

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam bab ini diutarakan sepuluh hal pokok yang berorientasi dengan pendahuluan pada penelitian ini, yaitu: (1) latar belakang, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian pengembangan, (6) manfaat pengembangan, (7) spesifikasi produk yang akan diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan dalam pengembangan, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang

Ledakan ilmu pengetahuan dan inovasi di seluruh dunia menyebar dengan cepat, menuntut setiap negara untuk menciptakan SDM yang berkualitas dan terampil. Untuk menggarap sumber daya manusia/SDM, cenderung diselesaikan dengan pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan SDM yang berkualitas, yang dengan demikian dapat menopang tercapainya target kemajuan masyarakat. Dewasa ini, dunia pendidikan perlu mengikuti perkembangan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dalam dunia edukasi, dibutuhkan sumber daya manusia (SDM) yang terampil agar mampu bersaing secara profesional. Untuk itu perlu dilakukan upaya yang maksimal untuk mengembangkan sumber daya manusia yang unggul yang dapat memperoleh, memanfaatkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan inovasi yang ada. Pendidikan berorientasi

pada faktor terpenting dalam mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan pada dasarnya memegang tempat yang sangat penting dalam memajukan Pendidikan di negeri ini, sehingga mudah menyerap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi/inovasi (IPTEK) melalui pendidikan.

Merujuk pada peraturan mendikbud nomor 65 Tahun 2013 (Kemendikbud, 2013), Pemerintah telah menetapkan beberapa aturan yang harus dimanfaatkan sebagai alasan untuk melaksanakan pendidikan dan pengalaman yang berkembang di wali kelas. Salah satunya adalah pemanfaatan inovasi data dan surat menyurat untuk menggarap produktivitas dan kelangsungan pembelajaran. Inovasi mengambil bagian penting dalam dunia pelatihan. Inovasi dan media yang dibuat khusus dan ditujukan untuk kebutuhan siswa menambah sekolah yang layak untuk semua siswa dan membantu mereka mencapai kapasitas maksimum mereka, apa pun kapasitas mereka. (Smaldino et all. 2011).

Siklus pembelajaran mencakup beberapa bagian pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri, antara lain pendidik, siswa, media, strategi, kantor/kerangka, tujuan, dan bahan ajar (Suryani dan Agung, 2012:39). Saat ini, guru merupakan bagian utama dalam pelaksanaan sistem sekolah, yang dipandang sebagai kepala sekolah yang mempertimbangkan hasil dari pencapaian tujuan pelatihan umum seperti yang dinyatakan dalam UU No. 2/1989 pasal 4, lebih spesifik “Persekolahan umum dimaksudkan untuk mencerdaskan kehidupan negara dan membina manusia Indonesia seutuhnya” khususnya orang-orang yang bertakwa dan dikaruniai Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi luhur, memiliki ilmu pengetahuan dan kemampuan, jasmani dan rohani. sejahtera, akhlak mulia yang

konsisten dan mandiri serta mampu bermasyarakat dan berwawasan luas”. Pendidik adalah sosok penting, karena sebagian besar siklus pengajaran adalah melalui koneksi pengajaran dan pembelajaran, di mana tugas instruktur sangat penting. Instruktur sebagai pendidik atau guru adalah salah satu variabel penentu untuk hasil dari setiap upaya instruktif. Kemajuan pesat ilmu pengetahuan dan inovasi mengharapkan pendidik memiliki pilihan untuk meningkatkan pengalaman yang terus berkembang, meninggalkan teknik lama dan memungkinkan mereka menemukan strategi baru yang lebih mutakhir dan imajinatif dalam latihan instruktif mereka. Pendidik perlu membuat pembelajaran menjadi sangat menarik dan memacu (Sole, 2018).

