiatannya menurut Permendikbud no 23 tahun 2015 yakni,

“Setiap siswa mempunyai potensi yang beragam. Sekolah hendaknya memfasilitasi secara optimal agar siswa bias menemukenali dan mengembangkan potensinya. Kegiatan wajib Menggunakan 15 menit sebelum hari pembelajaran untuk membaca buku selain buku mata pelajaran (setiap hari).”

Pada Sekolah Dasar siswa diwajibkan menguasai berbagai jenis teks. Jenis teks yang wajib dikuasai oleh peserta didik yaitu teks sastra dan teks faktual atau

informatif. Untuk menumbuhkan minat baca pada siswa terutama pada kelas rendah dapat dimulai dengan bacaan yang menarik seperti fabel. Menurut (Nuha, dkk., 2019), fabel adalah fiksi yang secara khusus melibatkan pembelajaran moral melalui tokoh-tokoh binatang yang diwakilinya. Mempelajari teks fabel berarti tidak hanya mengajarkan moral, tetapi juga mengajarkan keterampilan berbahasa siswa. Karena untuk meningkatkan minat baca siswa, siswa harus terlebih dahulu menganggap bahwa membaca menyenangkan, Hal tersebut sependang dengan yang dikemukakan oleh Maureen (2018) bahwa kemampuan literasi (*literacy thinking*) berkembang sangat baik pada siswa sekolah dasar ketika mereka menggunakan cerita yang mereka sukai.

Dengan cerita tersebut guru juga dapat mengaitkan langsung cerita tersebut dengan pembelajaran yang dilakukan hari itu. Dengan kurikulum sekarang yang berbasis tematik terpadu. Tematik terpadu adalah pendekatan pelajaran yang mengaitkan beberapa mata pelajaran menjadi sebuah tema yang bertujuan untuk memberi pengalaman yang bermakna bagi siswa. Pada pembelajaran tematik terpadu ini memiliki pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Student center*) yang artinya siswa berperan aktif dalam melakukan, menemukan, dan mengalami kegiatan pembelajaran secara kontekstual sehingga siswa mendapatkan langsung melakukan (*doing*) aktivitas pembelajaran dan mengalami (*experience*) aktivitas tersebut secara langsung. Sesuai dengan karakteristik dari pembelajaran terpadu menurut Rusman (2015) yaitu 1) Pembelajaran terpadu terpusat pada siswa, 2) Pembelajaran terpadu memberi kesempatan siswa untuk memiliki pengalaman langsung, 3) Mata pelajaran yang berbeda – beda dikaitkan sehingga tidak terlalu jelas, 4) pembelajaran terpadu memiliki sifat yang fleksibel, 5) hasil yang

didapatkan sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, dan 6) pembelajaran terpadu menggunakan cara pembelajaran belajar sambil bermain. Guru harus mampu membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menyajikan materi dengan terpadu. Guru dapat menggunakan media pembelajaran dalam membantu peserta didik melakukan pembelajaran, tetapi kenyataannya masih banyak guru yang belum menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga membuat siswa jenuh dan bosan saat pembelajaran.

Seperti yang disampaikan, dalam praktiknya di sekolah media pembelajaran cenderung monoton dan sangat sedikit sehingga hal tersebut membuat siswa mudah bosan dan tidak memiliki minat yang tinggi dalam membaca, padahal media pembelajaran sangat penting saat proses belajar mengajar. Saat pandemic seperti ini guru biasanya juga hanya mengirimkan tugas melalui whatsapp dan memiliki kesempatan yang minim berinteraksi dengan siswa. Guru seharusnya wajib mengikuti perkembangan jaman, media sekarang dapat dibuat dengan computer yang disebut dengan multimedia. Secara umum multimedia adalah menggunakan beberapa media untuk menghadirkan informasi yang merupakan kombinasi antara teks, grafik, animasi, gambar, video dan suara (Afrida, dkk. 2018). Multimedia ini dapat berbentuk dua dimensi maupun berbentuk tiga dimensi, tampilan teks yang interaktif, efek animasi (gambar bergerak), kombinasi warna yang menarik serta alat bantu suara (audio) yang membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Multimedia interaktif yang dibuat berbentuk aplikasi yang dapat dengan mudah diakses oleh siswa melalui *handphone* android, aplikasi yang dibuat ini memiliki keterbaruan karena didalamnya tidak hanya memuat materi pembelajaran dari segi kognitif, tetapi juga memuat cerita yang mendukung siswa meningkatkan

minat membaca. Multimedia interaktif ini juga memuat materi pada belum ada sebelumnya

Untuk meningkatkan minat baca pada siswa sejak dini dengan literasi membaca serta mengembangkan media pembelajaran untuk siswa, dan mengembangkan minat siswa dalam belajar. Maka tujuan penelitian ini yakni untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk kelas III di sekolah dasar.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas terdapat masalah yang teridentifikasi. Masalah yang teridentifikasi diatas yakni;

1. Kurangnya minat siswa dalam membaca.
2. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru di kelas sangat monoton sehingga siswa cepat bosan dan jenuh saat pembelajaran.
3. Saat pembelajaran daring siswa biasanya hanya menerima tugas dari whatsapp.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu masalah pada kurangnya pengembangan dalam mengaplikasikan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar siswa kelas III di sekolah dasar. Berdasarkan hal tersebut perlu adanya pengembangan media pembelajaran dengan multimedia interaktif di sekolah dasar.

1.4. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang, Identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Tema Benda di Sekitarku Subtema Wujud Benda Siswa Kelas III di SDN 19 Dauh Puri Denpasar?
2. Bagaimanakah kelayakan hasil Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Tema Benda di Sekitarku Subtema Wujud Benda Siswa Kelas III di SDN 19 Dauh Puri Denpasar, menurut *review* para ahli, uji perorangan, dan uji kelompok kecil?