Namun pada kenyataa dan situasinya berbeda. Banyak guru masih menggunakan pembelajaran tradisional, dan Metode ceramah dan tanya jawab tetap dominan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, yang dapat berdampak. Motivasi, minat, dan hasil belajar siswa kelas bawah. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi lapangan yang dilakukan di SD Negeri 040522 Tambunan. Pengamatan ini mengungkapkan informasi bahwa proses pembelajaran yang ada masih tradisional, tanpa modifikasi lebih lanjut dari model yang digunakan. Hal ini mengkonsentrasikan pembelajaran pada guru, menimbulkan kebosanan dan mengurangi konsentrasi siswa pada partisipasi dalam pembelajaran. Apalagi guru jarang memanfaatkan media pembelajaran imajinatif dalam pengalaman pendidikan. Media yang digunakan hanya bacaan mata kuliah, lembar kerja siswa (LKS), dan media tidak tetap yang kurang kuat dalam mendukung materi. Ini adalah masalah yang berbeda dalam pembelajaran latihan selama pandemi COVID-19 yang sedang berlangsung.

Hasil observasi lainnya di SD Negeri 040522 Tambunan khususnya sarana prasarana dalam kondisi baik dan memadai untuk mendukung proses pembelajaran, antara lain, Proyektor LCD (*Liquid Crystal Display*), laptop milik guru, dan catu daya (listrik) yang memadai. Namun, peralatan ini belum dimanfaatkan secara optimal oleh para pengajar untuk membantu pengalaman yang berbeda saat belajar.

Hasil observasi pada penelitian ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan wali kelas III yaitu ibu Susanna Br Ginting S.Pd pada Senin, 15 Februari 2021, beliau mengemukakan beberapa permasalahan pada pembelajaran tematik di kelas III. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, media yang digunakan berupa gambar dan benda di lingkungan sekitar yaitu seperti gambar peta serta tanaman disekitar sekolah, sumber belajar terbatas, guru hanya menggunakan buku siswa dan buku guru yang disediakan oleh sekolah, cakupan materi pada buku guru dan buku siswa kurang luas, namun belum ada sumber belajar pendukung lain. Bahkan, beberapa guru kewalahan dalam menyampaikan materi, karena materi yang disampaikan sulit diterima dan dipahami oleh siswa. Kendala lain yang dihadapi adalah masih banyak siswa yang belum mencapai target ketuntasan (KKM) pada mata pelajaran Tematik khususnya pada muatan PKn, adapun KKM yang ditetapkan adalah 70. Penggunaan media yang kurang menarik menyebabkan proses pembelajaran kurang optimal. Wawancara juga dilakukan dengan siswa kelas III SD Negeri 040522 Tambunan dan penyebaran angket untuk menganalisis karakteristik siswa. Analisis data dari Kuesioner Karakteristik Siswa memberikan informasi bahwa 74,07% siswa atau 20 dari 27 siswa lebih memilih belajar di media audiovisual

daripada media cetak (LKS, buku teks, dll). Persentase siswa atau 19 dari 27 siswa akan lebih mudah memahami pelajaran dengan menghadirkan media pembelajaran. Jika media pembelajaran tidak digunakan dalam kegiatan pembelajaran maka 70,37% atau 19 dari 27 siswa akan merasa bosan dan 85,18% atau 23 dari 27 siswa akan merasa lebih bermanfaat. Pemahaman materi setelah pendidik memanfaatkan media pembelajaran.

Adanya celah antara kondisi nyata dan yang diantisipasi, dan jika tidak cenderung, diharapkan akan mempengaruhi hasil belajar yang kurang baik, inspirasi dan minat siswa untuk belajar sendiri. Alih-alih mengurangi pembelajaran yang berpusat pada guru, mengoptimalkan penggunaan opsi teknologi yang ada, dan menyesuaikan kesinambungan proses pembelajaran di kelas dengan perkembangan teknologi saat ini, media pembelajaran juga dapat digunakan untuk mempercepat proses pembelajaran meningkat.

Pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi, motivasi, mendorong pembelajaran aktif dan eksperiensial dan pembelajaran yang berpusat pada siswa, serta membimbing siswa untuk belajar lebih baik (Suartama, 2016). Selain itu, pembelajaran multimedia interaktif melayani siswa dengan gaya belajar visual, auditori, dan sensorik-motorik (Surjono, 2017).

Membiasakan melibatkan media intuitif dalam pengalaman yang berkembang dapat meningkatkan efektivitas, inspirasi, memberdayakan pembelajaran dinamis dan pengalaman dan pembelajaran terfokus siswa, dan membimbing siswa untuk belajar lebih baik (Suartama, 2016). Terlebih lagi,

pembelajaran media interaktif cerdas membutuhkan perhatian khusus siswa dengan gaya pembelajaran mesin visual, mendengar, dan taktil (Buchori, 2019). Sehingga dalam penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran harus didukung oleh model ataupun pendekatan pembelajaran yang sesuai. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat mendukung penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran adalah pendekatan kontekstual. Kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang menekankan pada pendekatan kontekstual selalu mengajak siswa pada lingkungan kesehariannya, karena pengetahuan siswa dibentuk oleh pengetahuan dasar yang telah dimilikinya. Hal ini sesuai dengan pendapat Komalasari (2017:7) yang menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran kontekstual merupakan strategi pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan penuh siswa dalam mencari materi yang dipelajari dan mengaitkannya dengan situasi dunia nyata. Sesuai dengan pendapat ini, Hobri et al. (2018) juga menyatakan bahwa pendekatan kontekstual adalah pendekatan pembelajaran yang mengaitkan materi yang dipelajari dengan keadaan siswa yang sebenarnya. Selain itu, informasi yang diperoleh mahasiswa ternyata lebih berarti dan berharga dalam kehidupan mereka. Jelas, ini membantu siswa menemukan apa yang mereka sadari dan menghubungkannya dengan keadaan nyata, sehingga mereka dapat didorong untuk menerapkan apa yang telah mereka sadari dalam kehidupan mereka. Ketika media pembelajaran intuitif digunakan terkait dengan metodologi yang relevan dalam pengalaman yang berkembang, itu menarik siswa untuk memahami materi pembelajaran dengan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari biasa. (Andrianingrum dkk, 2019).

Dengan landasan ini, sangat penting untuk mengembangkan media pembelajaran yang cerdas agar dapat bekerja dengan pengalaman pendidikan. Oleh karena itu, para peneliti tertarik untuk memimpin pemeriksaan lebih lanjut tentang “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada pembelajaran Tematik Siswa Kelas III di SD Negeri 040522 Tambunan Tahun Pelajaran 2021/2022”.

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang ditemukan peneliti di SD Negeri 040522 Tambunan didasari dengan bukti dari observasi dan pencatatan dokumen yang peneliti lakukan pada kelas III yaitu:

1. Proses pembelajaran yang diterapkan bersifat konvensional dimana metode ceramah dan pelontaran pertanyaan masih dominan.
2. Belum adanya media pembelajaran yang bisa memfasilitasi dan memotivasi siswa pada materi pada pelajaran tematik.
3. Media bahan ajar sebagai bahan belajar kurang inovatif, yaitu hanya sebatas buku paket, LKS, dan media-media yang kurang efektif untuk mendukung materi,
4. Sarana prasarana yang ada misalnya: LCD proyektor, belum optimal digunakan dan diletakkan begitu saja.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengacu pada identifikasi masalah di atas, peneliti mengumpulkan masalah dan perlu membatasinya agar masalah yang diidentifikasi tidak berkembang. Keterbatasan masalah dalam penelitian ini adalah tidak adanya inovasi media pembelajaran yang bisa memfasilitasi pelajaran tematik, oleh sebab itu pada

penelitian ini dikembangkan multimedia interaktif Pada Mata Pelajaran Tematik Berbasis Pendekatan Kontekstual Siswa Kelas III di SD Negeri 040522 Tambunan Tahun Pelajaran 2021/2022.