1.5. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan dilakukan penelitian ini yakni.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Tema Benda di Sekitarku Subtema Wujud Benda Siswa Kelas III di SDN 19 Dauh Puri Denpasar.
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan hasil pengembangan Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Tema Benda di Sekitarku Subtema Wujud Benda Siswa Kelas III di SDN 19 Dauh Puri Denpasar menurut *review* ahli, uji perorangan, dan uji kelompok kecil.

1.6. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini dapat memperluas pengetahuan dan menambah referensi mengenai penelitian pada bidang pendidikan. Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Setelah merealisasikan Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas III di SDN 19 Dauh Puri Denpasar dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap kemajuan pada ilmu pendidikan, terutama pada pendidikan guru sekolah dasar yang dapat memperluas referensi dan wawasan para pendidik dalam meningkatkan kualitas pada proses belajar mengajar.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini memberikan manfaat langsung ke dalam berbagai pihak, antara lain sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

- 1) Mempermudah siswa dalam menemukan bahan bacaan untuk melakukan literasi
- 2) Meningkatkan minat membaca pada siswa
- 3) Meningkatkan minat siswa dalam belajar sehingga memperoleh hasil yang baik.
- 4) Menambah wawasan pada siswa dalam menggunakan media elektronik

b. Bagi Guru

- 1) Meningkatkan wawasan dan pengetahuan guru dalam melakukan pengembangan media literasi untuk mendukung Gerakan Literasi Sekolah (GLS)
- 2) Mendukung proses belajar mengajar pada peserta didik.
- 3) Mempermudah guru dalam mencari sumber bacaan.

c. Bagi Kepala Sekolah

- 1) Menjadi refrensi dan inovasi dalam melakukan program pembelajaran yang berkelanjutan.

d. Bagi Peneliti Bidang Sejenis

- 1) Hasil produk dapat dikembangkan lagi dalam penelitian yang selanjutnya.

1.7. Spesifikasi Produk

Multimedia Interaktif yang dikembangkan dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, implementation, Evaluation*) yakni media yang berbentuk aplikasi. Aplikasi multimedia interaktif ini terdapat menu literasi, materi, kuis, petunjuk, dan info, yang mana aplikasi ini dapat diakses melalui *handphone android*. Produk pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik dapat ditentukan layak digunakan berdasarkan hasil uji para ahli dari uji ahli isi pembelajaran, uji ahli media pembelajaran, dan uji desain instruksional. Serta melakukan uji coba produk perorangan dan uji coba produk kelompok kecil pada siswa kelas III.

Materi yang digunakan yakni tematik Siswa Kelas III Tema 3 (Benda di Sekitarku) Subtema 2 (Wujud Benda) sebagai penjelasan mengenai pembelajaran yang dilakukan. Program yang dipilih untuk mengembangkan multimedia interaktif ini adalah *powerpoint*, *ispring suite 10*, dan *web2apk*. Multimedia interaktif merupakan aplikasi yang diakses melalui *handphone*. Dalam media pembelajaran dalam melakukan desainnya menggunakan *powerpoint*. *Powerpoint* selain digunakan untuk melakukan presentasi, juga dapat digunakan membuat desain sederhana untuk membuat aplikasi. Aplikasi *ispring suite 10* digunakan untuk membuat kuis dan juga untuk mempublish *powerpoint* opsi *output* untuk HTML5. Aplikasi *web2apk* digunakan untuk mengubah HTML5 menjadi sebuah aplikasi android yang mana aplikasi tersebut dapat digunakan pada *handphone*.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif karena masih banyak di lapangan guru yang belum menggunakan media pembelajaran dengan baik dan beragam sehingga siswa bosan dan jenuh saat melakukan proses belajar, sehingga siswa tidak mendapat pembelajaran yang bermakna. Dengan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa memiliki minat dan semangat lebih tinggi dalam pembelajaran. Siswa juga dapat mengakses pembelajaran dari *handphone* sehingga memudahkan siswa dalam mendapatkan sumber belajar.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

a. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian pengembangan multimedia interaktif ini, yakni sebagai berikut:

- 1) Dengan melakukan pengembangan media pembelajaran ini siswa lebih tertarik dalam belajar karena dalam multimedia interaktif terdapat gambar yang menarik, animasi, serta music yang dapat menjadikan pembelajaran menyenangkan.
- 2) Terdapat penjelasan materi dan kuis terkait pembelajaran.
- 3) Pengembangan media sesuai dengan fasilitas yang dimiliki siswa.
- 4) Media pembelajaran alternative yang membantu siswa memecahkan masalah yang terdapat dalam pembelajaran.

b. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam pengembangan multimedia interaktif ini, yakni sebagai berikut.

- 1) Pengembangan hanya terbatas pada siswa kelas III di Sekolah Dasar
- 2) Pengembangan multimedia interaktif lebih condong pada prosedur pengembangan analisis kebutuhan dan implementasi.

1.10. Definisi Istilah

Istilah – istilah yang digunakan dalam penelitian ini, untuk mencegah kesalah pahaman dan membatasi istilah yang digunakan yakni sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah kegiatan atau proses penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan atau memperbarui suatu produk yang efektif digunakan untuk kebutuhan di sekolah dan digunakan oleh siswa.
- 2) Multimedia interaktif adalah produk berupa media pembelajaran yang berbentuk aplikasi yang dibuat untuk menginformasikan materi pembelajaran dan didalamnya terdapat animasi, video, audio, grafik, dan games.
- 3) Model penelitian dan pengembangan multimedia interaktif ini menggunakan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*)