1.4 Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang sebelumnya, adapun rumusan masalah penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagaimanakah proses dalam pengembangan multimedia interaktif Berbasis pendekatan Kontekstual mata pelajaran tematik siswa kelas tiga di SD Negeri 040522 Tambunan tahun ajaran 2021/2022?
2. Bagaimanakah hasil uji validasi produk dari multimedia interaktif mata pelajaran tematik Berbasis pendekatan Kontekstual siswa kelas III di SD Negeri 040522 Tambunan tahun ajaran 2021/2022 berdasarkan review oleh para ahli dan uji produk?

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berorientasi pada rumusan masalah diastujuan pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses dalam pengembangan multimedia interaktif Berbasis pendekatan Kontekstual pelajaran tematik siswa kelas III di SD Negeri 040522 Tambunan tahun ajaran 2021/2022.
2. Untuk mengetahui hasil uji validasi produk multimedia interaktif mata pelajaran tematik Berbasis pendekatan Kontekstual siswa kelas III di SD Negeri 040522 Tambunan tahun ajaran 2021/2022 berdasarkan review oleh para ahli dan uji produk.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diterima merujuk pada hasil penelitian diantaranya yaitu manfaat teoretis dan praktis. Manfaat teoretis ialah manfaat dengan waktu yang tidak ditentukan dalam pengembangan teori pembelajaran. Manfaat praktis yang dimaksud adalah memiliki dampak baik pada pembelajaran.

1. Manfaat Teoretis

Manfaat dalam teorites, evolusi metode pembelajaran multimedia ini memberikan pengalaman yang lebih relevan melalui penelaahan dan tidak langsung, sehingga memungkinkan untuk memahami pengamatan pengetahuan yang diperoleh selama studi di perguruan tinggi, terutama di bidang teknologi pendidikan dan peningkatan pengetahuan secara menyeluruh.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Sebagai media sekaligus fasilitator dalam kegiatan belajar siswa di kelas teristimewa pada mata pelajaran tematik dan membantu guru merangkai kondisi belajar yang tidak membuat jenuh.

b. Bagi Siswa

Sebagai sarana belajar bagi siswa agar lebih kondusif dalam belajar serta dapat menggerakkan cara belajar siswa.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini dapat menjadi acuan atau refrensi bagi kepala sekolah dalam mengambil sikap meningkatkan waktu pembelajaran di sekolah khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Bisa menjadi referensi dalam mengembangkan dan menelaah penelitian yang sedang dijalankan, serta bisa menjadi informasi berharga.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Terlaksananya penelitian pengembangan ini, adapun produk yang dihasilkan berupa multimedia pada focus pembelajaran tematik. Adapun spesifikasi yang diharapkan itu antara lain, sebagai berikut ini:

1. Nama Produk

Multimedia dikembangkan peneliti dalam penelitian ini ialah multimedia interaktif mata pelajaran tematik berbasis pendekatan kontekstual siswa kelas tiga di SD Negeri 040522 Tambunan tahun ajaran 2021/2022.

2. Konten Produk

Pada multimedia pembelajaran ini dijumpai menu yang terdiri atas Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan Pembelajaran serta materi, agar pembelajaran lebih menyenangkan dilengkapi dengan kuis, profil dari pembuat dan ikon untuk mengakhiri tampilan.

3. Kelebihan Produk

Manfaat dari item media interaktif pembelajaran ini dibandingkan dengan item yang lainnya adalah:

- a. Pembelajaran interaktif ini dapat disesuaikan, berarti cenderung digunakan di mana saja kapan saja, dan menyesuaikan jadwal sehari-hari;
- b. Siap mengolaborasi antara teks, gambar, suara, video, dan gerakan dalam satu kesatuan yang saling menopang untuk mencapai target pembelajaran;

- c. Media interaktif ini dilengkapi dengan tombol yang dapat di-tap di atasnya, sehingga murid memiliki kendali sepenuhnya mengontrol apa dan kapan komponen dan suara akan ditampilkan;
 - d. Bisa menjelaskan materi yang sukar untuk dipahami dengan klarifikasi biasa atau bahan ajar sebelumnya;
 - e. Tampilan multimedia tematik ini bekerja pada sifat penyampaian pesan pembelajaran;
 - f. Multimedia pembelajaran interaktif dilengkapi dengan soal-soal latihan sebagai penilaian siswa.
 - g. Multimedia pembelajaran interaktif ini juga dilengkapi dengan kritik bahkan skor yang memberikan dukungan positif dan negatif terhadap hasil belajar siswa.
4. Perangkat Lunak
- Dalam pengembangannya, multimedia interaktif ini menggunakan *adobe flash CS6* menjadi perangkat prioritas dengan dukungan perangkat lunak atau aplikasi lain seperti : *Canva, Coreldraw, Kinemaster pro* dan *power point*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pembelajaran berbasis topik diterapkan di kelas dengan mengutamakan metode menenrangkan serta tanya jawab, sehingga siswa mudah bosan untuk mengikuti pembelajaran. Untuk itu perlu adanya perubahan pada materi pembelajaran sebagai cara agar kegiatan belajar siswa semakin mengarah pada tujuan pembelajaran. Selama prosesnya, pendidik pun mencari contoh dalam materi. Tak jarang bahan ajar masih bersifat abstrak terutama saat pembelajaran di

rumah, sehingga diperlukan multimedia untuk merangsang dan memotivasi serta meningkatkan hasil belajar siswa.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

1. Multimedia pembelajaran mata pelajaran tematik ini lebih efisien dilihat dari beberapa sudut pandang dibandingkan media dasar lainnya, salah satu manfaat media interaktif ini adalah direncanakan dengan menggabungkan beberapa media seperti teks, gambar, suara, dan gerakan yang dapat melatih daya ingat siswa dan membuat kondisi belajar yang positif bermanfaat bagi siswa.
2. Multimedia pembelajaran tematik ini dibentuk jadi bahan ajar bagi murid khususnya dalam mencermati pelajaran tematik.
3. Siswa serta pendidik bisa menggunakan media interaktif pelajaran tematik ini dimana pun dan kapan pun, sesuai dengan kemauan mereka.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

1. Produk ini dibuat karena adanya penelitian ini dan hanya menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif, hingga penilaian yang dilakukan hanya pada penilaian kevalidan saja.
2. Multimedia pembelajaran interaktif ini pengembangannya mengacu pada karakteristik siswa kelas III di SD Negeri 040522 Tambunan, oleh itu produk yang dihasilkan memang diperuntukan bagi siswa kelas III di SD Negeri 040522 Tambunan.
3. Produk multimedia ini hanya bisa diaplikasikan dilaptop dan PC.

4. Dalam peluncurannya juga terbatas, untuk guru wali kelas III di SD Negeri 040522 Tambunan. CD yang berisikan media interaktif tak akan dibagikan kepada seluruh siswa karena keterbatasan biaya.
5. Situasi dan kondisi pandemi COVID-19 saat penelitian, menyebabkan uji lapangan ditiadakan, oleh sebab itu penelitian hanya bisa sampai di uji validitas produk.

1.10 Definisi Istilah

Demi mengantisipasi adanya multipersepsi kosakata yang akan dicantumkan dalam penelitian ini, peneliti membuat batas, yakni:

1. Pengembangan ialah satu usaha dalam pengembangan dan memvalidasi barang-barang sebagai bahan, media, perangkat, atau rencana media pendidikan yang akan digunakan dalam kegiatan belajar dan pembelajaran.
2. Multimedia adalah pemanfaatan peralatan untuk membuat dan menggabungkan teks, desain, suara, gambar bergerak (video dan gerakan) dengan menggabungkan koneksi dan peralatan yang memberdayakan klien untuk mengeksplorasi, berinteraksi, berimajinasi, dan menyampaikan.
3. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang memadukan antara teks, gambar, suara, video, dan keaktifan secara terkoordinasi dan sinergis dengan memanfaatkan bantuan PC atau perangkat keras lainnya yang memungkinkan siswa berkesempatan melakukan interaksi dengan media tersebut (Surjono, 2017)